ABSTRAK

Umi Khabibatulailiah, NIM. 126205201069, "Pengaruh Media *Articullate Storyline 3* Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas IV MI Plus Nurul Huda Ngepeh Tulungagung", Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Pembimbing Skripsi: Dr. Moh. Arif, M.Pd.

Kata Kunci: Media *Articulate Storyline 3*, Motivasi Belajar, Keterampilan Proses Sains

Penelitian ini dilatar belakangi oleh perkembangan teknologi dan kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) yang tidak bisa dihindari lagi dan berimbas pada dunia pendidikan. Imbasnya dalam dunia pendidikan yaitu guru dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi-teknologi modern, salah satunya yaitu memanfaatkan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Perlunya memanfaatkan media interaktif yaitu memudahkan guru dalam menyampaikan materi selain itu akan menciptakan pengalaman baru dalam belajar, sehingga akan memotivasi siswa untuk terus belajar dan meningkatkan keterampilan proses sains dalam diri siswa.

Tujuan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap motivasi belajar siswa. Selanjutnya juga untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap keterampilan proses sains. Dan yang terakhir untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap motivasi belajar dan keterampilan proses sains siswa pada mata pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif, jenis penelitiannya adalah penelitian eksperimen semu yaitu *Quasi Experimental Design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV MI Plus Nurul Huda Ngepeh Tulungagung yang berjumlah 34 siswa. Teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan jenis *purposive sampling*, dengan kelas IV A berjumlah 17 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B berjumlah 17 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa angket untuk mengukur motivasi belajar siswa dan *posttest* untuk mengukur keterampilan proses sains. Analisis data yang digunakan yaitu uji t dan uji MANOVA dengan bantuan aplikasi *SPSS Statistic 25.0 for Windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Terdapat pengaruh signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *articulate storyline 3* terhadap motivasi belajar siswa materi siklus hidup makhluk hidup siswa kelas IV di MI Plus Nurul Huda Ngepeh Tulungagung. Berdasarkan perhitungan uji t untuk motivasi belajar memperoleh Signifikansi pada tabel *sig. (2 -tailed)* adalah 0,000, yang artinya 0,000 < 0,05, maka hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak, 2) Terdapat pengaruh signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *articulate storyline 3* terhadap

keterampilan proses sains materi siklus hidup makhluk hidup siswa kelas IV di MI Plus Nurul Huda Ngepeh Tulungagung. Berdasarkan perhitungan uji t untuk motivasi belajar memperoleh Signifikansi pada tabel *sig. (2 -tailed)* adalah 0,000, yang artinya 0,000 < 0,05, maka hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak, 3) Terdapat pengaruh signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran *articulate storyline 3* terhadap motivasi belajar dan keterampilan proses siswa materi siklus hidup makhluk hidup pada kelas IV di MI Plus Nurul Huda Ngepeh Tulungagung. Berdasarkan perhitungan uji MANOVA untuk motivasi belajar memperoleh Signifikansi pada tabel *sig. (2 -tailed)* adalah 0,000, yang artinya 0,000 < 0,05, maka hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak.

ABSTRACK

Umi Khabibatulailiah, NIM. 126205201069, "The Effect of Articulate Storyline 3 Media on Learning Motivation and Science Process Skills of Grade IV MI Plus Nurul Huda Ngepeh Tulungagung Students", Department of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training (FTIK), Islamic University State of Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Thesis mentor: Dr. Moh. Arif, M.Pd.

Keywords: Media Articulate Storyline 3, Learning Motivation, Science Process Skills

This research is motivated by technological developments and advances in science and technology (Science and Technology) which can no longer be avoided and have an impact on the world of education. The impact in the world of education is that teachers are required to be able to utilize modern technologies, one of which is utilizing interactive learning media in the teaching and learning process. The need to utilize interactive media is to make it easier for teachers to convey material, besides that it will create new experiences in learning, so that it will motivate students to continue learning and improve students' science process skills.

The aim of the research was to determine the effect of using the interactive media Articulate Storyline 3 on student learning motivation. Furthermore, to determine the effect of using interactive media Articulate Storyline 3 on science process skills. And finally, to find out the effect of using the interactive media Articulate Storyline 3 on students' learning motivation and science process skills in science subjects on the life cycle of living things.

This research uses quantitative research, the type of research is quasi-experimental research, namely Quasi Experimental Design with a Nonequivalent Control Group Design research design. The population of this study was all students of class IV MI Plus Nurul Huda Ngepeh Tulungagung, numbered 34 students. The sampling technique used purposive sampling, with class IV A totaling 17 students as the experimental class and class IV B totaling 17 students as the control class. Data collection techniques use questionnaires, tests, and documentation. The research instrument is a questionnaire to measure students' learning motivation and a posttest to measure science process skills. The data analysis used was the t test and MANOVA test with the help of the SPSS Statistics 25.0 for Windows application.

The results of the research show that 1) There is a significant influence on the use of articulate storyline 3 learning media on students' learning motivation regarding the life cycle of living things in class IV students at MI Plus Nurul Huda Ngepeh Tulungagung. Based on the t test calculation for learning motivation, it obtains significance in the sig table. (2-tailed) is 0.000, which means $0.000 < 0.05$, then the hypothesis H_a is accepted and H_0 is rejected, 2) There is a significant influence on the use of articulate storyline 3 learning media on the science process skills of the life cycle of living things in class IV students at MI Plus Nurul Huda

Ngepeh Tulungagung. Based on the t test calculation for learning motivation, it obtains significance in the sig table. (2-tailed) is 0.000, which means 0.000 < 0.05, then the H_a hypothesis is accepted and H_0 is rejected. 3) There is a significant influence on the use of articulate storyline 3 learning media on students' learning motivation and processing skills regarding the life cycle of living things in class. IV at MI Plus Nurul Huda Ngepeh Tulungagung. Based on MANOVA test calculations for learning motivation, it obtained significance in the sig table. (2-tailed) is 0.000, which means 0.000 < 0.05, then the H_a hypothesis is accepted and H_0 is rejected.

