

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian dari proses kehidupan yang telah menjadi kebutuhan asasi manusia. Pendidikan diartikan sebagai proses pengubahan sikap dan karakter seseorang dalam usaha mendewasakan manusia melalui usaha-usaha pengajaran dan pelatihan.<sup>1</sup> Secara etimologi pendidikan berasal dari bahasa Yunani “*paedagogie*” yang artinya membimbing, sedangkan dalam bahasa Inggris berasal dari istilah “*to educate*” yang artinya memperbaiki sikap dan melatih kemampuan berpikir manusia. Ki Hajar Dewantara sebagai bapak pendidikan Indonesia mendefinisikan bahwa pendidikan adalah menuntut segala kekuatan ilmu yang ada supaya mereka terbentuk sebagai manusia dan anggota masyarakat yang memiliki keselamatan, budi pekerti, serta kebahagiaan yang setinggi-tingginya selaras dengan alam dan masyarakat sekitarnya.<sup>2</sup>

Dewasa ini perkembangan teknologi dan kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) tidak dapat dihindari lagi, bahkan berimbas pada dunia pendidikan. Senantiasa dengan adanya perkembangan teknologi akses ilmu pengetahuan semakin cepat dan mudah diakses siapapun, di manapun, dan kapanpun. Selain itu, berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan tentunya paradigma dan aspek-aspek pendidikan akan mengalami perubahan mengikuti perkembangan. Hal tersebut menuntut tenaga pendidik dan peserta didik harus mampu mengejar perkembangan teknologi untuk bersaing dan meningkatkan kualitas pendidikannya. Karena guru sebagai tenaga pendidik

---

<sup>1</sup> Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan (Cetakan I)*, (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018), hlm. 7-8.

<sup>2</sup> Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan (Konsep, Teori, dan Aplikasinya)*, (Medan: Lembaga peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia LPPPI, 2019), hlm. 23-24.

memiliki peran yang sangat penting sebagai upaya mencetak generasi unggul dan juga berdaya saing.<sup>3</sup>

Perkembangan teknologi adalah proses perubahan atau revolusi yang menghasilkan modernitas yang ditandai dengan pertumbuhan ekonomi, mobilitas sosial, ekspansi, hingga peluasan budaya yang ditandai dengan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) melalui munculnya peralatan dan aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk memudahkan melakukan aktivitas sehari-hari. Dalam ranah kegiatan belajar mengajar perkembangan teknologi ini dapat dibuktikan dengan munculnya aplikasi dan peralatan yang dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran interaktif. Sehingga guru dituntut untuk meningkatkan kemampuan dan kompetensinya dalam proses belajar mengajar dengan menyeimbangkan dirinya terhadap teknologi di zaman modern.

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk mengantarkan dan perantara penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik untuk membantu pemahaman peserta didik, menarik minat dan motivasi belajar peserta didik. sejalan dengan ungkapan berikut bahwa media pembelajaran digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami dan mendalami materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.<sup>4</sup> Pendidikan pada abad 21 menuntut penggunaan media pembelajaran beraneka ragam, hal tersebut karena dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Sehingga lahirlah media pembelajaran interaktif yang mampu menarik perhatian peserta didik untuk belajar karena tampilannya yang menarik dan menyerupai pengalaman konkrit peserta didik. Media pembelajaran interaktif, yaitu media pembelajaran yang tampilannya berisi kombinasi antara teks, gambar, audio, visual, grafik, animasi, hingga simulasi yang terpadu menjadi satu dengan

---

<sup>3</sup> Juhaeni, Safaruddin, and Zuha Prisma Salsabila, *Articulate Storyline sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah*, *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, Vol 8 No 2 (2021), hlm. 150 .

