

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
ARTICULATE STORYLINE 3* BERBASIS *DISCOVERY
***LEARNING* DI KELAS III SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mendapatkan gelar sarjana pendidikan**



Oleh :

RAHMA DANIL

NIM : 17129169

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2022

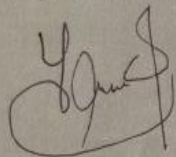
PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN
ARTICULATE STORYLINE 3 BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
DI KELAS III SEKOLAH DASAR

Nama : Rahma Danil
NIM /BP : 17129169/2017
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

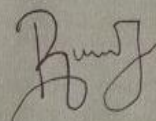
Padang, 14 November 2022

Mengetahui
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 19601202 198803 2 001

Disetujui oleh
Pembimbing



Dr. Risda Amini, MP
NIP. 19630831 198903 2 003

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media pembelajaran Menggunakan
Articulate Storyline 3 Berbasis *Discovery Learning* di Kelas
III Sekolah Dasar
Nama : Rahma Danil
NIM/BP : 17129169
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 14 November 2022

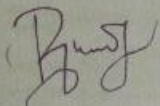
Tim Penguji,

Nama

Tanda Tangan

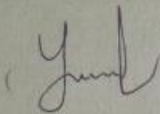
Ketua

Dr. Risda Amini, MP

()

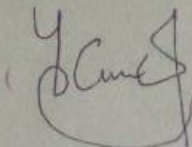
Anggota

Prof.Dr. Yalvema Miaz, MA

()

Anggota

Dra. Yeti Ariani, M.Pd

()

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rahma Danil
NIM : 17129169
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan
Articulate Storyline 3 Berbasis Discovery Learning di
Kelas III Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya, apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada unsur paksaan.

Padang,
Saya yang menyatakan


Rahma Danil
NIM.17129169

ABSTRAK

Rahma Danil. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Discovery Learning* di kelas III Sekolah Dasar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari studi kasus yang dilakukan di beberapa Sekolah Dasar Batipuh dimana penggunaan media dalam pembelajaran yang masih konvensional di dalam kelas III.

Kemajuan teknologi yang semakin pesat dalam berbagai bidang termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan dengan kemajuan IPTEK telah banyak membawa pengaruh serta perubahan untuk kemajuan dalam bidang pendidikan. Pada dunia pendidikan telah di gunakan berbagai teknologi guna menunjang kemajuan dalam bidang pendidikan, seperti penggunaan teknologi seperti *Handphone*, *laptop*, dan lain-lain. Teknologi tersebut berfungsi sebagai media dalam belajar seperti penggunaan aplikasi belajar, video pembelajaran, edmodo, e-learning dan lain. Dalam pengujian cobaan produk tersebut, peneliti menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* yang merupakan model pembelajaran inovatif dimana siswa dapat aktif secara langsung dalam proses pembelajaran serta siswa dapat menemukan sendiri pembelajarannya.

Berdasarkan hasil study kasus di beberapa SD di Batipuh masih menggunakan media konvensional seperti media pajangan gambar serta benda konkrit lainnya. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* berbasis *Discovery Learning* di kelas III yang valid dan praktis.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Trianto, 2012:93), dengan tahap *define*, *design*, *develop* dan *disseminate*. Akan tetapi, tahap *disseminate* tidak dilakukan dikarenakan keterbatasan biaya dan tenaga. Media pembelajaran yang dirancang divalidasi oleh validator kemudian diujicobakan di kelas III SDN 13 Batipuh untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil penelitian dari media pembelajaran yang dikembangkan, diperoleh hasil tingkat validitas bahan ajar dengan jumlah keseluruhan nilai validasi 86 dalam kategori valid. Hal ini terlihat juga dari hasil respon guru 82% dan hasil respon siswa 95% dengan kategori praktis. Dengan demikian, media pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Discovery Learning* di nyatakan valid dengan kategori valid dan praktis

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Discovery Learning* di kelas III SDN 13 Batipuh ”**. Selanjutnya, shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada nabi besar umat Islam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan sampai ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat sekarang ini.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulusnya kepada:

1. Ibuk Dra. Yetti Ariani, M.Pd dan ibuk Mai Sri Lena, S.Pd, M.Pd selaku ketua dan sekretaris jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberi kelancaran dalam penulisan skripsi ini.

