

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan karena berperan dalam membentuk cara berpikir peserta didik secara logis dan sistematis. Peran tersebut menuntut pembelajaran matematika tidak hanya berorientasi pada kemampuan berhitung, tetapi juga mendorong peserta didik untuk memahami konsep, menghubungkan antarkonsep, serta menerapkannya dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pemahaman konsep menjadi tujuan utama dalam pembelajaran matematika, karena melalui pemahaman inilah peserta didik tidak hanya mengetahui prosedur, tetapi juga memahami makna dari konsep yang dipelajari.

Namun, tujuan ideal tersebut belum sepenuhnya tercermin dalam proses pembelajaran di sekolah. Pembelajaran matematika masih sering bersifat prosedural, berpusat pada guru, dan lebih menekankan hafalan rumus dibandingkan pemahaman konseptual serta penerapannya dalam konteks nyata (Ferguson, 2024; Waluyo & Siswanto, 2019: 894). Kondisi ini menyebabkan matematika kerap dipandang sebagai pelajaran yang abstrak, sulit dan tidak terhubung dengan kehidupan sehari-hari peserta didik (Rambe & Sinaga, 2025). Persepsi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mendukung terbentuknya pemahaman matematis yang bermakna.

Pemahaman matematis yang belum terbentuk secara optimal ini berdampak langsung pada kemampuan peserta didik dalam menguasai konsep-konsep matematika. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa kondisi tersebut terjadi karena penggunaan model pembelajaran yang monoton dan media pembelajaran yang kurang menarik, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses belajar menjadi rendah (Diana et al., 2020: 25; Naja et al., 2022; Putri et al., 2025; Waluyo & Siswanto, 2019: 894). Rendahnya keterlibatan inilah yang membuat kemampuan pemahaman matematis peserta didik menjadi lemah.

Lemahnya kemampuan pemahaman matematis menjadi perhatian penting karena kemampuan ini merupakan pondasi dalam pembelajaran matematika. Pemahaman matematis memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri, menghubungkan berbagai konsep, serta mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Meidianti et al., 2022). Oleh karena itu, kemampuan pemahaman matematis perlu dipahami secara menyeluruh melalui indikator-indikator yang jelas. Menurut Kilpatrick (2001), kemampuan pemahaman matematis peserta didik dapat dilihat melalui beberapa indikator, yaitu (Hermawan et al., 2021: 74):

1. Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari.
2. Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya pernyataan yang membentuk konsep tersebut.
3. Menerapkan konsep secara algoritma.
4. Memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang telah dipelajari.

Berdasarkan indikator-indikator tersebut, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman matematis peserta didik masih belum berkembang secara optimal. Penelitian menunjukkan bahwa sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam menyatakan ulang konsep dan mengklasifikasikan objek sesuai dengan karakteristik konsep yang dipelajari (Nuraeni et al., 2018). Temuan serupa juga menunjukkan bahwa peserta didik masih cenderung mengandalkan prosedur tanpa pemahaman yang mendalam, sehingga mengalami kendala dalam menerapkan konsep secara algoritma serta dalam membedakan contoh dan bukan contoh terutama ketika dihadapkan pada permasalahan non-rutin (Arham & Adirakasiwi, 2022). Temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa permasalahan pemahaman matematis tidak hanya bersifat teoretis, tetapi juga tercermin dalam praktik pembelajaran di kelas.

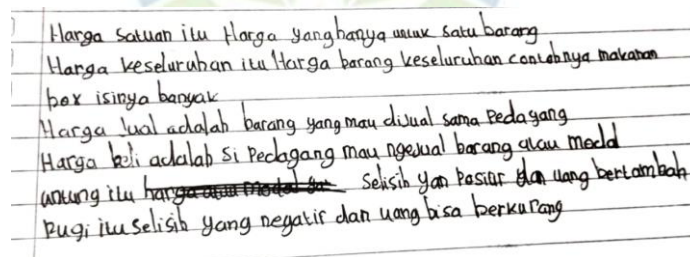
Permasalahan pemahaman matematis juga ditemukan dalam kondisi pembelajaran di lapangan. Hal ini terlihat dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada materi aritmetika sosial, yang menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesalahan dalam menjelaskan konsep, memilih prosedur penyelesaian, serta menyajikan jawaban secara sistematis meskipun materi tersebut memiliki keterkaitan yang erat dengan kehidupan sehari-hari. Temuan ini

mengindikasikan bahwa kedekatan konteks materi belum sepenuhnya menjamin terbentuknya pemahaman konsep yang baik pada peserta didik.