<sup>4</sup> Muhammad Hasan, dkk., *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta media group, 2021), hlm. 27.

bantuan perangkat komputer ataupun sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>5</sup>

Melalui media pembelajaran interaktif siswa diharapkan mampu secara aktif berinteraksi dengan media tersebut. Selain itu, dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif diharapkan memberikan pengaruh besar terhadap motivasi belajar peserta didik dan menstimulus peserta didik, sehingga dapat memberikan pengaruh positif melalui materi yang disampaikan.<sup>6</sup> Hal tersebut sejalan dengan Al-Qur'an pada surah Al-Alaq ayat 3-4, yang mana terdapat relevansinya dengan media dan teknologi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai alat perantara pembelajaran:

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ<sup>٥</sup> (٣) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ<sup>٤</sup>

Artinya: Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia; Yang mengajar (manusia) dengan pena. (QS. Al-Alaq:3-4).<sup>7</sup>

Pada ayat ke 4 surat al-alaq tersebut terdapat potongan ayat yang berbunyi “*al-qalam*” yang maksudnya bahwa Allah SWT. Menjadi “*Qalam*” sebagai media yang digunakan oleh manusia untuk memahami sesuatu. Dengan adanya bantuan “*Qalam*” atau pena manusia dapat memahami sesuatu yang sulit. Seiring perkembangan zaman ini, pengertian “*al-qalam*” tidak hanya sebatas pada alat tulis yang digunakan oleh masyarakat tradisioal. Namun, secara substansial “*al-qalam*” dapat menampung seluruh pengertian yang berkaitan dengan semua alat yang dijadikan untuk memahami sesuatu dalam pendidikan termasuk bidang teknologi pendidikan. Adapun *Qalam* dalam konteks modern mencakup berbagai peralatan yang dapat menyimpan berbagai informasi, mengakses, dan menyalurkan secara cepat dan tepat, seperti computer, LCD, laptop, video, gambar, dsb. Sesuai penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki 3 peranan penting, yaitu sebagai penarik

---

<sup>5</sup> Saas Asela, dkk., Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual, *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol 1 No 7 (2020), hlm. 1297–1304.

<sup>6</sup> Anang Fathoni dan Herman Dwi Surjono, Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Peredaran Darah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa PGSD, *Khazanah Pendidikan*, Vol 16 No 2 (2022), hlm. 130–142.

<sup>7</sup> Al-Qur'an Terjemah, (Bandung: Cordoba, 2022), hlm. 597.

perhatian, peran komunikasi, dan peran ingatan. Sehingga para pendidik diharapkan mampu mengetahui dan memahami betapa pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.<sup>8</sup>

Usaha untuk meraih tujuan pembelajaran, sudah selayaknya saat ini guru di era pendidikan abad 21 mampu memanfaatkan media pembelajaran interaktif untuk menciptakan proses belajar mengajar yang menarik dan bervariasi. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat di manfaatkan oleh guru yaitu *software Articulate Storyline 3* yang mana aplikasi tersebut sarana yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan melibatkan indera penglihatan dan pendengaran.

Media *Articulate Storyline 3* merupakan media yang dapat dimanfaatkan sebagai alat komunikasi atau media presentasi yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Melalui media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi pembangkit motivasi peserta didik untuk rajin membaca dan belajar serta mendalami materi pelajaran. Selain sebagai proses pembangkit motivasi siswa dalam belajar dengan memanfaatkan *software articulate storyline 3* dapat bermanfaat sebagai media untuk menambah dan memperluas ilmu pengetahuan sehingga dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan proses berpikir atau meningkatkan keterampilan proses sains peserta didik yang mencakup mengamati, klasifikasi, maupun evaluasi.

Keterampilan proses sains tertuang dalam pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Keterampilan proses *sains* merupakan salah satu langkah untuk menempuh ketercapaian pembelajaran melalui sebuah metode ilmiah yang bersifat logis, rasional, dan objektif sesuai dengan kenyataan. Dalam pembelajaran IPA yang berbasis kompetensi mewajibkan siswa untuk mempelajari materi pokok dan penguasaan konsep melalui kegiatan pembelajaran berbasis eksperimen. IPA sebagai suatu proses atau metode ilmiah yang meliputi cara berpikir, sikap, langkah-langkah, dan kegiatan sains dalam memperoleh prosuk IPA sejatinya bertujuan untuk melatih siswa menggali dan

