

Pengembangan Media Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Madrasah Ibtidaiyah

Agus Ahmad Durri*

STSI Bina Cendekia Utama Cirebon

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran. Narrative review ini bertujuan mensintesis temuan penelitian terkait penggunaan Articulate Storyline 3 di tingkat SD/MI, serta implikasinya terhadap literasi digital siswa. Pencarian literatur dilakukan melalui Google Scholar, Portal Garuda, SINTA, DOAJ, ResearchGate, dan e-journal PTKIN menggunakan kata kunci terkait media pembelajaran interaktif, Storyline 3, matematika SD/MI, dan literasi digital. Delapan artikel memenuhi kriteria inklusi, mencakup materi bangun datar, bangun ruang, pecahan, himpunan, komunikasi matematis, dan literasi numerasi. Hasil review menunjukkan bahwa media berbasis Storyline 3 meningkatkan pemahaman konsep matematika, kemampuan berpikir kreatif, motivasi belajar, serta literasi digital siswa, melalui fitur interaktif seperti animasi, kuis, drag-and-drop, dan simulasi. Keterbatasan studi meliputi cakupan SD/MI, fokus pada Storyline 3, sampel terbatas, serta kurangnya evaluasi jangka panjang terhadap literasi digital. Kesimpulannya, Articulate Storyline 3 efektif dalam meningkatkan pembelajaran matematika dan literasi digital di MI, dengan potensi pengembangan lebih lanjut untuk konteks pendidikan yang lebih luas.

Kata kunci: Articulate Storyline 3, literasi digital, media pembelajaran interaktif, matematika SD/MI.

Abstract

Advances in information technology have driven the integration of interactive digital media into learning. This narrative review aims to synthesize research findings on the use of Articulate Storyline 3 at the elementary school/MI level, as well as its implications for students' digital literacy. A literature search was conducted through Google Scholar, Garuda Portal, SINTA, DOAJ, ResearchGate, and the PTKIN e-journal platform, using keywords related to interactive learning media, Storyline 3, mathematics for SD/MI, and digital literacy. Eight articles met the inclusion criteria, covering topics such as plane figures, solid shapes, fractions, sets, mathematical communication, and numeracy literacy. The review results show that Storyline 3-based media improves students' understanding of mathematical concepts, creative thinking abilities, learning motivation, and digital literacy through interactive features such as animations, quizzes, drag-and-drop activities, and simulations. Limitations of the reviewed studies include their scope limited to SD/MI institutions, exclusive focus on Storyline 3, small sample sizes, and the lack of long-term evaluation of digital literacy development. In conclusion, Articulate Storyline 3 is effective in enhancing mathematics learning and digital literacy at MI, with potential for further development to suit broader educational contexts.

Keywords: Articulate Storyline 3, digital literacy, interactive learning media, mathematics for Elementary Schools/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI)

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi di abad ke-21 telah menuntut cara pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah (MI) menjadi lebih inovatif dan terintegrasi media digital interaktif. Namun, kemampuan matematika siswa Indonesia masih tergolong rendah sebagaimana hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa skor matematika Indonesia hanya mencapai 366, masih berada di bawah rata-rata OECD (472), yang mengindikasikan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, tingkat literasi digital peserta didik dan

* Corresponding to the author: Agus Ahmad Durri, STSI Bina Cendekia Utama Cirebon; e-mail: agusahmaddurri@gmail.com

pemanfaatan media digital pembelajaran interaktif di sekolah dasar maupun MI juga masih perlu ditingkatkan agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Penerapan media digital dalam pembelajaran PAI memperkuat aspek multiple intelligences, terutama dalam mengembangkan kecerdasan visual-audio dan interpersonal siswa. (Muaini, 2025). Dalam konteks matematika, materi yang sifatnya abstrak sering kali menantang bagi siswa MI; oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif membantu menyajikan konsep-konsep tersebut secara lebih visual, kontekstual, dan dinamis. Salah satu alat yang semakin populer adalah Articulate Storyline 3, sebuah software authoring tool yang memungkinkan pembuatan modul interaktif berpusat pada kuis, simulasi, animasi, dan narasi, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat satu arah (Juhaeni et al., 2021).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa media berbasis Storyline 3 sangat efektif dalam meningkatkan aspek-aspek penting dalam pembelajaran matematika dan literasi digital. Misalnya, penelitian pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis web dengan Storyline 3 terhadap prestasi dan motivasi siswa SD menemukan bahwa penggunaan media ini meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar siswa secara signifikan (Sabani & Eka, 2024). Di sisi lain, pengembangan media literasi numerasi berbasis Storyline 3 pada materi bilangan bulat di SDN Kasembon 3 menunjukkan bahwa media tersebut valid, praktis, dan memotivasi siswa serta guru, yang akhirnya berkontribusi pada peningkatan literasi numerasi siswa (Dewi et al., 2025). Walaupun banyak penelitian berfokus pada sekolah dasar umum (SD) atau sekolah menengah (SMP/SMA), studi khusus terhadap *Madrasah Ibtidaiyah* masih relatif terbatas. Padahal, integrasi Storyline 3 di MI memiliki potensi ganda: tidak hanya meningkatkan pemahaman matematika melalui media interaktif, tetapi juga memperkuat literasi digital siswa sejak usia dini literasi digital yang mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, dan menciptakan konten digital. Sebagai contoh, Juhaeni, Safaruddin, & Salsabila (2021) menunjukkan bahwa Storyline 3 dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar peserta didik MI, meski ada keterbatasan dalam output slide ketika diakses melalui web (Juhaeni et al., 2021).

