

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Pengembangan**

##### **1. Pengertian Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris yaitu Rasearch and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu. Menurut Gay, Airasian, dan Mills mengartikan penelitian dan pengembangan merupakan usaha dalam mengembangkan suatu produk yang efektif sesuai dengan kebutuhan sekolah bukan untuk menguji teori. Sementara Gay *et al.* mengartikan penelitian dan pengembangan merupakan proses penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan produk berdasarkan analisis kebutuhan pengguna.<sup>35</sup>

Dalam pendidikan penelitian pengembangan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Tahap pada sitem pembelajaran ataupun produk pendidikan dimulai dari merancang, melaksanakan sampai pada tahap mengevaluasi produk. Produk atau model pembelajaran yang dikembangkan bermakna luas, karena tidak hanya memperhatikan permasalahan yang muncul namun juga memperhatikan karakteristik siswa, guru, kesiapan sarana dan prasarana serta perangkat yang mendukung. Penelitian dan pengembangan memiliki langkah-langkah

---

<sup>35</sup> Setya Yuwana dan Titik Indarti, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan dan Pembelajaran*, (Malang: UMMPress, 2023).

yang terstruktur yang urut. Oleh karena itu, ada berbagai macam model penelitian dan pengembangan yang dapat digunakan dalam mengembangkan sistem, model atau produk pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan.<sup>36</sup> Serta model penelitian ini juga memiliki kelebihan karena memberi solusi terhadap masalah yang dihadapi saat ini seperti produk atau model yang telah teruji berkali-kali secara ilmiah efektifitasnya sehingga berkualitas tinggi.<sup>37</sup>

Dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah proses mendesain, mengembangkan, serta mengevaluasi produk tertentu untuk mendapatkan produk yang sesuai dengan analisis kebutuhan dan efektif digunakan pada program tertentu dengan memperhatikan karakteristik siswa, guru, kesiapan sarana dan prasarana serta perangkat yang mendukung.

## 2. Macam-Macam R&D

Research and Development (R&D) memiliki berbagai macam model penelitian yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian. Berikut adalah macam-macam model yang dapat digunakan dalam penelitian dan pengembangan:

### a. Model Pengembangan Borg dan Gall

Model pengembangan Borg dan Gall memiliki tahapan yang cukup panjang karena ada 10 langkah dalam pelaksanaannya. Model penelitian ini memiliki kelebihan dan

---

<sup>36</sup> Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo, 2022).

<sup>37</sup> Marinu Waruwu, "Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 9, No. 2 (2024): 1220–1230.

kekurangan. Kelebihannya yaitu dapat menghasilkan suatu produk dengan nilai validasi yang tinggi dan mendorong inovasi terbaru tanpa batas, sedangkan kelemahannya yaitu memerlukan waktu yang cukup lama, karena prosedur yang kompleks serta memerlukan biaya yang cukup besar.

Berikut 10 langkah dalam pelaksanaan pengembangan Borg dan Gall:

**Gambar 2. 1 Tahap Pengembangan Bord dan Gall**



#### b. Model Pengembangan 4D

Model Pengembangan 4D memiliki 4 tahap pengembangan. Model penelitian ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yaitu waktu yang diperlukan tidak terlalu lama, karena tahap pelaksanaannya tidak terlalu kompleks, sedangkan kelemahannya adalah tahapannya hanya sampai penyebaran dan tidak ada evaluasi untuk mengukur kualitas produk yang di uji, baik dari hasil sebelum dan sesudah menggunakan produk. Berikut 4 langkah dalam pelaksanaan pengembangan 4D:

**Gambar 2. 2 Tahap Pengembangan 4D**

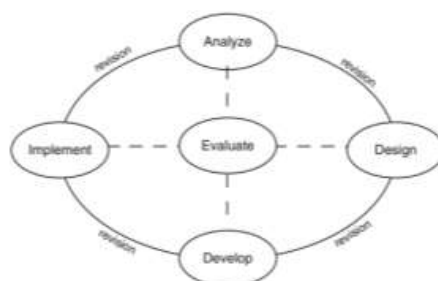
c. Model Pengembangan ADDIE

Model Pengembangan ADDIE memiliki 5 langkah pengembangan meliputi: Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluations.<sup>38</sup> Dari tahapan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa model pengembangan ADDIE adalah model pengembangan yang sistematis dan saling berkaitan. Meskipun memerlukan waktu yang cukup lama dan biaya yang cukup besar, produk yang dihasilkan efektif dan sesuai dengan kebutuhan. Hal ini karena adanya tahap evaluasi yang dimana tahap ini dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut sehingga produk dapat

<sup>38</sup> Albet Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)," *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)* (2021).

mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Berikut 5 tahapan dalam pelaksanaan pengembangan ADDIE:<sup>39</sup>

**Gambar 2. 3 Tahap Pengembangan ADDIE**



Berdasarkan penjelasan ketiga model tersebut, masing-masing memiliki keunggulan dan keterbatasan yang dapat dipertimbangkan dalam pengembangan media Buku CMS. Model Borg & Gall unggul dalam menghasilkan produk yang sangat komprehensif dan tervalidasi karena melalui proses pengembangan yang panjang dan rinci, namun kelemahannya adalah waktu penelitian yang sangat lama, prosedur yang kompleks, serta kebutuhan biaya yang besar, sehingga kurang sesuai untuk pengembangan media pembelajaran sederhana seperti buku cerita matematika. Sementara itu, model 4D memiliki keunggulan berupa langkah yang lebih ringkas, praktis, dan efisien waktu, sehingga cocok untuk produk yang membutuhkan uji coba cepat, akan tetapi keterbatasannya terletak pada tidak adanya tahap evaluasi menyeluruh setelah penyebaran,

<sup>39</sup> R. M. Branch and İ. Varank, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, Vol. 722 (New York: Springer, 2009), 84.

sehingga peningkatan kualitas produk tidak dapat dipantau secara optimal.

Di antara keduanya, model ADDIE menjadi pilihan paling tepat untuk pengembangan Buku CMS karena memiliki struktur yang sistematis, logis, dan saling berkesinambungan mulai dari analisis mendalam terhadap karakteristik siswa kelas 1, tahap desain ilustrasi, alur cerita, dan konsep numerasi, tahap pengembangan produk fisik, implementasi terbatas kepada siswa, serta evaluasi untuk menyempurnakan isi, bahasa, dan tampilan. Keunggulan utama terletak pada adanya tahap evaluasi formatif dan sumatif sehingga peneliti dapat melakukan revisi berdasarkan umpan balik pengguna dan memastikan media benar-benar sesuai kebutuhan siswa kelas 1. Selain itu, ADDIE tidak terlalu kompleks seperti Borg & Gall namun tetap lebih lengkap dibanding 4D, sehingga sangat relevan digunakan untuk menghasilkan media buku cerita bergambar yang efektif, layak, dan praktis dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa kelas 1.

### 3. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Pada tujuan penelitian pengembangan berisi dua informasi, yaitu:

1) masalah yang akan dipecahkan, 2) spesifikasi pembelajaran, model, soal atau produk yang akan dihasilkan untuk memecahkan masalah yang terjadi. Dapat diartikan bahwa tujuan penelitian dan pengembangan adalah proses menginformasikan pengambilan

keputusan selama pengembangan dari produk menjadi berkembang dan kemampuan pengembangan untuk menghasilkan berbagai hal dari jenis ini pada situasi kedepan.

Menurut Akker, tujuan penelitian dan pengembangan pada bidang pendidikan dibedakan menjadi beberapa aspek sebagai berikut:

- a. Kurikulum bertujuan untuk menginformasikan proses pengambilan keputusan selama pengembangan suatu produk atau program untuk meningkatkan suatu produk atau program menjadi berkembang dan kemampuan pengembangan untuk menghasilkan berbagai hal dari jenis ini pada situasi kedepan.
- b. Teknologi dan media bertujuan untuk meningkatkan proses rancangan intruksional, pengembangan dan evaluasi yang berlandaskan pada situasi pemecahan masalah tertentu secara spesifik atau produk pemeriksaan yang digeneralisasi.
- c. Pelajaran dan intruksi bertujuan untuk mengembangkan perancangan lingkungan pembelajaran, perumusan kurikulum dan penaksiran keberhasilan dari pengamatan dan pembelajaran serta selakigus mengusahakan berperan untuk memahami fundamental ilmiah.
- d. Pendidikan guru dan didaktis bertujuan untuk memberikan kontribusi pembelajaran keprofesionalan guru dan menyempurnakan perubahan suatu pengaturan spesifik bidang pendidikan. Pada diktatis bertujuan untuk menjadikan penelitian pengembangan sebagai suatu hal interaktif, proses yang mengalir

pada penelitian dan pengembangan dimana gagasan teoritis dari perancang memberi pengembangan produk yang diuji di dalam kelas yang ditentukan, mendorong secepatnya ke arah teoritis dan empiris dengan menemukan produk, proses pembelajaran dari pengembang dan teori instruksional.<sup>40</sup>

#### 4. Kelebihan dan Kelemahan Penelitian Pengembangan

Pada penelitian dan pengembangan atau *Research and Delevopment (R&D)* terdapat beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a. Penelitian dan pengembangan menghasilkan suatu produk atau metode dengan nilai validasi yang tinggi karena produk dihasilkan melalui serangkaian uji coba di lapangan dan divalidasi oleh para ahli.
- b. Kerja penelitian dan pengembangan mengedepankan proses inovasi produk atau model yang berkelanjutan atau yang memiliki nilai daya tahan yang cukup tinggi, sehingga diharapkan ada produk atau media yang memenuhi kebutuhan tersebut.
- c. Penelitian dan pengembangan merupakan jembatan penghubung antara penelitian teoritis dan penelitian praktis.
- d. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang cukup kompresensif, berbeda dengan metode deskriptif, evaluasi dan eksperimen.

