

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI  
KINEMASTER DENGAN PENDEKATAN *REALISTIC MATHEMATICS  
EDUCATION* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
PADA SOAL CERITA SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**CHRISTIAN REGEN**

**2113150013**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA  
JAKARTA**

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI  
KINEMASTER DENGAN PENDEKATAN *REALISTIC MATHEMATICS  
EDUCATION* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
PADA SOAL CERITA SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL**

*SKRIPSI*

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Matematika  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia*

Oleh:

CHRISTIAN REGEN

2113150013



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA  
JAKARTA**

**2025**



## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Christian Regen

NIM : 2113150013

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa karya tugas akhir yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI KINEMASTER DENGAN PENDEKATAN *REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA SOAL CERITA SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan hasil kuliah, tinjauan lapangan, buku-buku, dan jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada karya tugas akhir saya.
2. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian informasi yang dicantumkan dengan cara referensi yang semestinya.
3. Bukan merupakan karya terjemahan dari kumpulan buku atau jurnal acuan yang tertera didalam referensi pada tugas.

Jika terbukti saya tidak memenuhi apa yang dinyatakan di atas, maka karya tugas akhir ini dianggap batal.

Jakarta, 07 Februari 2025



(Christian Regen)



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR  
PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI KINEMASTER  
DENGAN PENDEKATAN *REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION* DALAM  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA SOAL CERITA SISTEM  
PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL

Oleh:

Nama : Christian Regen  
NIM : 2113150013  
Program Studi : Pendidikan Matematika

telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dan dipertahankan dalam Sidang Tugas Akhir  
guna mencapai gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Matematika,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia,

Jakarta, 31 Januari 2025

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Stevi Natalia, M.Pd.  
NIDN. 0303128602

Dosen Pembimbing II

Risma Uly Manalu, M.M.S.I  
NIDN. 0328086202

Mengetahui,

Kepala Program Studi  
Pendidikan Matematika FKIP UKI

Dr. Candra Ditasona, M.Pd.  
NIDN. 0305108703

Dekan FKIP UKI



Dr. Drs. Kerdid Simbolon, M.Pd  
NIDN. 0331126603



**UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

**HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR**

Pada tanggal 07 Februari 2025 telah diselenggarakan Sidang Akhir Tugas Akhir untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia, atas nama:

Nama : Christian Regen

NIm : 2113150013

Program Studi : Pendidikan Matematika

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

termasuk ujian Tugas Akhir yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI KINEMASTER DENGAN PENDEKATAN *REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA SOAL CERITA SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL" oleh tim penguji yang terdiri dari:

- | Nama Penguji                           | Jabatan dalam Tim Penguji | Tanda Tangan                                                                          |
|----------------------------------------|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. Stevi Natalia, M.Pd.                | Sebagai ketua             |  |
| 2.. Santri Chintia Purba, S.Pd., M.Sc. | Sebagai anggota           |  |
| 3 Dr. Tan Hian Nio, M.M.S.I.           | Sebagai anggota           |  |

Jakarta, 07 Februari 2025



UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

---

PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Christian Regen  
NIM : 2113150013  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Matematika  
Program Studi : Pendidikan Matematika  
Jenis Tugas Akhir : Skripsi  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Animasi Menggunakan Aplikasi Kinemaster Dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Soal Cerita Sistem Persamaan Linear Dua Variabel

Menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir tersebut adalah benar karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar akademik di perguruan tinggi manapun;
2. Tugas akhir tersebut bukan merupakan plagiat dari hasil karya pihak lain, dan apabila saya/kami mengutip karya orang lain, maka akan dicantumkan sebagai referensi sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
3. Saya memberikan Hak Non-eksklusif Tanpa Royalti kepada Universitas Kristen Indonesia yang berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran Hak Cipta Kekayaan Intelektual atau Peraturan Perundang-undangan Republik Indonesia lainnya dan integritas akademik dalam karya saya tersebut, maka saya bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum dan sanksi akademis yang timbul serta membebaskan Universitas Kristen Indonesia dari segala tuntutan yang berlaku.