Konteks pendidikan Islam di MI menampilkan karakteristik khusus: kurikulum dasar yang menggabungkan nilai-nilai keislaman dan akademik, dan kebutuhan guru MI untuk mengembangkan media yang tidak hanya edukatif tetapi juga sesuai nilai keagamaan. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Storyline 3 yang kontekstual sangat relevan, mengingat penelitian oleh Rahmawati & Fauziah (2023) yang menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan media Storyline 3 kontekstual pada materi aritmatika sosial. Mereka menemukan bahwa media tersebut sangat valid dan praktis, dengan potensi efek positif pada hasil belajar siswa (Rahmawati & Anna Fauziah, 2023).

Storyline 3 menawarkan fleksibilitas tinggi yang memungkinkan guru dan pengembang media untuk menyisipkan elemen interaktivitas seperti drag-and-drop, hotspot, feedback layer, dan navigasi bercabang. Hal ini mendukung pembelajaran yang lebih adaptif dan student-centered. Sebuah kajian umum menyebutkan bahwa fitur-fitur ini memungkinkan pembelajaran berbasis skenario atau “narasi interaktif”, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Juhaeni et al., 2021). Tantangan nyata juga muncul dalam implementasi media interaktif di MI, terutama terkait dengan literasi digital guru dan infrastruktur sekolah. Studi R&D di MI menunjukkan bahwa meskipun media digital interaktif dapat dirancang dengan sangat menarik, keterbatasan perangkat keras, kapasitas guru untuk mengoperasikan software seperti Storyline, serta dukungan teknis menjadi kendala utama (Haris et al., 2023).

Guru diharapkan dapat mengevaluasi secara mendalam bagaimana media pembelajaran interaktif matematika berbasis Articulate Storyline 3 dapat dikembangkan dan diimplementasikan secara efektif di Madrasah Ibtidaiyah, serta bagaimana hal ini berdampak pada literasi digital siswa. Narrative review ini bertujuan untuk menyintesis penelitian-penelitian terkait Storyline 3 dalam konteks pembelajaran matematika, terutama di jenjang dasar atau MI, mengidentifikasi tantangan

dan potensi, dan merumuskan rekomendasi untuk pengembangan media yang lebih adaptif dan bermakna dalam konteks Madrasah Ibtidaiyah,

