

ABSTRAK

RUTH ANGELITA BR. SITORUS. Pengembangan Media Video Animasi Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri 10 Medan T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Medan. 2025.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui Pengembangan media video animasi layanan informasi untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa SMA Negeri 10 Medan. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian R & D (*reaserch and development*) penelitian ini menggunakan desain 4D (*define, design, development, dissemination*). Hasil Validitas instrumen telah diuji menggunakan Bivariate Pearson kemudian dibandingkan dengan r tabel ($n:37$) = 0,325. Dikarenakan seluruh instrumen memiliki nilai lebih dari 0,325, maka seluruh instrumen dapat dikatakan valid. Acuan dalam pengembangan media video untuk meningkatkan motivasi belajar ini menggunakan 4 aspek dalam motivasi belajar yaitu perhatian, relevan, percaya diri dan kepuasan. Pada aspek perhatian terdapat pernyataan salah satunya terkait dengan merangsang rasa ingin tahu, hasilnya mencapai 61%. Pada aspek relevansi (*relevance*) salah satunya membahas mengenai isi yang bermanfaat bagi siswa skor yang di peroleh mencapai 36%. pada aspek percaya diri pada konten video animasi sangat mendukung siswa untuk merasa percaya diri terhadap hasil belajar mereka dan kemampuan yang mereka miliki. Pada aspek kepuasan Skor yang paling tinggi terdapat pada pernyataan mengenai perasaan senang mempelajari materi motivasi belajar melalui video animasi sebesar 59%.

Kata Kunci : Layanan Informasi, Video Animasi, Motivasi, Belajar

ABSTRACT

RUTH ANGELITA BR. SITORUS. Development of Information Service Animation Video Media to Increase Students' Learning Motivation at SMA Negeri 10 Medan T.A 2023/2024. Skripsi. Medan: Faculty of Education. Universitas Negeri Medan. 2025.

The purpose of this study was to determine if animated video content for information services could boost students' motivation to learn at SMA Negeri 10 Medan. R&D (research and development) research is the methodology employed. 4D design (definition, design, development, distribution) is used in this study. Findings Bivariate Pearson was used to test the instrument's validity, and the results were compared with r table ($n: 37$) = 0.325. All of the instruments can be considered legitimate since their values are more than 0.325. Four components of learning motivation—attention, relevance, self-confidence, and satisfaction—are used in the reference while creating video content to boost learning motivation. One of the statements in the attention section has to do with arousing curiosity. the results reached 61%. In the relevance aspect, one of them discusses content that is useful for students. The score obtained reached 36%. The self-confidence aspect of animated video content really supports students to feel confident in their learning outcomes and the abilities they have. In the satisfaction aspect, the highest score was found in the statement regarding the feeling of being happy about studying motivational learning material through animated videos at 59%.

Keywords: Information Services, Animated Video, Motivation, Learning