Dibuat di Jakarta

Pada Tanggal 11 Februari 2025

Yang menyatakan



Christian Regen

## KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya sehingga skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Animasi Menggunakan Aplikasi Kinemaster Dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Soal Cerita Sistem Persamaan Linear Dua Variabel"** dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini merupakan hasil dari proses penelitian dan pengembangan yang tidak terlepas dari dukungan, arahan, serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan kontribusi dalam berbagai bentuk selama proses penyusunan skripsi ini, diantaranya:

1. Tuhan Yesus Kristus yang senantiasa memberikan bimbingan dan berkat dalam setiap langkah perjalanan peneliti selama menempuh Pendidikan di Universitas Kristen Indonesia.
2. Keluarga yang telah mendoakan, memberikan dukungan moral, serta menyemangati dalam setiap tahap penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Drs. Kerdit Simbolon, M.Pd.: selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia.
4. Dr. Candra Ditasona, M.Pd.; selaku Kaprodi Pendidikan Matematika Universitas Kristen Indonesia.
5. Ibu Stevi Natalia, M.Pd.; selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, masukan, serta saran berharga, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan lebih baik.
6. Ibu Risma Uly Manalu, M.M.S.I.: selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan, masukan, serta saran berharga, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan lebih baik.
7. Debora Pardosi selaku teman seperjuangan yang selalu bersama-sama dalam penyusunan skripsi ini, selalu memberikan semangat, dukungan, motivasi, dan membantu penulis.

8. Semangat Baru Duha selaku teman seperjuangan yang telah membantu, dan meluangkan waktu untuk menemani penulis dalam melakukan penelitian.
9. Dicky Adrianto, Jose Gracia, Jonathan, Egi Setiadi, selaku kakak tingkat dan teman seperjuangan di tanah rantau yang telah mendukung, memberikan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan belum mencapai kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna menyempurnakan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, terutama bagi para pendidik dan calon pendidik, dalam upaya membawa perubahan positif bagi dunia Pendidikan Indonesia.

Jakarta, 30 Januari 2025

Penulis,

Christian Regen

## DAFTAR ISI

|                                                       |           |
|-------------------------------------------------------|-----------|
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR.....    | ii        |
| HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR .... | iii       |
| HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI TUGAS AKHIR.....          | iv        |
| HALAMAN PERNYATAAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR .....        | v         |
| KATA PENGANTAR .....                                  | vi        |
| DAFTAR ISI.....                                       | viii      |
| DAFTAR GAMBAR.....                                    | xi        |
| DAFTAR TABEL.....                                     | xii       |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                 | xiii      |
| ABSTRAK.....                                          | xiv       |
| ABSTRACT .....                                        | xv        |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                        | <b>1</b>  |
| A. Latar Belakang .....                               | 1         |
| B. Identifikasi Masalah.....                          | 8         |
| C. Batasan Masalah.....                               | 8         |
| D. Rumusan Masalah .....                              | 9         |
| E. Tujuan Penelitian.....                             | 9         |
| F. Manfaat Penelitian.....                            | 9         |
| <b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>                      | <b>11</b> |
| A. Motivasi Belajar Matematika Siswa .....            | 11        |
| 1. Pengertian motivasi belajar .....                  | 11        |
| 2. Indikator Motivasi Belajar.....                    | 11        |
| 3. Jenis-Jenis Motivasi Belajar .....                 | 12        |

|                                                                                                                    |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar .....                                                          | 13        |
| 5. Peran Motivasi Dalam Proses Pembelajaran Matematika .....                                                       | 13        |
| 6. Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa .....                                             | 14        |
| B. Media Video Animasi Pembelajaran Menggunakan Kinemaaster .....                                                  | 14        |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran .....                                                                             | 14        |
| 2. Media Animasi Dalam Pembelajaran.....                                                                           | 15        |
| 3. Pengertian Media Video .....                                                                                    | 16        |
| 4. Aplikasi Kinemaster .....                                                                                       | 17        |
| C. Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> .....                                                         | 21        |
| D. Media Animasi Menggunakan Aplikasi Kinemaster Dengan Pendekatan<br><i>Realistic Mathematics Education</i> ..... | 24        |
| E. Penelitian yang Relevan.....                                                                                    | 25        |
| F. Kerangka Berfikir.....                                                                                          | 27        |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>                                                                         | <b>29</b> |
| A. Lokasi penelitian dan Waktu penelitian.....                                                                     | 29        |
| B. Jenis Penelitian.....                                                                                           | 30        |
| C. Model Penelitian .....                                                                                          | 30        |
| D. Instrumen Pengumpulan Data .....                                                                                | 33        |
| 1. Instrumen Validasi Materi .....                                                                                 | 33        |
| 2. Instrumen Validasi Media .....                                                                                  | 34        |
| 3. Instrumen Validasi Bahasa .....                                                                                 | 34        |
| 4. Angket Respon Peserta Didik.....                                                                                | 35        |
| 5. Validasi Desain Produk .....                                                                                    | 35        |
| 6. Teknik Analisis Data .....                                                                                      | 38        |
| E. Prosedur Penelitian.....                                                                                        | 39        |

