

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS
MENGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE 3*
BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh
COMALA MAIVI
NIM. 19129100

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

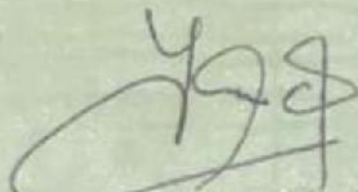
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS
MENGUNAKAN *ARTICULATE STORYLINE 3*
BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nama : Comala Maivi
NIM/BP : 19129100/2019
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Institusi : Universitas Negeri Padang

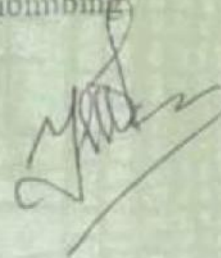
Padang, 4 Mei 2023

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP UNP

Disetujui oleh
Pembimbing



Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 196012021988032001



Dr. Yeni Erita, M.Pd
NIDN. 1013097201


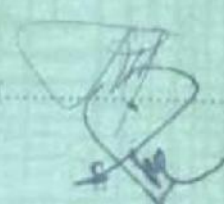

PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Menggunakan
Articulate Storyline 3 Berbasis *Discovery Learning* di Kelas IV
Sekolah Dasar
Nama : Comala Maivi
NIM/BP : 19129100/2019
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 19 Mei 2023

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1 Ketua	Dr. Yeni Erita, M.Pd	 (.....)
2 Anggota	Dra. Rifda Eliyasni, M.Pd	 (.....)
3 Anggota	Drs. Yunisrul, M.Pd	 (.....)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Comala Maivi
NIM : 19129100
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran IPAS
Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis
Discovery Learning Di Kelas IV Sekolah Dasar**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali acuan atau kutipan dengan mengikuti cara penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 4 Mei 2023
Yang menyatakan



Comala Maivi
NIM 19129100

ABSTRAK

COMALA MAIVI. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Menggunakan *Articulate Storyline 3* Berbasis *Discovery Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh oleh minimnya keterampilan guru dalam mempergunakan media berbasis *IT* dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan teknologi informasi serta menciptakan produk terbaru sesuai dengan perkembangan zaman.

Jenis penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Reserch and Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SDN 01 Benteng dan SDN 12 Bukit Canggih. Media yang dirancang divalidasi oleh validator menggunakan lembar validasi berupa angket. Validasi produk ini terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Kemudian diujicobakan di kelas IV SDN 01 Benteng dan SDN 12 Bukit Canggih untuk mengetahui praktikalitas dan efektifitas media yang dikembangkan.

Hasil penelitian yang dikembangkan, didapatkan hasil tingkat validitas media pembelajaran IPAS menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Discovery Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar dengan nilai validasi 93,33% dari ahli materi, hasil validasi bahasa mendapatkan nilai 93,33%, serta validasi media mendapatkan nilai 90,90% dalam kategori sangat valid. Selanjutnya hasil uji praktikalitas respon guru mendapat nilai rata-rata 95,31% dan respon peserta didik mendapat nilai rata-rata 91,95% dengan kategori sangat praktis. Media dinyatakan efektif setelah uji validitas dikonfirmasi dari hasil persentase nilai integritas siswa dengan persentase 88,5% untuk pertemuan 1 topik A dan 93% untuk pertemuan 2 topik B. Hasil ini memberi gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran IPAS menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Discovery Learning* di Kelas IV Sekolah dasar yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan juga efektif sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Articulate Storyline 3*, Model ADDIE

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis berupa kesahatan dan kesempatan sehingga penulis dapat melakukan penelitian dan menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Menggunakan *Articulate Storyline 3* Berbasis *Discovery Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar** dengan baik. Selanjutnya shalawat beserta salam penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya ke alam yang berilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini, Demikian juga penulis menyampaikan terima kasih kepada orang tua, dimana atas asuhan, didikannya dan dukungannya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Skripsi yang telah dibuat ini dan penelitian yang dilakukan dapat diselesaikan berkat doa, semangat, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih sebesarbesarnya kepada :

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd, dan Ibu Mai Sri Lena, M.Pd selaku ketua dan sekretaris Departemen PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan, dan arahan demi penyelesaian skripsi ini.

