

BAB 2

LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

Menurut Suryani (2018) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan memiliki potensi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong proses belajar yang disengaja terkendali, dan berorientasi. Menurut Arsyad (2019) media adalah bagian penting dari proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan dan tujuan pembelajaran di sekolah secara keseluruhan. Sejalan juga dengan pendapat (Mashuri, 2019) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan berfungsi sebagai penyalur informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik. Ini memungkinkan proses interaksi komunikasi pendidikan antara pendidik dan peserta didik berjalan dengan efektif dan efisien. Sehingga dapat disimpulkan, bahwa media pembelajaran adalah alat pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan menumbuhkan minat peserta didik. Dalam proses ini, terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Media pembelajaran diharapkan dapat menjadi alat yang dapat meningkatkan motivasi dan kemauan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, dengan memberikan informasi pembelajaran yang mudah dipahami, media pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang nyata dan bermakna. Berdasarkan penelitian Tamami dalam (Maryana et al., 2019) menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik akan lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran ini karena konsep dan teknik dibangun dengan baik melalui proses melihat dan pengalaman nyata, yang menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna.

Penggunaan media pembelajaran jelas merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Keberhasilan proses pembelajaran bergantung pada penggunaan sumber dan media pembelajaran yang sesuai. Hal ini disebabkan fakta bahwa sepuluh materi pelajaran berbeda memerlukan media dan sumber pembelajaran

yang berbeda (Susanto & Akmal, 2019). Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah komponen penting yang dapat menentukan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat praktis di dalam proses pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh (Arsyad, 2019) yaitu:

- a. Mampu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses dan hasil pembelajaran.
- b. Mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- c. Mampu menanggulangi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Mampu memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Adapun ciri-ciri dari media pembelajaran menurut Gerlach & Ely dalam (Kustandi & Darmawan, 2020), yaitu:

- a. Ciri fiksatif, berarti kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- b. Ciri manipulatif, berarti kemampuan media dalam mentransformasi suatu kejadian atau objek.
- c. Ciri distributif, berarti kemampuan media dalam mentransportasikan suatu objek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan dengan stimulus pengalaman yang relatif sama dengan kejadian tersebut.

Secara umum, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media ini berfungsi tidak hanya sebagai penyalur informasi, tetapi juga sebagai pemicu perhatian, motivasi, dan minat belajar, sehingga tercipta interaksi yang efektif antara guru dan siswa. Selain membantu memperjelas pesan, media juga mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, maupun indera, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna. Dengan karakteristiknya yang mampu merekam, memanipulasi, dan menyebarkan informasi, media pembelajaran menjadi komponen penting dalam mendukung keberhasilan dan kualitas proses pembelajaran.

2.1.2 *Articulate storyline 3*

Articulate storyline 3 merupakan salah satu perangkat lunak authoring tools multimedia yang dapat dimanfaatkan untuk merancang media pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan integrasi berbagai elemen seperti teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video ke dalam satu kesatuan materi yang dapat diakses dalam bentuk web (HTML5) maupun file aplikasi yang kompatibel dengan berbagai perangkat, termasuk laptop, tablet, dan smartphone. *Articulate storyline* memiliki tampilan dan nuansa yang mirip dengan *Microsoft PowerPoint*, sehingga pendidik dan pengguna yang terbiasa menggunakan *Microsoft PowerPoint* akan menganggap tampilan dan nuansa *Articulate storyline* familier (Fatia & Ariani, 2020).

Aplikasi ini pertama kali dikembangkan oleh Articulate pada tahun 2002 dan terus mengalami pembaruan hingga tahun 2023, sehingga menghasilkan berbagai versi. Pada tahun 2023, Articulate memfokuskan pengembangannya pada versi terbaru, yaitu *Articulate storyline 3*, setelah merilis pembaruan versi final *Build 3.20.30234.0*. *Articulate storyline 3* merupakan perangkat lunak yang menyediakan beragam fitur dan alat desain untuk menciptakan aktivitas interaktif, bukan sekadar presentasi. Aplikasi ini dilengkapi dengan seperangkat alat desain dasar serta mendukung penambahan elemen berupa bentuk, kotak teks, gambar, video, dan audio ke dalam *slide*.

