

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH

Santi Noviyanti^{1*}, Emi Pudjiastuti²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

*Corresponding author email: santinoviyanti@students.unnes.ac.id

Received 28 March 2025; Received in revised form 20 April 2025; Accepted 17 May 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Metode penelitian ini menggunakan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan melakukan identifikasi, analisis, pencarian sumber rujukan yang bersumber dari google scholar dan semantic scholar pada kurun waktu 2015-2025. Penelusuran tersebut memperoleh 25 artikel dengan kata kunci yang sesuai dan mendapatkan 14 artikel yang terpilih sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Hasil dari literature review dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik.

Kata Kunci: media pembelajaran; *articulate storyline*; kemampuan pemecahan masalah.

Abstract

This study aims to examine the implementation of learning media based on Articulate Storyline on students' mathematical problem-solving abilities. The research method used is a Systematic Literature Review (SLR) by identifying, analyzing, and searching for references sourced from Google Scholar and Semantic Scholar within the period of 2015–2025. The search yielded 25 articles with relevant keywords, and 14 articles were selected that matched the research criteria. The results of the literature review conclude that learning media based on Articulate Storyline can enhance students' mathematical problem-solving abilities.

Keywords: *learning media; articulate storyline; problem-solving ability.*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Menurut Sumartini (2016) matematika memiliki peran penting dalam merangsang kemampuan berpikir manusia. Peran tersebut membuat matematika sebagai bidang ilmu yang wajib diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di seluruh dunia. Selain itu, matematika juga berperan sebagai bahasa simbolis yang berfungsi untuk mengeskresikan setiap hubungan yang bersifat kuantitatif dan keruangan yang rumit dengan maksud memudahkan dalam proses berpikir.

Dalam dunia pendidikan, peserta didik diperkenalkan dengan suatu masalah guna meningkatkan kompetensi yang dimilikinya. Kemampuan pemecahan masalah pada pendidikan matematika secara eksplisit tertuang dalam Permendikbudristek Nomor 8 Tahun 2024 yang mencakup kemampuan pemahaman terhadap masalah, kemampuan merancang suatu model

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23243>

matematika, kemampuan dalam menyelesaikan dengan model matematika serta kemampuan menafsirkan penyelesaian yang telah didapat. Namun data OECD pada tahun 2018 menunjukkan adanya penurunan terhadap skor kemampuan matematika di Indonesia yang sebelumnya 386 pada tahun 2015 menjadi 379 di tahun 2018. Menurut OECD (2019), dari enam tingkatan kemampuan matematis yang telah dirumuskan oleh PISA, peserta didik di Indonesia hanya dapat mengerjakan soal matematika pada level satu dan dua. Hal ini menunjukkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik di Indonesia masih rendah.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat besar dalam menentukan keberhasilan sebuah pembelajaran. Media pembelajaran bukan hanya alat bantu, tetapi juga elemen penting yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Sari dkk., 2021). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan berbagai manfaat psikologis bagi peserta didik, di antaranya (1) membangkitkan keinginan dan minat baru; (2) meningkatkan motivasi dan rangsangan baru; (3) meningkatkan kepercayaan diri; (4) mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis; (5) meningkatkan rasa memiliki dan keterlibatan; (6) meningkatkan rasa aman dan nyaman; (7) meningkatkan kemampuan adaptasi dan fleksibilitas; dan (8) meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan komunikasi. Salah satu manfaat penting dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik. Interaksi yang efektif antara guru dan peserta didik merupakan faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan membantu peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal (Indah Suciati, 2022).

Menyikapi rendahnya kemampuan pemecahan masalah peserta didik diperlukan suatu media pembelajaran yang tepat dan selaras dengan perkembangan teknologi dan informasi seperti saat ini. Salah satu media pembelajaran yang mendukung penerapan teknologi dan informasi adalah media pembelajaran berbasis *articulate storyline*. Media pembelajaran ini dapat diintegrasikan dengan berbagai model pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *articulate storyline* menjadi salah satu upaya untuk memperluas kesempatan peserta didik dalam mengeksplor kemampuan peserta didik dan dapat memberi keleluasaan pada peserta didik dalam mencari, memilih, dan melaksanakan strategi dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

Amiroh (2019) menjelaskan bahwa *articulate storyline* merupakan salah satu multimedia authoring tools yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan dari teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Hasil publikasi *articulate storyline 3* berupa media berbasis web (html5) atau berupa application file (.exe) yang bisa dijalankan pada berbagai perangkat seperti laptop, tablet, dan smartphone. Faktor pendorong pemilihan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan software *Articulate Storyline 3*, diantaranya: (1) Bersifat fleksibel, dengan kata lain bisa dijalankan kapan saja dan bisa dimana saja baik secara online maupun offline, (2) Didesain untuk mengatasi keterbatasan ruang, jarak,

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23243>

dan waktu, (3) Mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar peserta didik, (4) Multimedia bersifat mandiri dan, 5. Mudah dioperasikan.