Pada penelitian dan pengembangan atau *Research and Delevopment (R&D)* terdapat juga beberapa kelebihan sebagai berikut:

---

<sup>40</sup> Fayrus Abadi Slamet, *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022).

- a. Pekerjaan penelitian dan pengembangan umumnya memerlukan waktu yang relatif besar, karena prosedur yang harus dilakukan relatif kompleks serta biaya yang cukup besar.
- b. Penelitian dan pengembangan tidak dapat digeneralisasikan secara keseluruhan karena penelitian dan pengembangan pada dasarnya dimodelkan pada sampel dan bukan pada popularitas.<sup>41</sup>

## B. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara spesifik, Istilah media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah (*wasā'il*) yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin, media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan pengertian lain media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan.<sup>42</sup>

Sedangkan menurut National Education Association (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang

---

<sup>41</sup> Okpatrioka, "Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan," *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, Vol. 1, No. 1 (2023): 86–100.

<sup>42</sup> Junaedi Abdul Wahab dkk., *Media Pembelajaran Matematika*, ed. Iffah S. Mustasyrifah, Nanda Saputra (penyunting), Ulfa (tata letak), Zulkarizki (desain sampul) (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), hlm. 1.

digunakan untuk kegiatan tersebut.<sup>43</sup> Secara lebih spesifik pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Adapun pengertian media Pembelajaran menurut para ahli sebagai berikut:

- a. Menurut Wibawanto, media pendidikan merupakan sumber belajar dan dapat juga diartikan sebagai manusia dan benda atau peristiwa yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.
- b. Menurut Hamka, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan mudah.
- c. Tafonao berpendapat bahwa peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

---

<sup>43</sup> Septy Nurfadhillah dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Tangerang: Universitas Muhammadiyah Tangerang, 2021), hlm. 7.

- d. I Nyoman Sudana Degeng menyatakan bahwa ada sejumlah faktor yang perlu dipertimbangkan guru dalam membuat media pembelajaran yaitu tujuan instruksional, Keefektifan, siswa, ketersediaan, biaya pengadaan, kualitas teknis.<sup>44</sup>

Dari berbagai pendapat mengenai media pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau benda yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerima guna untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa untuk mempermudah menerima pengetahuan secara tepat dan membentuk kepribadian yang baik. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran telah terbukti sangat membantu memotivasi dan mendorong minat belajar siswa.<sup>45</sup>

Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi antara lain:

- a. Pemusat fokus perhatian siswa yaitu media pembelajaran dirancang menarik, interaktif dan memberikan pengalaman baru bagi siswa serta direncanakan sesuai kebutuhan yang berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa, terutama siswa sekolah dasar.

---

<sup>44</sup> Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021).

<sup>45</sup> M. S. Saleh, S. Syahrudin, M. Saleh, dan I. Azis, *Media Pembelajaran* (2023).

- b. Penggugah emosi dan motivasi siswa yaitu guru memberikan media pembelajaran yang menarik dari sisi warna, dimensi serta berbentuk video dan suara. Dengan demikian, siswa terdorong lebih memaknai materi pelajaran serta suasana belajar menjadi lebih hidup.
- c. Pengorganisasi materi pembelajaran yaitu media pembelajaran visual yang dirancang mampu menyediakan tabel, grafik, bagan-bagan dan diagram mampu membantu siswa mengorganisasikan materi pembelajaran dengan mudah.
- d. Penyama persepsi yaitu banyak konsep-konsep abstrak yang dipelajari sehingga perlu media pembelajaran yang konkret.
- e. Pengaktif respon siswa yaitu dengan pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan tujuan pembelajaran mampu mendorong siswa aktif untuk memahami makna pembelajaran.<sup>46</sup>

Selain itu, fungsi media pembelajaran menurut Wina Sanjaya, mengenai media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Fungsi komunikasi yaitu dalam pembelajaran mempermudah penyampaian materi baik dari guru maupun siswa dengan penyampaian kata demi kata atau verbal.
- b. Fungsi kebermanfaatan yaitu siswa mendapatkan pembelajaran tidak hanya dari guru tetapi juga mendapatkan pengetahuan terbaru dan kemampuan menganalisis.

---

<sup>46</sup> Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, dan Wawan Krismanto, *Media Pembelajaran* (2022).

- c. Fungsi motivasi yaitu sebagai bentuk meningkatkan rasa semangat belajar siswa dalam memahami pelajaran.
- d. Fungsi penyamaan persepsi yaitu menyamakan setiap pandangan yang berbeda dari siswa terhadap pengetahuan yang mereka dapatkan dalam penyampaian materi.
- e. Fungsi individual yaitu setiap siswa memiliki latar belakang yang berbeda baik dari gaya belajar, kemampuan dan pengalaman sehingga media pembelajaran dapat membantu dan memberi siswa sesuai dengan gaya belajarnya.<sup>47</sup>

Dari penjabaran beberapa fungsi di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai salah satu sumber belajar sekaligus sarana komunikasi, motivasi dan penguatan kebermaknaan bagi siswa. Media pembelajaran juga membantu siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman belajar dari pendidik maupun media itu sendiri secara langsung dan sesuai karakteristik siswa.

### 3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Dilihat dari pembuatan media pembelajaran, media dibagi ke dalam:

- a. Media dengan gaya liput luas dan serentak, contoh seperti radio dan televisi.
- b. Media dengan gaya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, contohnya seperti film.

---

<sup>47</sup> Elsa Kaniawati dkk., "Evaluasi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research*, Vol. 1, No. 2 (2023): 18–32.

- c. Media untuk pengajaran individual contohnya seperti modul berprogram melalui komputer.

Dilihat dari gaya liputnya, media dibagi menjadi:

- a. Media sederhana yaitu media yang mudah diperoleh dan harganya murah, serta cara pembuatannya mudah.
- b. Media kompleks yaitu media yang bahan dan alat dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya. Sulit membuatnya dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.

Dilihat dari bahan jenisnya, media dibagi dalam:

- a. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam, contohnya seperti media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
- b. Media audio adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya, contohnya seperti suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, kaset suara, atau CD dan sebagainya. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.
- c. Media audiovisual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan indra penglihatan secara bersamaan. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua

jenis media yang pertama dan kedua, contohnya seperti media drama, pementasan, film, televisi, dan VCD.

- d. Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya seperti internet, belajar dengan menggunakan internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.<sup>48</sup>

Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa dan sarana prasarana yang ada sehingga penggunaan media pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

### **C. Media Buku Cerita Bergambar**

#### **1. Pengertian Buku Cerita Bergambar**

Buku cerita bergambar adalah sebuah cerita berbentuk buku yang terdapat gambar sebagai visualisasi cerita yang berkaitan dengan tulisan yang mewakili cerita pada gambar. Melalui media buku cerita bergambar mampu memperkuat daya ingat serta mempermudah siswa dalam memahami isi cerita. Melalui penjelasan tersebut, didukung oleh Toha-Sarumpaet yang menjelaskan bahwa media buku cerita bergambar adalah buku yang menyediakan cerita dengan menggunakan gambar. Buku cerita bergambar salah satu pilihan yang tepat bagi anak-anak karena terdapat beragam desain gambar berwarna yang menarik perhatian mata sehingga anak tertarik untuk

---

<sup>48</sup> Ina Magdalena, *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD* (Sukabumi: CV Jejak (Jejak Publisher, 2021).

menikmati bacaan, mengelola bahasa dan teman yang bermakna serta membuat suasana menjadi menyenangkan.<sup>49</sup>

Menurut Bob Harjanto, buku cerita bergambar adalah salah satu dari banyaknya jenis buku bacaan anak. Buku cerita jenis ini umumnya digunakan untuk anak-anak sekolah dasar kelas awal. Untuk siswa tingkat rendah, gambar memiliki peran penting dalam literasi, baik dalam membaca maupun menulis karena mempermudah dalam pemahaman.<sup>50</sup>

Sebagai media pembelajaran, buku cerita bergambar mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui membaca. Cerita yang divisualisasikan dalam gambar menjadi sumber penyampaian informasi atau pesan dengan ciri-ciri tertentu. Dengan media buku cerita bergambar mampu mengembangkan imajinasi dan membantu mereka merefleksi kehidupan, pengalaman atau gagasan dengan berbagai cara, serta mengembangkan nilai-nilai kemanusiaan.<sup>51</sup> Apabila buku cerita bergambar sesuai dengan kebutuhan siswa dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan minat keterampilan literasi.<sup>52</sup> Media ini juga efisien, efektif dan membantu meningkatkan literasi numerasi dengan merangsang

---

<sup>49</sup> Eka Mei Ratnasari dan Enny Zubaidah, "Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar terhadap Kemampuan Berbicara Anak," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 9, No. 3 (2019): 267–275.