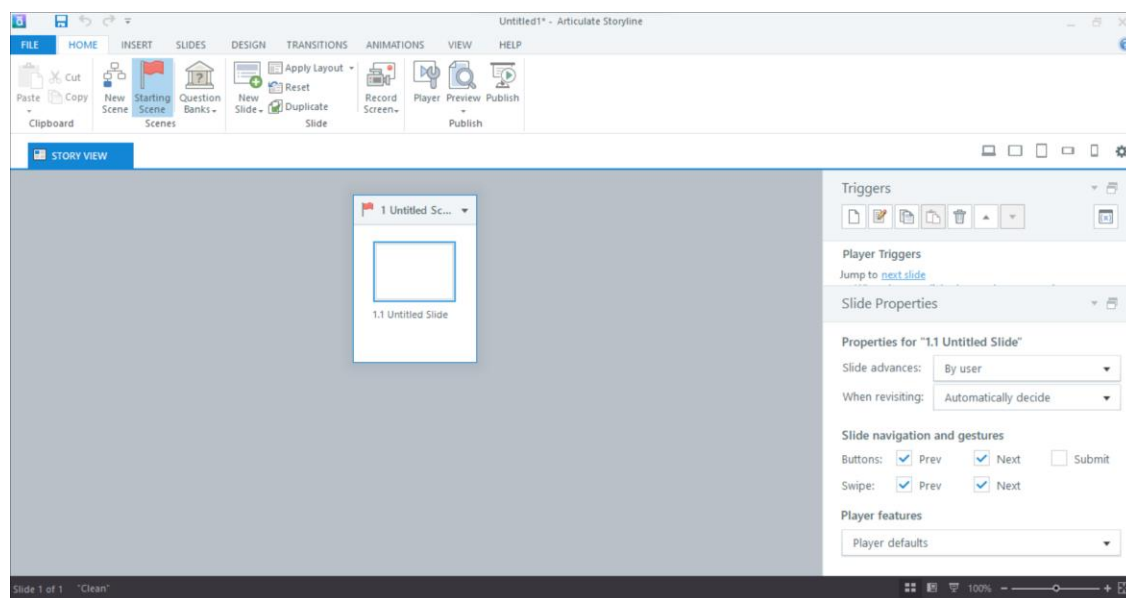
Penggunaan perangkat lunak *Articulate storyline* tidak memerlukan bahasa pemrograman, sehingga mudah dioperasikan. Hal ini memungkinkan desainer, baik pemula maupun ahli, untuk memanfaatkannya secara optimal. Selain itu, alur kerja yang jelas mendukung proses interaksi dua arah sederhana yang dapat diakses melalui ikon. Penelitian yang dilakukan oleh Agustina & Elan (2021) menunjukkan bahwa alur kerja yang terstruktur dengan baik menjadikan aplikasi ini mudah digunakan oleh siswa.

Lebih lanjut, menurut Apriyanti et al. (2022) *Articulate storyline* memiliki beberapa keunggulan, antara lain: (1) mudah digunakan, (2) tidak memerlukan instalasi program tambahan, (3) dapat diakses secara daring maupun luring, (4) memiliki tampilan yang menarik, serta (5) mendukung integrasi video dan audio. Hasil pengembangan dapat dipublikasikan melalui berbagai format, seperti laptop (.exe), web (HTML5), maupun *Learning Management System* (LMS), sehingga dapat diakses dengan mudah melalui perangkat laptop, tablet, maupun *smartphone* (Indirawati, 2021). Hal ini juga diperkuat oleh Mulita & Saputra (2023) yang menyatakan bahwa ketersediaan publikasi

secara daring dan luring memudahkan mahasiswa dalam memahami informasi yang disajikan.

Perbedaan mendasar antara *Articulate storyline* dengan Adobe Flash terletak pada proses pembuatannya. *Articulate storyline* tidak memerlukan bahasa pemrograman atau *script*, karena seluruh perintah animasi telah tersedia dalam menu *Triggers*, sehingga mempermudah pengguna, khususnya guru, dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Sementara itu, dibandingkan dengan Macromedia Flash, media atau materi interaktif yang dihasilkan sudah dianggap usang dan tidak dapat dioperasikan pada perangkat *smartphone* berbasis Android yang saat ini berkembang pesat.