2. Bapak Zuardi, M.Si dan Ibuk Dra. Zuryanty, M.Pd selaku ketua dan sekretaris UPP IV Bukittinggi yang telah memberikan kelancara perkuliahan serta penulisan skripsi ini.
3. Ibuk Dr. Risda Amini, MP selaku pembimbing yang telah memberikan motivasi, arahan, serta bimbingannya dalam penulisan skripsi ini sampai selesai.
4. Bapak Atri Waldi, S.Pd, M.Pd, Ibuk Dr. Yeni Erita, M.Pd, dan Ibuk Tia Ayu Ningrum, S.Pd, M.Pd, selaku validator media pembelajaran yang telah meluangkan waktu serta memberi arahan dan motivasi untuk kelancaran skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Yalvema Miaz, MA dan Ibuk Dra. Yetti Ariani, M.Pd selaku penguji yang telah memberikan kritik dan saran serta motivasi demi kelancaran penulisan skripsi ini.
6. Bapak Ahmad Jazuli, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 13 Tj. Barulak Batipuh yang telah memberikan kesempatan dan waktu untuk kelancaran penelitian skripsi ini.
7. Ibuk Desmanova, S.Pd selaku guru kelas 3 yang telah memberikan kesempatan bagi ananda untuk kelancaran

penulisan skripsi ini.

8. Kedua orang tua ananda yang telah memberikan motivasi serta doa dan semangat sehingga skripsi ini dapat ananda selesaikan.
9. Seluruh teman-teman yang memberikan dukungan serta semangat dalam penulisan skripsi ini.

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rahma Danil', with a stylized flourish at the end.

Rahma Danil

NIM. 17129169

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan pembelajaran	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	6
E. Manfaat Pengembangan.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
G. Defenisi Istilah.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	
A. Kajian Teori.....	

1. Hakikat media pembelajaran.....	9
2. Pembelajaran Tematik Terpadu.....	14
3. Multimedia Interaktif	20
4. <i>Articulate Storyline 3</i>	23
5. <i>Discovery Learning</i>	34
6. Materi tema 8 subtema 1	41
B. Penelitian yang Relevan	51
C. Kerangka Berfikir	54
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model pengembangan	57
B. Prosedur pengembangan	58
1. Studi pendahuluan.....	58
2. Pengembangan model.....	59
C. Jenis Data	65
D. Instrumen Pengumpulan Data	65
1. Instrumen Validasi	65
2. Instrumen praktikalitas.....	65
E. Teknik Analisis Data	66
1. Analisis Data Validasi Media Pembelajaran	66
2. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran.....	68
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
A. Penyajian Data Uji Coba	70
1. Hasil Tahap Pendefenisian (<i>Define</i>).....	70

2. Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	72
3. Hasil Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	79
4. Hasil tahap penyebaran (<i>Disseminate</i>)	94
B. Analisis Data	101
1. Analisis Data Uji Coba Ahli	101
C. Revisi Produk.....	102
1. Revisi Berdasarkan Saran Ahli Materi	102
2. Revisi Berdasarkan Saran Ahli media	103
3. Revisi Berdasarkan Saran Ahli Kegrafikaan	104
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	106
B. Saran	107
Daftar Rujukan.....	108
Lampiran Lampiran	111

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skala penilaian untuk validasi	67
Tabel 2. Kategor validitas.....	68
Tabel 3. Skala penilaian angket siswa dan guru	68
Tabel 4. Kategori kepraktisan multimedia	69
Tabel 5. Pengembangan KD tema 8 subtema 1	79
Tabel 6. Nama validator media pembelajaran	83
Tabel 7. Daftar hasil revisi media pembelajaran menggunakan aplikasi <i>Articulate Storylin 3</i> berbasis <i>Discovery Learning</i> untuk siswa kelas II SDN 13 Batipuh.....	87
Tabel 8. Hasil validasi media pembelajaran pada aspek kelayakan materi	88
Tabel 9. Hasil validasi media pembelajaran pada aspek kelayakan media pembelajaran	89
Tabel 10. Hasil validasi media pembelajaran pada aspek kelayakankegrafikaan.....	90
Tabel 11. Hasil dari pengisian angket respon guru terhadap praktikalitas media pembelajaran dapat dilihat pada	92
Tabel 12. Hasil analisis respon siswa terhadap kepraktisan media pembelajaran.....	94
Tabel 13. Hasil pengisian angket respon guru SDN 25 Batipuh terhadap media pembelajaran menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> berbasis <i>Discovery Learning</i>	96