<sup>50</sup> Fatrima Santri Syafri, Feity Aisya, dan Dela Nupita Ramadanniya, "Lokakarya Pembuatan Buku Cerita Tema Matematika Bagi Guru Sekolah Dasar," *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 4, No. 3 (2024): 419.

<sup>51</sup> Hidayah Mulyaningsih Suprpto, "Pengaruh Buku Cerita Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa," *Litera*, Vol. 20, No. 3 (2021): 446–463.

<sup>52</sup> Benedicta Aryningtyas Jiwantono, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Siswa Kelas 2 SD Tunas Dharma Karawang," *Jurnal Elementaria Edukasia*, Vol. 6, No. 3 (2023): 1428–1444.

imajinasi mereka.<sup>53</sup> Dengan buku berilustrasi yang berkualitas, siswa dapat lebih mudah memahami cerita dan memperkaya pengalaman membacanya serta mendorong siswa terlibat dalam pembelajaran.<sup>54</sup>

Hal tersebut didukung oleh berbagai penelitian mengenai media pembelajaran yang menunjukkan bahwa pemilihan media berpengaruh terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa, terutama pada jenjang pendidikan dasar. Erviana dan Muslimah<sup>55</sup> mengembangkan media Tangga Pintar pada materi penjumlahan dan pengurangan kelas I sekolah dasar dan memperoleh hasil bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Afifah dan Kristin<sup>56</sup> menemukan bahwa penggunaan media manipulatif pada materi operasi hitung penjumlahan mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta membantu siswa memahami konsep matematika secara lebih konkret. Selain itu, Pramudita<sup>57</sup> mengembangkan media PAPINJUR Game pada materi penjumlahan dan pengurangan kelas I sekolah dasar. Berdasarkan berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu

---

<sup>53</sup> Juliati, Juliati, Rahmat Sanusi, dan Fitria Meilina, "Pengembangan Buku Cerita Matematika Bergambar Seri Fabel untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas II di MIS Nurul Huda," *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* Vol. 8, no. 8 (Agustus 2025): 9217.

<sup>54</sup> Fatrima Santri Syafri, Feity Aisya, dan Dela Nupita Ramadanniya, "Lokakarya Pembuatan Buku Cerita Tema Matematika Bagi Guru Sekolah Dasar," *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 4, No. 3 (2024): 419.

<sup>55</sup> Vera Yuli Erviana dan Muslimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Tangga Pintar Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, Vol. 11, No. 1 (2018).

<sup>56</sup> Dibvya Afifah dan Firosalia Kristin, "Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Penjumlahan dengan Media Manipulatif pada Kelas 1 Sekolah Dasar," *Innovative: Journal of Social Science Research*, Vol. 3, No. 5 (2023).

<sup>57</sup> Adella Putri Pramudita, "Pengembangan Media PAPINJUR Game Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 12, No. 5 (2024).

membantu siswa memahami konsep operasi bilangan serta meningkatkan kemampuan numerasi dalam pembelajaran matematika.

Buku cerita bergambar hadir sebagai media yang lebih unggul karena tidak hanya menyajikan konsep matematika secara visual, tetapi juga mengemasnya dalam alur cerita, tokoh, dan situasi sehari-hari yang dekat dengan dunia anak. Melalui cerita, siswa dapat mengaitkan pengalaman tokoh dengan proses penjumlahan atau pengurangan, sehingga konsep menjadi lebih konkret, bermakna, dan tidak abstrak.

Bedasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media buku cerita adalah media pembelajaran berupa buku bergambar yang mewakili sebuah cerita yang mempermudah siswa dalam memahami informasi yang disampaikan.

## 2. Kelayakan Media Buku Cerita Bergambar

Kelayakan media buku cerita bergambar menjadi salah satu syarat utama sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dikatakan layak apabila sudah melalui proses validasi ahli materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran, serta uji coba perorangan dan kelompok kecil.<sup>58</sup> Secara umum, kelayakan media buku cerita bergambar dapat ditinjau dari beberapa aspek berikut:

### a. Kelayakan isi

---

<sup>58</sup> Elisabeth Tantiana Ngura, *Media Buku Cerita Bergambar* (Jejak Pustaka, 2022).

Materi yang diberikan harus sesuai dan relevan terhadap kompetensi serta tujuan pembelajaran yang dicapai. Selain itu, materi penting disusun secara menarik, sistematis serta mampu meningkatkan kemampuan belajar dan pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari. Selain itu, penelitian menurut Wulandari dkk. juga menegaskan bahwa kelayakan ini mencakup kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan silabus, kesesuaian gambar dengan alur cerita, kesesuaian alur cerita dengan materi ajar, kebermanaknaan pesan dan nilai yang disampaikan, kelengkapan informasi dan kesesuaian dengan evaluasi.

b. Kelayakan tampilan media

Saccharosa menekankan bahwa tampilan media memiliki peran penting sebab media memberikan makna dan kesan yang terkandung oleh saraf sensorik serta dapat berdampak pada psikologis siswa dalam menggunakan produk tersebut. Penelitian Wulan dkk. juga menunjukkan bahwa kelayakan tampilan media mencakup desain cover menarik dan mencerminkan isi cerita, jenis dan ukuran huruf sesuai karakteristik siswa, warna harmonis, tidak mencolok, dan membantu memperjelas cerita, serta kerapian layout dan kesesuaian gambar dengan teks.

c. Kelayakan Kepraktisan

Kepraktisan media apabila mudah diaplikasikan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran. Ardianti dkk. menyatakan bahwa

kepraktisan dapat diukur melalui respon yang diberikan guru maupun siswa terhadap produk tersebut.<sup>59</sup> Penelitian Wulandari dkk. juga menegaskan kelayakan kepraktisan mencakup ketahanan bahan, dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok, serta praktis dalam penerapan di kelas.

d. Kelayakan Bahasa

Menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami oleh siswa, menurut Amalia menjelaskan bahwa bahasa mempunyai peran penting dalam suatu komunikasi dan membantu dalam memahami suatu hal.

e. Kelayakan Penyajian

Penyajian yang baik memperhatikan alur cerita runtut, menarik, dan interaktif, adanya hubungan antara teks dan gambar, serta kersedia bagian evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa.<sup>60</sup>

### 3. Keefektifan Media Buku Cerita Bergambar

Keefektifan media buku cerita bergambar bersangkutan dengan sejauh mana media tersebut mampu meningkatkan literasi numerasi dan motivasi siswa dalam belajar. Secara umum, keefektifan media buku cerita bergambar dapat ditinjau dari beberapa aspek berikut:

a. Meningkatkan pemahaman konsep

---

<sup>59</sup> Dinda Amalia Wulandari, "Pengembangan Buku Matematika Berbasis Cerita Dongeng pada Materi Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa," *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 8, No. 1 (Februari 2025): 16.

<sup>60</sup> Desy Ayu Wulandari, Entin Daningsih, dan Reni Marlina, "*Kelayakan Cerita Bergambar Struktur dan Fungsi Jaringan Daun di SMP*," (Pontianak: FKIP Universitas Tanjungpura, 2017).

Buku cerita bergambar mampu membantu siswa memahami konsep abstrak, khususnya dalam mata pelajaran matematika dasar yang dianggap sulit, disertai dukungan visualisasi dan narasi yang menarik dan kontekstual dengan kehidupan siswa.

b. Meningkatkan minat dan motivasi belajar

Buku cerita bergambar sangat berpengaruh nyata terhadap minat membaca anak, sehingga mereka lebih tertarik dalam belajar dan materi. Penelitian Surahman *et al.* menunjukkan bahwa ilustrasi visual pada buku cerita mampu menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan mereka selama proses belajar.

c. Mendukung gerakan literasi numerasi sekolah

Buku cerita bergambar dapat menjadi jembatan untuk sarana menumbuhkan budaya literasi di sekolah. Arianty menjelaskan bahwa media berbasis cerita dan gambar membantu siswa membangun kemampuan memahami teks, mengidentifikasi informasi, serta menghubungkan cerita dengan konsep numerasi sederhana.

d. Mendorong keterlibatan aktif siswa

Menurut Adipta *et al.*, buku cerita bergambar mampu memberikan motivasi siswa, mempermudah memahami materi serta mendukung perkembangan kognitif.

e. Meningkatkan numerasi siswa

Dengan penggabungan teks dan visualisasi, siswa berlatih menghubungkan cerita dengan konteks perhitungan, sehingga kemampuan numerasi siswa dapat berkembang.<sup>61</sup>

Keefektifan media buku cerita bergambar menunjukkan bahwa media buku cerita bergambar tidak hanya layak digunakan secara teori, tetapi juga mampu memberikan hasil konkret dalam proses pembelajaran serta mendukung gerakan literasi numerasi sekolah.