Membuat media pembelajaran dengan mengikuti langkah-langkah berikut: 1) Sebelum memulai siapkan PC/Laptop terlebih dahulu. 2) Instalasi *articulate storyline* dapat diunduh dari website resminya dengan alamat <https://articulate.com/> 3) Buka Aplikasi *articulate storyline*. 4) Untuk membuat proyek baru klik New project 5) Jika sebuah proyek telah terbuka, maka sebuah Scene dengan blank slide siap digunakan.



Gambar 2.1 Slide pada Scene

2.1.3 Numerasi

Numerasi diartikan sebagai kemampuan untuk *access* (mengakses), *use* (menggunakan), *interpret* (menafsirkan), dan *communicate* (mengkomunikasikan) informasi dan ide matematika dalam berbagai situasi dalam kehidupan. Menurut Tenny et al. (2021) numerasi dipahami sebagai kemampuan berpikir dengan memanfaatkan

konsep, prosedur, fakta, dan berbagai alat matematika untuk menyelesaikan persoalan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mendukung individu menjadi warga yang baik. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal peserta didik dalam menguasai mata pelajaran lain. Kemendikbud (2017) menekankan bahwa numerasi mencakup pengetahuan dan keterampilan dalam menerapkan angka maupun simbol matematika dasar untuk memecahkan masalah nyata serta menafsirkan informasi dalam berbagai bentuk penyajian, seperti grafik, tabel, bagan, dan diagram, sehingga dapat digunakan untuk memprediksi dan mengambil keputusan.

Sejalan dengan itu, Winata et al. (2021) menyebut numerasi sebagai keterampilan dalam menyelesaikan persoalan praktis dengan menggunakan angka. Sementara Sidiq et al. (2023) menegaskan bahwa numerasi merupakan kemampuan dasar yang melibatkan pemahaman dan penerapan konsep matematika, mencakup angka, operasi hitung, pengukuran, geometri, statistik, probabilitas, hingga pemecahan masalah dalam berbagai situasi. Fazilah (2023) menambahkan bahwa numerasi adalah kemampuan memahami sekaligus menerapkan konsep matematika, baik berupa simbol maupun bilangan, untuk mengatasi persoalan sehari-hari. Penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari sangat luas, misalnya saat berbelanja, menghitung waktu tempuh perjalanan, menentukan dosis obat, mengatur pola makan dan nutrisi, serta berbagai aktivitas lainnya.

Secara umum, numerasi dipahami sebagai kemampuan mendasar yang tidak hanya terbatas pada keterampilan berhitung, tetapi juga mencakup pemahaman, penerapan, dan penalaran matematis dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Kemampuan ini penting karena melibatkan penggunaan konsep, prosedur, simbol, dan fakta matematika untuk menyelesaikan masalah kontekstual, menafsirkan data dalam beragam bentuk representasi (tabel, grafik, bagan, maupun diagram), serta mendukung pengambilan keputusan yang tepat. Dengan demikian, numerasi berfungsi sebagai bekal esensial bagi peserta didik dalam menguasai mata pelajaran lain sekaligus membentuk individu yang mampu berpikir kritis, logis, dan praktis dalam menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari.

Domain numerasi pada jenjang SMP mencakup kemampuan memahami, menggunakan, serta menalar konsep dan prosedur matematika dalam berbagai konteks yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Aspek yang dikembangkan meliputi

bilangan, aljabar, geometri dan pengukuran, data dan peluang, serta keterkaitannya dengan pemecahan masalah. Melalui domain ini, peserta didik diharapkan tidak hanya terampil melakukan perhitungan, tetapi juga mampu menafsirkan informasi yang disajikan dalam bentuk grafik, tabel, atau diagram, serta menggunakan penalaran matematis untuk mengambil keputusan yang logis dan tepat.

Adapun indikator kemampuan numerasi menurut Nasoha et al. (2022) meliputi beberapa aspek penting yang dapat diamati pada peserta didik (1) menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk, (2) menggunakan berbagai macam angka, simbol atau fakta matematika dalam menyelesaikan masalah, (3) menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan. Ketiga indikator ini saling berkaitan dan menjadi dasar dalam mengukur sejauh mana peserta didik mampu menerapkan konsep numerasi dalam menghadapi permasalahan nyata.