الملخص

أومي خبيباتليلية، رقم تعريف الطالب ٩٦٠١٠٢٥٠٢٦٢١، "تأثير وسائل الإعلام المفصلة ٣ على دافعية التعلم ومهارات عملية العلوم لطلاب الصف الرابع بالمدرسة الابتداءية بالإضافة إلى نور الهدى نغيبه تولونجاجونج"، قسم تعليم المعلمين المدرسة الابتدية، كلية التربية وتدريب المعلمين جامعة السيد علي الإسلامية الحكومية رحمة الله تولونج أجونج. .المشرف على الرسالة: الدكتور محمد عارف ماجستير في التربية

الكلمات المفتاحية: القصة الإعلامية الواضحة ٣، دافعية التعلم، مهارات عملية العلم

الدافع وراء هذا البحث هو التطورات التكنولوجية والتقدم في العلوم والتكنولوجيا (العلوم والتكنولوجيا) والتي لم يعد من الممكن تجنبها ولها تأثير على عالم التعليم. التأثير في عالم التعليم هو أن المعلمين مطالبون بأن يكونوا قادرين على استخدام التقنيات الحديثة، وأحدها استخدام وسائل التعلم التفاعلية في عملية التدريس والتعلم. وتتمثل الحاجة إلى استخدام الوسائط التفاعلية في تسهيل نقل المواد على المعلمين، بالإضافة إلى أنها ستخلق تجارب جديدة في التعلم، بحيث تحفز الطلاب على مواصلة التعلم وتحسين مهارات الطلاب في العمليات العلمية.

هدف البحث إلى تحديد أثر استخدام الوسائط التفاعلية القصة الإعلامية الواضحة ٣ على دافعية التعلم لدى الطلاب. علاوة على ذلك، لتحديد تأثير استخدام الوسائط التفاعلية القصة الإعلامية الواضحة ٣ على مهارات عملية العلم. وأخيرًا لمعرفة تأثير استخدام الوسائط التفاعلية القصة الإعلامية الواضحة ٣ على دافعية التعلم لدى الطلاب ومهارات عملية العلوم في المواد العلمية على دورة حياة الكائنات الحية.

يستخدم هذا البحث البحث الكمي، ونوع البحث هو البحث شبه التجريبي، وهو التصميم شبه التجريبي مع تصميم بحث تصميم المجموعة الضابطة غير المكافئة. كان مجتمع هذه الدراسة جميع طلاب الصف الرابع في المدرسة الإبتداعية زائد نور الهدى نجيبه تولونج أجونج، بإجمالي ٣٤ طالبًا. استخدمت تقنية أخذ العينات أخذ العينات الهادفة، حيث بلغ إجمالي عدد الطلاب في الفصل الرابع (أ) ١٧ طالبًا كفصل تجريبي والفصل الرابع (ب) يبلغ إجمالي عددهم ١٧ طالبًا كفصل ضابط. تستخدم تقنيات جمع البيانات الاستبيانات والاختبارات والوثائق. أداة البحث عبارة عن استبانة لقياس دافعية التعلم لدى الطلاب، واختبار بعدي لقياس مهارات عملية العلم. كان تحليل البيانات المستخدم هو اختبار (ت) واختبار (منوفا).

تظهر نتائج البحث أن ١) هناك تأثير كبير لاستخدام وسائل التعلم المفصلة ٣ على دافعية التعلم لدى الطلاب فيما يتعلق بدورة حياة الكائنات الحية لدى طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتداعية بلس نور الهدى نغيبه تولونج أجونج .واستنادا إلى حسابات الاختبار لدافعية التعلم، فإنه يحصل على أهمية في جدول (سيغ. تيلطا – ٢) هي 0.000 , أي 0.05 > 0.000 , عندها يتم قبول فرضية (ها – أ) ورفض (ها – 0), ٢) هناك تأثير كبير على استخدام وسائل التعلم المفصلة ٣ على مهارات عملية العلوم للمواد المتعلقة بدورة حياة الكائنات الحية لدى طلاب الصف الرابع في المدرسة الابتداءية بلس نور الهدى نغيبه تولونج أجونج .بناءً على حساب اختبار t لدافعية التعلم، فإنه يحصل على أهمية في جدول (سيغ. تيلطا – ٢) هي 0.000 , أي 0.05 > 0.000 , عندها يتم قبول فرضية (ها – أ) ورفض (ها – 0), ٣) هناك تأثير كبير على استخدام وسائل التعلم المفصلة 3 على دافعية التعلم لدى الطلاب ومهارات المعالجة فيما يتعلق بدورة حياة الكائنات الحية في الصف الرابع في المدرسة الابتداءية بلس نور الهدى نغيبه تولونج أجونج. واستنادا إلى حسابات اختبار (منوفا) لدافعية التعلم، فقد حصل على أهمية في جدول (سيغ. تيلطا – ٢) هي 0.000 , أي 0.05 > 0.000 , عندها يتم قبول فرضية (ها – أ) ورفض (ها – 0).