Tabel 14. Hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> berbasis <i>Discovery Learning</i>	97
Tabel 15. hasil evaluasi belajar siswa di SDN 13 Batipuh.....	99
Tabel 16. Hasil evaluasi siswa SDN 25 Batipuh.....	100
Tabel 17. Revisi ahli materi	103
Tabel 18. Revisi ahli media.....	103
Tabel 19. Revisi dari ahli kegrafikaan.....	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan awal aplikasi	27
Gambar 1.2 Tampilan slide dari aplikasi	27
Gambar 1.3 Judul media pembelajaran	28
Gambar 1.4 Penjelasan KD pembelajaran	29
Gambar 1.5 Tampilan awal pembelajaran	29
Gambar 1.6 Stimulus anak diawal pembelajaran	30
Gambar 1.7 Bentuk LKPD	30
Gambar 1.8 Perintah kelanjutan pembelajaran	31
Gambar 1.9 Tampilan pembelajaran selanjutnya.....	31
Gambar 1.10 Pembuatan LKPD selanjutnya	32
Gambar 1.11 Pembelajaran selanjutnya	32
Gambar 1.12 Pembuatan materi pembelajaran lanjutan	33
Gambar 1.13 LKPD ke 3.....	33
Gambar 1.14 Menu trigger.....	34
Gambar 2.1 Alat ukur sudut	41
Gambar 2.2 Macam-macam sudut	41
Gambar 2.3 Gambar sudut sebuah bangun datar	42
Gambar 2.4 Lambang Pramuka	42
Gambar 2.5 Tata letak gambar Presiden dan Wakil Presiden	43
Gambar 2.6 Garuda Pancasila	44
Gambar 2.7 Sila pertama “Bintang’	44

Gambar 2.8 Sila kedua “ Rantai”	44
Gambar 2.9 Sila ketiga “ Pohon beringin.....	45
Gambar 2.10 Kepala banteng	45
Gambar 2.11 Padi dan kapas	45
Gambar 2.12 Garuda Pancasila	46
Gambar 3.1 tampilan awal aplikasi	74
Gambar 3.2 Judul media pembelajaran	74
Gambar 3.3 petunjuk penggunaan	75
Gambar 3.4 pembuka pembelajaran.....	75
Gambar 3.5 penampilan KD pada media.....	76
Gambar 3.6 stimulus pada siswa	77
Gambar 3.7 materi dalam media	77
Gambar 3.8 LKPD	78
Gambar 3.9 Evaluasi	78
Gambar 4.1 Proses peransangan pada siswa	81
Gambar 4.2 Proses dimunculkannya masalah	81
Gambar 4.3 Perintah pengumpulan data	82
Gambar 5.1 Revisi media pembelajaran	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	112
Lampiran 2. Kisi-kisi lembar validasi media pembelajaran (ahli materi) pengembangan media pembelajaran menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> berbasis <i>Discovery Learning</i> di kelas III SDN 13 Batipuh	151
Lampiran 3. Lembar instrument validasi media aspek materi	152
Lampiran 4. Kisi-kisi lembar validasi media pembelajaran (ahli media) pengembananagan media pembelajaran menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> berbasis <i>Discovery Learning</i> di kelas III SDN 13 Batipuh	155
Lampiran 5. lembar validasi media aspek media pembelajaran..	156
Lampiran 6. Kisi-kisi lembar validasi media pembelajaran (aspek kegrafikaan) pengembangan media pembelajaran menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> berbasis <i>Discovery Learning</i> di kelas III SDN 13 Batipuh	159
Lampiran 7. Lembar validasi media pembelajaran aspek kegrafikaan... ..	160
Lampiran 8. Rekapitulasi hasil media pembelajaran	163
Lampiran 9. Kisi-kisi lembar praktikalitas angket respon guru terhadap	

media pembelajaran menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> berbasis <i>Discovery Learning</i> di kelas III SDN 13 Batipuh	165
Lampiran 10. Lembar praktikalitas angket respon guru.....	166
Lampiran 11. Rekapitulasi hasil praktikalitas angket respon guru	169
Lampiran 12. Kisi-kisi lembar praktikalitas angket respon siswa terhadap media pembelajaran	170
Lampiran 13. Lembar praktikalitas angket respon siswa	171
Lampiran 14. Rekapitulasi Jawaban Hasil Respon Siswa Terhadap Praktikalitas Media Praktikalitas Media Pembelajaran menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i> berbasis <i>Discovery</i> <i>Laerning</i> di kelas III SDN 13 Batipuh.....	172
Lampiran 15. Dokumentasi	173
Lampiran 16. Surat izin penelitian	176
Lampiran 17. Surat balasan penelitian	177

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai bagian dari usaha untuk meningkatkan taraf kesejahteraan kehidupan manusia merupakan bagian dari pembangunan nasional. Menghadapi perubahan-perubahan dalam era reformasi serta proses globalisasi juga mempengaruhi kehidupan, maka diperlukannya suatu visi dan pendidikan yang terarah.

