

MERAJUT BAHASA, SENI, DAN NUMERASI MELALUI PENGEMBANGAN CERITA BERGAMBAR

Transita Pawartani¹, Suyono², Intan Sari Rufiana³

^{1,2,3} Universitas Negeri Malang

transita.pawartani.2321038@students.um.ac.id, suyono.fs@um.ac.id,

intan.sari.pasca@um.ac.id

ABSTRACT

Each discipline cannot stand alone but is interrelated. The integration of language, art and numeracy is an effective approach to create a holistic learning experience. This article aims to outline a deeper understanding of the importance of linking language, art and numeracy in the process of developing picture stories to support elementary math-numeracy learning. The combination of literary and visual arts in numeracy picture stories has great potential to enhance math/numeracy learning. By using interesting narratives and creative visualizations, picture stories can bring abstract mathematical concepts into concrete funds that can be applied and reasoned in students' daily lives.

Keywords: Language, Art , Numeracy

ABSTRAK

Setiap disiplin ilmu tidak dapat berdiri sendiri tetapi saling terkait. Intergrasi antara bahasa, seni, dan numerasi menjadi pendekatan yang efektif untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang holistik. Artikel ini bertujuan untuk menguraikan pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya mengaitkan bahasa, seni, dan numerasi dalam proses pengembangan cerita bergambar untuk mendukung pembelajaran matematika dan numerasi di SD. Gabungan seni sastra dan seni rupa dalam cerita bergambar numerasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran matematika-numerasi. Dengan menggunakan narasi yang menarik dan visualisasi yang kreatif, cerita-cerita bergambar dapat membawa konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi kongkrit dan dapat diterapkan serta dinalar dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Kata Kunci: Bahasa, Seni, numerasi

A. Pendahuluan

Dalam konteks pendidikan, sesungguhnya setiap disiplin ilmu tidak dapat berdiri sendiri tetapi saling terkait. Intergrasi antara bahasa, seni, dan numerasi menjadi pendekatan yang efektif untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang

holistik dan mendalam bagi para siswa. Salah satu pendekatan yang menarik adalah pengembangan cerita bergambar telah dikenal sebagai alat yang kuat untuk membangun pemahaman, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Namun, lebih dari sekadar sekumpulan

gambar dan kata-kata, pengembangan cerita bergambar dapat menjadi suatu upaya holistik yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu, termasuk bahasa, seni, dan matematika, menciptakan sebuah lingkungan pembelajaran yang menyeluruh dan menstimulasi perkembangan anak dalam berbagai aspek kecerdasan mereka. Penggunaan cerita numerasi, yang tidak hanya memadukan kisah naratif yang menarik, tetapi juga merangkul konsep-konsep matematika dan penerapannya secara halus.

Menurut Kementrian Pendidikan, (2022) matematika tidak hanya dilihat sebagai subjek pelajaran, tetapi juga sebagai alat konseptual untuk membangun dan mengubah materi dalam bidang ilmu lain. Pembelajaran matematika melatih kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, yang sangat penting untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika memegang peran krusial dalam pendidikan karena tidak hanya membentuk dasar penting untuk pemahaman konsep-konsep ilmiah dan teknis, tetapi juga memperkaya

keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, analisis, dan pemikiran logis (Kurniawati & Ekayanti, 2020). Tidak jauh berbeda dari matematika, menurut Queensland College of Teacher, (2015) numerasi mengacu pada pemahaman, keahlian, dan penerapan matematika dalam situasi di luar ranah matematika, terutama dalam konteks profesional dan sosial, seperti penggunaan matematika dalam lingkungan kerja dan masyarakat. Dengan demikian dapat kita simpulkan matematika dan numerasi saling terkait, dimana matematika mempelajari pola, struktur, ruang, dan perubahan abstrak sedangkan numerasi lebih bersifat praktis dan mengacu pada kemampuan seseorang untuk menggunakan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, banyak siswa menghadapi kesulitan dalam memahami dan menguasai matematika dan numerasi. Kesulitan ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, yaitu kurangnya pemahaman konsep, kurangnya minat belajar, pendekatan pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik anak (Amaliyah et al., 2020). Siswa mengalami kesulitan dalam

memahami konsep yang mengakibatkan menurunnya motivasi belajar. Hal ini akan menyebabkan kurangnya perkembangan kemampuan matematis siswa (Hima et al., 2019). Dengan demikian guru sebaiknya meningkatkan motivasi belajar siswa sesuai dengan karakter siswa.