---

<sup>8</sup> Syaiful Askhari, *Nilai-Nilai Pendidikan Dalam Surat Al-Alaq Ayat 1-5 Dan Relevansinya Terhadap Pembelajaran*, Tesis, (Bengkulu: Pascasarjana IAIN Curup, 2019), hlm. 6-7.

memahami pengetahuan yang ada di lingkungan sekitar. Selain itu juga dapat menjadikan siswa memiliki sikap ilmiah yang dikembangkan melalui kegiatan percobaan, diskusi, kegiatan proyek, dan juga penyelidikan sederhana. Namun, kenyataan yang terjadi di lapangan kegiatan pembelajaran IPA banyak yang tidak sesuai dengan hakikat pembelajaran IPA, yaitu tidak mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif sehingga kegiatan pembelajaran jadi terlihat monoton. Oleh karenanya, dalam penerapan pembelajaran IPA untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa guru harus menciptakan kegiatan pembelajaran yang bervariasi sehingga menggugah motivasi belajar siswa.<sup>9</sup>

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *software articulate storyline 3* sebagai upaya pembangkit motivasi dan keterampilan proses *sains* tentunya dapat diterapkan diberbagai jenjang pendidikan, tidak terkecuali dalam jenjang pendidikan sekolah dasar (SD) atau madrasah ibtidaiyah (MI). Penelitian yang hendak dilakukan ini tentunya menyertakan variabel terkait pengaruhnya media tersebut terhadap motivasi belajar siswa dan keterampilan proses belajar pada pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) atau sains khususnya materi siklus hidup makhluk hidup. Motivasi belajar adalah serangkaian dorongan yang berasal dari dalam diri peserta didik atau dari luar untuk melakukan kegiatan belajar sehingga menimbulkan perubahan dalam diri peserta didik. Sedangkan keterampilan proses sains yaitu salah satu keterampilan yang didalamnya melatih keterampilan berfikir peserta didik dan juga digunakan untuk membantu siswa dalam memperoleh pemahaman materi yang bersifat *long term memory*. Dengan begitu melalui keterampilan proses *sains* diharapkan dapat membantu siswa menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam menghadapi persaingan global.<sup>10</sup>

Latar belakang penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan pokok setiap insan dan dunia pendidikan saat ini sudah

---

<sup>9</sup> Fahiya Annisa, Iis Nurasih, Dan Astri Sutisnawati, Analisis Keterampilan Proses Dasar IPA dalam Buku Siswa Kelas IV Tema 1 Sekolah Dasar, *Attadib: Journal of Elementary Education*, Vol 5 No 1 (2021), hlm. 56–67.

<sup>10</sup> Amining Rahmasiwi,dkk., Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Di Kelas XI MIA 9 (ICT) SMA Negeri 1 Karanganyar Tahun Pelajaran 2014/2015, *Biologi, Sains, Lingkungan, dan Pembelajaran*, (2015), hlm. 429.

berkembang pesat akibat adanya kemajuan bidang teknologi dan informasi. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik generasi bangsa dituntut memiliki inovasi dan kreativitas dalam menyampaikan pembelajaran salah satunya menguasai teknologi informasi. Melalui teknologi informasi guru dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif salah satunya *software articulate storyline 3* yang mana dapat menampilkan gambar, video, teks, hingga grafik. Melalui media tersebut dapat menarik motivasi belajar siswa sehingga keterampilan proses sains dapat dikuasai oleh peserta didik. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai variabel-variabel yang dapat mempengaruhi motivasi belajar dan keterampilan proses sains dengan mengambil judul **“Pengaruh Media *Articulate Storyline 3* Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas IV MI Plus Nurul Huda Ngepeh Tulungagung”**.