#### 4. Pemanfaatan Media Buku Cerita Bergambar

Selain memenuhi aspek kelayakan dan efektivitas, media buku cerita bergambar juga memiliki pemanfaatan langsung dalam pembelajaran, di antaranya sebagai berikut:

##### a. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi

Buku cerita bergambar memberikan kemudahan guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan.

##### b. Praktis dan sederhana digunakan

Media buku cerita bergambar yang praktis dan sederhana tidak memerlukan sarana prasarana khusus, sehingga dapat digunakan di berbagai kondisi.

##### c. Dapat digunakan siswa secara mandiri

Buku cerita bergambar dapat digunakan siswa mandiri di rumah maupun sekolah sehingga mendukung pembelajaran dimanapun.

##### d. Membangkitkan semangat belajar siswa

---

<sup>61</sup> Juliati, Juliati, Rahmat Sanusi, dan Fitria Meilina, "Pengembangan Buku Cerita Matematika Bergambar Seri Fabel untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas II di MIS Nurul Huda," *JHIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 8, No. 8 (2025): 9215-9225.

Media buku cerita bergambar mampu membangkitkan rasa semangat, minat dan perhatian siswa untuk belajar matematika yang sering dianggap mereka sulit.

e. Memberikan pengalaman kontekstual

Melalui cerita dan visualisasi, siswa dapat melihat dan merasakan kejadian yang terjadi di dalam cerita, sehingga materi yang diajarkan lebih bermakna serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

f. Menumbuhkan minat membaca

Buku cerita bergambar mampu mendorong rasa semangat siswa dalam membaca dan memperbanyak pengalaman literasinya.<sup>62</sup>

Dengan berbagai pemanfaatan media buku cerita bergambar, secara nyata bahwa media buku cerita bergambar dapat menjadi alternatif solusi dalam pembelajaran, khususnya pelajaran matematika dasar yang sering dianggap sulit oleh siswa. Melalui media ini, siswa dapat belajar secara langsung sekaligus mendapatkan pengalaman belajar yang kontekstual dan menyenangkan.

## 5. Pengembangan Buku CMS

Buku CMS dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran pada siswa kelas 1 sekolah dasar yang memiliki kemampuan literasi numerasi rendah, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Melalui pendekatan cerita bergambar

---

<sup>62</sup> Tika Marwati, Oyon Haki Pranata, dan Yusuf Suryana, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Konsep Keliling dan Luas Daerah Persegi Panjang untuk Siswa Kelas IV SD," *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 7, No. 2 (2020): 42–53.

yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari mereka, mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna. Buku yang dikembangkan menggabungkan beberapa unsur, seperti visual, narasi, dan soal latihan sederhana yang diharapkan mampu meningkatkan literasi numerasi serta memperkuat daya ingat siswa.

Menurut teori Piaget yang mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak usia 7-11 tahun, anak memasuki tahap operasional konkret.<sup>63</sup> Dimana pada rentang usia tersebut anak senang bermain, bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan atau melakukan suatu hal secara langsung serta mereka sudah mulai menggunakan logika untuk memahami konsep dengan bantuan benda konkret.<sup>64</sup> Oleh karena itu, penyajian konsep matematika dalam bentuk cerita dan visualisasi yang menarik yang akan membantu siswa membangun pemahaman yang mudah dan bermakna.

Penelitian Nurhidayah dkk. menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis cerita dongeng berbasis sainsmatika mampu meningkatkan pemahaman konsep dan berperan aktif dalam pembelajaran.<sup>65</sup> Hal ini sejalan dengan penelitian yang ditemukan oleh Yusni Arni bahwa penggunaan media cerita bergambar membawa pendekatan yang interaktif, memperluas pengalaman belajar siswa,

---

<sup>63</sup> Umami Rasyida Syafawani dan Yusuf Safari, "Teori Perkembangan Belajar Psikologis Kognitif Jean Piaget: Implementasi dalam Pembelajaran Matematika di Bangku Sekolah Dasar," *Jurnal Karimahtauhid*, Vol. 3, No. 2 (2024).

<sup>64</sup> Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan teknologi, *Karakter Anak Usia SD*, diakses 12 September 2025.

<sup>65</sup> Imroatun Nurhidayah dan Muhammad Nur Wangid, "Pengembangan Bahan Ajar Buku Dongeng Berbasis Sainsmatika untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep," *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Vol. 9, No. 2 (2020): 259.

mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi dengan baik, dan membangun pemahaman yang lebih mendalam.<sup>66</sup> Selain meningkatkan pemahaman konsep, buku cerita bergambar juga berperan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar dan minat siswa. Elyana dkk. menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis buku matematika mampu meningkatkan belajar matematika siswa dan membantu memudahkan memahami materi mengenai operasi hitung dasar.<sup>67</sup> Pada penelitian Hana dkk. juga menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis buku cerita matematika bergambar mampu meningkatkan literasi numerasi siswa sekolah dasar.<sup>68</sup>

Tujuan utama pengembangan Buku CMS diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam membantu siswa memahami konsep penjumlahan dan pengurangan. Serta diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan minat dan semangat membaca, membangun kemampuan literasi numerasi sejak dini melalui pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, bermakna dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas 1.

Model pengembangan yang digunakan dalam pembuatan Buku CMS mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development,*

---

<sup>66</sup> Yusni Arni, "Pengaruh Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar terhadap Pemahaman Materi Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Educational and Language Research (JOEL)*, Vol. 2, No. 11 (Juni 2023).

<sup>67</sup> Elfi Ellyana, Irma Salsabilla Jayanti, dan Devi Milasari, "Media Pembelajaran Berbasis Buku Matematika Bergambar untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika," *Jurnal Bina Desa*, Vol. 5, No. 1 (2023): 60–65.

<sup>68</sup> Juliati, Juliati, Rahmat Sanusi, and Fitria Meilina. "Pengembangan Buku Cerita Matematika Bergambar Seri Fabel untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Siswa Kelas II di MIS Nurul Huda." *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 8, No. 8 (2025): 9215-9225.

*Implementation, Evaluation*). Model ini dipilih karena memberikan langkah-langkah yang sistematis dan terstruktur dalam pengembangan media pembelajaran agar produk yang dihasilkan lebih efektif, efisien, dan menarik bagi peserta didik. Menurut Dick et al (2005) terdiri dari lima tahapan pengembangan diantaranya sebagai berikut:

a. Analisis (*Analysis*)

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang mencakup analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, materi dan lingkungan belajar.

b. Perencanaan (*Design*)

Tahap ini dilakukan untuk merancang konsep produk yang masih bersifat konseptual

c. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini dilakukan untuk merealisasi rancangan produk sebelumnya menjadi produk yang siap diterapkan.

d. Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini dilakukan untuk mengimplementasikan produk dengan uji coba dengan tujuan memperoleh umpan balik (awal evaluasi)

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum terpenuhi.

Dengan mengacu pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan penerapan model ADDIE, diharapkan pengembangan Buku CMS dapat menjadi solusi alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dasar matematika, khususnya penjumlahan dan pengurangan pada siswa sekolah dasar.

#### **D. Operasi Bilangan Penjumlahan dan Pengurangan**

Operasi bilangan merupakan bagian dari operasi aritmetika dasar yang penting dikuasai siswa sekolah dasar sebagai fondasi kemampuan numerasi. Menurut Harmanto, M.I, operasi bilangan penjumlahan adalah operasi dasar aritmatik yang dikerjakan oleh siswa dengan menjumlahkan atau menambahkan dua buah bilangan menjadi sebuah bilangan. Ada dua cara penyelesaian soal penjumlahan yaitu dengan cara pendek dan cara panjang. Cara pendek yaitu dengan menjumlahkan dua bilangan secara langsung sehingga langsung diperoleh dari hasil penjumlahan. Sedangkan cara panjang yaitu dengan menjumlahkan dua bilangan tetapi dengan cara dipisahkan antara satuan, puluhan, dan ratusan lalu kedua bilangan tersebut disusun berdasarkan satuan, puluhan, dan ratusan kemudian dijumlahkan, setelah itu, diperoleh hasil penjumlahan tersebut.