Cerita bisa menjadi pendekatan pembelajaran matematika dan numerasi yang efektif. Menurut Sinaga et al., (2022) cerita disukai oleh anak-anak dan orang dewasa karena menghadirkan ide-ide menarik, membangkitkan imajinasi, dan menggambarkan peristiwa yang menarik. Kemampuan sebuah cerita untuk mengalir dengan lancar menjadikannya bagian dari seni yang digemari oleh berbagai kalangan usia. Selain itu, cerita juga memiliki pengaruh yang besar dalam menarik perhatian dan meningkatkan kemampuan berpikir anak-anak. Alur cerita yang menarik menjadikan siswa menjadi terlibat dalam cerita sambil memahami konsep-konsep matematika, pola pikir matematika yang sistematis dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan cerita dalam pembelajaran memfasilitasi siswa

untuk mengaplikasikan imajinasi dan kreativitas mereka dalam memahami serta menerapkan konsep-konsep dari berbagai bidang seperti Sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memperkaya pengalaman siswa, tetapi juga membangkitkan minat serta keterlibatan emosional siswa. Selain itu, penggunaan cerita memungkinkan pembelajaran dalam konteks nyata, mendorong kreativitas dan imajinasi siswa, serta mendukung kerja sama dalam proses pembelajaran (Liliana & Setyaningtyas, 2023).

Gambar merupakan bagian dari seni rupa yang memberikan unsur keindahan (Gusliati, 2019). Kehadiran gambar dalam cerita memiliki peranan yang penting karena unsur keindahan yang dimiliki sehingga menarik perhatian siswa dalam pembelajaran matematika (Dewi et al., 2020). Selain itu, gambar juga berfungsi sebagai ilustrasi untuk memudahkan siswa memahami konsep matematika atau menyelesaikan masalah matematika (Ratminingsih et al., 2020). Cerita matematika dan numerasi menawarkan kesempatan unik untuk menyatukan berbagai disiplin ilmu

dalam satu wadah yang menarik dan bermakna. Dengan mengaitkan bahasa, seni, dan numerasi dalam cerita bergambar, kita dapat menciptakan pengalaman belajar yang memikat bagi para pembaca, mengajak mereka untuk memahami konsep-konsep matematika dan numerasi dalam konteks yang lebih luas dan bermakna.

Artikel ini bertujuan untuk menguraikan pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya mengaitkan bahasa, seni, dan numerasi dalam proses pengembangan cerita bergambar untuk mendukung pembelajaran matematika dan numerasi di SD. Integrasi multidisiplin ini bukan hanya akan memperluas cakupan pemahaman anak terhadap konsep-konsep matematika, tetapi juga akan memperkaya proses belajar mereka dengan cara yang kreatif dan menarik.

B.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya pengaitan bahasa, seni, dan numerasi dalam proses pengembangan cerita bergambar untuk mendukung pembelajaran matematika dan numerasi di SD dengan menggali unsur bahasa, seni,

dan numerasi dalam pengembangan buku cerita.

1. Bahasa dalam Pengembangan Cerita Matematika Bergambar

Bahasa memainkan peran kunci dalam pengembangan cerita bergambar, tidak hanya sebagai alat untuk menggambarkan gambar, tetapi juga sebagai media untuk membangun narasi yang kuat dan memperkuat pemahaman konsep. Dalam penulisan cerita untuk anak SD, bahasa adalah sarana utama yang memungkinkan penulis untuk mengekspresikan ide-ide mereka. Dengan memilih kata-kata yang tepat dan mengatur kalimat dengan cermat, konsep-konsep yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas kepada anak SD sebagai pembaca. Baik itu dalam bentuk yang tersurat, maupun dalam bentuk yang tersirat dan mendalam, pesan-pesan yang disampaikan dalam cerita tersebut harus dapat dipahami oleh anak SD sebagai pembaca (Cahyo Prawoto et al., 2023). Ditegaskan juga oleh Trimansyah, (2020) dalam cerita anak-anak, disarankan untuk menggunakan kata-kata konkret yang lebih mudah dipahami oleh pembaca anak-anak daripada kata-kata abstrak. Begitu juga, penggunaan

kalimat yang sederhana tentu lebih mudah dipahami daripada kalimat yang kompleks, seperti kalimat majemuk.