|                                                      |           |
|------------------------------------------------------|-----------|
| 1. Tahap Persiapan.....                              | 39        |
| 2. Tahap Pelaksanaan .....                           | 39        |
| 3. Tahap Penyusunan Laporan Penelitian .....         | 40        |
| 4. Tahap Sidang Akhir.....                           | 40        |
| <b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>                        | <b>41</b> |
| A. Hasil Penelitian dan Pengembangan .....           | 41        |
| 1. Analisis ( <i>Analysis</i> ).....                 | 41        |
| 2. Perancangan ( <i>Design</i> ).....                | 45        |
| 3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....    | 47        |
| 4. Hasil Implementasi ( <i>Implementation</i> )..... | 57        |
| 5. Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....              | 59        |
| B. Keterbatasan Penelitian.....                      | 63        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                           | <b>65</b> |
| A. Kesimpulan.....                                   | 65        |
| B. Saran.....                                        | 66        |
| C. Penutup .....                                     | 66        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                          | <b>67</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                                | <b>72</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                            |    |
|----------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. 1 Respon Guru Matematika Terhadap Bahan Ajar Yang Digunakan ...  | 3  |
| Gambar 1. 2 Persentase Faktor Penyebab Kurangnya Motivasi Belajar .....    | 4  |
| Gambar 1. 3 Persentase Bagain Tersulit Pada Materi SPLDV .....             | 4  |
| Gambar 1. 4 Hasil Latihan Siswa Pada Soal SPLDV .....                      | 5  |
| Gambar 2. 1 Tampilan awal aplikasi kinemaster .....                        | 19 |
| Gambar 2. 2 Memilih rasio .....                                            | 20 |
| Gambar 2. 3 Memasukan karakter pada ikon media .....                       | 20 |
| Gambar 2. 4 Tampilan gambar setelah memilih latar belakang.....            | 20 |
| Gambar 2. 5 Tampilan animasi setelah diedit .....                          | 21 |
| Gambar 2. 6 Memilih resolusi video .....                                   | 21 |
| Gambar 2. 7 Kerangka berfikir .....                                        | 28 |
| Gambar 3. 1 Kerangka model penelitian ADDIE .....                          | 31 |
| Gambar 3. 2 Rumus Uji N-gain .....                                         | 39 |
| Gambar 4. 1 Tampilan Intro Video .....                                     | 48 |
| Gambar 4. 2 Tampilan Narasi Awal Video .....                               | 49 |
| Gambar 4. 3 Tampilan Penyampaian Tujuan Pembelajaran .....                 | 50 |
| Gambar 4. 4 Tampilan Penjelasan Isi Materi .....                           | 51 |
| Gambar 4. 5 Tampilan Isi Rangkuman Pada Video .....                        | 52 |
| Gambar 4. 6 Tampilan Penutup Vidio (Closing Video).....                    | 52 |
| Gambar 4. 8 Setelah Revisi .....                                           | 54 |
| Gambar 4. 8 Sebelum Revisi.....                                            | 54 |
| Gambar 4. 9 Sebelum Revisi.....                                            | 56 |
| Gambar 4. 10 Setelah Revisi .....                                          | 56 |
| Gambar 4. 11 Sebelum Revisi.....                                           | 56 |
| Gambar 4. 12 Setelah Revisi .....                                          | 56 |
| Gambar 4. 13 Perbandingan Hasil Angket Pre non-test dan Post non-test..... | 59 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 3. 1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....                  | 29 |
| Tabel 3. 2 Kisi-kisi Indikator Validasi Materi .....           | 33 |
| Tabel 3. 3 Kisi-kisi Indikator Validasi Media.....             | 34 |
| Tabel 3. 4 Kisi-kisi Indikator Validasi Bahasa .....           | 34 |
| Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Peserta Didik.....                 | 35 |
| Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan Validasi Produk .....            | 36 |
| Tabel 3. 7 Data Kuantitatif Skala Likert .....                 | 37 |
| Tabel 3. 8 Konversi Validasi.....                              | 37 |
| Tabel 3. 9 Kriteria Gain Ternormalisasi.....                   | 39 |
| Tabel 4. 1Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran .....   | 43 |
| Tabel 4. 2 Data Validasi Aspek Materi .....                    | 53 |
| Tabel 4. 3 Data Validasi Aspek Media .....                     | 55 |
| Tabel 4. 4 Data Validasi Aspek Bahasa .....                    | 56 |
| Tabel 4. 5 Hasil Angket Pre non-test .....                     | 58 |
| Tabel 4. 6 Hasil Angket Post non-test.....                     | 58 |
| Tabel 4. 7 Deskripsi Data Pre non-test dan Post non-test ..... | 60 |
| Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas .....                          | 61 |
| Tabel 4. 9 Skor Uji N-Gain Indikator 1 .....                   | 61 |
| Tabel 4. 10 Skor Uji N-Gain Indikator 2 .....                  | 61 |
| Tabel 4. 11 Skor Uji N-Gain Indikator 3 .....                  | 62 |
| Tabel 4. 12 Skor Uji N-Gain Indikator 4 .....                  | 62 |
| Tabel 4. 13 Skor Rata-rata Setiap Indikator .....              | 62 |
| Tabel 4. 15 Kategori N-Gain.....                               | 63 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                         |     |
|---------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 . Surat Izin Penelitian.....                 | 72  |
| Lampiran 2. Hasil Validasi Materi Validator 1 .....     | 73  |
| Lampiran 3. Hasil Validasi Materi Validator 2 .....     | 77  |
| Lampiran 4. Hasil Validasi Media Validator 1 .....      | 81  |
| Lampiran 5 Hasil Validasi Media Validator 2 .....       | 85  |
| Lampiran 6. Hasil Validasi Bahasa Validator 1 .....     | 89  |
| Lampiran 7. Hasil Validasi Bahasa Validator 2 .....     | 92  |
| Lampiran. 8 Indikator Aspek Kelayakan Materi.....       | 95  |
| Lampiran 9. Indikator Aspek Kelayakan Media .....       | 96  |
| Lampiran 10. Indikator Aspek Kelayakan Bahasa .....     | 97  |
| Lampiran 11. Hasil Pengisian Angket Peserta Didik ..... | 98  |
| Lampiran 12. Hasil Uji Normalitas .....                 | 99  |
| Lampiran 13. Hasil Pre non-test dan Post non-test ..... | 99  |
| Lampiran 14 . Hasil Uji N-Gain.....                     | 100 |
| Lampiran 15. Dokumentasi .....                          | 101 |