Kesulitan tersebut pertama kali terlihat pada indikator menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari, yang diukur melalui soal nomor 1. Pada soal ini, peserta didik diminta untuk menyatakan kembali konsep aritmetika sosial, khususnya pengertian harga satuan, harga keseluruhan, harga jual, harga beli, untung dan rugi dengan menggunakan bahasa sendiri. Melalui indikator ini, diharapkan peserta didik mampu membedakan setiap konsep berdasarkan definisinya secara tepat. Adapun soal yang diberikan adalah sebagai berikut:

1. Sebutkan pengertian harga satuan, harga keseluruhan, harga jual, harga beli, untung dan rugi dengan menggunakan bahasa sendiri.

Salah satu contoh jawaban peserta didik pada soal tersebut ditampilkan pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Jawaban Soal Nomor 1

Berdasarkan Gambar 1.1, terlihat bahwa peserta didik telah mampu menyatakan ulang pengertian harga satuan dan harga keseluruhan dengan tepat. Namun demikian, peserta didik masih menunjukkan ketidaktepatan dalam menyatakan pengertian harga jual, harga beli, untung, dan rugi. Secara keseluruhan, sekitar 67% peserta didik masih mengalami kesalahan atau ketidaktepatan dalam menyatakan ulang konsep-konsep tersebut. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari masih perlu mendapat perhatian lebih lanjut.

Selain pada indikator menyatakan ulang konsep, kesulitan peserta didik juga tampak pada indikator mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya pernyataan yang membentuk suatu konsep. Indikator ini diukur melalui soal nomor 2, yang menuntut peserta didik untuk mengklasifikasikan objek

transaksi berdasarkan konsep aritmetika sosial. Soal yang diberikan adalah sebagai berikut:

2. Ibu membeli buku dengan harga Rp.20.000 dan dijual dengan harga Rp. 23.000. Apakah ibu mengalami untung/rugi?
Salah satu jawaban peserta didik pada soal nomor 2 disajikan pada Gambar 1.2.

UNTUNG DAN RUGI		
Harga Beli	Harga Jual	Untung/Rugi
Rp 20.000	Rp 23.000	Rugi

Gambar 1. 2 Jawaban Soal Nomor 2

Berdasarkan Gambar 1.2, terlihat bahwa peserta didik belum mampu mengklasifikasikan objek transaksi secara tepat sesuai dengan konsep aritmetika sosial. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebanyak 54% peserta didik masih melakukan kesalahan dalam menentukan jenis transaksi yang terjadi. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan peserta didik dalam mengklasifikasikan objek berdasarkan konsep aritmetika sosial masih perlu ditingkatkan.

Kesulitan peserta didik selanjutnya terlihat pada indikator menerapkan konsep secara algoritmik, yang diukur melalui soal nomor 3. Pada indikator ini, peserta didik diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan aritmetika sosial dengan langkah-langkah yang runtut dan benar. Soal yang diberikan adalah sebagai berikut:

3. Seorang pedagang membeli 5 kg apel seharga Rp75.000. Karena sebagian apel busuk, pedagang menjual sisanya dengan harga Rp12.000/kg.
a. Tentukan jenis transaksi!
b. Tentukan besar untung/rugi!

Salah satu jawaban peserta didik pada soal nomor 3 ditampilkan pada Gambar

1.3.

Harga beli = Rp 75.000
Harga jual = $12.000 \times 5 \text{ kg}$
 $= 60.000$
jadi jenis transaksinya adalah rugi
b. berapa / besarnya untung / rugi
rugi = $75.000 - 60.000$
 $= 15.000$
mendapat rugi 15.000 / Rp. 15.000

Berdasarkan hasil analisis jawaban tersebut, terlihat bahwa peserta didik belum mampu menyelesaikan permasalahan secara runtut dan sistematis. Namun, masih ditemukan kesalahan dalam perhitungan serta ketidaklengkapan dalam penulisan langkah penyelesaian. Temuan ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menerapkan konsep aritmetika sosial secara algoritmik masih belum berkembang secara optimal.