Menurut Huda et al. (2024) indikator kemampuan numerasi dapat dilihat melalui tiga komponen utama. Pertama, pada aspek merumuskan masalah, peserta didik dituntut mampu menyederhanakan permasalahan, memunculkan ide awal untuk pemecahan, serta merumuskan persoalan tersebut ke dalam model matematika. Kedua, pada aspek menerapkan konsep, peserta didik diharapkan mampu merancang strategi penyelesaian secara runtut, menggunakan konsep, fakta, prosedur, dan penalaran matematis, serta menyelesaikan soal dengan tepat. Ketiga, pada aspek menafsirkan hasil jawaban, peserta didik perlu menafsirkan hasil penyelesaian dalam konteks nyata dan menarik kesimpulan secara tepat. Ketiga komponen tersebut menjadi dasar untuk menilai sejauh mana peserta didik mampu berpikir kritis, logis, dan aplikatif dalam menyelesaikan permasalahan matematis.

Menurut Han (Nasution et al., 2025) indikator numerasi mencakup tiga aspek utama. Pertama, kemampuan menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang berkaitan dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam beragam konteks kehidupan sehari-hari. Kedua, keterampilan menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk representasi, seperti grafik, tabel, bagan, diagram, dan bentuk visual lainnya. Ketiga, kemampuan menafsirkan hasil analisis tersebut untuk membuat prediksi dan mengambil keputusan yang tepat. Indikator-indikator ini menunjukkan bahwa numerasi tidak hanya sebatas pada keterampilan berhitung, tetapi juga menekankan pada pemahaman, penalaran, serta penerapannya dalam situasi nyata.

Berdasarkan hasil telaah terhadap berbagai sumber referensi, penelitian ini menetapkan tiga indikator numerasi. Pertama, menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk. Kedua, menggunakan berbagai macam angka, simbol atau fakta matematika dalam menyelesaikan masalah. Ketiga, menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.

2.1.4 Domain Aljabar

Dalam asesmen nasional maupun kurikulum merdeka, kompetensi numerasi dibagi ke dalam beberapa domain, yaitu bilangan, aljabar, geometri dan pengukuran, serta data dan ketidakpastian. Keempat domain ini saling berkaitan dan menjadi dasar penguasaan konsep matematika di jenjang pendidikan menengah pertama (Kemendikbud, 2020).

(5) Domain Bilangan

Domain ini berfokus pada pemahaman dan operasi bilangan bulat, pecahan, desimal, serta perbandingan. Peserta didik diharapkan mampu menggunakan bilangan untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari, seperti menghitung, memperkirakan, dan menafsirkan hasil perhitungan.

(6) Domain Aljabar

Domain aljabar menekankan pada kemampuan mengenali pola, menyajikan hubungan antar variabel, serta melakukan operasi bentuk aljabar. Peserta didik belajar memahami konsep variabel, koefisien, suku, dan persamaan, serta menggunakannya untuk memecahkan masalah yang melibatkan relasi dan fungsi. Domain ini menjadi fondasi penting bagi pembelajaran matematika di jenjang selanjutnya, karena melatih kemampuan berpikir abstrak dan logis.

(7) Domain Geometri

Domain ini berkaitan dengan pengenalan bangun datar, bangun ruang, sifat-sifat geometri, serta pengukuran panjang, luas, volume, dan sudut. Peserta didik diharapkan mampu mengaitkan konsep-konsep tersebut dengan situasi nyata, seperti menghitung luas taman atau volume wadah.

(8) Domain Data dan Ketidakpastian

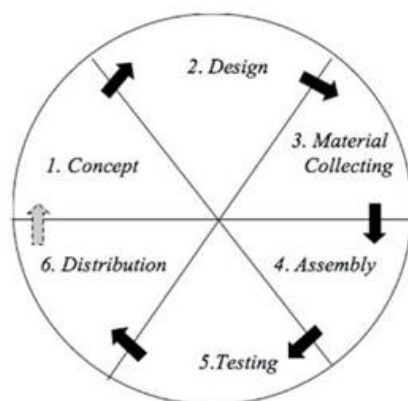
Domain ini mencakup kemampuan mengumpulkan, mengorganisasi, menafsirkan, dan menyajikan data. Peserta didik juga diperkenalkan pada konsep peluang dan

ketidakpastian untuk membantu mereka memahami situasi yang bersifat acak dan membuat keputusan berdasarkan data.

