

**PENGEMBANGAN MEDIA *ARTICULATE STORYLINE 3* BERBASIS *DEEP LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI MURID PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SDN 23 TAMPUNIK
KAB. PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyyah Fakultas Agama Islam*



Oleh:
Haviza Aulia
NIM: 22050011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT
1447 H / 2026 M**

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* Berbasis *Deep Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Murid Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 23 Tampunik Kab. Pesisir Selatan**" beserta seluruh isinya Adalah benar-benar hasil saya tidak melakukan penciptakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya sendiri ini, atau dalam hal lain dari pihak lain terhadap keaslian karya saya

Padang, 19 Februari 2026



Haviza Aulia

NIM:22050011

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini dengan judul "**Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* Berbasis *Deep Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Murid Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 23 Tampunik Kab. Pesisir Selatan**" yang ditulis oleh Haviza Aulia NIM. 22050011 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah memenuhi pernyataan ilmiah dan dapat disetujui untuk melakukan sidang munaqasah.

Padang, 05 Februari 2026

Pembimbing I



Dini Susanti M.Pd
NIDN.2102099501

Pembimbing II



Ridania Ekawati M.Pd
NIDN.1029019202

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi ini dengan judul “*Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Berbasis Deep Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Murid Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 23 Tampunik Kab. Pesisir Selatan*” yang ditulis oleh Haviza Aulia NIM. 22050011 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, telah memperbaiki saran tim penguji munaqasah yang dilakukan pada:

Padang, 12 Februari 2026

Tim Penguji Sidang Munaqasah

Ketua



Dini Susanti M.Pd

Sekretaris

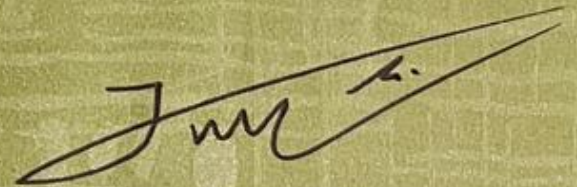


Ridania Ekawati M.Pd

Anggota



Vini Wela Septiana M.Pd



Jepri Naldi M.Pd

Diketahui Oleh,

Dekan Fakultas Agama Islam



Dr. Syaflin Halim M.A

ABSTRAK

Haviza Aulia, 2026: Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* Berbasis *Deep Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Murid Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 23 Tampunik Kab. Pesisir Selatan

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar murid akibat tidak adanya media pembelajaran yang digunakan guru. Berdasarkan itu peneliti bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis *Deep Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dikelas V SDN 23 Tampunik Kab. Pesisir Selatan yang valid, praktis, dan efektif. Media Pembelajaran *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan motivasi belajar murid dan meningkatkan aktivitas pembelajaran dikelas.

Metode dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *Analys, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Validitas produk *Articulate Storyline 3* diuji oleh validator dengan menggunakan angket validitas. Sedangkan praktikalitas dinilai oleh guru dan angket efektifitas dinilai oleh murid dengan menggunakan angket efektifitas dengan jumlah 22 murid.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* berbasis *Deep Learning* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria penilaian berdasarkan tiga aspek, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Pada aspek validitas, *Articulate Storyline 3* memperoleh skor 89% dengan kategori sangat valid. Dari segi aspek praktikalitas, media ini meraih nilai 89% sehingga dikategorikan sangat praktis. Sementara itu, pada aspek efektivitas, *Articulate Storyline 3* mendapatkan nilai 90% yang tergolong sangat efektif. Temuan ini membuktikan bahwa *Articulate Storyline 3* memenuhi seluruh aspek penilaian sekaligus berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar murid kelas V SDN 23 Tampunik Kab. Pesisir Selatan. Selain itu, media ini juga dapat dimanfaatkan guru untuk meningkatkan semangat dan motivasi untuk aktif dalam pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: *Articulate Storyline 3*, *Deep Learning*, Motivasi Belajar, IPA

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wata'ala atas limpahan rahmat, karunia, dan nikmat-Nya yang tak terhingga, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* Berbasis *Deep Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Murid Pada Pembelajaran Ipas Kelas V SDN 23 Tampunik Kab. Pesisir Selatan”. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wassalam, yang merupakan suri tauladan terbaik bagi seluruh umat islam di dunia.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat (UMSB). Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih setulusnya kepada:

1. **Dr. Syaflin Halim, MA** selaku Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, yang telah memberikan kesempatan dan persetujuan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. **Ridania Ekawati, M.Pd** selaku Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, selaku sebagai dosen pembimbing 2 yang telah memberikan dukungan penuh atas Penelitian skripsi ini. Dan juga