Metode

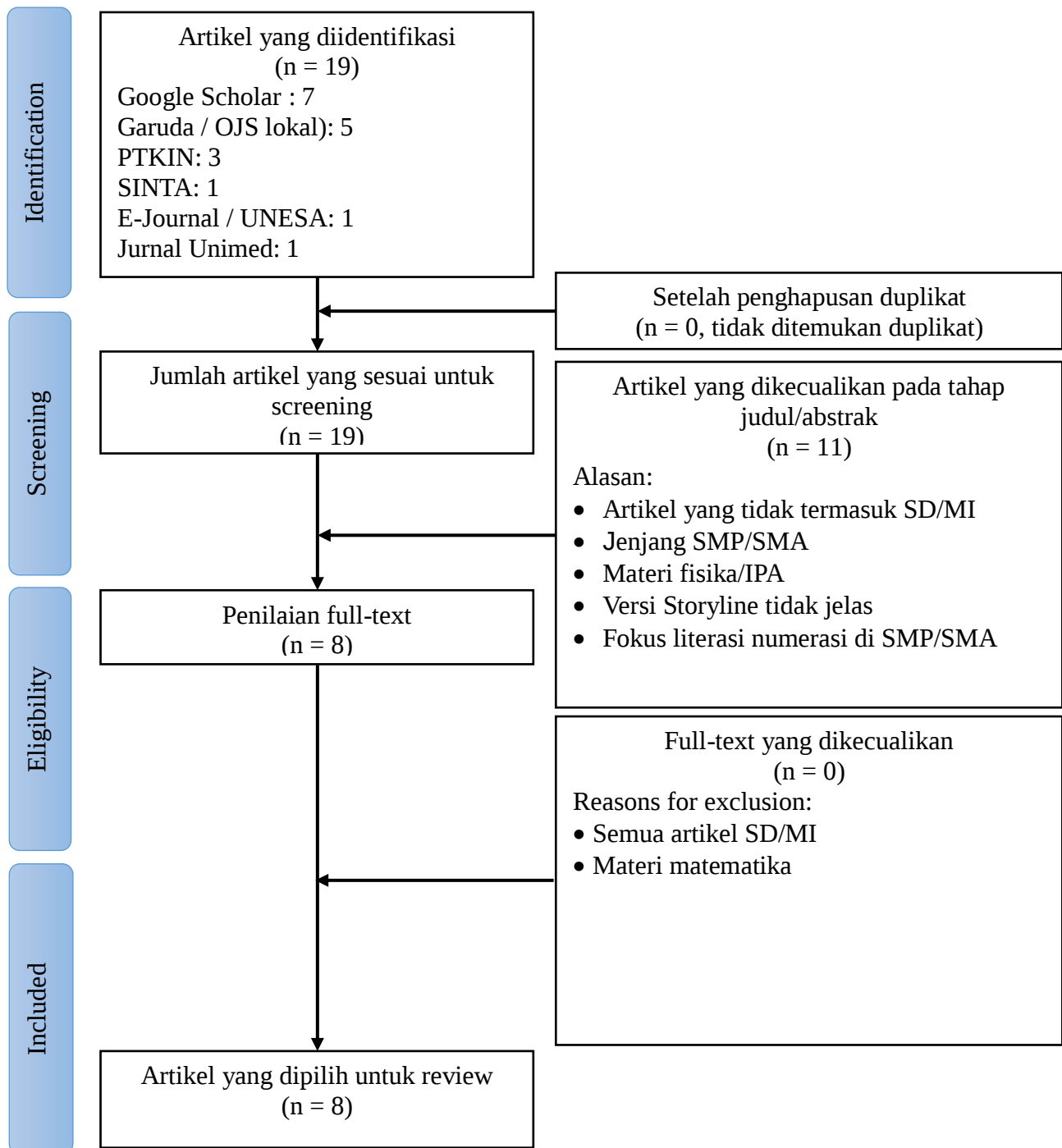
Penelitian ini menggunakan desain narrative review, yaitu suatu metode kajian literatur yang bertujuan untuk merangkum, menganalisis, dan menginterpretasi temuan-temuan dari berbagai penelitian yang relevan dengan topik. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menilai tren, temuan penting, kesenjangan penelitian, dan implikasi praktis dari studi-studi terdahulu secara komprehensif.

Pencarian literatur dilakukan melalui sumber terbuka (*open access*) dan basis data akademik yang kredibel, termasuk Google Scholar, Portal Garuda (Ristekbrin), SINTA (*Science and Technology Index*), DOAJ (*Directory of Open Access Journals*), *ResearchGate*, *E-journal PTKIN*. Pemilihan sumber ini bertujuan untuk memperoleh artikel ilmiah yang valid, peer-reviewed, dan relevan dengan topik pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 di tingkat sekolah dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Pencarian literatur dilakukan menggunakan kombinasi kata kunci dalam bahasa Indonesia dan Inggris agar cakupan literatur lebih luas. Strategi pencarian dilakukan dengan teknik Boolean (AND/OR) untuk memadukan kata kunci sehingga hasil pencarian relevan dan spesifik.

Kriteria inklusi dalam pencarian literatur yang dimasukkan dalam narrative review ini memenuhi kriteria (1) artikel penelitian yang diterbitkan antara tahun 2018–2025; (2) tema penelitian terkait media pembelajaran interaktif atau penggunaan Articulate Storyline 3; (3) konteks penelitian berkaitan dengan pembelajaran matematika di tingkat SD/MI; (4) artikel tersedia dalam format PDF dan bersifat open access; (5) artikel ditulis dalam bahasa Indonesia atau Inggris. Kriteria eksklusi dalam mencari artikel yang tidak memenuhi kriteria berikut dikecualikan (1) tidak membahas pembelajaran matematika; (2) menggunakan media pembelajaran selain Articulate Storyline 3; (3) artikel tidak menyediakan PDF/full-text; (4) sumber non-akademik, seperti blog, opini, atau artikel populer.