Pada penelitian ini, penulis mengambil materi bentuk aljabar yang termasuk dalam domain aljabar. Capaian pembelajaran yang diharapkan adalah kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi serta menyatakan masalah atau situasi sehari-hari ke dalam bentuk aljabar yang melibatkan variabel, konstanta, suku, koefisien, suku sejenis, dan suku tak sejenis. Selain itu, peserta didik juga diarahkan untuk mengubah atau menyederhanakan suatu bentuk aljabar menjadi bentuk lain melalui operasi matematika. Aljabar (*al-jabr*) merupakan salah satu pokok bahasan penting dalam matematika yang mempelajari penggunaan lambang atau simbol untuk mewakili bilangan yang dapat dioperasikan, dihubungkan, serta disederhanakan sesuai dengan kaidah tertentu. Melalui pembelajaran aljabar, peserta didik dilatih untuk berpikir abstrak, mengenali pola, dan memahami hubungan antar variabel. Konsep aljabar berfungsi sebagai sarana untuk menyelesaikan berbagai permasalahan matematis maupun kehidupan sehari-hari, karena membantu peserta didik mengubah situasi nyata menjadi model matematika (Marbun et al., 2025).

2.1.5 Model Pengembangan Luther Sutopo

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada model *Luther-Sutopo*. Menurut Sutopo (Dwipangga et al., 2024), model pengembangan tersebut terdiri atas enam tahapan, yaitu: tahap konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), perakitan elemen (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*).



Gambar 2.2 Model Pengembangan *Luther-Sutopo*

Tahap pertama adalah *Concept* (konsep). Tahap ini merupakan langkah awal dalam model pengembangan media pembelajaran. Pada bagian ini, penulis menetapkan tujuan penelitian serta mengidentifikasi pengguna (*user*). Selain itu, ditentukan pula aplikasi yang akan digunakan serta tujuan dari pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini penulis menyusun konsep media pembelajaran yang dikembangkan, dengan menyesuakannya terhadap karakteristik pengguna sebagai dasar pengembangan.

Tahap berikutnya adalah *Design* (desain). Tahap ini berfungsi untuk menentukan spesifikasi secara rinci terkait media pembelajaran dan kebutuhan lain yang diperlukan dalam proses pengembangannya. Media pembelajaran yang dikembangkan dirancang dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard*. Pada tahap ini penulis juga merancang instrumen yang digunakan sebagai alat pengumpulan data.

Tahap *Material collecting* (pengumpulan bahan) merupakan tahap pengumpulan berbagai bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran, seperti materi yang akan disajikan, gambar, animasi, suara, dan video. Untuk beberapa bahan yang tidak memungkinkan dibuat sendiri, penulis mengunduh komponen tambahan, seperti fitur tombol, dari berbagai sumber. Bahan yang digunakan tetap dipastikan bebas *copyright* (hak cipta) sehingga tidak memerlukan izin khusus dari pemilik sumber.

Tahap *Assembly* (pembuatan) merupakan tahap inti dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, seluruh bahan yang telah dikumpulkan diolah dan dirakit menjadi sebuah media pembelajaran sesuai dengan rancangan pada tahap *Design*. Proses ini memanfaatkan berbagai fitur serta materi yang telah diperoleh pada tahap *Material collecting*.