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

- Dini Susanti, M.Pd** selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan dukungan motivasi serta saran terbaik untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. **Jepri Naldi, M.Pd** selaku dosen penguji 1 dan **Vini Wela Septiana M.Pd** selaku dosen penguji 2, yang selama proses Penelitian skripsi ini selalu memberikan bimbingan serta arahan yang sangat luar biasa dalam mengarahkan langkah-langkah penelitian ini menuju keberhasilan.
 4. **Seluruh Dosen PGMI dan Tenaga Pendidik** di Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan kerja sama dalam kelancaran penyelesaian skripsi ini. Semoga segala kebaikan dan ketulusan yang diberikan mendapat balasan pahala dari Allah SWT.
 5. **Darman S.Pd. SD** selaku Kepala Sekolah SDN 23 Tampunik Kab. Pesisir Selatan, yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut dan **Adie Setiawan Jamal S.Pd** selaku wali kelas V yang telah memberi izin peneliti untuk melaksanakan penelitian, serta seluruh majelis guru dan keluarga besar SDN 23 Tampunik atas penerimaan yang hangat, serta kesediaannya menyediakan waktu dan tempat bagi kelancaran proses penelitian ini.
 6. Yang paling utama kepada cinta pertama ayah **Syafriyandi** yang telah berjuang untuk anak-anaknya, memberikan cinta kasih sepanjang hidup, dan pintu surga **Yetni Murniati**, yang telah bersusah payah berjuang membesarkan dan mendidik anak-anaknya hingga mendapatkan gelar sarjana. Terima kasih telah berjuang sekuat tenaga untuk memberikan kehidupan yang lebih layak, kerja keras dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

ikut menjadi tulang punggung keluarga hingga akhirnya peneliti bisa berada ditahap ini. Kesuksesan dan segala hal baik kedepannya akan peneliti dapatkan karna do'a beliau. Beliau berdua memang tidak pernah merasakan pendidikan sampai dengan bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik, mendo'akan, dan mengusahakan pendidikan anak-anaknya, sehingga peneliti bisa mencapai gelar sarjana. Tolong hidup lebih lama didunia ini, tanpa kehadiran dan cinta tulus beliau, mungkin langkah ini tak akan pernah sampai sejauh ini. Terima kasih sudah menjadi pahlawan yang selalu mendo'akan peneliti disetiap ibadah kepada-Nya.

7. Untuk abang tersayang **Thoib Al Azhar** terimakasih sudah memberikan semangat, dukungan, dan kasih sayang untuk adik-adikmu, termasuk Peneliti. Terima kasih telah menjadi garda terdepan untuk adikmu, selalu mengusahakan yang terbaik untuk adikmu, terima kasih telah menampung air mata adikmu, dan menampung keluh kesah adikmu, juga menjadi ruang untuk pulang, ruang untuk bercerita. *Fortunately, my brother will be one the first people i'll run to because he made me laugh and smile when i felt like life wasn't worth living.*
8. Dan untuk adik tersayang **Uum Nur Choriyah** terima kasih telah menjadi teman hidup yang baik, meski sering menjadi 'musuh tersbarku' dalam hal kecil sehari-hari. Namun dibalik itu semua aku ingin menjadi kakak dan sahabatmu yang mampu menjaga dan mendidikmu, sebagaimana kasih sayangku padamu. Terima kasih atas bantuan dan semangatmu yang selalu ada, bahkan dalam cara yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

sederhana sekali pun. Perjalanan ini lebih bermakna, lebih menyenangkan, dan lebih berwarna. *I hope you are my sister in every universe.*

9. Teruntuk keluarga besar yang telah memberikan semangat, dukungan, serta do'a dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas semua bantuan dan dukungan yang diberikan selama ini.
10. Teruntuk sahabat **Nadila Bonita** yang telah memberi dukungan sejak awal sebelum skripsi ini disusun. Terima kasih atas segala hal yang telah kita lalui dari SMK hingga saat ini. Semoga ini menjadi titik awal kita menuju kesuksesan dimasa depan.
11. Teruntuk **Bahiiarah Husnaa Zalni, Tiara Junita, Auliya, dan Esti Wulandari** yang bersama-sama berjuang melewati masa sulit selama perkuliahan dari semester 1 sampai semester akhir. Terima kasih atas segala kenangan yang telah kita ciptakan selama masa perkuliahan. Semoga ini menjadi Langkah awal kita semua untuk menuju kesuksesan dimasa mendatang.
12. Teruntuk teman seperjuangan **Mahasiswa Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)** angkatan 2022, yang telah bersama-sama menempuh perjalanan panjang dari semester awal hingga akhir, melewati berbagai tantangan dan kebahagiaan, serta saling menguatkan dalam suka maupun duka.
13. Terakhir, Peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada diri sendiri, **Haviza Aulia**. Terima kasih telah bertahan sejauh ini. Untuk setiap malam yang dilewati dengan keraguan, setiap pagi yang dilewati kemalasan, setiap ketakutan yang berhasil dilawan keberanian. Terima kasih kepada hati yang tetap Ikhlas,