Operasi bilangan pengurangan adalah operasi dasar matematika yang dikerjakan oleh siswa dengan mengurangi dua buah bilangan menjadi sebuah bilangan. Secara sederhana, operasi bilangan pengurangan adalah kebalikan dari penjumlahan. Sama halnya dengan

operasi bilangan penjumlahan, operasi bilangan pengurangan juga memiliki dua cara ketika akan menyelesaikan perhitungan, yaitu dengan cara pendek dan cara panjang. Cara pendek dilakukan yaitu dengan cara langsung mengurangi dua buah bilangan secara susun ke bawah sehingga siswa langsung memperoleh hasil operasi bilangan pengurangan tersebut, tetapi jika bilangan pertama lebih kecil dari pada yang dikurangi maka siswa bisa menggunakan cara menyimpan dimana angka depan yang diposisikan sebagai puluhan diambil satu angka dan ditambahkan pada angka sebelumnya lalu dikurangi dengan bilangan yang lebih besar begitu seterusnya sehingga diperoleh hasil dari pengurangan tersebut. Sedangkan cara panjang yaitu dengan memecah bilangan menjadi satuan, puluhan dan ratusan kemudian langsung dikurangkan dengan bilangan yang akan dikurangkan, jika bilangan yang akan dikurangkan lebih kecil maka menggunakan cara menyimpan, setelah itu, memperoleh hasil dari pengurangan tersebut.<sup>69</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penjumlahan dan pengurangan adalah penjumlahan dan pengurangan merupakan operasi aritmatika fundamental yang berfungsi untuk menggabungkan dua bilangan menjadi satu nilai tunggal. Penjumlahan melibatkan penambahan dua bilangan guna menghasilkan jumlahnya, sedangkan pengurangan mencakup pengurangan satu bilangan dari bilangan lainnya untuk memperoleh selisihnya.

---

<sup>69</sup> Nur Aprilia Utami & Humaidi, "Analisis Kemampuan Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan pada Siswa SD," *Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 2 (Juni 2019): 39–43, <http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary/article/view/1299>.

Berikut adalah Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) mata pelajaran Matematika materi Penjumlahan dan Pengurangan Fase A/1, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran (CP) mata pelajaran Matematika materi Penjumlahan dan Pengurangan Fase A/1<sup>70</sup>**

| No | Elemen   | Capaian Pembelajaran (CP)                                                                                                                                                                         |
|----|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Bilangan | Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan menggunakan benda-benda konkret yang banyaknya sampai 20.                                                                              |
| 2. | Aljabar  | Peserta didik dapat menunjukkan pemahaman makna simbol matematika "=" dalam suatu kalimat matematika yang terkait dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai 20 menggunakan gambar. |

**Tabel 2. 2 Tujuan Pembelajaran (TP) mata pelajaran Matematika materi Penjumlahan dan Pengurangan Fase A/1**

| No | Tujuan Pembelajaran (TP)                                                                                    |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Melalui Buku CMS, peserta didik mampu memahami konsep operasi penjumlahan dan pengurangan dengan benar.     |
| 2. | Melalui Buku CMS, peserta didik mampu menganalisis konsep operasi penjumlahan dan pengurangan dengan benar. |
| 3. | Melalui Buku CMS, peserta didik mampu memecahkan soal cerita penjumlahan dan pengurangan dengan tepat.      |

Berikut adalah materi penjumlahan dan pengurangan untuk siswa kelas 1 SD/MI:<sup>71</sup>

#### 1. Penjumlahan

Penjumlahan adalah menggabungkan benda bersama sehingga jumlahnya akan bertambah banyak.

##### a. Mengenal simbol (+) dan (=)

Penjumlahan disimbolkan (+)

<sup>70</sup> Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, "Capaian Pembelajaran," [Guru Kemendikdasmen](#), diakses 31 Mei 2026.

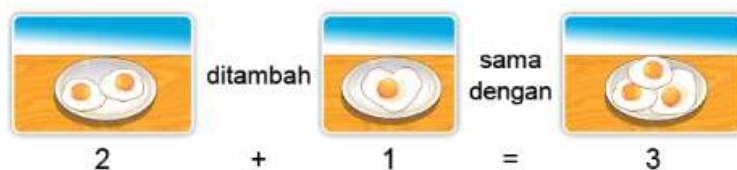
<sup>71</sup> Tezar Amenda, *Pegangan Guru Matematika untuk SD/MI Kelas 1* (Surakarta: Putra Nugraha, 2025).

Simbol (+) dibaca tambah sedangkan simbol (=) dibaca sama dengan.

Contoh soal:

1) Berapa hasil penjumlahan dari  $2 + 1$ .

Penyelesaian:



Operasi penjumlahannya ditulis:

$$2 + 1 = 3$$

Dua ditambah satu hasilnya sama dengan tiga.

2) Berapa hasil dari  $3 + 2 = 5$ .

Penyelesaian:



Operasi penjumlahannya ditulis:

$$3 + 2 = 5$$

Tiga ditambah dua hasilnya sama dengan lima.

b. Beberapa cara menyelesaikan penjumlahan

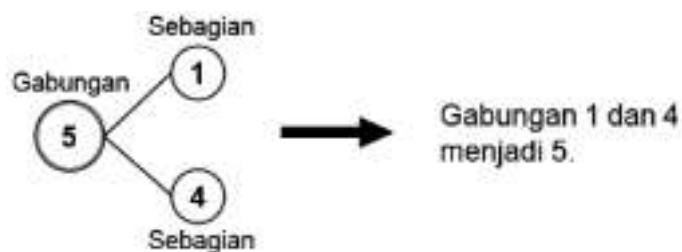
1) Pasangan bilangan

Ibu membeli buah di pasar

Ada 1 buah pepaya.

Ada 4 buah mangga.

Penyelesaian:



Operasi penjumlahannya adalah  $1 + 4 = 5$  atau  $4 + 1 = 5$ .

Jadi, membeli 5 buah

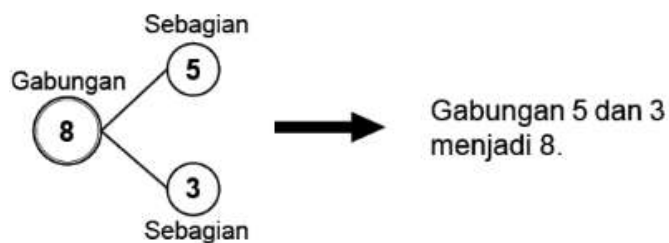
2) Berapa hasil dari  $5 + 3$ .

Ada dua piring di atas meja.

Piring pertama berisi 5 kue lumpur.

Piring kedua berisi 3 kue bolu.

Penyelesaian:



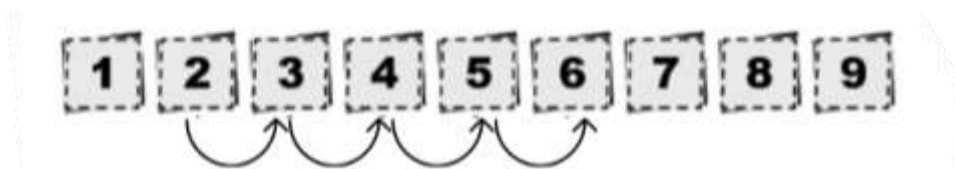
Operasi penjumlahannya adalah  $5 + 3 = 8$  atau  $3 + 5 = 8$

Jadi, banyak semua kue ada 8.

c. Menghitung maju

Contoh soal:

1) Berapa jumlah dari  $2 + 4$ .



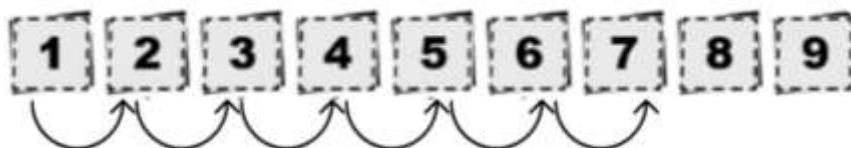
Penyelesaian:

Dari 2 maju 4 langkah, sampai ke angka 6.

Jadi, hasil dari  $2 + 4$  adalah 8.

2) Berapa jumlah  $1 + 6$ .

Penyelesaian:



Dari 1 maju 6 langkah, sampai di 7.

Jadi, hasil dari  $1 + 6$  adalah 7.

d. Penjumlahan berulang

Penjumlahan berulang adalah dua bilangan yang sama dapat dijumlahkan.

Contoh soal:

1) Ada 2 keranjang berisi nanas.

Setiap keranjang berisi 2 buah nanas.

Operasi penjumlahannya adalah  $2 + 2 = 4$

Jadi, semuanya ada 4 buah nanas di keranjang.

2) Ada dua piring berisi kue.

Setiap piring berisi 4 potong kue.

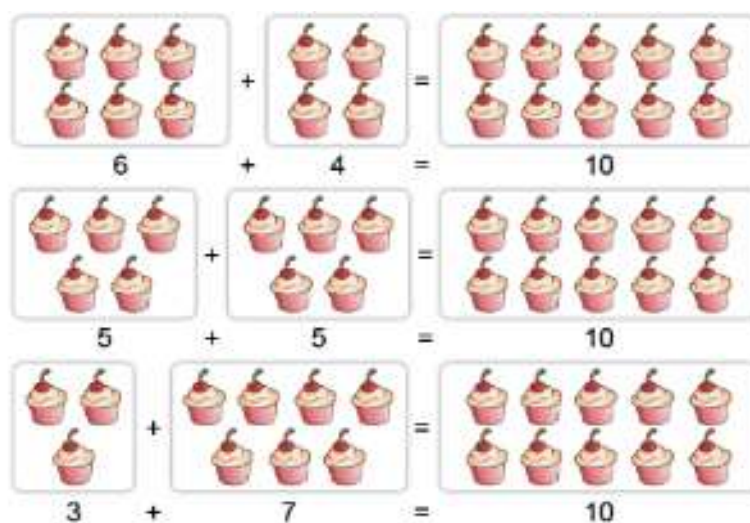
Operasi penjumlahannya adalah  $4 + 4 = 8$

Jadi, semuanya ada 8 potong kue di piring.

e. Penjumlahan yang hasilnya 10

Berikut bilangan yang dapat ditambah yang hasilnya adalah 10.