Tahap *Testing* (pengujian) bertujuan untuk memastikan apakah media pembelajaran sudah bebas dari kesalahan atau masih memerlukan perbaikan. Setelah media pembelajaran selesai dibuat, dilakukan dua jenis pengujian, yaitu *alpha testing* dan *beta testing*. *Alpha testing* dilaksanakan oleh ahli media dan ahli materi. Apabila dalam tahap ini ditemukan saran atau masukan, maka dilakukan revisi. Jika hasil pengujian dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan, proses dilanjutkan ke *beta testing* yang melibatkan pengguna (*user*). Selain itu, pengujian juga dapat dilakukan menggunakan metode evaluasi lain yang relevan. Pada tahap ini dilaksanakan pula implementasi serta evaluasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Tahap *Distribution* (distribusi) merupakan tahap di mana media pembelajaran dipublikasikan dan disebarluaskan agar dapat dimanfaatkan oleh peserta didik maupun pendidik.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Luther-Sutopo* karena model ini dirancang khusus untuk pengembangan multimedia sehingga lebih relevan dengan tujuan penelitian dalam menghasilkan media pembelajaran. Tahapannya yang meliputi *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* bersifat sistematis namun tetap sederhana serta fleksibel, sehingga memudahkan peneliti dalam merancang, membuat, menguji, hingga mendistribusikan produk. Selain itu, adanya tahap pengujian memungkinkan evaluasi kualitas media dilakukan secara menyeluruh sebelum dipublikasikan, sehingga media yang dihasilkan lebih layak, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik maupun pendidik.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbantuan *articulate storyline 3* untuk meningkatkan numerasi peserta didik pada domain aljabar belum pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu. Namun terdapat beberapa penelitian yang dipandang relevan dengan penelitian ini, diantaranya yaitu:

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Relevan

No.	Penulis/ Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan/Perbedaan Penelitian	Kesimpulan Penelitian	Tahun
1	Nilam Sari Simarmata	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika <i>Articulate storyline</i> Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa	Persamaan: Mengembangkan media pembelajaran berbantuan <i>articulate storyline</i> . Perbedaan: Tidak meningkatkan numerasi peserta didik.	Media pembelajaran <i>Articulate storyline</i> yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat layak atau sangat valid dari ahli validasi ahli media dan ahli materi serta memenuhi kriteria sangat praktis yang ditinjau dari respon guru dan respon siswa.	2022

No.	Penulis/ Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan/Perbedaan Penelitian	Kesimpulan Penelitian	Tahun
2	Dinda Sintia Marliani, Depi Ardian Nugraha, Yeni Heryani	Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Ispring Suite 11 untuk Mengeksplorasi Kemampuan Numerasi dan Koneksi Matematis	Persamaan: Mengembangkan media pembelajaran dan numerasi peserta didik. Perbedaan: Tidak berbantuan <i>articulate storyline</i> 3.	Media pembelajaran dengan bantuan Ispring Suite 11 dinyatakan layak, praktis, dan efektif dalam mengeksplorasi numerasi dan koneksi matematis.	2024
3	Puji Lestari, Diar Veny Rahayu, Edy Suroso	Developing Technology- Enhanced Learning Media Using Articulate Storyline to Support Numeracy Skills on Ratio and Proportion	Persamaan: Mengembangkan media pembelajaran berbantuan <i>articulate storyline</i> , kemampuan numerasi. Perbedaan: Materi bukan aljabar.	Media pembelajaran <i>articulate storyline</i> 3 dinyatakan valid dan praktis.	2025
4	Nuranisa Oktavia Suryani, Heni Pujiastuti, Aan Subhan Pamungka s	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Articulate storyline</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa	Persamaan: Mengembangkan media pembelajaran dengan <i>articulate storyline</i> . Perbedaan: Tidak meningkatkan numerasi.	Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian pengembangan media pembelajaran <i>Articulate storyline</i> pada materi Segitiga yang berupa aplikasi media memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.	2024