meski tak semua berjalan sesuai dengan harapan Terima kasih kepada raga yang terung melangkah, meski sering lelah. Teruslah belajar dan mensyukuri nikmat Allah SWT. Mari bekerjasama untuk hal-hal selanjutnya.

Padang, Februari 2026

Peneliti

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarluaskan sebagian seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR ISI

ASBTRAK	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
G. Spesifikasi Produk	13
H. Defenisi Istilah	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Landasan Teori	15
1. Hakikat Media Pembelajaran	15
2. Hakikat <i>Articulate Storyline 3</i>	23
3. Hakikat Pendekatan <i>Deep Learning</i> (mendalam)	30
4. Hakikat Motivasi Belajar	38
5. Hakikat Pembelajaran IPAS	42
B. Penelitian Relevan	44
C. Kerangka Konseptual	46
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Model Pengembangan	48
1. Jenis Penelitian	48
2. Model Pengembangan	49
B. Prosedur Pengembangan	50
1. Tahap <i>Analyze</i> (Analisis)	51
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	53
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	53
4. Tahap <i>Implement</i> (Pelaksanaan)	53
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	54
C. Uji Coba Produk	54
D. Jenis Data	55
E. Instrumen Pengumpulan Data	55

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarluaskan sebagian seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta atau pemegang hak cipta. Kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

1. Wawancara	55
2. Observasi	55
3. Angket	56
4. Tes	56
F. Teknik Analisis Data	56
1. Analisis Data Validitas Produk	56
2. Analisis Data Praktikalitas Produk	57
3. Analisis Data Efektifitas Produk	58
4. Motivasi Murid	59
BAB IV HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN	66
A. Bentuk Pengembangan Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline 3</i>	66
1. Model Pengembangan	66
2. Data Uji Coba	82
3. Analisis Data	99
B. Pembahasan	105
1. Pengembangan Media <i>Articulate Storyline 3</i> yang Valid	105
2. Pengembangan Media <i>Articulate Storyline 3</i> yang Praktis	106
3. Pengembangan Media <i>Articulate Storyline 3</i> yang Efektif	107
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	109
A. Kesimpulan	109
B. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Buku IPAS yang digunakan guru Kelas V	4
Gambar 2.1 Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i>	26
Gambar 2.2 Apilakasi <i>Articulate Storyline 3</i>	26
Gambar 2.3 Apilakasi <i>Articulate Storyline 3</i>	27
Gambar 2.4 Apilakasi <i>Articulate Storyline 3</i>	27
Gambar 2.5 Apilakasi <i>Articulate Storyline 3</i>	28
Gambar 2.6 Apilakasi <i>Articulate Storyline 3</i>	28
Gambar 2.7 Apilakasi <i>Articulate Storyline 3</i>	29
Gambar 2.8 Apilakasi <i>Articulate Storyline 3</i>	29
Gambar 2.9 Apilakasi <i>Articulate Storyline 3</i>	29
Gambar 2.10 Apilakasi <i>Articulate Storyline 3</i>	30
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	50
Gambar 4.1 Halaman Awal Media <i>Articulate Storyline 3</i>	71
Gambar 4.2 Halaman Menu Media <i>Articulate Storyline 3</i>	72
Gambar 4.3 Halaman Materi Media	72
Gambar 4.4 Halaman Quiz	73
Gambar 4.5 Halaman Soal Latihan	73
Gambar 4.6 Halam Petunjuk	74
Gambar 4.7 Cover Buku cetak	76
Gambar 4.8 Kata Pengantar dan Daftar Isi Buku cetak	77
Gambar 4.9 Pendahuluan Buku cetak	77
Gambar 4.10 Pembahasan Buku cetak	78
Gambar 4.11 Model Pengembangan Buku cetak	78
Gambar 4.12 Tahap Penilaian Murid	79
Gambar 4.13 Profil Peneliti Buku cetak	79
Gambar 4.14 Kesimpulan Buku cetak	80
Gambar 4.15 Buku cetak Sebelum dan Sesudah Revisi	80
Gambar 4.16 Buku cetak Sebelum dan Sesudah Revisi	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Motivasi Belajar	39
Tabel 3.1 Rentang Validasi.....	59
Tabel 3.2 Validasi Aspek Isi	59
Tabel 3.3 Validasi Aspek Desain	60
Tabel 3.4 Validasi Aspek Bahasa.....	61
Tabel 3.5 Kategori Kepraktisan Produk Aspek Materi	62
Tabel 3.6 Kategori Kepraktisan Produk Aspek Tampilan	62
Tabel 3.7 Kategori Kepraktisan Produk Aspek Penggunaan	62
Tabel 3.8 Keefektifan Produk	64
Tabel 3.9 Motivasi Belajar	65
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Penilaian Aktivitas Murid.....	65
Tabel 4.1 Daftar Nama Validator.....	75
Tabel 4.2 Validasi Aspek Isi	83
Tabel 4.3 Validasi Aspek Isi	84
Tabel 4.4 Validasi Aspek Isi	85
Tabel 4.5 Validasi Aspek Bahasa.....	86
Tabel 4.6 Validasi Aspek Bahasa.....	87
Tabel 4.7 Validasi Aspek Bahasa.....	88
Tabel 4.8 Validasi Aspek Desain	89
Tabel 4.9 Validasi Aspek Desain	90
Tabel 4.10 Validasi Aspek Desain	91
Tabel 4.11 Hasil Keseluruhan Validasi Media <i>Articulate Storyline 3</i>	92
Tabel 4.12 Kepraktisan Aspek Materi	93
Tabel 4.13 Kepraktisan Aspek Tampilan.....	93
Tabel 4.14 Kepraktisan Aspek Penggunaan	94
Tabel 4.15 Hasil Keseluruhan Praktikalitas Media <i>Articulate Storyline 3</i>	94
Tabel 4.16 Angket Efektifitas Motivasi Murid	95
Tabel 4.17 Angket Aktivitas Murid.....	96
Tabel 4.18 Hasil Tes Murid	97
Tabel 4.19 Hasil Efektifitas.....	98