## **B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah**

### 1. Identifikasi Masalah

- a. Pengaruh pemanfaatan media interaktif terhadap motivasi belajar mata pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup.
- b. Pengaruh pemanfaatan media interaktif terhadap keterampilan proses sains mata pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup.
- c. Dalam penyampaian materi IPA kebanyakan guru masih belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif.
- d. Siswa kurang termotivasi dalam belajar sehingga keterampilan proses sains tidak tercapai.
- e. Perlunya perhatian belajar siswa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- f. Perlunya perhatian belajar siswa untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa.
- g. Perlunya motivasi belajar siswa untuk meningkatkan keterampilan proses sains siswa dalam mata pelajaran IPA.

## 2. Pembatasan Masalah

- a. Pengaruh media interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap motivasi belajar siswa materi siklus hidup makhluk hidup MI Plus Nurul Huda Ngepeh Tulungagung.
- b. Pengaruh media interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap keterampilan proses sains siswa materi siklus hidup makhluk hidup MI Plus Nurul Huda Ngepeh Tulungagung.
- c. Pengaruh media interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap motivasi belajar dan keterampilan proses sains siswa materi siklus hidup makhluk hidup MI Plus Nurul Huda Ngepeh Tulungagung.

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan oleh peneliti, maka rumusan masalah yang hendak diteliti, yaitu:

1. Apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup?
2. Apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap keterampilan proses sains siswa pada pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap motivasi belajar dan keterampilan proses sains siswa pada pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup?

## D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap motivasi siswa pada pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap keterampilan proses sains siswa pada pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup.

3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap motivasi belajar dan keterampilan proses sains siswa pada pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup.

## **E. Manfaat Penelitian**

### 1. Secara teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi sumbangsih pemikiran dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan memperkaya hasil penelitian yang diadakan sebelumnya, tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3*.

### 2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, yaitu untuk memperoleh pengalaman secara langsung dalam bidang penelitian terutama dengan meneliti terkait pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap motivasi belajar dan keterampilan proses sains siswa.
- b. Bagi pembaca atau peneliti lain, yaitu diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat serta menambah wawasan khususnya bagi penyusun tentang pengaruh media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap motivasi belajar dan keterampilan proses sains siswa.
- c. Bagi akademik, yaitu Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan mampu memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan, serta bisa menambah bahan referensi kepustakaan khususnya di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.
- d. Bagi lembaga madrasah, yaitu dapat memberikan informasi baru untuk kepala sekolah dan guru tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif di zaman modern ini sebagai pembentuk motivasi belajar dan keterampilan proses sains siswa. Selain itu dapat memberikan motivasi terhadap kepala sekolah dan guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif. Adapun manfaat bagi peserta didik yaitu dapat memberikan pengalaman belajar yang



baru dan berkesan sehingga menarik minat untuk terus belajar dan mendalami materi pelajaran.

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis berfungsi sebagai petunjuk apa yang harus dilakukan. Ditinjau dari operasinya, hipotesis dibedakan menjadi hipotesis nol ( $H_0$ ), yaitu hipotesis yang menyatakan ketidak adanya pengaruh antar variabel. Dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ), yaitu hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh antar variabel. Adapun hipotesis statistik dari penelitian ini, yaitu:

1.  **$H_a$**  : Terdapat pengaruh signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup.

**$H_0$**  : Tidak adanya pengaruh signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap motivasi belajar siswa pada pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup.
2.  **$H_a$**  : Terdapat pengaruh signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap keterampilan proses sains siswa pada pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup.

**$H_0$**  : Tidak adanya pengaruh signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap keterampilan proses sains siswa pada pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup.
3.  **$H_a$**  : Terdapat pengaruh signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Articulate Storyline 3* terhadap motivasi belajar dan keterampilan proses sains siswa pada pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup.

**H<sub>0</sub>** : Tidak adanya pengaruh signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Articalate Storyline 3* terhadap motivasi belajar dan keterampilan proses sains siswa pada pelajaran IPA materi siklus hidup makhluk hidup.

### G. Penelitian Terdahulu

1. Dinda Arta Meivia Eka Sari (2023), Mahasiswa Universitas Tidar. Skripsi dengan judul *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline dengan Pendekatan Saintifik terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP Kelas VII*. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi tersebut yaitu penelitian kuantitatif dengan metode *quasi eksperimen* menggunakan desain *non-equivalent control group*. Teknik pengumpulan data pada penelitian tersebut yaitu motivasi angket dan tes soal uraian. Berdasarkan metode penelitian skripsi Dinda Arta Meivia Eka Sari dapat disimpulkan bahwa terdapat relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan, yaitu sama-sama mengangkat judul skripsi mengenai media interaktif berbasis *articulate storyline* dengan variabel motivasi belajar dan keterampilan proses sains. Sedangkan perbedaannya terdapat pada materi yang hendak diteliti, jenjang sampel penelitian, dan lokasi penelitian.<sup>11</sup>
2. M. Alfian Nugroho (2022), Mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Skripsi dengan judul *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Mata Pelajaran IPS pada Kelas IV MIN 1 Jombang*. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi tersebut yaitu *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan Borg and Gall. Teknik pengumpulan data pada penelitian tersebut yaitu teknik observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan metode penelitian skripsi M. Alfian Nugroho dapat disimpulkan bahwa terdapat relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan, yaitu sama-sama mengangkat judul skripsi tentang media interaktif berbasis *articulate*

---

<sup>11</sup> Dinda Arta Meivia Eka Suci, Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Motivasi Belajar Dan Keterampilan Proses Sains Siswa Smp Kelas VII, *Skripsi*, (Magelang: Universitas Tidar, 2023), hlm. 1-249.

*storyline*. Sedangkan perbedaannya terdapat pada materi yang disajikan dalam media pembelajaran, metode penelitian, sampel, dan lokasi yang dijadikan penelitian.<sup>12</sup>

3. Danita Kurnia Anfira, Sri Dwiastuti, dan Dewi Puspita Sari (2021), Mahasiswa Universitas Sebelas Maret. Jurnal dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar dan Kepuasan Belajar. Metode penelitian yang digunakan dalam jurnal tersebut yaitu Quasi-Eksperimen dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitiannya merupakan siswa kelas XI MIPA 2 dan XI MIPA 6 yang mana pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket motivasi, kepasan belajar, dan tes kognitif. Berdasarkan penelitian Danita Kurnia Anfira, dkk. terdapat relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu sama-sama meneliti pengaruh media *articulate storyline* terhadap motivasi belajar siswa dan juga metode yang digunakan yakni metode kuantitatif. Sedangkan perbedaannya pada penelitian yang hendak dilakukan yaitu variabel keterampilan kognitif dan sampel penelitian yang digunakan yaitu siswa kelas IV MI.<sup>13</sup>
4. Uus Agustina dan Elan (2021) Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. Jurnal dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran *Articulate Storyline* pada Materi Keragaman Budaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Sindangheula 02. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan desain penelitian *The One Group Pretest Posttest*. Berdasarkan penelitian Uus Agustina dan Elan terdapat relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu sama-sama meneliti pengaruh media pembelajaran *Articulate Storyline* dan menggunakan

---

<sup>12</sup> Moh. Alfian Nugroho, Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline Mata Pelajaran IPS Pada Kelas IV MIN 1 Jombang, *Skripsi*, (Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022), hlm. 1-177.

<sup>13</sup> Danita Kurnia Anfira, dkk., Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Kepuasan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring, *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 19 No 2 (2021), hlm. 150-163.

metode penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada variabel yang hendak diteliti dan tempat penelitian.<sup>14</sup>

5. Mudeing Jais dan Ulil Amri (2021) Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar. Jurnal dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 3* terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Banteng. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kuantitatif dengan desain penelitian *The One Group Pretest Posttest*. Berdasarkan penelitian Mudeing dan Ulil Amri terdapat relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu sama-sama meneliti pengaruh media berbasis *Articulate Storyline* dan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada variabel yang hendak diteliti dan tempat penelitian.<sup>15</sup>
6. Sri Setyaningsih, Rusijono, dan Ari Wahyudi (2020) Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya. Jurnal dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif Quasi-Eksperimen dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Berdasarkan penelitian Sri Setyaningsih, dkk. terdapat relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif. Sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada variabel yang hendak diteliti dan tempat penelitian.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Uus Agustina dan Elan, Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline Pada Materi Keragaman Budaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn Sindangheula 02, *JS (Jurnal Sekolah)*, Vol 5 No 3 (2021), hlm. 165–169.