Pencarian dan seleksi literatur dilakukan melalui langkah-langkah sistematis yaitu (1) menentukan kata kunci sesuai dengan topik penelitian; (2) melakukan pencarian literatur di Google Scholar, Portal Garuda, DOAJ, SINTA, *ResearchGate*, dan *e-journal PTKIN*; (3) melakukan penyaringan awal berdasarkan judul dan abstrak untuk memastikan relevansi dengan topik; (4) mengunduh artikel yang memenuhi kriteria inklusi; (5) membaca secara menyeluruh artikel terpilih dan menyusun temuan dalam bentuk naratif.

Proses ini bertujuan menghasilkan review literatur yang komprehensif, kritis, dan relevan untuk pengembangan media pembelajaran interaktif matematika berbasis Articulate Storyline 3, sekaligus memberikan gambaran mengenai kontribusi media tersebut terhadap literasi digital siswa Madrasah Ibtidaiyah.



Hasil dan Diskusi

Hasil

Berdasarkan hasil identifikasi dan penyaringan literatur terdapat delapan artikel yang relevan mengenai penggunaan Articulate Storyline 3 dalam pembelajarn matematika di Madrasah Ibtidaiyah. Artikel-artikel ini mencakup berbagai materi matematika dasar, antara lain bangun datar, bangun ruang, pecahan, himpunan, serta literasi numerasi. Sebagian besar penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) karena fokus utamanya bukan hanya menguji efektivitas pembelajaran tetapi untuk menghasilkan produk media yang valid, praktis, dan layak digunakan melalui tahapan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, validasi ahli, serta uji coba kepada siswa. Sebagian besar media Articulate Storyline 3 dikembangkan berbasis komputer atau laptop,

dengan satu penelitian mengembangkan media berbasis Android untuk mendukung mobile learning. Fitur interaktif media mencakup animasi visual, audio, simulasi, serta aktivitas interaktif seperti drag & drop, tangram, dan kuis interaktif. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman konsep matematika yang abstrak, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Temuan ini mengindikasikan bahwa keunggulan utama Articulate Storyline 3 terletak pada kemampuannya mengintegrasikan berbagai elemen multimedia sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, dan mempermudah pemahaman konsep matematika di Madrasah Ibtidaiyah melalui penyajian materi yang lebih visual, menarik, dan interaktif.

Materi yang dikaji menunjukkan fokus pada konsep dasar matematika SD/MI. Tiga artikel membahas materi bangun datar dan bangun ruang, satu artikel membahas pecahan melalui media SIPEKA, satu artikel membahas himpunan, dan dua artikel berfokus pada literasi numerasi. Hasil kajian menunjukkan bahwa media Articulate Storyline 3 secara konsisten memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kreatif, serta motivasi belajar matematika. Namun demikian, hasil narrative review ini juga menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian berfokus pada pengembangan media dan pengukuran hasil belajar, motivasi, kreativitas, komunikasi matematis, atau literasi numerasi. Hanya sedikit penelitian yang secara eksplisit mengkaji kemampuan literasi digital siswa, sehingga belum terdapat bukti empiris yang cukup untuk menyimpulkan bahwa penggunaan Articulate Storyline 3 secara langsung meningkatkan literasi digital. Dengan demikian, keterkaitan antara penggunaan media tersebut dan pengembangan literasi digital lebih tepat dipandang sebagai potensi yang memerlukan pembuktian melalui penelitian lanjutan dengan instrumen pengukuran literasi digital yang spesifik.

Temuan dari artikel-artikel tersebut menunjukkan bahwa media Articulate Storyline 3 efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan siswa. Ridwan et al. (UNY) melaporkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui media tangram interaktif. Aliya et al. (Unpas) dan Lasti & Yetti (JPTAM) menekankan efektivitas media bangun ruang dalam mempermudah pemahaman konsep dan meningkatkan motivasi belajar. Dewi et al. (Unpkediri) menunjukkan bahwa media berbasis Storyline 3 dapat meningkatkan literasi numerasi siswa. Fatika et al. (UNM) menemukan media SIPEKA mempermudah pemahaman pecahan pada kelas 3 SD. Awalia et al. (Pedagogy) menekankan interaktivitas media untuk materi himpunan yang abstrak. Media berbasis Android (Wahyudi & Amry) dan multimedia interaktif generik (UNESA) juga terbukti mendukung pengalaman belajar digital yang interaktif. Kedelapan artikel yang dikaji secara konsisten menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran matematika berbasis Articulate Storyline 3 tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematika dasar, kemampuan berpikir kreatif, dan motivasi belajar siswa, tetapi juga secara signifikan mendukung pengembangan literasi digital siswa SD/MI. Hal ini menegaskan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Storyline 3 dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan literasi digital di jenjang dasar.