2. Bapak Drs. Zuardi M.Si selaku koordinator UPP IV Bukittinggi PGSD FIP UNP yang telah memberikan kemudahan selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
3. Ibu Dr. Yeni Erita, M.Pd selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan nasehat yang berharga kepada peneliti di dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Dra. Rifda Eliasni, M.Pd selaku kontributor 1 dan Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd selaku kontributor 2 yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat bermanfaat demi perbaikan dan kesempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Nur Fadillah, M.Pd, Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd, dan Bapak Atri Waldi, S.Pd., M.Pd selaku validator yang telah membantu dan memberikan saran untuk kesempurnaan hasil produk dalam penelitian ini.
6. Ibu Reny Salvya, S.Pd, SD selaku kepala sekolah, guru kelas IV Silviana Dewi, S.Pd serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik SDN 12 Bukit Cangang yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
7. Ibu Lakmizar, S.Pd selaku kepala sekolah, guru kelas IV Anggun Purnama Sari, S.Pd serta guru-guru, karyawan, dan peserta didik SDN 01 Benteng yang telah memberikan izin, informasi dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.

8. Bapak dan Ibu staf dosen program S1 PGSD FIP UNP yang telah mendidik dan memberikan motivasi dalam penelitian menimba ilmu
9. Kedua orang tua tercinta Alm.Bapak Ervis dan Ibu Mayarnis yang begitu berharga dalam hidupku yang selalu memberikan doa, kasih sayang, nasehat dan dorongan di setiap langkahku serta melengkapi kebutuhan.
10. Keluarga besar yang selalu memberi dukungan dan semangat serta kebutuhan untuk memperoleh gelar sarjana.
11. Sahabat dan teman-teman mahasiswa S1 PGSD 19 BKT 07 sebagai teman seperjuangan yang sudah memberikan dorongan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga bimbingan, dorongan, nasehat, serta bantuan yang telah Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan di balas oleh Allah SWT, Aamiin Allahumma Aamiin.

Padang, Mei 2023

Comala Maivi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Pengembangan.....	5
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
E. Manfaat Pengembangan.....	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
G. Defenisi Istilah	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Hakikat Media Pembelajaran	9
2. Hakikat Pembelajaran IPAS	13
3. Multimedia Interaktif.....	15
4. Articulate Storyline 3	18
5. Hakikat Model Discovery Learning	25
B. Penelitian Yang Relevan	33
C. Kerangka Berpikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Model Pengembangan.....	38
B. Prosedur Pengembangan	40

1. Studi Pendahuluan.....	39
2. Pengembangan model.....	41
C. Uji Coba Produk.....	47
D. Instrumen Pengumpulan data.....	47
1. Instrumen validitas.....	46
2. Instrumen praktikalitas	48
3. Instrumen efektivitas	48
E. Teknik Analisis Data.....	49
1. Analisi Data Validasi Media Pembelajaran.....	48
2. Analisis Data Praktikalitas Media Pembelajaran	51
3. Analisis Data Efektivitas Media pembelajaran	52
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	54
1. Hasil Tahap Analysis (analisa).....	53
2. Hasil Tahap <i>Design</i> (perancangan)	56
3. Hasil Tahap <i>Development</i> (pengembangan).....	69
4. Hasil Tahap <i>Implementation</i> (penerapan/eksekusi).....	72
5. Hasil Tahap <i>evaluation</i> (eveluasi).....	73
B. Analisis Data	74
C. Revisi Produk.....	80
D. Pembahasan.....	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	97
A. Kesimpulan.....	95
B. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skala penilaian untuk angket validasi	49
Tabel 2. Kategori Validitas	51
Tabel 3. Skala Penilaian Angket Siswa dan Guru.....	51
Tabel 4. Kategori Kepraktisan Multimedia Interaktif.....	52
Tabel 5. Frekuensi Hasil Belajar	52
Tabel 6. Interval Ketuntasan Belajar Peserta Didik	53
Tabel 7. Daftar Nama Validator.....	69
Tabel 8. Komentar dan Saran Validasi	70
Tabel 9. Revisi Validasi Ahli Materi	80
Tabel 10. Hasil Revisi Media Ahli Materi	81
Tabel 11. Revisi Validasi Ahli Bahasa	82
Tabel 12. Hasil Revisi Media Ahli Bahasa	83
Tabel 13. Revisi Validasi Ahli Media.....	88
Tabel 14. Hasil Revisi Media Ahli Media	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan awal <i>Articulate Storyline 3</i>	21
Gambar 2. Tampilan pembuatan proyek baru <i>Articulate Storyline 3</i>	21
Gambar 3. Tampilan awal slide <i>Articulate Storyline 3</i>	22
Gambar 4. Menambahkan background	23
Gambar 5. Menambahkan Teks	23
Gambar 6. Menambahkan Animasi.....	24
Gambar 7. Menambahkan Video	24
Gambar 8. Menambahkan Character.....	24
Gambar 9. Menambahkan evaluasi	25
Gambar 10. Publikasi Media pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>	25
Gambar 11. Icon <i>Articulate Storyline 3</i>	58
Gambar 12. Tampilan awal media pembelajaran.....	59
Gambar 13. Tampilan slide media pembelajaran.....	59
Gambar 14. Tampilan awal media pembelajaran setelah diperbesar	60
Gambar 15. Tampilan pembuatan background media pembelajaran.....	61
Gambar 16. Tampilan penambahan teks media pembelajaran.....	62
Gambar 17. Tampilan penambahan animasi media pembelajaran.....	63
Gambar 18. Tampilan penambahan video media pembelajaran	63
Gambar 19. Tampilan penambahan character media pembelajaran	64
Gambar 20. Tampilan penambahan kuis dan evaluasi media pembelajaran	65
Gambar 21. Tampilan cara publikasi media pembelajaran	66