Penelitian oleh Sari & Pratama (2021) mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Articulate Storyline pada materi sistem persamaan linear dua variabel (SPLDV). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut efektif meningkatkan pemahaman konsep peserta didik serta mendukung pembelajaran mandiri.

Risdiyanto (2020) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis budaya lokal untuk peserta didik SMP", mengembangkan media berbasis budaya lokal untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis budaya dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik. Namun, media yang dikembangkan masih berupa LKS berbasis cetak dan belum menggunakan teknologi multimedia interaktif.

Berdasarkan uraian diatas, diperlukan penelitian mendalam tentang "Penerapan Media berbasis Articulate Storyline terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik". Penelitian ini diharapkan dapat menjawab dua pertanyaan yang menjadi masalah yaitu "Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis Articulate Storyline terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik?"

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Systematic Literature Review* (SLR), dimana untuk mengidentifikasi dan mengetahui penerapan media pembelajaran matematika berbasis teknologi. Metode *Systematic Literature Review* (SLR) ini memungkinkan para peneliti untuk menemukan, menganalisis, dan mensintesis berbagai studi yang relevan dengan topik penelitian mereka, sehingga menghasilkan temuan yang komprehensif dan akurat. Maka, setiap langkah pengumpulan dan teknik analisis data dalam proses ini dirancang dengan cermat untuk memastikan hasil penelitian yang akurat dan terpercaya.

Terdapat empat pilar utama dalam penelitian *Systematic Literature Review* (SLR) yang menjadi langkah-langkah penting bagi para peneliti. Adapun langkah-langkah penelitian penelitian *Systematic Literature Review* (SLR) adalah sebagai berikut.

1) Membuat Pertanyaan Penelitian

Dalam hal ini, peneliti harus merumuskan pertanyaan penelitian yang jelas dan terarah. Adapun pertanyaan yang harus dikembangkan oleh peneliti adalah "Apakah ada pengaruh media pembelajaran matematika berbasis teknologi?"

2) Mencari Literatur

Dalam hal ini, peneliti mencari sumber rujukan data dengan menggunakan website resmi yang menampung berbagai hasil penelitian yang telah dilakukan. Adapun sumber rujukan dalam penelitian ini diperoleh dari google scholar, dan semantic scholar. Juga memasukkan kata kunci yang sesuai dengan penelitian ini, yaitu penerapan media pembelajaran matematika dan media pembelajaran matematika berbasis teknologi. Serta memperhatikan kurun waktu jurnal yang

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23243>

akan dilakukan literatur review, yaitu dalam kurun waktu 2015-2025. Maka, didapatkan sumber rujukan artikel sebanyak 25 artikel yang sesuai dengan penelitian ini, serta dipilih sebanyak 14 artikel yang akan dimasukkan sebagai data dalam penelitian ini.

3) Menyeleksi Literatur

Dalam hal ini, peneliti memilah literatur yang telah dikumpulkan berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan. Kriteria ini memastikan bahwa hanya literatur yang berkualitas tinggi dan relevan dengan topik penelitian yang dipilih yang digunakan dalam analisis.

4) Mengekstrak dan Mensintesis Data

Pada tahap terakhir, peneliti mengekstrak data penting dari literatur yang telah diseleksi, seperti metodologi penelitian, temuan, dan kesimpulan. Data ini kemudian dianalisis dan disintesis untuk menghasilkan temuan penelitian yang komprehensif dan akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari 14 literatur review dianalisis seperti Tabel 1. Analisis dari 14 artikel yang terdiri dari 13 jurnal dari yang terindeks sinta dan 1 jurnal yang terindeks scopus, sebagian besar penelitian menggunakan *Articulate Storyline* versi 3, yang dikenal dengan kemampuannya menyajikan pembelajaran interaktif berbasis slide, animasi, kuis, dan simulasi. Media ini dikembangkan melalui pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model seperti ADDIE atau Borg & Gall. Contohnya: 1) Al Ilahiyah (2024) dan Fariz & Dewi (2022) menggunakan *Articulate Storyline* 3 untuk menyusun simulasi berbasis konteks matematika, 2) Rizky et al. (2023) dan Adiastuty et al. (2024) mengintegrasikan aspek evaluasi melalui latihan-latihan soal dan refleksi mandiri di akhir media. Penggunaan media ini menciptakan pengalaman belajar yang personalized, mandiri, dan responsif, di mana peserta didik dapat mengulangi bagian tertentu hingga mereka benar-benar memahami.

