ABSTRAK

Tesis dengan judul Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Memecahkan Masalah pada Siswa Kelas IV di MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar ditulis oleh Hanna Khoirul Asfiya', NIM. 128505203012, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, yang dibimbing oleh Prof. Dr. H. Prim Masrokan Mutohar, M.Pd serta Dr. H. Nur Efendi, M.Ag.

Kemampuan berpikir kritis sangat dibutuhkan untuk berpartisipasi dalam era digital. Sehingga pada proses pembelajaran perlu digalakkan untuk melatih dan memacu peserta didik untuk berpikir kritis. Proses pendidikan, keberhasilan dan ketercapaian tujuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor pendukung salah satunya faktor motivasi belajar. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang kuat maka semakin baik pula kemampuan berpikir kritisnya karena cenderung terus berusaha untuk mencapai tujuan yang dikendaki. Multimedia interaktif diharapkan mempunyai pengaruh positif terhadap motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Penelitian ini bertempat MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar yang hampir seluruh kelas sudah dilengkapi dengan fasilitas berupa *Smart TV Digital* 40 *inc* yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang menarik. Tetapi masih terdapat guru yang kurang maksimal dalam memanfaatkan fasilitas tersebut dan mempertahankan pembelajaran secara konvensional. Selain itu, data yang peneliti peroleh menunjukkan masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan uraian tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan memecahkan masalah pada siswa kelas IV di MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan memecahkan masalah pada siswa kelas IV di MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Postest Only Control Design*. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar berjumlah 51 siswa yang terdiri dari 3 kelas. Sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik *Cluster Sampling.* Sumber data yang digunakan berupa sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer berasal dari hasil *post test* yang dilakukan di kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sumber data sekunder berasal dari catatan lapangan yang berupa dokumentasi dan dokumen-dokumen lain yang mendukung. Teknik pengumpulan data menggunakan metode angket/kuesioner dan metode tes. Teknik analisis data menggunakan *sofware SPSS ver.20 for windows.*Uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Sedangkan uji hipotesis menggunakan analisis deskriptif, uji linier sederhana, analisis uji manova dan analisis uji-t.

Hasil penelitian ini diketahui bahwa rata-rata penggunaan multimedia interaktif dalam kondisi baik dengan jumlah 6 dari 17 siswa dengan presentase 35,29%. Motivasi belajar siswa dalam kondisi sedang dengan jumlah 7 dari 17 siswa dengan presentase 41,18%. Pada kemampuan berpikir kritis, rata-rata dalam kondisi tinggi dengan jumlah 11 dari 17 siswa dengan presentase 64,7%. Sedangkan rata-rata kemampuan memecahkan masalah dalam kondisi sedang dengan jumlah 9 dari 17 siswa dengan presentase 52,94%. Dari hasil uji regresi linier sederhana multimedia interaktif terhadap motivasi belajar, diketahui nilai signifikansi Sig. 0,002 < 0,05 yang artinya adanya pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar. Sedangkan dari hasil uji regresi linier sederhana multimedia interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis, diketahui nilai signifikansi Sig. 0,002 < 0,05 yang artinya terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan berpikir kritis. Hasil uji regresi linier sederhana multimedia interaktif terhadap kemampuan memecahkan masalah, menunjukkan nilai signifikansi Sig. 0,047 < 0,05 yang artinya adanya pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan memecahkan masalah. Pada uji manova diketahui bahwa semua nilai signifikansi Sig. 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh bersama penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Hasil uji T motivasi belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai Sig. (2-*tailed*) 0,012 < 0,05 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara kelas yang menggunakan multimedia interaktif dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Sedangkan pada hasil uji T kemampuan berpikir kritis kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai Sig. (2-*tailed*) 0,000 < 0,05 sehingga diketahui adanya perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis antara kelas yang menggunakan multimedia interaktif dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil uji T kemampuan memecahkan masalah kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai Sig. (2.*tailed*) 0,000 <0,05 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan memecahkan masalah antara kelas yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Motivasi Belajar, Berpikir Kritis, Pemecahan Masalah.

ABSTRACT

The thesis entitled The Effect of Interactive Multimedia Use on Learning Motivation, Critical Thinking Ability, and Problem Solving in Fourth Grade Students at MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar was written by Hanna Khoirul Asfiya', NIM. 128505203012, Postgraduate Study Program for Teachers of Madrasah Ibtidaiyah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, which is supervised by Prof. Dr. H. Prim Masrokan Mutohar, M.Pd and Dr. H. Nur Efendi, M.Ag.

Critical thinking skills are needed to participate in the digital era. So that the learning process needs to be encouraged to train and encourage students to think critically. The educational process, success and achievement of educational goals are strongly influenced by supporting factors, one of which is learning motivation. Students who have a strong learning motivation, the better their critical thinking skills because they tend to continue to strive to achieve the desired goals. Interactive multimedia is expected to have a positive influence on learning motivation, critical thinking skills and problem solving. This research takes place at MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar where almost all classes are equipped with facilities in the form of a 40 inc Digital Smart TV that can be used by teachers as an interesting learning medium. But there are still teachers who are less than optimal in utilizing these facilities and maintaining conventional learning. In addition, the data obtained by the researchers showed that student learning outcomes were still low in mathematics.