DAFTAR BAGAN DAN GRAFIK

Bagan 2. Kerangka Konseptual.....	47
Grafik 4.1 Hasil Validitas.....	106
Grafik 4.2 Hasil Praktikalitas.....	107
Grafik 4.3 Hasil Efektifitas.....	108

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Validasi Aspek Bahasa	117
Lampiran 2 Angket Validasi Aspek Isi.....	123
Lampiran 3 Angket Validasi Aspek Desain.....	129
Lampiran 4 Praktikalitas Aspek Tampilan	135
Lampiran 5 Praktikalitas Aspek Penggunaan.....	137
Lampiran 6 Praktikalitas Aspek Materi.....	139
Lampiran 7 Angket Efektifitas Murid	141
Lampiran 8 Angket Pre Tes	143
Lampiran 9 Angket Post Tes	145
Lampiran 10 Rekap Nilai PTS	147
Lampiran 11 Rekapitulasi	148
Lampiran 12 Surat Izin Kampus	149
Lampiran 13 Surat Izin Dinas Pendidikan	150
Lampiran 14 Surat Balasan Sekolah	151
Lampiran 15 Dokumentasi Lapangan	152

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi murid supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, yang akan menimbulkan perubahan dalam dirinya memungkinkan untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat. Salah satu program pendidikan yang disediakan untuk kegiatan belajar murid yaitu kurikulum. Kurikulum ialah sejumlah mata pembelajaran yang harus ditempuh dan dipelajari oleh murid untuk memperoleh pengetahuan.

Saat ini pendidikan di Indonesia menggunakan Kurikulum Merdeka yang diterapkan sejak 2022 untuk menekankan fleksibilitas, pembelajaran berbasis proyek, dan pengembangan karakter, sehingga cocok untuk pendidikan dasar dengan fokus pada *Deep Learning* serta *cooperative learning* di kelas awal. Penggunaan kurikulum ini memungkinkan guru mengintegrasikan media digital dan non-digital, seperti *lesson plan interaktif*, untuk meningkatkan keterlibatan murid dalam materi pembelajaran.

Berdasarkan Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), penyatuan kedua mata pelajaran ini dilakukan karena pada usia SD, anak-anak cenderung melihat segala sesuatu sebagai suatu kesatuan yang utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih dalam tahap berpikir konkret, holistik, dan komprehensif, meskipun tidak dalam detail yang mendalam. Tujuan dari penggabungan pelajaran IPA dan IPS adalah untuk merangsang

anak-anak agar mampu mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan. Kurikulum Merdeka menonjolkan pendekatan pembelajaran yang lebih sesuai dengan situasi dan relevansi bagi murid, membolehkan mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar-mengajar.