Seiring dengan berjalannya waktu perubahan-perubahan dalam dunia pendidikan telah dilakukan, salah satunya yaitu dengan diperbaruinya kurikulum yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman (Retnaningsih, 2012).

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini sangat pesat yang mempengaruhi segala aspek kehidupan termasuk pada ilmu pengetahuan. media pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam suatu proses pendidikan. Dimana dalam penggunaan media pada zaman sekarang juga telah mengikuti perkembangan teknologi.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar secara sederhana telah banyak digunakan di sekolah-sekolah termasuk sekolah dasar, namun penggunaan media berbasis *Information Technology (IT)* sangat minim di gunakan. Padahal pada proses pembelajaran abad 21 ini dengan semakin berkembangnya teknologi

kita dapat mengkolaborasikan media dengan perkembangan *IT*. Hal ini akan membuat proses pembelajaran menjadi semakin menarik dan perhatian anak terhadap pembelajaran semakin meningkat. Apalagi pada saat pandemi sekarang yang menuntut guru untuk menggunakan digital sebagai wadah belajar jarak jauh, dengan menggunakan media berbasis *IT* yang mampu menarik minat belajar siswa dirumah, maka akan memudahkan guru dalam memberikan materi sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan di beberapa sekolah di Batipuh pada tanggal 11-13 Januari 2021 diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional berupa media gambar, dan menggunakan teknologi sederhana, ini dikarenakan kurangnya pelatihan tentang pembuatan media menggunakan *Information Technology (IT)*, sehingga pemanfaatan media berbasis teknologi jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dengan teknologi hanya memanfaatkan bentuk yang sederhana dan video yang di download dari *Youtube* dan masih menggunakan *Power Point* sederhana dikarenakan keterbatasan guru dalam membuat media dengan aplikasi atau software lainnya. Sehingga gurupun juga merasakan bahwa terkadang siswa masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Selain itu peneliti juga melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dari hasil pengamatan

tersebut peneliti mendapati bahwa penggunaan media masih berupa pajangan gambar. Serta didapati motivasi belajar siswa di dalam kelas masih rendah, sehingga beberapa siswa sulit untuk mencerna pembelajaran yang di terangkan oleh guru. Walaupun cara penyampaian materi dari guru kepada siswa sudah sangat baik serta proses perpindahan materi satu kepada yang lain juga sudah tak terlihat, namun karna kurang inovatifnya media pembelajaran yang di pakai oleh guru membuat siswa jenuh dalam belajar.

Studi pendahuluan yang dilakukan di kelas 3 tentang media gambar yang di gunakan oleh guru, terdapat bahwa siswa kurang tertarik dengan media yang di gunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Peneliti juga mengajukan beberapa pertanyaan terhadap pembelajaran yang telah diikuti oleh siswa tersebut, dan terbukti bahwa beberapa siswa masih kurang paham terhadap beberapa materi tematik yang mereka pelajari.

Setiap software memiliki kelebihanannya masing – masing. Salah satu aplikasi untuk pengembangan media yang dirasa mampu untuk menjadikan anak sebagai pribadi yang kreatif dan inovatif karena memiliki sifat yang fleksibel dan terbarukan sesuai dengan perkembangan zaman yaitu *Articulate storyline 3*.

Articulate Storyline merupakan suatu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media untuk presentasi dan menyampaikan informasi. *Articulate Storyline* cocok digunakan sebagai media

pembelajaran yang mampu bersaing dengan media *adobe flash*. Media menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* ini juga dapat di gunakan langsung oleh anak dari rumah dengan menggunakan *smartphone*, mereka dapat mengakses aplikasi tersebut melalui browser yang ada pada *smartphone*. Hal ini tentu akan memudahkan anak untuk memahami materi pembelajaran dari rumah saat pandemi sekarang ini yang mana pemerintah memberlakukan *school from home* (belajar dari rumah).