Contoh soal:



#### f. Penjumlahan bersusun

Menjumlahkan dua bilangan dengan cara dipisahkan antara satuan, puluhan, dan ratusan lalu kedua bilangan tersebut disusun berdasarkan satuan, puluhan, dan ratusan kemudian dijumlahkan, setelah itu, diperoleh hasil penjumlahan tersebut.<sup>72</sup>

$$\begin{array}{r}
 5 = \quad 0 \quad + \quad 5 \\
 4 = \quad 0 \quad + \quad 4 \quad + \\
 \hline
 = (0+0) \quad + \quad (5+4) \\
 = \quad 0 \quad + \quad 9 \\
 = \quad 9
 \end{array}$$

Jadi, hasil dari  $5 + 4 = 9$ .

## 2. Pengurangan

Penjumlahan adalah mengurangi benda yang ada sehingga jumlahnya berkurang banyak atau lebih sedikit.

### a. Mengenal pengurangan

<sup>72</sup> Nur Aprilia Utami & Humaiddi, "Analisis Kemampuan Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan pada Siswa SD," *Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 2 (Juni 2019): 39–43, <http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary/article/view/1299>.

Contoh soal:

- 1) Lisa membawa 6 butir telur ayam.

Lisa kurang berhati-hati, akibatnya 2 butir telur jatuh dan pecah.



Berarti banyak telur ayam Lisa berkurang.

Jadi, telur ayam Lisa sekarang tersisa 4 butir.

- 2) Ada 8 daun di suatu tangkai

Lima daun dimakan ulat.

Berarti banyak daun utuh berkurang.



Jadi, banyak daun utuh tersisa 3 helai.

- 3) Kak Emi membawa kantong plastik.

Kantong plastik itu berisi 5 apel.



Semua apel dipindahkan ke keranjang.

Sekarang tidak ada apel di kantong plastik.

b. Mengenal simbol (-)

Pengurangan disimbolkan dengan tanda (-)

Simbol (-) dibaca dikurangi.

Contoh soal:

1) Amati gambar berikut!

Operasi pengurangannya ditulis:



$$6 - 2 = 4$$

Dibaca enam dikurangi dua hasilnya sama dengan empat.

2) Amati gambar berikut!



Operasi pengurangannya ditulis:

$$8 - 5 = 3$$

Dibaca enam dikurangi lima hasilnya sama dengan tiga.

3) Amati gambar berikut!



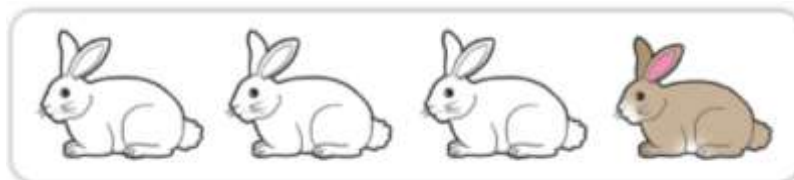
Operasi pengurangannya ditulis:

$$5 - 5 = 0$$

Dibaca lima dikurangi lima hasilnya sama dengan nol.

c. Beberapa cara menyelesaikan pengurangan

1) Pasangan bilangan

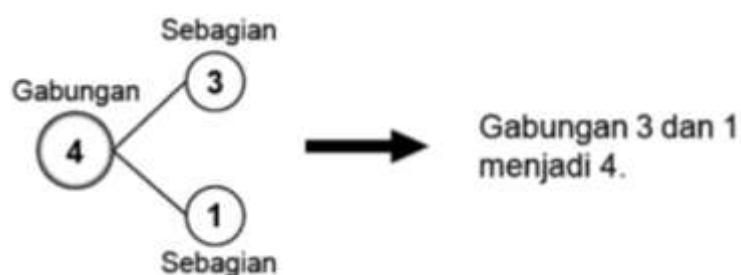


a) Hani memiliki 4 ekor kelinci.

Banyak kelinci putih ada 3 ekor.

Banyak kelinci abu-abu ada 1 ekor.

Penyelesaiannya:

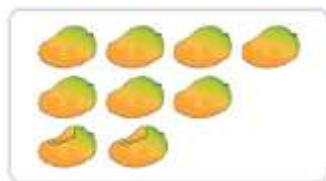


Berikut operasi pengurangannya:

$$4 - 3 = 1$$

$$4 - 1 = 3$$

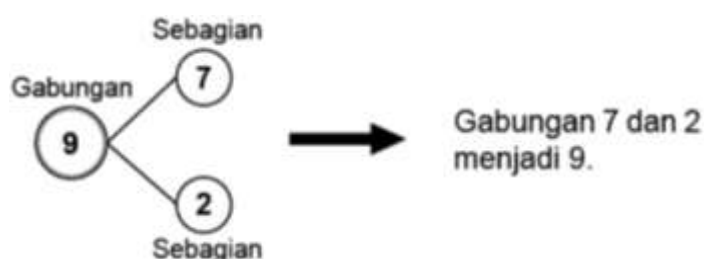
b) Pak Dadang memiliki 9 mangga dari pohon.



Ada 7 mangga utuh.

Ada 2 mangga dimakan kelelawar.

Penyelesaiannya:



Berikut operasi pengurangannya:

$$9 - 7 = 2$$

$$9 - 2 = 7$$

## 2) Menghitung mundur

a) Seekor kucing berada di bilangan 8.

Kucing itu melompat 4 langkah ke belakang.

Di bilangan berapakah kucing itu sekarang?



Penyelesaiannya:

Dari 8 mundur 4 langkah sampai ke 4.

Berikut operasi pengurangannya:

$$8 - 4 = 4$$

Jadi, kucing itu sekarang berada di bilangan 4.

b) Fandi berada di bilangan 7.

Fandi berjalan mundur sejauh 5 langkah.

Di bilangan berapakah fandi sekarang?

Penyelesaiannya:



Dari 7 mundur 5 langkah sampai di 2.

Berikut operasi pengurangannya:

$$7 - 5 = 2$$

Jadi, Fandi sekarang berada di bilangan 2.

#### d. Pengurangan dari 10

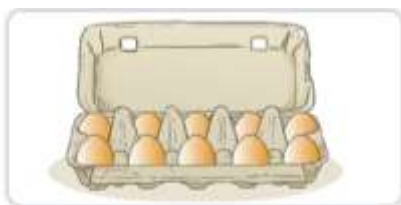
Berikut bilangan yang dapat dikurangi yang hasilnya adalah 10.

Contoh soal:

1) Bu Eva punya wadah penyimpanan telur.

Wadah itu dapat memuat 10 butir telur.

Penyelesaiannya:



Berikut operasi pengurangannya:

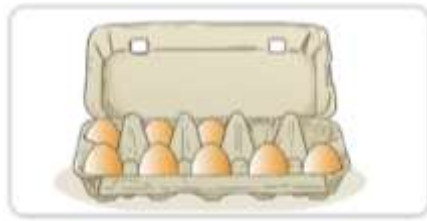
$$10 - 10 = 0$$

$$10 - 0 = 10$$

2) Wadah itu berisi 8 telur.

Berarti ada 2 kotak yang tidak terisi.

Penyelesaiannya:



Berikut operasi pengurangannya:

$$10 - 8 = 2$$

$$10 - 2 = 8$$

e. Hubungan penjumlahan dan pengurangan

Contoh soal:

1) Ada 6 payung hitam.

Ada 2 payung putih.

Penyelesaiannya:



Payung hitam ditambah payung putih.

$$6 + 2 = 8$$



Payung putih ditambah payung hitam.

$$2 + 6 = 8$$



Banyak semua payung dikurangi payung putih.

$$8 - 2 = 6$$

Banyak semua payung dikurangi payung hitam.



$$8 - 6 = 2$$

Berdasarkan tabel tersebut dapat ditulis hubungan penjumlahan dan pengurangan sebagai berikut:

|             |             |
|-------------|-------------|
| $6 + 2 = 8$ | $8 - 2 = 6$ |
| $2 + 6 = 8$ | $8 - 6 = 2$ |

$$6 + 2 = 8 \text{ maka } 8 - 2 = 6$$

$$2 + 6 = 8 \text{ maka } 8 - 6 = 2$$

#### g. Pengurangan bersusun

Mengurangi dua bilangan dengan cara dipisahkan antara satuan, puluhan, dan ratusan lalu kedua bilangan tersebut disusun berdasarkan satuan, puluhan, dan ratusan kemudian dijumlahkan, setelah itu, diperoleh hasil penjumlahan tersebut.<sup>73</sup>

$$\begin{array}{rclcl}
 19 & = & 10 & - & 9 \\
 5 & = & 0 & - & 5 & + \\
 \hline
 & = & (10-0) & - & (9-5) \\
 & = & 10 & + & 4 \\
 & = & 14
 \end{array}$$

Jadi, hasil dari  $19 + 5 = 14$ .

### 3. Menyelesaikan soal cerita pengurangan dan penjumlahan

Contoh soal:

<sup>73</sup> Nur Aprilia Utami & Humaidi, "Analisis Kemampuan Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan pada Siswa SD," *Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 2, No. 2 (Juni 2019): 39–43, <http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary/article/view/1299s>.

a) Nadia membawa tas.

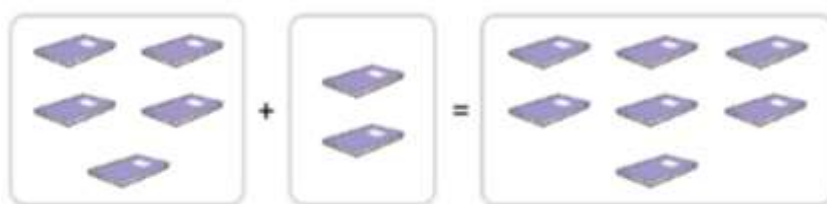
Ada 5 buku tulis dalam tas.

Nadia pergi ke koperasi sekolah.

Nadia membeli 2 buku tulis.

Berapa buku tulis yang dibawa nadia Sekarang?

Penyelesaiannya:



Berikut operasi penjumlahannya:

$$5 + 2 = 7$$

Jadi, Nadia sekarang membawa 7 buku tulis.

b) Ada 2 piring di atas meja.

Piring pertama berisi 5 donat bertabur meses.

Piring kedua berisi 4 donat bertabur kacang.

Berapa banyak semua donat di atas meja?

Penyelesaiannya:



Berikut operasi penjumlahannya:

$$5 + 4 = 9$$

Jadi, banyak semua donat ada 9.

c) Ada 8 buah manggis di keranjang.

Anita mengambil 2 buah manggis.

Tentukan banyak manggis di keranjang sekarang!

Penyelesaiannya:

Anita mengambil 2 buah manggis.

Artinya, manggis di keranjang berkurang.



Berikut operasi pengurangannya:

$$8 - 2 = 6$$

Jadi, sekarang ada 6 buah manggis di keranjang.

d) Ada 9 potong semangka di piring.

Adik makan 1 potong semangka.

Kakak makan 3 potong semangka.

Berapa sisa semangka di piring?

Penyelesaiannya:

Adik dan kakak makan semangka.

Artinya, banyak semangka di piring yang berkurang.

Berikut operasi pengurangannya:

$$\begin{aligned} 9 - 1 - 3 &= 8 - 3 \\ &= 5 \end{aligned}$$

## E. Numerasi

Numerasi adalah kemampuan seseorang untuk memahami, menggunakan dan beroperasi dengan angka dan konsep matematika

dalam berbagai konteks. Hal ini mencakup pemahaman terhadap angka, perhitungan, pengukuran dan statistik. Numerasi tidak hanya tentang kemampuan matematika teknis, tetapi juga tentang kemampuan mengaplikasikan pengetahuan numerik dalam kehidupan sehari-hari.<sup>74</sup> Menurut Kemendikbudristek, numerasi tidak semata-mata terkait dengan keterampilan komputasi, melainkan juga meliputi kemampuan bernalar secara matematis, memahami data berbasis angka, serta mengambil keputusan melalui analisis informasi.<sup>75</sup> Oleh karena itu, numerasi dapat dipandang sebagai seperangkat kompetensi yang melibatkan proses kognitif yang kompleks, yang mencakup kemampuan untuk menginterpretasi, menghitung, memecahkan masalah, dan mengevaluasi data numerik secara kritis.

Kemampuan numerasi secara umum dapat diidentifikasi melalui tiga indikator utama, yaitu:

1. Menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks kehidupan sehari-hari.
2. Menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya).

---

<sup>74</sup> AR, M. M., Aini, K., & Armadi, A. "Kemampuan Numerasi Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Big Book Berbasis STEAM," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 03 (2023): 2894–2902.

<sup>75</sup> Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Desain Induk Gerakan Literasi Nasional* (Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2020).

3. Menafsirkan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.<sup>76</sup>

Selain inikator tersebut, numerasi memiliki beberapa aspek fundamental yang perlu dikuasai siswa, antara lain:

1. Pemahaman angka yaitu kemampuan untuk memahami nilai dan makna angka, termasuk pemahaman tentang konsep angka bulat, pecahan, persentase dan decimal.
2. Pemecahan masalah matematika yaitu kemampuan untuk menentukan masalah matematika dalam berbagai konteks dan menyiapkan solusi yang sesuai.
3. Perhitungan yaitu kemampuan untuk melakukan operasi matematika dasar seperti penambahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan tepat.
4. Pengukuran yaitu kemampuan untuk mengukur, membandingkan dan menggunakan satuan pengukuran dengan benar, misalnya mengukur panjang, berat atau volume.
5. Statistik yaitu pemahaman tentang konsep statistik seperti pengumpulan data, pembacaan grafik, analisis data dan pemahaman terhadap probabilitas.
6. Semahaman konsep matematika yaitu pemahaman tentang konsep-konsep matematika, seperti hubungan antara angka, geometri dan aljabar.<sup>77</sup>

---

<sup>76</sup> N. Nurhayati, A. Asrin, dan N. K. Dewi, "Analisis Kemampuan Numerasi Siswa Kelas Tinggi dalam Penyelesaian Soal pada Materi Geometri di SDN 1 Teniga," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 7, No. 2b (2022): 723–731.

Kemampuan numerasi juga berkaitan dengan proses berpikir abstrak dan pemecahan masalah tantangan kehidupan sehari-hari dan mengambil keputusan yang tepat. Kemampuan numerasi merupakan salah satu kompetensi yang melibatkan penggunaan pemikiran abstrak. Kemampuan numerasi mencakup kapasitas atau kecakapan anak untuk menyelesaikan operasi penjumlahan. Terdapat dua teknik dalam kemampuan numerasi, yaitu numerasi tanpa teknik penyimpanan dan numerasi dengan teknik penyimpanan. Melalui latihan numerasi, siswa akan mempelajari urutan angka, hubungan antar bilangan, serta cara bilangan dapat dipisahkan atau digabungkan. Pemahaman ini menjadi fondasi untuk memperluas pengetahuan matematika, termasuk operasi lainnya seperti pengurangan, perkalian, dan pembagian. Numerasi melibatkan pemecahan masalah dan berpikir logis. Ketika siswa dihadapkan pada pertanyaan numerasi, mereka menggunakan pengetahuan tentang angka dan konsep matematika untuk mencari solusi yang tepat.<sup>77</sup> Proses tersebut dapat melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis yang penting dalam matematika maupun kehidupan sehari-hari. Numerasi juga membantu anak dalam mengukur kuantitas dengan lebih baik. Kemampuan ini penting dalam berbagai disiplin ilmu, seperti fisika, kimia, ekonomi, dan statistik.

---

<sup>77</sup> Fadhil Sidiq dkk., "Optimalisasi Gerakan Literasi Sekolah melalui Desain Kelas Literasi Numerasi di Sekolah Dasar Kota Langsa," *Journal of Human and Education (JAHE)*, Vol. 3, No. 3 (2023): 69–75.

<sup>78</sup> G. Bopo, E. T. Ngura, Y. M. Fono, dan D. N. L. Laksana, "Peningkatan Kemampuan Numerasi dengan Media Pembelajaran Papan Pintar Berhitung pada Anak Usia 6–7 Tahun," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, Vol. 10, No. 3 (2023): 468–480.

Meskipun berbagai kebijakan telah diumumkan, Indonesia capaian kemampuan matematika siswa masih tergolong rendah. Hasil asesmen internasional PISA (Programme for International Student Assessment) yang dirilis oleh OECD pada tahun 2023 menunjukkan bahwa meskipun kenaikan peringkat Indonesia mengalami kenaikan sebanyak lima tingkat, skor matematika Indonesia mengalami penurunan 13 poin dibandingkan dengan hasil PISA 2018. Skor matematika siswa Indonesia tercatat sebesar 366, dengan selisih 106 poin dari skor rata-rata dunia.<sup>79</sup> Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan numerasi siswa masih perlu dikembangkan melalui strategi dan media pembelajaran yang tepat.

Dalam konteks pendidikan dasar, terutama pada tingkat kelas rendah, pengembangan kemampuan numerasi harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Sesuai dengan Capaian Pembelajaran Matematika Fase A dalam Kurikulum Merdeka, kemampuan numerasi siswa kelas 1 difokuskan pada penguasaan bilangan bulat serta kemampuan melaksanakan operasi penjumlahan dan pengurangan sederhana dengan bantuan objek konkret, gambar, dan konteks kehidupan sehari-hari siswa.<sup>80</sup> Pendekatan pembelajaran numerasi di kelas rendah harus dilakukan secara kontekstual, konkret, dan bermakna untuk memfasilitasi pemahaman siswa secara optimal.