Sementara itu, pada indikator memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang telah dipelajari, sebagian besar peserta didik menunjukkan penguasaan yang cukup baik. Meskipun demikian, masih terdapat sejumlah kecil peserta didik yang mengalami kebingungan dalam membedakan batasan konsep, terutama ketika diminta menyusun bukan contoh atau menerapkan konsep tersebut pada soal non-rutin. Kesulitan ini memperkuat temuan sebelumnya bahwa kedekatan materi dengan kehidupan sehari-hari belum tentu secara otomatis menghasilkan pemahaman konsep yang mendalam.

Fakta bahwa materi kontekstual pun belum sepenuhnya dipahami menunjukkan adanya kebutuhan akan strategi dan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kesulitan pemahaman konsep matematika tidak hanya disebabkan oleh kompleksitas materi, tetapi juga oleh keterbatasan media pembelajaran yang belum mampu membantu peserta didik membangun makna konsep secara mandiri (Azhari et al., 2025: 3960-3961; Hairunnisa, 2025; Nahdania & Ain, 2024: 201; Rahmawati et al., 2025; Ramli et al., 2025: 526). Kondisi ini mengindikasikan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat menjembatani konsep abstrak matematika dengan pengalaman nyata secara lebih bermakna. Salah satu alternatif yang dinilai potensial adalah penggunaan media pembelajaran berbasis cerita (*storytelling*), karena penyajian materi melalui rangkaian peristiwa yang logis dan kontekstual dapat menuntun alur berpikir peserta didik secara bertahap serta membantu mereka memahami alasan di balik penggunaan suatu konsep atau prosedur matematika (Pebrianti et al., 2023; Rohmawati & Wiryanto, 2025). Melalui cerita, peserta didik dapat lebih mudah memahami alasan di balik penggunaan suatu konsep atau prosedur.

Sejalan dengan kebutuhan tersebut, media berbasis cerita perlu disajikan dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik masa kini yang akrab dengan perkembangan teknologi. *Digital storybook* menjadi bentuk pengembangan yang relevan karena mampu menghadirkan cerita melalui kombinasi teks, ilustrasi, audio, animasi, dan interaktivitas sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif (Khotimi et al., 2024; Pasaka et al., 2022: 216). Pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif ini memungkinkan peserta didik mengalami hubungan antara konteks cerita dan konsep matematika secara lebih jelas.

Namun, pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara aktif akan lebih bermakna apabila tidak hanya menampilkan cerita, tetapi juga memperkaya cara peserta didik memahami konsep. Oleh karena itu, *digital storybook* perlu dipadukan dengan pendekatan pembelajaran yang relevan, salah satunya adalah pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*). Pendekatan STEAM memungkinkan peserta didik memahami matematika melalui keterkaitan dengan teknologi, seni, rekayasa, dan konteks kehidupan nyata (Barkah et al., 2024: 3503; Izzania et al., 2024). Keterpaduan ini membantu peserta didik melihat matematika sebagai bagian dari kehidupan, bukan sekadar kumpulan rumus.

Integrasi pendekatan STEAM dalam *digital storybook* secara teoretis berpotensi memperkuat pemahaman matematis peserta didik. Narasi membantu peserta didik menyatakan ulang konsep dengan bahasa sendiri, visualisasi mendukung kemampuan mengklasifikasikan objek, animasi langkah demi langkah memandu penerapan algoritma, dan aktivitas interaktif memungkinkan peserta didik membedakan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep (Muhammad et al., 2024: 113-114; Yuliniar et al., 2025: 22). Dengan demikian, setiap indikator kemampuan pemahaman matematis dapat difasilitasi secara terpadu dalam satu pengalaman belajar.

Meskipun demikian, pemanfaatan *digital storybook* berbasis STEAM dalam pembelajaran matematika masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya masih memisahkan antara pengembangan media *digital* dan penerapan pendekatan STEAM, atau belum mengintegrasikannya secara utuh dalam bentuk

media berbasis cerita yang kontekstual (Puspita et al., 2025; Sudharsono et al., 2025). Keterbatasan ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diisi melalui pengembangan media yang lebih terintegrasi dan komprehensif.