Tabel 1. Sumber Rujukan Memenuhi Kriteria

No.	Peneliti, Tahun	Hasil Penelitian
1.	Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik melalui media pembelajaran interaktif articulate storyline pada materi peluang. (Habuke, 2022)	Kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematika pada materi peluang mengalami peningkatan setelah dilakukan proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran Interaktif <i>articulate storyline</i> .
2.	Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Articulate Storyline</i> 3 Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Bangun Datar. (Al Ilahiyah, 2024)	Interaksi peserta didik dengan multimedia interaktif berbasis <i>articulate storyline</i> 3 dapat mempengaruhi proses berpikir dan tindakan peserta didik. Peserta didik termotivasi untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga bisa meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal bangun datar.
3.	Pengembangan Media Pembelajaran	Pengembangan media pembelajaran

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23243>

No.	Peneliti, Tahun	Hasil Penelitian
	Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik SMP. (Alfahnum, 2022)	berbasis multimedia untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik SMP kelas VII materi penyajian data layak dan efektif.
4.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Articulate Storyline 3</i> pada Model Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. (Fariz, R., & Dewi, N. R., 2022)	pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan <i>articulate storyline 3</i> pada model pembelajaran preprospec berbantuan TIK pada materi fungsi komposisi dan invers fungsi dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik.
5.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> Untuk Mengeksplor Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan <i>Self Regulated Learning</i> Peserta didik Pesantren. (Rizky, R. M. M. Y., Supratman, S., & Lestari, P., 2023).	Kualitas efektivitas kemampuan pemecahan masalah matematis setelah menggunakan media pembelajaran <i>articulate storyline</i> pada materi barisan mendapatkan nilai 1,86 dan termasuk pada kriteria " <i>strong effects</i> ". Sehingga media pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran.
6.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi Statistika. (Adiastuty, N., Nurhayati, N., & Ganya'il, M. K. G., 2024).	Media pembelajaran interaktif berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis materi statistika yang bisa diakses melalui download aplikasi dan diakses secara online melalui web.
7.	Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> Terintegrasi Aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dan Berpikir Kritis Pada Peserta didik SD Negeri 52 Kendari. (Estari, A. W., Sumarna, N., & Ili, L., 2025).	Kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas V SDN 52 Kendari yang diajar dengan model PBL terintegrasi aplikasi <i>Articulate Storyline 3</i> lebih tinggi dari pada kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik yang diajar dengan model konvensional.
8.	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Scientific untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik SMP/MTs. (Mu'tiah, S., Armis, A., & Heleni, S., 2023).	Media pembelajaran matematika berbasis pendekatan scientific berbantuan <i>Articulate Storyline</i> pada materi garis dan sudut untuk memfasilitasi KPMM (Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis) telah dinilai valid dan praktis untuk digunakan peserta didik SMP/MTs.
9.	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> Berbantuan Media Animasi <i>Articulate Storyline</i> Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik Kelas VIII Semester Ganjil SMP Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. (Rahayu, A., Nurdiana, A., & Noviyana, H., 2022).	Ada pengaruh model pembelajaran <i>Discovery Learning</i> berbantuan media animasi <i>Articulate Storyline</i> terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik kelas VIII semester ganjil SMP Negeri 16 Bandar Lampung tahun pelajaran 2022/2023. Perolehan rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik yang menggunakan model <i>Discovery Learning</i> berbantuan media animasi