IPA merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains, dimana teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan. Sebagai produk, IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan sekumpulan konsep, prinsip, teori, dan hukum sebagai produk dari serangkaian metode ilmiah (Melinasari & Jalmo, 2023)

Sedangkan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang mengkaji serta menganalisis fenomena dan permasalahan sosial dalam masyarakat dengan mempertimbangkan berbagai aspek kehidupan secara menyeluruh. Dalam pembelajarannya, IPS bertujuan untuk membantu murid memahami dunia di sekitar mereka, mempromosikan pemahaman terhadap berbagai masalah sosial, dan mengembangkan keterampilan analitis, kritis, serta kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi isu-isu kompleks dalam masyarakat. (Asmaul Husnah, 2023).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan wali kelas V SDN 23 Tampunik pada hari senin 13 Oktober 2025, pendidik mengatakan dalam proses pembelajaran IPAS guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan masih menggunakan bahan ajar yang berfokus pada buku paket sekolah, sehingga masih belum mengembangkan kreativitas dan motivasi belajar murid dengan baik. Dalam

proses pembelajaran IPAS murid kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Dengan begitu, beliau memodifikasi metode pembelajaran yang disesuaikan dengan materi, untuk menambah motivasi belajar dan semangat murid terhadap proses belajar mengajar. Bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran masih terpaku pada buku cetak. Belum terdapat inovasi secara maksimal media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses belajar, kurangnya sarana prasarana yang disediakan sekolah juga menjadi pemicu kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Dengan melakukan inovasi pada media pembelajaran proses belajar mengajar tidak hanya terfokuskan dengan buku cetak saja, dengan di kembangkannya media pembelajaran murid akan terlibat aktif dan kreatif dalam proses belajar mengajar.

Pendidik juga menginformasikan mata pelajaran yang sulit dipahami murid adalah IPAS dan Matematika, dikarenakan materi yang terlalu banyak teori dan istilah asing. Diantaranya murid belum memahami konsep dasar dari materi yang guru sampaikan. Kesulitan murid dalam memahami konsep materi pembelajaran menyebabkan rendahnya motivasi belajar murid. Peneliti mewawancarai beberapa murid kelas V SDN 23 Tampunik. Murid tersebut mengatakan bahwa bahan ajar yang digunakan selama belajar mengajar masih terpaku pada buku cetak, dan masih merasa sulit memahami materi dan dalam mengerjakan soal yang diberikan guru. Murid beranggapan bahwa pembelajaran IPAS dan Matematika pelajaran yang membosankan.

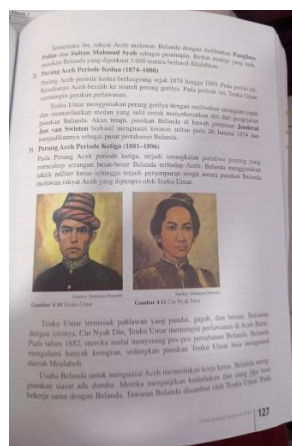
Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari penerbit, kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

Berikut dapat ditemukan permasalahan terkait dengan hasil belajar murid di SDN 23 Tampunik Kab.Pesisir Selatan. Hal ini berdasarkan hasil observasi dalam bentuk dokumen sekolah PTS (Lampiran hasil belajar murid, halaman 157) tentang hasil belajar yang dilakukan di SDN 23 Tampunik Kab.Pesisir Selatan dengan KKTP 75, dan ditemukan informasi berikut: dari 22 murid terdapat 14 murid yang belum mencapai KKTP. Dan dari 22 murid terdapat 8 murid yang sudah mencapai KKTP.

Berdasarkan data tersebut, ditemukan bahwa pada pembelajaran IPAS murid merasa jenuh sehingga merasa kurang antusias dan kurangnya motivasi belajar pada proses pembelajaran yang mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik.

Berikut media gambar yang digunakan guru terdapat dalam buku cetak:



Gambar dalam buku ini kurang interaktif sebagai media pembelajaran, karena tidak memiliki elemen multimedia yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran

Gambar 1.1 Buku IPAS yang digunakan di Kelas V SDN 23 Tampunik

Selanjutnya kekurangan buku ini kurang interaktif, tidak menyediakan elemen multimedia seperti video, animasi, atau simulasi yang dapat meningkatkan pemahaman murid, terutama bagi anak-anak Sekolah Dasar yang lebih responsif terhadap media visual dan audio. Sangat penting bagi seorang guru untuk memahami alasan mengapa

murid tidak tertarik terhadap pembelajaran IPAS. Untuk mengatasi masalah kesulitan murid dalam memahami materi IPAS dan membangun suasana pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan di kelas yaitu dengan cara mengembangkan media pembelajaran yang meningkatkan motivasi belajar murid.