Berdasarkan celah penelitian tersebut, diperlukan upaya pengembangan media pembelajaran yang mampu menjawab permasalahan pemahaman matematis peserta didik secara lebih menyeluruh. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan *digital storybook* berbasis STEAM sebagai media inovatif yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik melalui pengalaman belajar yang kontekstual, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini disusun dengan judul **“Pengembangan *Digital storybook* Berbasis STEAM sebagai Media Inovatif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik.”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses dan hasil pengembangan *digital storybook* berbasis STEAM sebagai media inovatif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik?
2. Bagaimana validitas *digital storybook* berbasis STEAM sebagai media inovatif yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik?
3. Bagaimana kepraktisan *digital storybook* berbasis STEAM sebagai media inovatif berdasarkan respon peserta didik dan guru setelah digunakan dalam proses pembelajaran?
4. Bagaimana keefektifan *digital storybook* berbasis STEAM sebagai media inovatif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan *digital storybook* berbasis STEAM sebagai media inovatif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik.
2. Untuk mengetahui tingkat validitas *digital storybook* berbasis STEAM sebagai media inovatif yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik.
3. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan *digital storybook* berbasis STEAM sebagai media inovatif berdasarkan respon peserta didik dan guru setelah digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Untuk mengetahui tingkat keefektifan *digital storybook* berbasis STEAM sebagai media inovatif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam berbagai aspek, secara teoretis maupun praktis, sehingga manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literatur terkait pengembangan teori pembelajaran matematika, khususnya terkait pemanfaatan media *digital storybook* berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematis.

b. Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran inovatif dan kontekstual yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami konsep matematika secara lebih bermakna.

c. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna serta membantu meningkatkan kemampuan pemahaman matematis melalui pembelajaran berbasis cerita dan STEAM.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran matematika memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis dan pemahaman konseptual peserta didik. Namun, berbagai temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di sekolah masih banyak dilakukan secara prosedural dan berorientasi pada hasil akhir, sehingga peserta didik kurang terlatih dalam memahami makna konsep serta keterkaitannya dengan konteks kehidupan nyata (Rambe & Sinaga, 2025; A. Safitri et al., 2024). Kondisi ini berdampak pada rendahnya kemampuan pemahaman matematis peserta didik yang tercermin dalam hasil studi pendahuluan. Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang kontekstual, visual dan interaktif.

Salah satu solusi yang ditawarkan adalah *digital storybook* berbasis STEAM. Media ini merupakan buku cerita digital yang mengintegrasikan pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) ke dalam alur narasi yang menarik. *Digital storybook* tidak hanya menyajikan teks dan gambar, tetapi juga memanfaatkan animasi, audio, dan interaktivitas untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Melalui cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, peserta didik difasilitasi untuk menjelajahi konsep matematika dengan konteks yang nyata dan bermakna. Sementara itu, unsur seni (*Art*) dan teknologi (*Technology*) memperkaya representasi visual, serta aspek sains (*Science*) dan rekayasa (*Engineering*) memperkuat keterkaitan konsep dengan aplikasi praktis.