Based on this description, researchers are interested in conducting research on the effect of using interactive multimedia on learning motivation, critical thinking skills, and problem solving in fourth grade students at MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar.

The purpose of this study was to determine the effect of using interactive multimedia on learning motivation, critical thinking skills, and problem solving in fourth grade students at MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar. This study uses a quantitative approach to the type of experimental research. The experimental research design used in this research is Posttest Only Control Design. The population in this study were all students of class IV MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar totaling 51 students consisting of 3 classes. Sampling in this study uses the Cluster Sampling technique. Sources of data used in the form of primary and secondary data sources. The primary data source comes from the results of the post-test conducted in the experimental class and the control class. Secondary data sources come from field notes in the form of documentation and other supporting documents. The data collection technique used a questionnaire/questionnaire method and the test method. The data analysis technique used SPSS software ver.20 for windows. The prerequisite test used the normality test and homogeneity test. While the hypothesis test using descriptive analysis, simple linear test, analysis of manova test and t-test analysis.

The results of this study note that the average use of interactive multimedia is in good condition with 6 out of 17 students with a percentage of 35,29%. Students' learning motivation is in moderate condition with 7 out of 17 students with a percentage of 41.18%. In critical thinking skills, the average is in high condition

with 11 out of 17 students with a percentage of 64,7%. Meanwhile, the average problem-solving ability is in moderate conditions with 9 out of 17 students with a percentage of 52.94%. From the results of simple linear regression test interactive multimedia on learning motivation, it is known that the significance value of Sig. 0.002 <0.05, which means that there is an effect of using interactive multimedia on learning motivation. Meanwhile, from the results of the simple linear regression test of interactive multimedia on critical thinking skills, it is known that the significance value of Sig. 0.002 <0.05, which means that there is an effect of using interactive multimedia on critical thinking skills. The results of the interactive multimedia simple linear regression test on problem-solving skills, show the significance value of Sig. 0.047 <0.05, which means that there is an effect of using interactive multimedia on problem-solving abilities. In the manova test, it is known that all significant values of Sig. 0.000 <0.05 so it can be concluded that there is a joint effect of the use of interactive multimedia on learning motivation, critical thinking skills and problem solving. The results of the T test of learning motivation in the experimental class and the control class showed the value of Sig. (2-tailed) 0.012 <0.05, which means that there is a significant difference in learning motivation between classes that use interactive multimedia and classes that use conventional learning. Meanwhile, the results of the T test of critical thinking skills in the experimental class and control class showed the value of Sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05 so that it is known that there is a significant difference in critical thinking skills between classes that use interactive multimedia and classes that use conventional learning. The results of the T-test of the problem-solving ability of the experimental class and control class showed the value of Sig. (2.tailed) 0.000 <0.05, which means that there is a significant difference in problem-solving abilities between classes using interactive multimedia learning and classes using conventional learning.

Keywords: Interactive Multimedia, Learning Motivation, Critical Thinking, Problem Solving.

نبذة مختصرة

أطروحة بعنوان تأثير استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية على تحفيز التعلم ، والقدرة على التفكير النقدي وحل المشكلات في طلاب الصف الرابع في MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar ، برنامج الدراسات العليا لمعلمي مدرسة ابتدائية UIN موتوهار سيد علي رحمة الله تولونغاغونغ ، الذي يشرف عليه أ.د. دكتور. بريم ماسروكان ، م M.Pd، د. نور أفندي .، NIM. 128505203012، كتبها حنا خوارول أسفية ،

هناك حاجة إلى مهارات التفكير النقدي للمشاركة في العصر الرقمي. بحيث تحتاج عملية التعلم إلى التشجيع لتدريب الطلاب وتشجيعهم على التفكير النقدي. تتأثر العملية التعليمية والنجاح وتحقيق الأهداف التعليمية بشدة بالعوامل الداعمة ، أحدها الدافع للتعلم. الطلاب الذين لديهم دافع تعليمي قوي ، كانت مهارات التفكير النقدي لديهم أفضل لأنهم يميلون إلى الاستمرار في السعي لتحقيق الأهداف المرجوة. من المتوقع أن يكون للوسائط المتعددة التفاعلية تأثير إيجابي على تحفيز التعلم ومهارات التفكير النقدي وحل المشكلات. يتم إجراء هذا البحث في MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar حيث تم تجهيز جميع الفصول تقريبًا بمرافق على شكل تلفزيون ذكي رقمي 40 بوصة يمكن استخدامه من قبل المعلمين كوسيلة تعليمية مثيرة للاهتمام. ولكن لا يزال هناك مدرسون أقل من الأمثل في استخدام هذه المرافق والحفاظ على التعلم التقليدي. بالإضافة إلى ذلك ، أظهرت البيانات التي حصل عليها الباحثون أن نتائج تعلم الطلاب لا تزال منخفضة في الرياضيات.