Tabel 1. Analisis Jurnal

No	Judul Artikel	Penulis / Tahun	Materi Matematika	Metode	Temuan Utama	Relevansi Literasi Digital
1	Pengaruh Media Tangram Berbasis Articulate Storyline 3 terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Materi Bangun Datar	(Ridwan et al., 2023)	Bangun Datar	Kuasi-eksperimen	Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa SD	Siswa berinteraksi dengan media digital → exposure pada software interaktif
2	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang (Barung) Berbasis Articulate Storyline 3 pada Matematika Kelas V SD	(Aliya et al., 2025)	Bangun Ruang	R&D	Mempermudah pemahaman konsep ruang dan meningkatkan motivasi belajar	Media interaktif digital meningkatkan keterampilan navigasi dan interaksi multimedia
3	The Development of Learning Media Based on Articulate Storyline 3 to Improve Numeracy Literacy Skills at SDN Kasembon 3	(Dewi et al., 2025)	Numerasi / Literasi Numerik	R&D	Meningkatkan literasi numerasi siswa	Media interaktif berbasis Storyline 3 → exposure digital dasar, interaksi multimedia
4	Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 dengan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Komunikasi Matematis	(Anggraini & Yunarti, 2024)	Komunikasi Matematis	R&D	Meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa SD	Media digital interaktif → siswa terbiasa dengan navigasi konten digital dan animasi interaktif
5	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Articulate Storyline 3 Berbasis Android	(Wahyudi & Amry, 2022)	Himpunan	R&D	Mendukung mobile literacy dan pembelajaran fleksibel	Media berbasis Android meningkatkan literasi digital mobile
6	Pengembangan Media Pembelajaran SIPEKA (Pecahan) Berbasis Articulate Storyline 3 Kelas 3 SD	(Nuraini et al., 2024)	Pecahan	R&D	Mempermudah pemahaman pecahan kelas 3 SD	Media interaktif meningkatkan exposure digital dan interaksi media
7	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Materi Himpunan	(Nur Rizki Awalia et al., 2025)	Himpunan	R&D	Membantu siswa memahami konsep abstrak himpunan	Siswa terbiasa menavigasi media digital dan konten interaktif
8	Penerapan Integrasi Storyline 3 Permainan Congklak untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika di SD	(Putri Wahyu Lestari et al., 2025)	Matematika SD (operasi hitung)	R&D / Eksperimen	Meningkatkan minat belajar matematika	Integrasi media digital & tradisional mendukung literasi digital dasar

Diskusi

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 menunjukkan potensi signifikan dalam meningkatkan literasi digital dan pemahaman matematika siswa Madrasah Ibtidaiyah. Studi oleh Ridwan et al (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media tangram berbasis Storyline 3 pada materi bangun datar meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan (Ridwan et al., 2023). Pendekatan aktif ini menekankan pentingnya manipulasi objek konkret dan representasi visual untuk membangun pemahaman matematika abstrak, yang sejalan dengan fitur Storyline 3 seperti animasi interaktif dan simulasi. Adelia et al (2025) mengungkapkan bahwa penggunaan Storyline 3 pada materi rasio meningkatkan hasil belajar siswa SD (Adelia et al., 2025). Temuan ini didukung oleh penelitian Jayantika dan Namur (2022) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi pembelajaran berbasis interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar, sehingga literasi digital juga berkembang secara simultan. Literasi digital di sini mencakup kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan media pembelajaran digital secara efektif untuk menyelesaikan masalah matematika (Hidayati et al., 2025)). Articulate Storyline 3 memberikan fitur interaktif seperti kuis, drag-and-drop, dan animasi, yang memfasilitasi siswa untuk melakukan trial-and-error dalam konteks pembelajaran matematika.

Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline 3 dengan pendekatan realistik pada komunikasi matematis oleh Anggraini dan Yunarti (2024) menekankan pentingnya konteks kehidupan nyata dalam pembelajaran matematika. Media interaktif ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep melalui situasi yang relevan, sehingga memfasilitasi transfer pengetahuan ke masalah sehari-hari (Anggraini & Yunarti, 2024). Teori konstruktivisme Piaget dan Vygotsky menekankan bahwa belajar terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan dan orang lain (Suryani & Hasanah, 2023). Temuan tersebut juga diperkuat oleh penelitian Munir et al. (2025) yang mengeksplorasi implementasi strategi scaffolding dalam pembelajaran barisan dan deret. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemberian bantuan secara bertahap melalui pertanyaan penuntun, representasi visual, latihan berjenjang, dan umpan balik yang berkesinambungan mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa secara signifikan. Prinsip scaffolding tersebut sejalan dengan karakteristik Articulate Storyline 3 yang menyediakan fitur interaktif, seperti navigasi bertahap, kuis adaptif, animasi, dan feedback langsung, sehingga peserta didik dapat membangun pengetahuan secara mandiri sesuai dengan tahapan perkembangan belajarnya (Munir et al., 2025).

Awalia et al (2025) mengembangkan media interaktif pada materi himpunan yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dasar matematika. Media ini mempermudah visualisasi konsep himpunan yang abstrak melalui simulasi interaktif (Nur Rizki Awalia et al., 2025). Menurut teori Mayer tentang pembelajaran multimodal, penyampaian materi melalui kombinasi visual, audio, dan interaksi aktif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi belajar (Mayer, 2021). Dengan demikian, Storyline 3 tidak hanya meningkatkan literasi digital tetapi juga memperkuat pemahaman matematika siswa secara mendalam.

Aliya et al (2025) menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif untuk materi bangun ruang di kelas V SD mampu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. Media ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif melalui tugas interaktif seperti rotasi objek tiga dimensi dan manipulasi bentuk (Aliya et al., 2025). Media interaktif berbasis digital meningkatkan kemampuan literasi numerik dan problem solving pada anak usia sekolah dasar. Storyline 3 memungkinkan guru untuk menyusun aktivitas

yang menantang sekaligus menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Dewi et al (2024) mengembangkan media Storyline 3 untuk meningkatkan literasi numerasi siswa SD. Media ini menekankan pengembangan kemampuan menghitung, pemecahan masalah, dan representasi numerik (Dewi et al., 2025). Literasi numerasi menjadi bagian penting dari literasi digital karena siswa harus mampu menggunakan perangkat digital untuk memahami dan memanipulasi informasi numerik (Muthma'innah, 2024). Fitur interaktif Storyline 3, termasuk feedback langsung dan gamifikasi, mendukung pembelajaran yang bersifat self-directed dan personalisasi, yang terbukti meningkatkan keterampilan numerasi siswa.

Wahyudi dan Amry (2024) mengembangkan media Storyline 3 berbasis Android untuk materi himpunan, yang relevan untuk meningkatkan literasi digital karena siswa belajar menggunakan perangkat mobile. Penelitian ini sejalan dengan teori digital learning yang menekankan pentingnya akses teknologi fleksibel untuk mendukung pembelajaran anytime-anywhere (Altafani, Razali, Siregar, & Nurhalimah, 2024). Platform mobile memungkinkan siswa mengeksplorasi konten interaktif secara mandiri, yang meningkatkan keterampilan literasi digital dan adaptasi terhadap media pembelajaran digital.

Handika, Widiawati, Widyaningrum, dan Indrayati (2024) menekankan pentingnya validasi dan uji kepraktisan media Storyline 3 pada materi luas lingkaran. Proses validasi ini memastikan bahwa media tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Teori evaluasi media oleh Heinich et al. (2021) menyatakan bahwa efektivitas media pembelajaran ditentukan oleh kesesuaian dengan tujuan, kemudahan penggunaan, dan dampaknya terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, Storyline 3 yang divalidasi dengan baik memberikan kontribusi nyata terhadap literasi digital dan penguasaan materi matematika.

Penerapan integrasi Storyline 3 dengan permainan tradisional Congklak oleh Putri Wahyu Lestari, Rissa Prima Kurniawati, dan Rohmadi (2025) memperlihatkan kombinasi media digital dan metode pembelajaran tradisional meningkatkan minat belajar matematika siswa SD. Pendekatan hybrid ini sesuai dengan model pembelajaran berbasis pengalaman yang dikemukakan oleh Kolb (2020), di mana pengalaman konkret dan refleksi interaktif menjadi inti pembelajaran efektif. Dengan demikian, Storyline 3 tidak hanya meningkatkan literasi digital tetapi juga mempertahankan keterkaitan pembelajaran dengan budaya lokal dan konteks sosial siswa.