Di tingkat Sekolah Dasar (SD), pembelajaran yang efektif sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar murid dan pencapaian akademis mereka di masa mendatang. Santoso dalam penelitiannya mengungkapkan motivasi belajar yang tinggi merupakan salah satu kunci keberhasilan murid dalam memahami materi pelajaran, termasuk dalam mata pelajaran yang sering dianggap sulit seperti Matematika dan IPAS (Santoso et al., 2020).

((Rohmah & Zulfitria, 2024) mengungkapkan motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Motivasi belajar juga mengandung gairah atau semangat belajar murid agar dapat mencapai hasil yang baik. ((Wana et al., 2024) juga mengungkapkan bahwa guru bisa meningkatkan motivasi belajar melalui peningkatan semangat murid. Semangat murid dapat ditingkatkan oleh guru melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan baik menggunakan teknologi ataupun tidak.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yaitu melalui media pembelajaran. Adanya media pembelajaran diharapkan dapat membuat kualitas proses belajar

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.



mengajar menjadi lebih menarik yang pada akhirnya dapat mempengaruhi motivasi belajar murid.

Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar dalam rangka komunikasi antara guru dan murid. Media pembelajaran juga memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. ((Jubaerudin et al., 2021). Media pembelajaran digital menggunakan teknologi seperti video, aplikasi, dan internet untuk membuat materi lebih menarik dan mudah diakses kapan saja. Sedangkan media pembelajaran non-digital melibatkan alat tradisional seperti buku, papan tulis, dan gambar cetak yang membantu murid belajar secara langsung dan sederhana. Keduanya saling melengkapi dalam mendukung proses pembelajaran.

Media digital memiliki peran penting dalam pembelajaran karena mampu menyediakan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Melalui media digital, seperti video tutorial, animasi, simulasi, maupun aplikasi interaktif, murid dapat memahami struktur dan langkah-langkah teks prosedur secara lebih konkret. Visualisasi yang ditampilkan membantu murid menangkap informasi secara lebih utuh dan memudahkan mereka dalam mengekspresikan ide secara sistematis dalam bentuk tulisan. Selain itu, media digital memungkinkan pembelajaran berlangsung secara fleksibel dan mandiri, memberikan kesempatan bagi murid untuk mengakses materi kapan saja sesuai dengan kecepatan belajarnya.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media *Articulate Storyline 3*, software ini dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran IPAS. *Articulate Storyline 3* adalah perangkat

lunak (*software*) yang difungsikan sebagai media presentasi. Media pembelajaran ini didukung dengan fitur-fitur tersebut dapat menunjang pembuatan media pembelajaran yang menarik, selain didukung dengan fitur yang menarik media ini juga mudah dioperasikan dan dapat dikombinasikan dengan audio, video dan sebagainya (Nurmala et al., 2021).

Penggunaan *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran agar murid dapat dengan mudah mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pemahaman materi dan memberikan pengalaman baru agar murid termotivasi. Pemilihan jenis huruf yang menarik pada penyajian materi menjadikan murid menjadi lebih mudah mengingat materi yang di ajarkan, oleh karena itu media pembelajaran dengan *Articulate Storyline 3* dapat memberikan murid kesempatan untuk beraktivitas dan memperoleh pengalaman dalam pembelajaran yang dapat memberikan hasil yang optimal.

Terkait mata pelajaran IPAS, media pembelajaran *Articulate Storyline 3* menghadirkan content gambar, video, dan animasi kiranya mampu memberikan pengetahuan yang lebih lengkap karena mampu menghilangkan batas ruang dan waktu untuk melihat materi pembelajaran yang tidak dapat diperoleh di dalam kelas. Dengan media ini juga murid dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran karena bisa mengeksplorasi materi yang mereka pelajari yang membuat materi itu terus diingat dan melekat yang dapat membantu keberhasilan belajar nantinya.

Selain menggunakan media, guru juga melakukan pendekatan dalam pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat guru lakukan yaitu

dengan pendekatan *Deep Learning*. Penelitian oleh (Ketut & Adnyana, 2024) menyatakan bahwa pendekatan melalui *Deep Learning* dapat meningkatkan hasil belajar murid SD secara signifikan. Istilah pembelajaran mendalam (*Deep Learning*) merupakan antonim dari pembelajaran permukaan (*surface learning*).