Berdasarkan berbagai perspektif tersebut, numerasi dapat didefinisikan

---

<sup>79</sup> Siti Nurlina dkk., “Literasi Numerasi di Sekolah Dasar Berdasarkan Indikator PISA 2023: Systematic Literature Review,” *Journal of Instructional and Development Researches*, Vol. 4, No. 2 (Juni 2024): 172–191, e-ISSN 2807-5471, p-ISSN 2807-548X.

<sup>80</sup> Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Fase A Sekolah Dasar* (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022).

sebagai kemampuan menggunakan angka atau simbol matematika, menganalisis informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk, serta menafsirkan hasil analisis untuk mengambil keputusan yang tepat dalam kehidupan sehari-hari.<sup>81</sup>

Dengan demikian, numerasi tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghitung, tetapi merupakan kompetensi yang lebih kompleks yang menuntut pemahaman konsep, penerapan dalam konteks nyata, dan kemampuan memecahkan masalah. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Salah satu media yang terbukti efektif adalah buku cerita bergambar, karena mengintegrasikan visual yang konkret, alur narasi yang dekat dengan pengalaman siswa, serta situasi pemecahan masalah yang relevan. Melalui kombinasi tersebut, buku cerita bergambar membantu siswa membangun pemahaman numerik secara bertahap, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini, sehingga proses belajar numerasi menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan kontekstual.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa numerasi dapat didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk memahami, memanfaatkan, dan menerapkan angka serta konsep matematika dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari. Numerasi tidak semata-mata meliputi keterampilan komputasi, melainkan juga mencakup kemampuan bernalar secara matematis, menganalisis data, menyelesaikan masalah,

---

<sup>81</sup> Novia Ramadayu, Rafiq Zulkarnaen, dan Rika Mulyati Mustikasari, "Analisis Kemampuan Numerasi Siswa SMP Ditinjau dari Level Kognitif Pada Aspek Memahami, Menerapkan dan Menalar," *Jurnal Didactical Mathematics*, Vol. 6, No. 2 (2024), hlm. 198–211.

berpikir logis dan kritis, serta mengambil keputusan berdasarkan informasi numerik. Dengan demikian, numerasi merupakan kompetensi yang kompleks dan fundamental untuk mendukung pembelajaran matematika, perkembangan kognitif, dan kehidupan sehari-hari.

#### **F. Karakteristik Peserta Didik Kelas 1**

Karakteristik siswa kelas 1 sekolah dasar yang senang bermain, bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan atau melakukan suatu hal secara langsung. Pada rentang usia 7-11 tahun, anak memasuki tahap perkembangan operasional konkret, di mana mereka sudah mulai menggunakan logika untuk memahami konsep dengan bantuan benda konkret.<sup>82</sup>

Sejalan dengan Jean Piaget yang mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak usia 7-11 tahun, anak memasuki tahap operasional konkret.<sup>83</sup> Siswa kelas 1 yang umumnya berusia 6-7 tahun juga berada pada masa perkembangan pesat di berbagai aspek. Dari aspek fisik, motorik halus mereka semakin berkembang, sehingga mampu melakukan gerakan yang lebih terkoordinasi dan presisi. Dari aspek kognitifnya, anak mulai berpikir secara logis, mulai memahami konsep abstrak secara sederhana serta mulai mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi dasar. Dari aspek sosial emosional, anak mulai

---

<sup>82</sup> Kementrian Pendidikan Tinggi, Sains, dan teknologi, *Karakter Anak Usia SD*, diakses 12 September 2025.

<sup>83</sup> Ummi Rasyida Syafawani dan Yusuf Safari, "Teori Perkembangan Belajar Psikologis Kognitif Jean Piaget: Implementasi dalam Pembelajaran Matematika di Bangku Sekolah Dasar," *Jurnal Karimahtauhid* (Universitas Djuanda), Vol. 3, No. 2, 2024.

menunjukkan rasa kemandirian, kepercayaan diri serta kemampuan untuk bekerja sama dengan teman sebaya.<sup>84</sup>

Selain itu, kecendrungan belajar anak usia sekolah dasar memiliki tiga ciri yaitu konkret, integratif dan hierarkis. Pertama, sifat kontekstual atau konkret berarti anak belajar lebih mudah melalui sesuatu yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba dan diotak atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar yang dapat dioptimalkan demi mencapai proses dan hasil belajar yang berkualitas, bermakna dan bernilai. Kedua, sifat integratif menunjukkan bahwa anak belum mampu memilah konsep dari berbagai disiplin ilmu, sehingga proses berpikirnya masih deduktif, dari hal umum menuju hal khusus. Ketiga, sifat hierarkis menunjukkan bahwa pengetahuan anak berkembang secara bertahap dan berjenjang.<sup>85</sup>

Menurut Sudarwan Danim, secara umum karakteristik siswa sekolah dasar meliputi:

1. Kembangkan sikap positif tentang diri anda sebagai makhluk biologis
2. Mengembangkan keterampilan interpersonal
3. Memainkan peran dan belajar sesuai dengan jenis kelaminnya
4. Kuasai kemampuan dasar dalam membaca, menulis, serta berhitung
5. Belajar Cari tahu cara menumbuhkan ide-ide reguler

---

<sup>84</sup> Tsintani Ikrima Roysa, "Kesesuaian Asesmen terhadap Perkembangan Peserta Didik, Karakteristik Lingkungan, Kemampuan Peserta Didik pada Kelas 1 SDN Madyopuro 2 Malang", *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, Vol. 4, No. 6 (2024), hlm. 5.

<sup>85</sup> Hascita Istiqomah dan Suyadi, "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar dalam Proses Pembelajaran (Studi Kasus di SD Muhammadiyah Karangbendo Yogyakarta)," *El Midad: Jurnal Jurusan PGMI*, Vol. 11, No. 2 (2019): 155–168.

6. Menumbuhkan suara hati
7. Belajar Cari tahu bagaimana memperoleh fleksibilitas individu
8. Menumbuhkan sifat-sifat positif.
9. Memiliki gagasan tentang kepatuhan terhadap prinsip.
10. Memiliki kecenderungan memuji dirinya.<sup>86</sup>

Selain itu, menurut Miftahul, anak-anak di usia sekolah dasar juga menyukai sesuai yang mampu membangkitkan imajinasinya. Mereka menyenangi tempat belajar yang nyaman dan sesuai dengan dunia mereka sehingga belajar menjadi menyenangkan.<sup>87</sup>

Secara umum karakteristik pembelajaran di sekolah dasar adalah:

1. Kelas 1 dan 2 sekolah dasar berorientasi pada pembelajaran fakta, lebih bersifat konkret atau kejadian-kejadian yang ada di sekitar lingkungan siswa.
2. Kelas 3, siswa sudah dihadapkan pada konsep generalisasi yang dapat diperoleh dari fakta atau kejadian-kejadian yang konkret, hal yang lebih tinggi dari kelas 1 dan 2.
3. Kelas 4, 5 dan 6 atau disebut sebagai kelas tinggi, siswa dihadapkan pada konsep-konsep atau prinsip-prinsip penerapannya.<sup>88</sup>

Karakteristik setiap siswa berbeda-beda tentu akan berpengaruh pada perencanaan pembelajaran. Perencanaan yang baik tentu menyesuaikan karakteristik siswanya. Sehingga sebagai guru harus

---

<sup>86</sup> Ira Suryani, "Analisis Tahap Perkembangan Karakteristik pada Anak Usia Pendidikan Dasar," *Health Information: Jurnal Penelitian* (2023): e1114–e1114.

<sup>87</sup> Suroto, "Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah," *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (2024): 1–9.

<sup>88</sup> Ilham Hidayatulloh, "Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar," *Prosiding Teknologi Pendidikan*, Vol. 3, No. 1 (2023): 123–127.

mampu menerapkan metode, strategi, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswanya. Khususnya pada pembelajaran matematika yang memiliki konsep dasar yang abstrak, guru perlu memberikan konsep melalui benda konkret terlebih dahulu sebelum membawa siswa pada konsep abstrak. Selain itu, diperlukan suasana belajar yang menyenangkan agar dapat meningkatkan literasi numerasi pada siswa sekolah dasar.<sup>89</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa siswa Kelas 1 SD/MI umumnya berusia 6-7 tahun juga berada pada masa perkembangan pesat di berbagai aspek. Dari aspek fisik, motorik halus mereka semakin berkembang, sehingga mampu melakukan gerakan yang lebih terkoordinasi dan presisi. Secara kognitif, mereka berada pada tahap operasional konkret, mulai berpikir logis dan memahami konsep sederhana dengan bantuan objek nyata.

---

<sup>89</sup> Ni Wayan Astini dan Ni Kadek Rini Purwati, "Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar," *Emasains*, Vol. 9, No. 1 (2020): 1–8.

## G. Kerangka Berpikir