Gambar 22. Tampilan cover media pembelajaran	66
Gambar 23. Tampilan petunjuk media pembelajaran	67
Gambar 24. Tampilan halaman login media pembelajaran	67
Gambar 25. Tampilan judul materi media pembelajaran.....	68
Gambar 26. Tampilan pembagian materi media pembelajaran	68

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Alur Kerangka Berpikir	38
Bagan 2. Langkah-langkah Model pengembangan ADDIE	40
Bagan 3. Skema pengembangan media pembelajaran	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Observasi	105
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	107
Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian	108
Lampiran 4. Instrumen Kegiatan Wawancara dan Angket Hasil Pengamatan ...	110
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran (Ahli Media)	118
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran (Ahli Bahasa)	121
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Media Pembelajaran (Ahli Materi)	124
Lampiran 8. Angket Praktikalitas Respon Guru	129
Lampiran 9. Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik.....	135
Lampiran 10. Soal Pre-Test.....	139
Lampiran 11. Hasil Post-Test.....	151
Lampiran 12. Perhitungan Lemabar Valiadi	153
Lampiran 13. Perhitungan Lemabar Praktikalitas.....	158
Lampiran 14. Perhitungan Lemabar Efektivitas	166
Lampiran 15. Modul Ajar	176
Lampiran 16. Bahan Ajar	182
Lampiran 17. LKPD.....	192
Lampiran 18. Kisi-Kisi Soal	202
Lampiran 19 Soal Evaluasi	208
Lampiran 20. Penilaian	214
Lampiran 21. Dokumentasi Penelitian.....	216

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di sekolah tentu tidak terlepas dari peraturan dan kurikulum yang berlaku. Pendidikan sebagai bagian dari usaha untuk meningkatkan taraf kesejahteraan kehidupan manusia merupakan bagian dari pembangunan nasional. Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan dalam proses pembelajaran agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. 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 diperbarainya 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.

Menurut (Erita et al., 2022:80) ”Dalam dunia pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya pembaharuan dan pemanfaatan teknologi sehingga terjadi proses belajar mengajar melalui penggunaan media pembelajaran.”

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar secara sederhana telah banyak digunakan di sekolah-sekolah termasuk sekolah dasar, namun penggunaan media berbasis *Information Technologi (IT)* sangat minim di gunakan. Padahal pada proses pembelajaran abad 21 ini dengan semakin berkembangnya teknologi pendidik dapat mengkolaborasikan media dengan perkembangan *IT*. Hal ini akan membuat proses pembelajaran menjadi semakin menarik dan perhatian anak terhadap pembelajaran semakin meningkat.

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 20-21 September 2022 di kelas 4 SDN 12 Bukit Cangang Kecamatan Guguak Panjang Kota Bukittinggi dan tanggal 28-29 September 2022 di kelas 4 SDN 01 Benteng Kecamatan Guguak Panjang Kota Bukittinggi 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 Technologi (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 peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

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

mendapati bahwa penggunaan media masih konvensional berupa pajangan gambar di depan kelas. Serta didapati motivasi belajar peserta didik di dalam kelas masih rendah karena peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga beberapa peserta didik sulit untuk mencerna pembelajaran yang diterangkan oleh guru.

Studi pendahuluan yang dilakukan di kelas 4 SDN 12 Bukit Cangang dan SDN 01 Benteng Kecamatan Guguk Panjang Kota Bukittinggi tentang media gambar yang digunakan oleh guru, terdapat bahwa peserta didik kurang tertarik dengan media yang di gunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Penulis juga mengajukan beberapa pertanyaan terhadap pembelajaran yang telah diikuti oleh peserta didik tersebut. Berdasarkan pertanyaan yang diajukan penulis kepada peserta didik diperoleh informasi bahwa beberapa peserta didik belum bisa menjawab pertanyaan dengan tepat, terbukti bahwa beberapa peserta didik masih kurang paham terhadap beberapa materi yang mereka pelajari.

Menurut (Erita et al., 2020:681) “Dalam dunia pendidikan teknologi komputer dan internet, berawal dari perangkat lunak sampai perangkat keras memberikan berbagai pilihan, untuk menunjang terjadinya proses pembelajaran bagi peserta didik.

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

Articulate Storyline merupakan suatu perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media untuk presentasi dan menyampaikan informasi. Media menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3* ini juga dapat di gunakan langsung oleh peserta didik dari rumah dengan menggunakan *smartphone*, mereka dapat mengakses aplikasi tersebut melalui browser yang ada pada *smartphone*. Hal ini tentu akan memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran.

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

Berdasarkan fenomena tersebut, penulis mengembangkan media pembelajaran IPAS Bab 5 “Kenampkan alam dan pemanfaatannya”. 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 peserta didik, media pembelajaran dengan menggunakan teknologi sangat membantu peserta didik dalam memahami konsep. Sehingga penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran IPAS**

Menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Discovery Learning* di Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah validitas pengembangan media pembelajaran IPAS menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Discovery Learning* di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah praktikalitas pengembangan media pembelajaran IPAS menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Discovery Learning* di kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah efektivitas pengembangan media pembelajaran IPAS menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Discovery Learning* di kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, maka tujuan penelitian pengembangan yang diharapkan pada penulisan ini adalah :

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran pembelajaran IPAS menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Discovery Learning* di kelas IV Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran IPAS menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Discovery Learning* di kelas IV Sekolah Dasar yang praktis.

3. Untuk menghasilkan media pembelajaran IPAS menggunakan *Articulate Storyline 3* berbasis *Discovery Learning* di kelas IV Sekolah Dasar yang efektif.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini adalah sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan dibuat menggunakan *Articulate storyline 3* memuat teks materi pembelajaran, gambar, video dan audio.
2. Produk yang dihasilkan dapat digunakan untuk pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah.
3. Materi pada produk media ini disusun sesuai kurikulum merdeka kelas IV SD yaitu materi kenampakan alam dan pemanfaatannya.
4. Produk yang dihasilkan dikemas dalam bentuk file
5. Multimedia interaktif disusun berdasarkan Standar Isi serta langkah berdasarkan model pembelajaran *Discovery Learning*
6. Terdapat menu evaluasi untuk menganalisis sejauh mana kemampuan siswa.

E. Manfaat Pengembangan

Penelitian dilakukan dengan memperhatikan kepentingan beberapa pihak yang dijadikan sebagai acuan terhadap pengembangan yang dilakukan. Pentingnya pengembangan dalam penelitian ini lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut.

1. Bagi penulis: untuk menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman dalam rangka mempersiapkan diri sebagai calon guru.

2. Bagi guru: membantu pendidik dalam mengajarkan materi pembelajaran dan sebagai salah satu media yang digunakan saat melakukan proses pembelajaran pada peserta didik kelas IV sehingga terwujud proses pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi peserta didik: 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

Asumsi pengembangan adalah :

1. Pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ini diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik.
2. Pengembangan multimedia interaktif menggunakan *Articulate Storyline 3* ini memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran IPAS pada bab 5 di kelas IV sekolah dasar.

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Produk ini hanya bisa digunakan pada sekolah yang memiliki fasilitas menunjang seperti komputer.
2. Pengembangan media peneliti lakukan dalam skala terbatas hanya pada pembelajaran IPAS di kelas IV bab 5.

G. Defenisi Istilah

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk melakukan penelitian ini adalah :

1. Media : Media adalah apa saja yang bisa menyampaikan informasi dari sumber Informasi ke penerima informasi.
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* : Articulate storyline adalah kelompok software yang dipakai untuk kegiatan presentasi yang dilengkapi dengan bantuan template yang telah tersedia sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan atau dibuat sesuai kreativitas pengguna.
4. *Discovery Learning* : Discovery learning adalah metode belajar yang mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan dan menarik kesimpulan dari prinsip-prinsip umum praktis contoh pengalaman