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI  
KINEMASTER DENGAN PENDEKATAN *REALISTIC MATHEMATICS  
EDUCATION* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA  
PADA SOAL CERITA SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL**

Christian Regen, 2025, Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP-UKI

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Animasi Menggunakan Aplikasi Kinemaster Dengan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Soal Cerita Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian menghasilkan media animasi yang telah divalidasi oleh validator dengan rata-rata validasi materi dari 2 validator sebesar 4,40 yang termasuk dalam kategori Sangat Valid, rata-rata validasi media dari 2 validator sebesar 4,46 yang juga masuk dalam kategori Sangat Valid, serta rata-rata validasi bahasa dari 2 validator sebesar 4,55 yang dikategorikan Sangat Valid. Setelah media animasi dinyatakan valid, implementasi dan uji efektivitas dilakukan dengan perolehan nilai *n-gain* pada setiap indikator sebagai berikut: durasi belajar sebesar 0,5915 (kategori peningkatan sedang), hasrat dan keinginan untuk berhasil sebesar 0,6680 (kategori peningkatan sedang), ulet dalam menghadapi tugas sebesar 0,7000 (kategori peningkatan sedang), serta adanya kegiatan menarik dalam belajar sebesar 0,7263 (kategori peningkatan tinggi). Rata-rata *n-gain* keseluruhan adalah 0,6810, yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media animasi pembelajaran berbasis pendekatan *Realistic Mathematics Education* pada soal cerita SPLDV mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan kategori peningkatan sedang.

**Kata Kunci:** Media Animasi, Peningkatan, Motivasi

**DEVELOPMENT OF ANIMATION MEDIA USING KINEMASTER  
APPLICATION WITH REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION  
APPROACH TO ENHANCE STUDENT LEARNING MOTIVATION IN  
WORD PROBLEMS OF LINEAR SYSTEM OF TWO VARIABLES.**

Christian Regen, 2025, Mathematics Education Study Program, FKIP-UKI

**ABSTRACT**

*This study aims to develop animated media using the Kinemaster application with a Realistic Mathematics Education approach to enhance students' learning motivation in solving word problems on Systems of Linear Equations in Two Variables (SPLDV). The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The study resulted in an animated learning media that was validated by experts, obtaining an average material validation score of 4.40 from two validators, categorized as Highly Valid. The average media validation score from two validators was 4.46, also categorized as Highly Valid, while the average language validation score was 4.55, also classified as Highly Valid. After being validated, the animated media was implemented and tested for effectiveness, with the n-gain score for each indicator as follows: learning duration at 0.5915 (moderate improvement category), desire and aspiration to succeed at 0.6680 (moderate improvement category), perseverance in completing tasks at 0.7000 (moderate improvement category), and engaging learning activities at 0.7263 (high improvement category). The overall average n-gain score was 0.6810, classified as a moderate improvement. Based on these results, it can be concluded that the animated learning media based on the Realistic Mathematics Education approach in SPLDV word problems can enhance students' learning motivation at a moderate improvement level.*

**Keywords:** Animation Media, Improvement, Motivation