Menurut ((Jl et al., 2024) Pembelajaran mendalam lahir setelah adanya keinginan untuk menyusun kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher-order thinking skills*) sebagai konsepsi untuk meningkatkan kemampuan individu secara lebih komprehensif. *Deep Learning* merupakan metode learning yang memanfaatkan *artificial neural network* yang berlapis-lapis (*multilayer*). *Artificial Neural Network* ini dibuat mirip otak manusia, dimana *neuron-neuron* terkoneksi satu sama lain sehingga membentuk sebuah jaringan *neuron* yang sangat rumit. *Deep Learning* atau *deep structured learning* atau *hierarchical learning* atau *deep neural* merupakan metode learning yang memanfaatkan *multiple non-linear transformation*, *Deep Learning* dapat dipandang sebagai gabungan *machine learning* dengan AI (*artificial neural network*) (Raup et al., 2022).

Berikut adalah surah Al-Baqarah ayat 31 yang ditafsirkan oleh Prof. HAMKA berkaitan dengan judul proposal ini beserta terjemahannya.

صَلِّفَيْنَ كُنْتُمْ إِنْ هُوَ إِلَّا بِأَسْمَاءِ أَنْبِيؤُنِي فَقَالَ الْمَلِكَةُ عَلَى عَرَضَهُمْ ثُمَّ كُلَّهَا الْأَسْمَاءِ أَدَمَ وَعَلَّمَ

Artinya: Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!" (Q.S Al-Baqarah. 31)

Dalam *Tafsir Al-Azhar*, HAMKA menyoroti sisi filosofis dan kedudukan manusia. HAMKA menekankan bahwa Allah mengajari Adam "nama-nama" yang meliputi hakikat segala sesuatu, lafaz, dan maknanya. Ini menandakan manusia diberikan akal untuk mengenali alam semesta. Melalui ilmu yang diajarkan ini, manusia terbukti lebih unggul dalam hal kemampuan mengelola bumi (khalifah) dibandingkan malaikat yang hanya bertasbih. Benda-benda yang diajarkan itu ditawarkan kepada malaikat untuk diuji, namun malaikat tidak mengetahuinya. Ini membuktikan manusia memiliki kapasitas intelektual yang istimewa.

Surat Al-Baqarah ayat 31 menekankan pentingnya pengetahuan, di mana Allah mengajarkan Nabi Adam nama-nama segala sesuatu. Ini mencerminkan bahwa pendidikan dan pengajaran adalah bagian esensial dari keberadaan manusia sebagai khalifah di bumi. Dalam konteks *Articulate Storyline 3* sebagai media pembelajaran dan *Deep Learning* sebagai pendekatan dalam pembelajaran, hal ini menunjukkan bahwa media *Articulate Storyline 3* harus dirancang untuk menyampaikan pengetahuan secara efektif dan menyeluruh kepada murid melalui pendekatan *Deep Learning*, mirip dengan cara Allah mengajarkan nabi Adam.

Dengan demikian, Surat Al-Baqarah ayat 31 memberikan landasan filosofis yang kuat untuk pengembangan media pembelajaran IPAS dalam bentuk *Articulate Storyline 3*, menekankan pentingnya motivasi belajar, media pembelajaran, dan pendekatan dalam proses belajar mengajar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.



Berdasarkan uraian di atas, untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan di lapangan, Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPAS. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah murid dalam pembelajaran, mampu meningkatkan motivasi belajar murid untuk mempelajari pokok bahasan mata pelajaran IPAS sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Maka dari itu, Peneliti menggagas sebuah penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Berbasis Deep Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Murid Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 23 Tampunik Kab. Pesisir Selatan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar murid yang masih rendah pada proses pembelajaran IPAS.
2. Kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi yang digunakan untuk membantu dalam penyampaian materi pada pelajaran IPAS.
3. Media yang digunakan guru hanya berupa gambar yang ada pada buku cetak.
4. Murid masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS karena persepsi murid itu membosankan.
5. Bahan ajar yang digunakan selama belajar mengajar masih terpaku pada buku cetak