بناءً على هذا الوصف ، يهتم الباحثون بإجراء بحث حول تأثير استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية على تحفيز التعلم ومهارات التفكير النقدي وحل المشكلات في طلاب الصف الرابع في MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar.

كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد تأثير استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية على تحفيز التعلم ومهارات التفكير النقدي وحل المشكلات لدى طلاب الصف الرابع في MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar. تستخدم هذه الدراسة نهجًا كميًا لنوع البحث التجريبي. تصميم البحث التجريبي المستخدم في هذا البحث هو Posttest Only Control Design. كان المجتمع في هذه الدراسة جميعًا طلاب الصف الرابع في MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar البالغ عددهم 51 طالبًا ويتكون من 3 فصول. أخذ العينات في هذه الدراسة يستخدم تقنية أخذ العينات العنقودية. مصادر البيانات المستخدمة في شكل مصادر البيانات الأولية والثانوية. يأتي مصدر البيانات الأساسي من نتائج الاختبار اللاحق الذي تم إجراؤه في الفصل التجريبي وفئة التحكم. تأتي مصادر البيانات الثانوية من الملاحظات الميدانية في شكل وثائق ووثائق داعمة أخرى. استخدمت تقنية جمع البيانات أسلوب الاستبيان للنوافذ ، واستخدم SPSS ver.20 / الاستبيان وطريقة الاختبار. استخدمت تقنية تحليل البيانات برنامج الاختبار الأساسي اختبار الحالة الطبيعية واختبار التجانس. بينما يتم اختبار الفرضية باستخدام التحليل الوصفي والاختبار الخطي البسيط وتحليل اختبار مانوفا وتحليل اختبار t.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن متوسط استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية في حالة جيدة مع 8 من 17 طالبًا بنسبة 47،00٪. حافز التعلم لدى الطلاب في حالة متوسطة مع 7 من 17 طالبًا بنسبة 41.18٪. في مهارات التفكير النقدي ، يكون المتوسط في حالة عالية مع 9 من 17 طالبًا بنسبة 52،94٪. في حين أن متوسط القدرة على حل المشكلات يكون في ظروف متوسطة مع 9 من 17 طالبًا بنسبة 52.94٪. من نتائج اختبار الانحدار الخطي البسيط للوسائط المتعددة التفاعلية على دافع التعلم ، من المعروف أن قيمة Sig المعنوية. 0.002 <0.05 ، مما يعني أن هناك تأثير لاستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية على تحفيز التعلم. وفي الوقت نفسه ، من نتائج اختبار الانحدار الخطي البسيط للوسائط المتعددة التفاعلية على مهارات التفكير المعنوية. 0.002 <0.05 ، مما يعني وجود تأثير لاستخدام الوسائط Sig النقدي ، من المعروف أن قيمة المتعددة التفاعلية على مهارات التفكير النقدي. تظهر نتائج اختبار الانحدار الخطي البسيط للوسائط المتعددة ، مما يعني أن استخدام الوسائط Sig. 0.047 <0.05 التفاعلية على قدرات حل المشكلات ، قيمة أهمية المتعددة التفاعلية يؤثر على القدرة على حل المشكلات. في اختبار مانوفا ، من المعروف أن جميع القيم لذا يمكن استنتاج أن هناك تأثيرًا مشتركًا لاستخدام الوسائط المتعددة Sig. 0.000 <0.05 المهمة لـ لتحفيز التعلم T التفاعلية على تحفيز التعلم ومهارات التفكير النقدي وحل المشكلات. أظهرت نتائج اختبار (2-الذيل) 0.012 <0.05 ، مما يعني أن هناك فرقًا كبيرًا Sig. في الفصل التجريبي والفئة الضابطة قيمة

في دافع التعلم بين الفصول التي تستخدم الوسائط المتعددة التفاعلية والفصول التي تستخدم التعلم التقليدي.
Sig. **لمهارات التفكير النقدي في الصنف التجريبي والفئة الضابطة قيمة** T **في حين أظهرت نتائج اختبار**
(2-الذيل) 0.000 <0.05 بحيث من المعروف أن هناك فرقًا كبيرًا في مهارات التفكير النقدي بين الفصول
T **التي تستخدم الوسائط المتعددة التفاعلية والفصول التي تستخدم التعلم التقليدي. أظهرت نتائج اختبار**
، مما Sig. (2.tailed) 0.000 <0.05 **للقدرة على حل المشكلات للفئة التجريبية والفئة الضابطة قيمة**
يعني أن هناك فرقًا كبيرًا في قدرات حل المشكلات بين الفصول الدراسية باستخدام التعلم التفاعلي للوسائط
.المتعددة والفصول التي تستخدم التعلم التقليدي
الكلمات المفتاحية: الوسائط المتعددة التفاعلية ، تحفيز التعلم ، التفكير النقدي ، حل المشكلات