<sup>15</sup> Mudeing Jais dan Ulil Amri, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Di SDN 2 Gantarang Keke Kabupaten Bantaeng, *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, Vol 4 No 3 (2021), hlm. 795–801.

<sup>16</sup> Sri Setyaningsih, Rusijono Rusijono, dan Ari Wahyudi, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia, *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, Vol 20 No 2 (2020), hlm. 144-156.

Tabel 1.1  
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul, dan Tahun	Perbedaan		Persamaan	Hasil
		Terdahulu	Sekarang		
1.	Dinda Arta Meiva Eka Suci, Skripsi berjudul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP Kelas VII”. Pada tahun 2023.	<ol style="list-style-type: none"> <li>Lokasi dan kelas penelitian yang digunakan yaitu di SMP Negeri 5 Magelang kelas VII.</li> <li>Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian yaitu IPA kelas VII tentang kalor dan zat cair.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Lokasi dan kelas penelitian di MI Plus Nurul Huda Ngepeh Kelas IV.</li> <li>Mata pelajaran penelitian yang digunakan IPA materi siklus hidup makhluk hidup.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i>.</li> <li>Variabel penelitian, yaitu motivasi belajar dan keterampilan proses sains.</li> <li>Metode penelitian kuantitatif dengan <i>quasi eksperimen</i> menggunakan desain <i>non-equivalent control group</i>.</li> </ol>	Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> terhadap motivasi belajar dan keterampilan sains.
2.	M. Alfian Nugroho, Skripsi berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Mata Pelajaran IPS pada Kelas IV MIN 1 Jombang”.	<ol style="list-style-type: none"> <li>Lokasi penelitian yang digunakan di MIN 1 Jombang.</li> <li>Variabel penelitian yaitu meningkatkan hasil belajar siswa.</li> <li>Metode penelitian</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Lokasi penelitian di MI Plus Nurul Huda Ngepeh Tulungagung.</li> <li>Variabel penelitian yaitu motivasi belajar dan keterampilan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Penggunaan media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i>.</li> <li>Jenjang kelas penelitian yaitu kelas IV.</li> </ol>	Penggunaan media pembelajaran Penggunaan media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> terhadap siswa kelas IV di MIN 1 Jombang

	Pada tahun 2022.	yang digunakan R&D. 4. Mata pelajaran penelitian yaitu IPS.	an proses <i>sains</i> . 3. Metode penelitian kuantitatif 4. Mata pelajaran penelitian IPA materi siklus hidup makhluk hidup.		mendapat kan respon positif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun desain dalam media pembelajaran dirancang sangat menarik dan simpel.
3.	Danita Kurnia Anfira, Sri Dwiastuti, dan Dewi Puspita Sari, Jurnal berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Terhadap Motivasi Belajar dan Kepuasan Belajar”. Pada tahun 2021.	1. Jenjang pendidikan untuk penelitian yaitu SMA Negeri 3 Boyolali. 2. Variabel penelitian yaitu kepuasan belajar siswa. 3. Desain penelitian yang digunakan <i>Quasi-Experimental</i> dengan <i>Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design</i> .	1. Jenjang sekolah yang diteliti yaitu MI kelas IV. 2. Variabel penelitian yaitu motivasi belajar dan keterampilan proses <i>sains</i> . 3. Desain penelitian yang digunakan <i>True Experiment Design</i> dengan jenis <i>Pretest Posttest Control</i>	1. Penggunaan media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i> . 2. Variabel penelitian yaitu motivasi belajar siswa. 3. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif	Hasil penelitian tersebut yaitu bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif <i>Articulate Storyline</i> terhadap motivasi dan kepuasan belajar siswa, serta efektifitas pembelajaran.

			<i>Group Design.</i>		
4.	Uus Agustina dan Elan, Jurnal berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> pada Materi Keragaman Budaya Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Sindangheula 02”. Pada tahun 2021.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi dan kelas penelitian yang digunakan di SDN Sindangheula 02 kelas V (Lima).</li> <li>2. Variabel penelitian yaitu minat belajar siswa.</li> <li>3. Desain penelitian yaitu <i>The One Group Pretest Posttest</i>.</li> <li>4. Materi pelajaran penelitian yaitu keragaman budaya.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi dan kelas penelitian di MI Plus Nurul Huda Ngepoh Tulungagung kelas IV.</li> <li>2. Variabel penelitian yaitu motivasi belajar dan keterampilan proses sains.</li> <li>3. Desain penelitian yang digunakan <i>True Experiment Design</i> dengan jenis <i>Pretest Posttest Control Group Design</i>.</li> <li>4. Materi pelajaran penelitian yaitu IPA materi siklus hidup makhluk hidup.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i>.</li> <li>2. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif.</li> </ol>	Hasil penelitian terhadap siswa kelas V di SDN Sindangheula 02 yaitu bahwa penggunaan media <i>Articulate Storyline</i> terdapat pengaruh terhadap minat belajar siswa sehingga nilai siswa dalam kegiatan belajar mengalami peningkatan.

5.	Mudeing Jais dan Ulil Amri, Jurnal berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Articulate Storyline</i> 3 terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA di SMP 2 Gantarangkeke Kabupaten Banteng”. Pada tahun 2021.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi dan kelas penelitian yaitu Kelas VII SMP Negeri 2 Gantarangkeke.</li> <li>2. Variabel penelitian Hasil Belajar.</li> <li>3. Desain penelitian yang digunakan yaitu <i>one Group Pretest-Posttest</i>.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi penelitian yang digunakan di jenjang MI kelas IV.</li> <li>2. Variabel penelitian yaitu motivasi belajar dan keterampilan proses <i>sains</i>.</li> <li>3. Desain penelitian yang digunakan yaitu <i>True Experiment Design</i> dengan jenis <i>Pretest Posttest Control Group Design</i>.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i>.</li> <li>2. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif.</li> <li>3. Materi pelajaran yang digunakan yaitu IPA.</li> </ol>	Dari hasil pengujian penelitian penggunaan media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> berdampak pada hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Gantarangkeke.
6.	Sri Setyaningsih, Rusijono, dan Ari Wahyudi, Jurnal berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline</i> Terhadap Motivasi Belajar dan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi penelitian di SDN Gubeng I/204 Surabaya.</li> <li>2. Desain penelitian <i>Quasi-Experimental</i> dengan <i>Pretest-Posttest Nonequivalent Control Group Design</i>.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lokasi dan kelas penelitian di MI Plus Nurul Huda Ngepoh Tulungagung kelas IV.</li> <li>2. Desain penelitian yang digunakan yaitu <i>True Experiment Design</i> dengan jenis</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penggunaan media interaktif berbasis <i>Articulate Storyline</i>.</li> <li>2. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif.</li> <li>3. Variabel penelitian yaitu motivasi</li> </ol>	Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media <i>Articulate Storyline</i> terhadap motivasi dan hasil belajar siswa di kelas eksperimen



<p>Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia". Pada tahun 2020.</p>	<p>3. Variabel penelitian hasil belajar siswa. 4. Materi penelitian Kerajaan hindu budha di Indonesia.</p>	<p><i>Pretest Posttest Control Group Design.</i> 3. Variabel penelitian yaitu motivasi belajar dan keterampilan proses sains. 4. Materi penelitian yaitu IPA Siklus hidup makhluk hidup.</p>	<p>belajar siswa. 4. Kelas yang digunakan penelitian kelas IV.</p>	<p>menunjukkan hasil yang signifikan dibanding dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa media pembelajaran.</p>
---	--	--	--	---

## H. Penegasan Istilah

### 1. Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3*

Media *articulate storyline 3* yaitu merupakan salah perangkat lunak atau *software* yang dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran interaktif. Aplikasi ini memiliki fungsi yang hampir sama dengan aplikasi *Microsoft Power Point* yaitu didalamnya terdapat berbagai fitur seperti menambahkan video, foto, grafik, audio, dsb.

### 2. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) atau kata lainnya yaitu sains yaitu suatu ilmu yang mengkaji dan mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan gejala alam baik benda hidup maupun benda mati. IPA atau sains tidak didapat dari hasil pemikiran manusia, melainkan diperoleh dari hasil pengamatan, eksperimen, ataupun penemuan fakta-fakta dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis dan melalui sebuah proses.

### 3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah kondisi atau reaksi yang dimiliki oleh seseorang berasal dari internal maupun eksternal yang mampu menjadi daya

penggerak/pendorong untuk melakukan suatu pekerjaan, perubahan, maupun tingkah laku sehingga menciptakan perubahan dalam dirinya. Motivasi belajar peserta didik merupakan suatu hal yang sangat penting ditanamkan dalam diri siswa untuk mendorong semangat belajar untuk menghasilkan prestasi belajar dalam diri siswa.

#### 4. Keterampilan Proses Sains

Keterampilan proses sains yaitu suatu keterampilan yang didalamnya melatih kemampuan berfikir siswa yang diperlukan untuk memperoleh, mengembangkan, dan menerapkan konsep-konsep, maupun kemampuan sosial yang berkaitan dengan pelajaran IPA (sains). Keterampilan proses sains dapat diperoleh melalui mengamati, menggolongkan, mengukur, ataupun menyimpulkan.

### I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dapat dipahami secara sistematis. Penelitian ini terdapat VI BAB yang di dalamnya terdapat bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir yang meliputi:

#### 1. Bagian Awal

Bagian awal, terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar lampiran, dan abstrak.

#### 2. Bagian Inti

Bab I: Pendahuluan yang pembahasannya meliputi (a) Latar belakang masalah, (b) Rumusan masalah, (c) Tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, (e) Hipotesis penelitian, (f) Penelitian terdahulu, (g) Penegasan istilah, dan (h) Sistematika pembahasan.

Bab II: Landasam Teori, yaitu berisikan mengenai deskripsi teoritis tentang objek/masalah yang diteliti dengan sub bab pembahasan meliputi (a) Deskripsi teori, dan (b) Kerangka berfikir.

Bab III: Metode Penelitian yang didalamnya membahas sebagai berikut (a) Pendekatan dan jenis penelitian, (b) Lokasi penelitian, (c) Variabel penelitian, (d) Populasi dan sampel, (e) Data dan sumber data, (f) Instrumen penelitian, (g) Teknik pengumpulan data, (h) Uji validitas dan reliabilitas, (i) Analisis data, dan (j) Prosedur penelitian.

Bab IV: Paparan Data dan Hasil Penelitian dalam bab ini akan disajikan uraian deskripsi data sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian dan hasil analisis data dengan sub bab pembahasan sebagai berikut (a) Deskripsi data dan (b) Pengujian hipotesis.

Bab V: Pembahasan Hasil Penelitian, pada bab ini berisikan pembahasan terhadap temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada bab IV meliputi (a) Menjawab masalah penelitian, (b) Menafsirkan temuan-temuan penelitian, (c) Mengintegrasikan temuan penelitian ke dalam Kumpulan pengetahuan, (d) Membuktikan teori yang sudah ada, dan (e) Menjelaskan implikasi-implikasi lain dari hasil penelitian.

Bab VI: Penutup, yaitu memuat dua hal pokok yang meliputi (a) Kesimpulan dan (b) Saran.

### 3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran, dan lain-lain yang berhubungan dan mendukung pembuatan skripsi.