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta atau pemegang hak cipta. Kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah di atas, Penelitian ini befokus pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan “**Pengembangan Media *Articulate Storyline 3* Berbasis *Deep Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Murid Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 23 Tampunik Kab. Pesisir Selatan**” yang dibatasi dengan IPS pada materi macam-macam perlawanan, dalam upaya meningkatkan semangat dan motivasi murid dalam proses pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang muncul pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dengan pendekatan *Deep Learning* meningkatkan motivasi belajar murid pada pembelajaran IPAS dikelas V SDN 23 Tampunik?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dengan pendekatan *Deep Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada pembelajaran IPAS dikelas V SDN 23 Tampunik?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dengan pendekatan *Deep Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada pembelajaran IPAS dikelas V SDN 23 Tampunik?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam Penelitian ini, yaitu:



1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dengan pendekatan *Deep Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada pembelajaran IPAS dikelas V SDN 23 Tampunik.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dengan pendekatan *Deep Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar murid pada pembelajaran IPAS dikelas V SDN 23 Tampunik.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dengan pendekatan *Deep Learning* pada pembelajaran IPAS dikelas V SDN 23 Tampunik.
4. Untuk meningkatkan motivasi belajar murid melalui media pembelajaran *Articulate Storyline 3* dengan pendekatan *Deep Learning* pada pembelajaran IPAS dikelas V SDN 23 Tampunik.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang akan di peroleh dari Penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Mengembangkan kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran IPAS menggunakan *Articulate Storyline 3* yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar murid melalui pendekatan *Deep Learning* kelas V SDN 23 Tampunik Kab. Pesisir Selatan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta atau pemegang hak cipta. Kecuali untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Bermanfaat sebagai bahan masukan untuk melakukan inovasi pada media pembelajaran agar murid lebih aktif dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

b. Bagi murid

Bermanfaat untuk dapat meningkatkan kemampuan dalam mengkomunikasikan pembelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan sekolah untuk terus memperbaiki media pembelajaran yang dapat digunakan selama proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar murid dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam Penelitian ini sebagai berikut:

1. Media *Articulate Storyline 3* di *design* semenarik mungkin bertujuan untuk menambah motivasi belajar murid.
2. Aplikasi *Articulate Storyline 3* yang digunakan menghasilkan produk berbentuk media pembelajaran, yang didalamnya berisikan materi yang berhubungan dengan IPAS.

3. Menyajikan materi yang berkaitan dengan pokok pembahasan IPAS menggunakan media *Articulate Storyline 3*.

H. Definisi Istilah

1. Motivasi Belajar

(Wana et al., 2024) mengungkapkan bahwa motivasi belajar begitu penting sebab dapat menentukan hasil belajar murid. Motivasi belajar dapat meningkat atau menurun karena terpengaruh oleh diri sendiri atau lingkungan di sekitar murid. Guru memiliki pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar karena terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran bersama murid.

2. *Articulate Storyline 3*

Articulate Storyline adalah alat *e-learning* (perangkat lunak) yang dapat digunakan untuk membantu membangun konten interaktif (pembelajaran). Mempelajari bagaimana merencanakan proyek alur cerita, menggunakan semua alat dan elemen yang berbeda untuk membuat presentasi, menggunakan jenis media seperti audio dan video dan kemudian menerbitkan proyek yang dibuat (Nasution & Darwis, 2022).

3. *Deep Learning* (mendalam)

(Ketut & Adnyana, 2024) mengungkapkan bahwa *Deep Learning* adalah pendekatan pembelajaran bertujuan melatih kemampuan berpikir kritis murid. Informasi yang diterima oleh murid dicerna secara kritis. Murid menganalisis sebuah permasalahan dan menemukan solusi berdasarkan data dan fakta. *Deep Learning* melatih kemandirian murid sekaligus melatih keterampilan kolaboratif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Seluruh isi karya tulis ini, baik berupa teks, gambar, tabel, grafik, maupun informasi lainnya, dilindungi oleh Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dilarang mengutip, menggandakan, mendistribusikan, menerbitkan dan menyebarkan sebagai seluruh isi karya ini dalam bentuk apapun dandengan cara apapun, baik secara elektronik maupun secara mekanik, tanpa izin tertulis dari pencipta untuk keperluan akademik dan referensi dengan menyebutkan sumber secara tepat dan benar.



Deep Learning berfokus pada pengembangan rasa percaya diri murid melalui diskusi kelompok, melakukan eksperimen, atau melakukan proyek penelitian.

4. Pembelajaran IPAS

(Asmaul Husnah, 2023) berpendapat bahwa melalui IPAS murid dapat membangkitkan rasa keingintahuannya terhadap peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Prinsip-prinsip dalam pembelajaran IPAS akan membentuk sikap ilmiah murid seperti: kemampuan dalam berpikir kritis dan analitis, rasa keingintahuan yang cukup tinggi, serta kemampuan untuk mengambil kesimpulan yang tepat.