Hasil delapan artikel yang di-review menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif berbasis Articulate Storyline 3 efektif dalam: 1) meningkatkan pemahaman konsep matematika, 2) mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis, 3) meningkatkan literasi numerasi, dan 4) meningkatkan literasi digital siswa SD/MI. Penelitian ini sejalan dengan temuan Jayantika dan Namur (2022), Hidayati et al. (2025), dan Muthma'innah (2024), yang menekankan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran matematika meningkatkan keterampilan abad 21, khususnya literasi digital dan numerasi (Hidayati et al., 2025; Jayantika & Namur, 2022; M Muthma'innah, 2025). Media interaktif Storyline 3 memiliki keunggulan dibandingkan media tradisional karena: a) fitur interaktif memungkinkan manipulasi konsep secara visual, b) feedback langsung meningkatkan pembelajaran adaptif, c) gamifikasi meningkatkan motivasi, dan d) kompatibilitas dengan platform mobile meningkatkan aksesibilitas. Semua fitur ini mendukung perkembangan literasi digital siswa dan penguasaan materi matematika secara bersamaan. Teori Bruner dan menekankan pentingnya interaksi aktif dan multimodal untuk membangun pemahaman mendalam, yang secara nyata direalisasikan oleh media

Storyline 3 (Arya Pageh, 2025; Dinihari et al., 2024). Literatur tambahan mendukung temuan ini. Penelitian oleh Suryani dan Hasanah (2023) menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran matematika membantu siswa mengembangkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif (Suryani & Hasanah, 2023). Indrawati et al. (2024) menunjukkan bahwa media digital meningkatkan literasi numerasi (Indrawati et al., 2021). Kombinasi temuan ini menunjukkan bahwa Storyline 3 dapat menjadi solusi efektif untuk pendidikan matematika di MI, yang sekaligus membangun kompetensi digital siswa sejak dini.

Narasi review ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 untuk matematika SD/MI tidak hanya meningkatkan literasi digital tetapi juga mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran matematika secara efektif, kreatif, dan kontekstual. Implementasi media ini perlu disertai validasi, uji kepraktisan, dan integrasi konteks lokal agar dampaknya maksimal terhadap literasi digital dan kompetensi matematika siswa.

Keterbatasan

1. Artikel yang dikaji terbatas pada konteks SD/MI, sehingga generalisasi untuk SMP atau SMA masih perlu penelitian lebih lanjut.
2. Media yang dianalisis fokus pada Articulate Storyline 3, sehingga hasil mungkin tidak dapat langsung diterapkan pada media interaktif lain atau versi Storyline terbaru.
3. Sebagian penelitian menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan sampel terbatas, sehingga validitas eksternal masih terbatas.
4. Tidak semua studi melakukan uji jangka panjang terhadap dampak literasi digital; efek jangka panjang pada kemampuan pemecahan masalah siswa belum dieksplorasi.
5. Beberapa artikel tidak menyertakan analisis kuantitatif yang mendalam tentang peningkatan literasi digital, sehingga evaluasi efektivitas bersifat deskriptif

Kesimpulan

Berdasarkan narrative review terhadap delapan artikel penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 secara signifikan meningkatkan kemampuan matematika siswa SD/MI serta literasi digital. Media ini mendukung pembelajaran aktif, kreatif, dan kontekstual melalui interaksi visual, audio, dan manipulasi objek digital. Storyline 3 memfasilitasi pengembangan literasi numerasi, problem solving, dan pemahaman konsep matematika dasar, sesuai dengan teori konstruktivisme, multimedia learning, dan prinsip belajar abad 21. Meski demikian, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menguji efektivitas jangka panjang dan penerapan pada tingkat pendidikan yang lebih tinggi, serta perbandingan dengan media interaktif lainnya. Pengembangan media berbasis Storyline 3 menawarkan peluang strategis untuk memadukan literasi digital dengan penguasaan konsep matematika secara simultan di Madrasah Ibtidaiyah.

Referensi

- Adelia, D. A. P. T. Y., Payadnya, I. P. A. A., & Noviyanti, P. L. (2025). Articulate Storyline 3 Sebagai Media Pembelajaran Interaktif: Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Rasio. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Matematika*, 5(1), 20–30.
- Aliya, H. R., Priyanto, W., & Sundari, R. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran

- Interaktif Bangun Ruang (Barung) Berbasis Articulate Storyline 3 pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 290–299.
- Anggraini, D., & Yunarti, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 dengan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Komunikasi Matematis. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8, 99–110. <https://doi.org/10.21009/jrpms.081.10>
- Arya Pageh, W. (2025). *Media Pembelajaran*. Askara Sastra Media.
- Dewi, R. S. I., Widiyanti, W., Chisbiyah, L. A., Ekawati, R., Randy, M. Y., Fatiha, D. A., Pramesti, F. A. A., & Rosyada, N. A. (2025). The Development of Learning Media Based on Articulate Storyline 3 to Improve Numeracy Literacy Skills at SDN Kasembon 3 Kasembon District Malang Regency. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(2 SE-Artikel), 230–247. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v10i2.23777>
- Dinihari, Y., Rafli, Z., & Boeriswati, E. (2024). *Literasi dan gamifikasi pedagogi*. Penerbit Adab.
- Haris, M. K., Iqbal, M., & Akbar, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 Sebagai Media Alternatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Induha Kelas IV, Kec. Latambaga, Kab. Kolaka. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah*, 6(2), 63–79. <https://journal.usimar.ac.id/index.php/jtpm/article/view/122>
- Hidayati, N., Mulyasari, E., Hendriawan, D., & Nuryani, R. F. (2025). Kurikulum Matematika Abad ke-21 di Pendidikan Dasar: Tinjauan Literatur Sistematis terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreativitas. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2).
- Indrawati, F., Hikmah, N., & Mailizar, M. (2021). Peningkatan Pembelajaran Matematika Melalui Literasi Digital. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(5), 478–485.
- Jayantika, I. G. A. T., & Namur, G. (2022). Peran Teknologi Pembelajaran dalam Meningkatkan Literasi Digital Matematika. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 3(2 SE-Articles), 284–291. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7033331>
- Juhaeni, J., Safaruddin, S., & Salsabila, Z. P. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2023). *Status Literasi Digital Indonesia 2023*. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.
- M Muthma'innah. (2025). Penerapan Teknologi Pembelajaran pada Pembelajaran Matematika : Bahasa Indonesia. *MUMTAZ - Education Management and Islamic Studies*, 5(2 SE-JULI 2025), 72–78. <https://doi.org/10.70936/mumtaz.v5i2.221>
- Muaini. (2025). Inovasi Pembelajaran PAI Berbasis Teknologi: Studi Kasus di Madrasah Aliyah Darul Ishlah Lendang Batah Praya. *Al-Muta'aliyah : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 115–121

- Munir, M., Ahmad, A., Dos Santos, M., & Rashid, S. (2025). Exploration of the Implementation of Scaffolding Strategies to Enhance Students' Understanding of Sequences and Series. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 6(2), 83–88. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v6i2.4204>
- Nur Rizki Awalia, Fitriani Nur, A. Rezki Amalia Saiyed, Nur Asiah, & Andi Ariq Fakhri Asmar. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 3 pada Materi Himpunan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2 SE-Articles), 588–607. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v10i2.6113>
- Nuraini, F., Arisyanto, P., & Widyaningrum, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran SIPEKA Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD*, 8(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/jkp.v8i2.61035>
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in Education – Country Note: Indonesia*. Organisation for Economic Co-operation and Development.
- Putri Wahyu Lestari, Rissa Prima Kurniawati, & Rohmadi, R. (2025). Penerapan Pembelajaran Integrasi Articulate Storyline 3 dengan Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(5 SE-Articles), 1934–1943. <https://doi.org/10.56799/jceki.v4i5.10855>
- Rahmawati, R., & Anna Fauziah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Pendidikan Pemuda Nusantara*, 6(2 SE-), 10–21. <https://doi.org/10.56335/jppn.v6i2.139>
- Ridwan, I. R., Rizaldi, V. P., Susilawati, S., & Hanif, M. (2023). Pengaruh Media Tangram Berbasis Articulate Storyline 3 terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Materi Bangun Datar. *Pythagoras: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 18(1), 13.
- Sabani, M. N., & Eka, K. I. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Articulate Storyline 3 Terhadap Prestasi dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2 SE-Articles), 4632–4641. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.26841>
- Suryani, I., & Hasanah, M. N. (2023). Implikasi Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Tematik dalam Meningkatkan Kecakapan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 7(4 SE-Articles), 2161–2166. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5801>
- Wahyudi, D., & Amry, Z. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Articulate Storyline 3 Berbasis Android. *Jurnal Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3, 12. <https://doi.org/10.24114/jfi.v3i1.35077>