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23243>

No.	Peneliti, Tahun	Hasil Penelitian
		<i>Articulate Storyline</i> lebih tinggi yaitu 71,97 dibandingkan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model konvensional yaitu 63,55.
10.	The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. (Daryanes, F., dkk., 2023).	Media pembelajaran interaktif berbasis metode kasus dengan menggunakan <i>Articulate Storyline</i> untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.
11.	The effectiveness of articulate storyline on problem-solving ability and student self-confidence. Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL), 2(3), 445-462. (Muslimah, A., dkk., 2023).	Studi ini membandingkan kemampuan pemecahan masalah dan kepercayaan diri matematika peserta didik yang menggunakan media <i>Articulate Storyline</i> dengan pembelajaran tradisional. Hasil analisis menggunakan uji Mann-Whitney menunjukkan bahwa media <i>Articulate Storyline</i> secara signifikan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan kepercayaan diri matematika peserta didik.
12.	Empowering Middle School Science Student: Innovative Articulate Storyline Strategies for Enhancing Problem-Solving and Independent Learning. (Vinasti, N. F., dkk., 2024).	Analisis kemampuan pemecahan masalah peserta didik menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Pengaruh signifikan media <i>Articulate Storyline</i> terhadap kemampuan pemecahan masalah ditunjukkan dengan peningkatan nilai N-Gain sebesar 0,614, yang termasuk dalam kategori sedang.
13.	Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik SMP. (Aurelia, M. E., Heleni, S., & Murni, A., 2023)	Media pembelajaran <i>Articulate Storyline</i> 3 beserta panduannya yang dapat memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik pada materi SPLDV.
14.	Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Peluang Fase F di Smkn 1 Kempas. (Azma, R., Amri, K., & Rahim, A., 2025).	Setelah menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis web dan aplikasi <i>articulate storyline</i> dalam penelitian ini, ditemukan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Semua artikel dalam daftar menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik setelah menggunakan media berbasis *Articulate Storyline*. Pola peningkatan ini dibuktikan dengan: 1) Uji statistik signifikan ($p < 0.05$) seperti pada penelitian oleh Vinasti et al. (2024) dan Muslimah et al. (2023), 2) Nilai N-Gain berkisar antara 0.5 hingga 0.7, tergolong dalam kategori sedang hingga tinggi, seperti dilaporkan oleh Vinasti et al. (2024), 3) Rerata hasil belajar meningkat signifikan. Misalnya, Rahayu et al.

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23243>

(2022) melaporkan rerata skor problem solving mencapai 71,97 (lebih tinggi dari kelompok kontrol, 63,55). Aspek yang dominan berkembang adalah: 1) Mengidentifikasi informasi penting dari soal, 2) Merancang strategi penyelesaian masalah, 3) Mengevaluasi hasil solusi secara logis.

Beragam topik matematika diuji cobakan dalam penelitian ini, mencerminkan fleksibilitas media: 1) Peluang: Habuke (2022), Azma et al. (2025), 2) Bangun datar: Al Ilahiyah (2024), 3) Fungsi dan invers: Fariz & Dewi (2022), 4) Statistika: Adiastry et al. (2024), 5) SPLDV: Aurelia et al. (2023), 6) Barisan dan deret: Rizky et al. (2023), 7) Garis dan sudut: Mu'tiah et al. (2023). Hal ini menunjukkan bahwa media Articulate Storyline dapat diadaptasi untuk hampir semua materi matematika di jenjang SD, SMP/MTs maupun SMA/SMK.

Media pembelajaran berbasis *articulate storyline* termasuk dalam media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran ini hadir untuk merevolusi cara kita belajar. Berbeda dengan media pembelajaran tradisional, media berbasis teknologi menawarkan berbagai kemungkinan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Di era digital ini, media pembelajaran berbasis teknologi menjadi alat penting untuk memajukan pendidikan di Indonesia. Hal ini terbukti dari tingginya minat peserta didik terhadap teknologi menjadikan salah satu peluang besar untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Articulate Storyline merupakan media yang efektif dan fleksibel untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Tidak hanya memberikan dampak pada hasil belajar, media ini juga menunjang pendekatan pembelajaran aktif dan mandiri, serta dapat diterapkan pada beragam topik matematika dan level pendidikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis terhadap 14 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dalam kajian sistematis ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* secara konsisten memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik. Media ini terbukti: 1) Meningkatkan kualitas pemecahan masalah, baik dalam aspek memahami masalah, merancang strategi, melaksanakan penyelesaian, hingga mengevaluasi hasil, 2) Efektif digunakan pada beragam topik matematika di tingkat SD, SMP, maupun SMA, seperti peluang, statistika, bangun datar, barisan, dan SPLDV, 3) Mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui fitur interaktif seperti simulasi, soal berbasis konteks, dan umpan balik otomatis, 4) Terbukti valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran, baik dalam model konvensional maupun dalam pendekatan inovatif seperti PBL, Discovery Learning, dan pendekatan saintifik, 5) Memberikan efek tambahan berupa peningkatan kemandirian belajar, motivasi, dan kepercayaan diri peserta didik dalam menyelesaikan soal matematika. Secara umum, media Articulate Storyline memfasilitasi terjadinya proses belajar bermakna yang mendukung peserta didik untuk menjadi pembelajar aktif, reflektif, dan mandiri dalam menghadapi persoalan matematika.