Selain itu, dengan aplikasi tersebut orang tua pun akan mudah mendampingi anak dalam belajar. Karna dalam aplikasi tersebut media pembelajaran yang disajikan sangat bervariasi dan mudah untuk di pahami oleh anak, sehingga anak tidak kesulitan lagi saat ada materi yang susah di pahami. Karna terbantu oleh media yang inovatif yang mampu menarik perhatian siswa dalam belajar.

Model *Discovery Learning* yang di gunakan akan di kombinasikan dengan aplikasi pembelajaran yaitu *Articulate Storyline 3* dimana peserta didik dapat menemukan pembelajarannya sendiri dalam aplikasi, karna pembelajaran dalam aplikasi di susun berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning*. Melalui model ini siswa diajak untuk menemukan sendiri apa yang dipelajari kemudian mengkonstruksi pengetahuan itu dengan memahami maknanya. *Discovery learning* ini dapat digunakan untuk kelas 3 pada tema 8 (Prajaya Muda Karana) subtema 1 (Aku Anggota

Pramuka). Siswa dapat menemukan sendiri pembelajarannya seperti pada pembelajaran matematika, anak dapat menemukan sendiri jenis-jenis sudut yang ada pada gambar pada aplikasi.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran Tema 8 “Prajaya Muda Karana” Subtema 1 “Aku Anggota Pramuka” dikelas III Sekolah Dasar. Penulis mengembangkan media sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar yaitu bermain, mengamati, meniru, menemukan serta tertarik pada gambar kartun dan animasi. Media yang memiliki background yang berwarna-warni serta disukai oleh peserta didik.

Melihat kelebihan dan pemanfaatan dari multimedia yang menggunakan peranan teknologi serta mempertimbangkan kebutuhan siswa, media pembelajaran dengan menggunakan teknologi dapat membantu siswa dalam memahami konsep. Sehingga peneliti tertarik untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran dikelas III dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Discovery Learning* di Kelas III Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah mengembangkan Media Pembelajaran tematik terpadu menggunakan *Discovery Learning* berbasis *Articulate Storyline 3* yang valid dikelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran tematik terpadu dengan *Discovery Learning* berbasis *Articulate Storyline 3* yang praktis dikelas III Sekolah Dasar?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, tujuan penelitian pengembangan yang akan dilaksanakan ini adalah Menghasilkan media pembelajaran tematik terpadu dengan *Discovery Learning* menggunakan aplikasi *Articulate Storylline 3* untuk siswa kelas III sekolah dasar positif, valid, dan praktis.

D. Spesifikasi produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk berupa multimedia interaktif yang disimpan dalam sebuah file aplikasi
2. Multimedia interaktif disusun berdasarkan Standar Isi serta langkah berdasarkan model pembelajaran *Discovery Learning*
3. Multimedia interaktif dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Articulate storyline 3*.

4. Terdapat petunjuk penggunaan dan informasi mengenai tema 8 (praja muda karana) subtema 1 (aku anggota pramuka) pembelajaran 1, 2 dan 3 yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, PJOK, SBdP dan PPKn.
5. Terdapat menu evaluasi untuk menganalisis sejauh mana kemampuan siswa.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis: untuk menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman dalam rangka mempersiapkan diri sebagai calon guru.
2. Bagi guru: memberikan masukan sebagai upaya pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran. Sebagai acuan atau referensi untuk mengembangkan media yang baru sehingga terwujud proses pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi siswa: sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar.
4. Bagi sekolah: meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ini diharapkan dapat menarik minat belajar siswa serta memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1, 2 dan 3 di kelas 3 sekolah dasar.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini didasarkan pada waktu dan biaya, sehingga hanya dapat mengembangkan materi ajar pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1, 2 dan 3 saja.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran: Sebuah alat dan sarana perantara yang membantu agar terjadinya komunikasi dalam pembelajaran.
2. Multimedia Interaktif : Gabungan dari beberapa media yang meliputi gambar, video, teks, grafik, animasi, interaksi dan lain-lain yang sudah dikembangkan menjadi file digital untuk menyalurkan pesan kepada pengguna
3. *Articulate Storyline 3*: Suatu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media untuk presentasi dan menyampaikan informasi.
4. *Discovery learning* adalah strategi pembelajaran yang cenderung meminta siswa untuk melakukan observasi, eksperimen, atau tindakan ilmiah hingga mendapatkan kesimpulan dari hasil tindakan ilmiah tersebut.