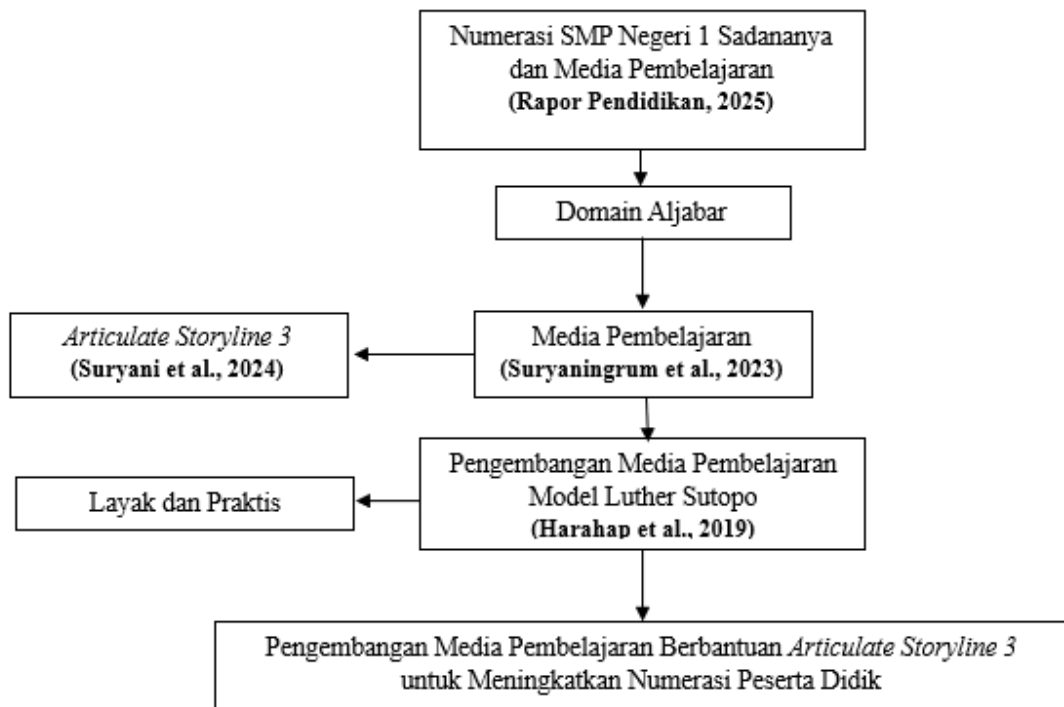
Beberapa penelitian relevan telah dilakukan terkait pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian (Simarmata & Siregar, 2024) mengembangkan media pembelajaran matematika menggunakan *Articulate storyline* yang menekankan pada peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematis. Penelitian (Marliani et al., 2024) juga mengembangkan media pembelajaran dengan mengintegrasikan aspek numerasi tetapi dengan berbantuan yang berbeda tidak menggunakan *articulate storyline*. Sementara itu, (Asshidiq, 2024) mengembangkan

media interaktif untuk mendukung kemampuan berpikir kritis peserta didik, tetapi belum menyentuh secara langsung keterampilan numerasi khususnya dalam domain aljabar. Penelitian Suryani et al. (2024) mengembangkan media interaktif matematika berbasis teknologi, namun fokus penelitiannya lebih diarahkan pada literasi, bukan pada numerasi.

Dari berbagai penelitian tersebut dapat dilihat adanya kesamaan, yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate storyline* yang secara khusus diarahkan pada peningkatan numerasi dalam domain aljabar. Hal ini menjadi pembeda sekaligus *novelty*, karena penelitian sebelumnya belum banyak yang memfokuskan pada penguatan numerasi peserta didik melalui materi aljabar.

2.3 Kerangka Teoretis

Media pembelajaran ini berisi materi serta kuis bagi peserta didik yang bisa diakses melalui *smartphone*. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan untuk meningkatkan numerasi peserta didik pada domain aljabar khusus materi bentuk aljabar dengan berbantuan *articulate storyline 3*. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model *Luther-Sutopo* dengan enam tahapan: *Concept, Design, Material collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*. Lebih jelasnya, kerangka teoretis dalam penelitian ini dirangkum pada gambar berikut.



Gambar 2.3 Kerangka Teoretis

2.4 Fokus Penelitian

Merupakan batasan masalah dalam penelitian kualitatif yang berisi pokok masalah yang masih bersifat umum dan masih bersifat sementara dan akan berkembang saat penelitian di lapangan atau situasi sosial tertentu. Fokus penelitian ini adalah untuk membuat sebuah media pembelajaran berbantuan *Articulate storyline 3* berpedoman pada model Luther-Sutopo (*Concept, Design, Material collecting, Assembly, Testing, Distribution*). Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VII SMPN 1 Sadananya dengan menggunakan domain aljabar materi bentuk aljabar. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran dan hasilnya terhadap peningkatan numerasi peserta didik.