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23243>

Saran bagi guru, penggunaan *Articulate Storyline* dapat menjadi alternatif solusi digital yang inovatif untuk mendukung pembelajaran matematika, terutama pada materi yang menuntut pemahaman konseptual dan keterampilan pemecahan masalah. Bagi pengembang media, hasil SLR ini dapat dijadikan dasar untuk terus mengembangkan media yang lebih adaptif dan kontekstual dengan kebutuhan peserta didik, dengan tetap mengintegrasikan fitur evaluasi dan refleksi diri. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat diarahkan untuk mengeksplorasi efektivitas media ini dalam jangka panjang (*longitudinal study*). Bagi pengambil kebijakan pendidikan, media ini dapat dipertimbangkan sebagai bagian dari kebijakan digitalisasi pembelajaran, khususnya dalam pelatihan guru dan pengembangan perangkat ajar berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiastuty, N., Nurhayati, N., & Ganya'il, M. K. G. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Materi Statistika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 10(1), 143-154.
- Alfahnum, M., Astriani, M. M., & Karyasih, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik SMP. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 8.
- Al Ilahiyah, I. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Bangun Datar. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 581-592.
- Amiroh, A. (2019). *Mahir Membuat Media Interaktif Articulate Storyline*. Yogyakarta: Pustaka Ananda Srva.
- Aurelia, M. E., Heleni, S., & Murni, A. Media Pembelajaran Articulate Storyline 3 untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik SMP. *Suska Journal of Mathematics Education*, 9(1), 15-26.
- Azma, R., Amri, K., & Rahim, A. (2025). MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATERI PELUANG FASE FDI SMKN 1 KEMPAS. *INSPIRE: Innovation and Sustainability in Pedagogical Research and Education*, 1(1), 37-43.
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4).
- EOCD. 2019. Indonesia-EOCD (Online)(https://www.oecd.org/pisa/publications/PISA2018_CN_IDN.pdf, diakses pada 8 Oktober 2021)
- Estari, A. W., Sumarna, N., & Ili, L. (2025). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERINTEGRASI APLIKASI ARTICULATE STORYLINE 3 TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA DAN

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v11i1.23243>

- BERPIKIR KRITIS PADA PESERTA DIDIK SD NEGERI 52 KENDARI. *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS*, 9(1), 56-67.
- Fariz, R., & Dewi, N. R. (2022, February). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Model Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 5, pp. 304-310).
- Habuke, F., Hulukati, E., & Pauweni, K. A. (2022). Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik melalui media pembelajaran interaktif articulate storyline pada materi peluang. *Euler: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 103-110.
- Mu'tiah, S., Armis, A., & Heleni, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Scientific untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik SMP/MTs. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 1359-1371.
- Putri, A. P., Heleni, S., & Murni, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis articulate storyline untuk memfasilitasi kemandirian belajar peserta didik kelas IX SMP/MTS. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 234-247.
- Rahayu, A., Nurdiana, A., & Noviyana, H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Animasi Articulate Storyline Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik Kelas VIII Semester Ganjil SMP Negeri 16 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Mahapeserta didik Pendidikan Matematika (JMPPM)*, 4(1), 41-50.
- Risdiyanto, H. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis budaya lokal untuk peserta didik SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 45-56.
- Rizky, R. M. M. Y., Supratman, S., & Lestari, P. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE STORYLINE UNTUK MENGEKSPLOR KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS DAN SELF REGULATED LEARNING PESERTA DIDIK PESANTREN. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 137-149.
- Sari, D. M., & Pratama, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Materi SPLDV. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 115-126.
- Suciati, I. (2022). Implementasi Higher Order Thinking Skills Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Koordinat Jurnal MIPA*, 3(1), 7-16.
- Sumartini, T. S. (2016). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik melalui pembelajaran berbasis masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 148-158.
- Vinasti, N. F., Dewanti, B. A., & Septaria, K. (2024). Empowering Middle School Science Student: Innovative Articulate Storyline Strategies for Enhancing Problem-Solving and Independent Learning. *ICoCSE Proceedings*, 1.