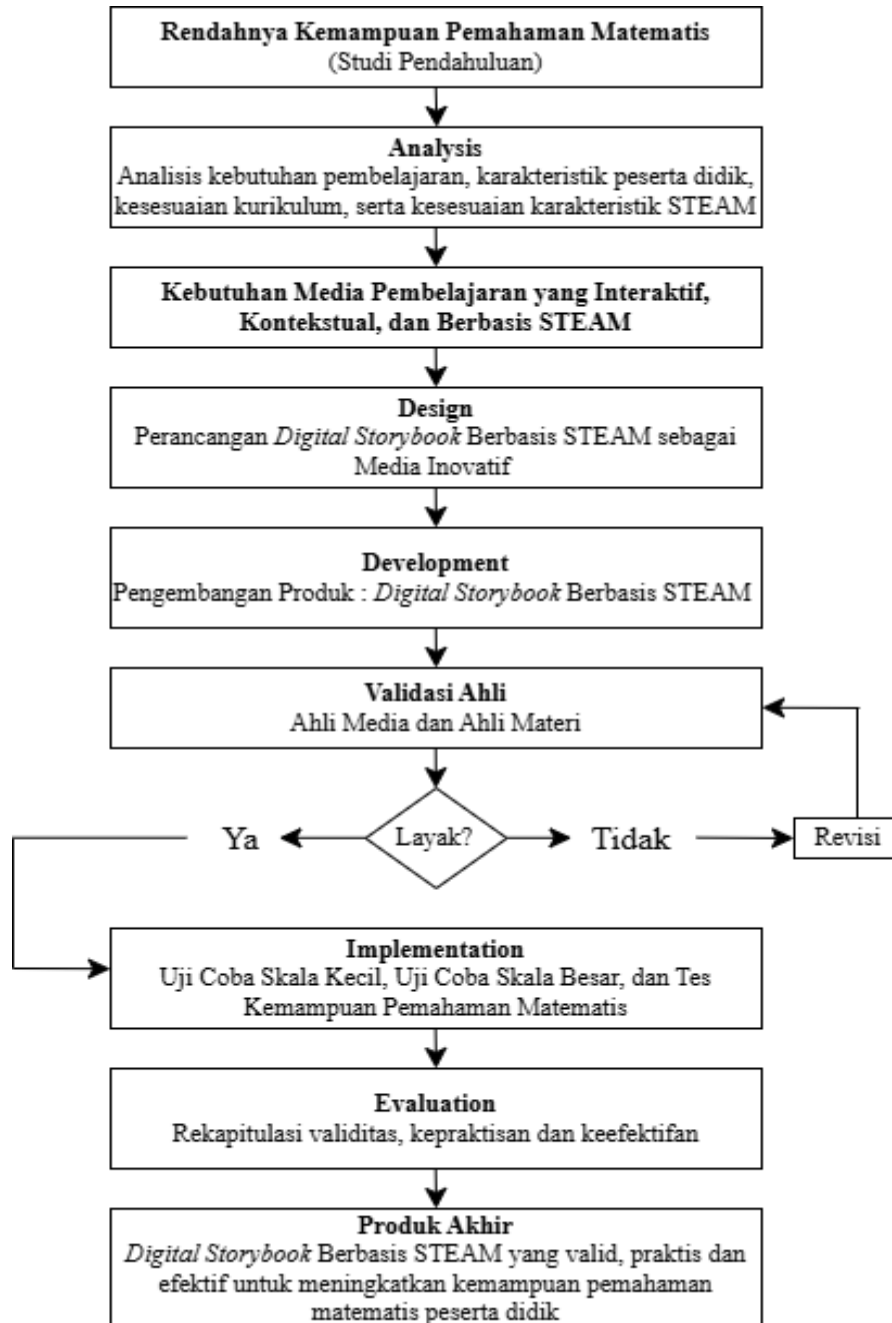
Penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan pemahaman matematis, yang merupakan kemampuan peserta didik untuk memahami konsep, hubungan antar konsep, serta menerapkannya dalam berbagai situasi. Menurut Kilpatrick (2001), kemampuan ini diukur berdasarkan empat indikator, yaitu (Hermawan et al., 2021: 74):

1. Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari.
2. Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya pernyataan yang membentuk konsep tersebut.
3. Menerapkan konsep secara algoritma.
4. Memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang telah dipelajari.

Melalui *digital storybook* berbasis STEAM, keempat indikator ini dapat dikembangkan secara terintegrasi. Narasi cerita membantu peserta didik memahami dan menyatakan ulang konsep dengan bahasa sendiri karena konsep diperkenalkan dalam situasi yang kontekstual. Ilustrasi dan aktivitas interaktif memudahkan peserta didik dalam mengklasifikasikan objek berdasarkan karakteristik konsep dan memandu mereka dalam menerapkan algoritma penyelesaian masalah secara bertahap. Sementara itu, variasi situasi dan permasalahan dalam cerita memungkinkan peserta didik untuk mengenali contoh dan bukan contoh dari suatu konsep, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih mendalam dan utuh.

Implementasi pendekatan STEAM dalam *digital storybook* dilakukan melalui tahapan *Engineering Design Process* (EDP) yang diintegrasikan ke dalam alur cerita dan aktivitas interaktif. Pada tahap *Ask*, peserta didik diarahkan untuk memahami permasalahan kontekstual dalam cerita sehingga membantu mereka menyatakan ulang konsep dengan bahasa sendiri. Tahap *Imagine* dan *Plan* mendorong peserta didik mengidentifikasi informasi penting, mengklasifikasikan objek sesuai karakteristik konsep, serta merancang strategi penyelesaian masalah, sehingga memperkuat pemahaman hubungan antar konsep. Selanjutnya, tahap *Create* memfasilitasi penerapan konsep secara algoritmik melalui penyelesaian masalah yang runtut dan sistematis, sedangkan tahap *Improve* membantu peserta didik merefleksikan solusi, memperbaiki kesalahan, serta membedakan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep. Dengan demikian, integrasi tahapan EDP dalam *digital storybook* berbasis STEAM secara sistematis mendukung pengembangan keempat indikator kemampuan pemahaman matematis secara terpadu dan bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, kerangka berpikir penelitian ini dapat divisualisasikan dalam bagan alur berikut:

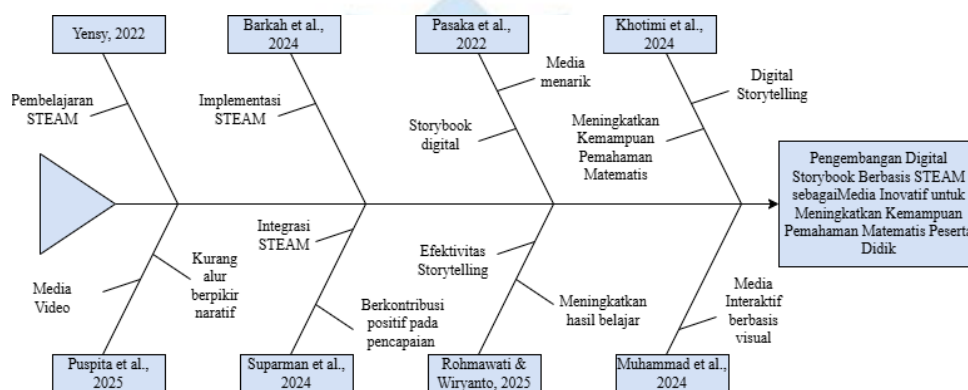


Gambar 1. 4 Kerangka Berpikir

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan tinjauan literatur terhadap penelitian-penelitian terdahulu, disusunlah *diagram fishbone* untuk memvisualisasikan hubungan kausal antara

berbagai temuan penelitian yang menjadi landasan pengembangan *digital storybook* berbasis STEAM sebagai media inovatif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik. Diagram ini mengelompokkan delapan penelitian utama berdasarkan fokus dan temuan utamanya, yang secara kolektif menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran inovatif tersebut. Setiap tulang pada diagram merepresentasikan satu penelitian dengan kontribusi spesifiknya, sementara kepala ikan menunjukkan tujuan akhir pengembangan media pembelajaran yang diusulkan dalam penelitian ini. Untuk memperjelas hubungan antara berbagai temuan penelitian terdahulu tersebut, berikut disajikan *diagram fishbone* pada gambar berikut:



Gambar 1. 5 Diagram *Fishbone*

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat sintesis temuan dari delapan penelitian terdahulu yang menjadi dasar pengembangan *digital storybook* berbasis STEAM sebagai media inovatif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik. Dari diagram dapat dilihat bahwa:

1. Khotimi et al. (2024) menunjukkan bahwa *digital storytelling* dengan menggabungkan konsep matematika ke dalam cerita yang menarik dapat membuat materi menjadi lebih mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik
2. Rohmawati & Wiryanto (2025) menunjukkan bahwa *digital storytelling* dapat meningkatkan hasil belajar matematika.
3. Pasaka et al. (2022) menunjukkan bahwa *digital storybook* dapat mempermudah dalam memahami konsep.
4. Muhammad et al. (2024) menyatakan bahwa kelayakan dan kepraktisan media digital berbasis cerita dan visual dalam pembelajaran matematika.

5. Barkah et al. (2024) membuktikan bahwa pendekatan STEAM mendorong siswa untuk mempelajari semua kemampuan dengan cara-cara masing-masing.
6. Yensy (2022) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis STEAM dengan berbantuan media pembelajaran sangat menyenangkan.
7. Suparman et al. (2024) membuktikan manfaat pendekatan STEAM dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kontribusi positif terhadap pencapaian pembelajaran.
8. Puspita et al. (2025) mengidentifikasi keterbatasan media video yang kurang dalam pengembangan alur berpikir naratif, yang menjadi celah (*gap*) penelitian yang perlu diatasi.

Secara keseluruhan, diagram pada gambar memperlihatkan bagaimana temuan-temuan penelitian terdahulu saling melengkapi dan mengarah pada kebutuhan pengembangan *digital storybook* berbasis STEAM yang mengintegrasikan kekuatan *storytelling*, media digital interaktif, pendekatan STEAM, sekaligus mengatasi kekurangan alur naratif yang ditemukan pada media video. Sintesis ini menjadi landasan konseptual yang kuat bagi penelitian Pengembangan *Digital storybook* Berbasis STEAM sebagai Media Inovatif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik.