

ABSTRAK

Naufala Agnesia Hariza Lubis: Media Pembelajaran Ekosistem Berbantuan *Software Animiz Animation* Untuk Membekali Motivasi Belajar Siswa

Pandemi Covid-19 menjadi faktor penurunan motivasi belajar siswa dan salah satu upaya untuk membekali motivasi belajar siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang digunakan dan dikembangkan untuk menganalisis motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbantuan *software animiz animation*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini R&D (*Research and Development*), dengan tahapan 3-D (*Define, Design, dan Development*). Penelitian dilakukan di salah satu sekolah di Kabupaten Bungo dengan jumlah partisipan sebanyak 35 orang. Penelitian ini menggunakan lembar uji validasi media, lembar keterbacaan siswa, lembar motivasi siswa, dan angket kendala. Analisis data angket uji validasi media, angket keterbacaan, angket motivasi, dan angket kendala menggunakan persentase dengan kriteria tertentu.

Hasil validasi media pembelajaran oleh para ahli memperoleh rata-rata skor validasi sebesar 89% yang dikategorikan media pembelajaran sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil analisis uji keterbacaan dengan teknik pengambilan sampel *simple random sampling* sebesar 87% dikategorikan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran diperoleh sebesar 85% dikategorikan sangat baik yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran dapat membekali motivasi belajar siswa. Indikator mengikuti pembelajaran hingga selesai merupakan indikator yang memperoleh skor tertinggi sedangkan indikator terlemah yaitu kepercayaan diri. Hasil analisis kendala penggunaan media pembelajaran oleh siswa menunjukkan 26% mengalami kendala pada perangkat elektronik dan koneksi internet untuk mengakses media pembelajaran. Karakteristik dari media ini adalah menampilkan animasi lingkungan yang dapat bergerak menunjukkan interaksi yang terjadi serta diikuti dengan penjelasan dari setiap komponen yang dibahas sehingga dapat digunakan secara mandiri.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Animiz Animation*, Motivasi, Ekosistem