Menurut Cahyo Prawoto et al., (2023) pemilihan kata yang tepat merupakan faktor yang sangat penting dalam penulisan cerita anak. Hal ini dikarenakan anak-anak memiliki keterbatasan dalam perbendaharaan kata mereka. Oleh karena itu, penggunaan kata-kata yang sederhana dan mudah dipahami sudah cukup dalam penulisan cerita untuk anak-anak. Dengan menggunakan kata-kata yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka, cerita dapat lebih mudah dipahami dan dinikmati oleh pembaca anak. Ini membantu menciptakan pengalaman membaca yang positif dan membangun minat mereka terhadap membaca.

Pemilihan kata secara verbal, menurut Kartikasari & Suyitno, (2020) harus menghindari kesalahan dalam beberapa aspek, yaitu (1) penggunaan kata yang baku, (2) ketidaktepatan dalam pemilihan kata, (3) ketidaksesuaian kata, (4) kelaziman kata yang kurang tepat, dan (5) kurangnya keserasian antara kata-kata yang digunakan. Hal yang

sama berlaku dalam pemilihan diksi dalam cerita, di mana perhatian harus diberikan pada kebakuan kata, ketepatan kata, kelaziman kata, dan keserasian kata. Dengan menggunakan diksi yang tepat, cerita numerasi akan lebih mudah dipahami oleh siswa.

Selain pemilihan kata, gaya bahasa juga merupakan faktor penting dalam sebuah cerita. Menurut Soelistyarini & Setyaningsih, (2012) gaya bahasa merupakan elemen integral dari sebuah karya sastra, termasuk karya sastra anak. Gaya bahasa melibatkan proses pembentukan atau penciptaan bahasa sastra melalui pemilihan kata-kata, struktur kalimat, ungkapan, figuratif, ritme, dan gambaran yang sesuai untuk mencapai kesan estetis yang diinginkan. Gaya Bahasa yang dapat digunakan dalam cerita anak SD adalah:

1. Gaya bahasa perbandingan digunakan untuk memperbandingkan kehidupan pembaca dengan tokoh yang dijelaskan.
2. Gaya bahasa penegasan dapat terwujud melalui pengulangan masalah tertentu secara efektif, sehingga pembaca anak

mengalami penguatan atau pemberdayaan, dengan harapan topik cerita tertanam dalam ingatan mereka.

3. Penulis cerita anak sering menggunakan bahasa yang menunjukkan kontras untuk menggambarkan situasi yang bertentangan, yang menjadi inti konflik dalam cerita. Dengan menggunakan kondisi pertentangan, pembaca anak dapat lebih memahami keadaan yang terjadi dalam cerita. Ini berarti penulis menciptakan perbedaan yang jelas antara situasi yang bertolak belakang, sehingga konflik cerita menjadi lebih nyata bagi pembaca anak.

Demikian halnya dalam konteks pembelajaran matematika dan numerasi, bahasa digunakan untuk menjelaskan proses matematika, menyampaikan instruksi, dan merangsang refleksi. Menurut Ramadania et al., (2017). Bahasa adalah alat komunikasi yang penting dalam pembelajaran matematika dan numerasi, karena melalui bahasa, siswa dapat memahami konsep matematika dengan lebih baik dan dapat menyatakan pemikiran mereka dengan jelas. Dalam pengembangan

cerita bergambar untuk mendukung pembelajaran matematika dan numerasi, penggunaan bahasa yang tepat sangat penting untuk menjelaskan konsep matematika secara terperinci dan memastikan pemahaman yang kuat dari siswa. Selain itu, bahasa juga digunakan untuk membangun koneksi antara konsep matematika dengan numerasi dalam kehidupan sehari-hari, memungkinkan siswa untuk mengaitkan pengetahuan mereka dengan konteks yang relevan. Dengan demikian, penggunaan bahasa yang efektif dalam pengembangan cerita bergambar dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap matematika.

2. Seni dalam Pengembangan Cerita Matematika Bergambar

Cerita bergambar adalah bentuk narasi yang menggabungkan teks naratif dengan ilustrasi atau gambar-gambar untuk menyampaikan cerita. Dalam cerita bergambar, gambar tidak hanya menjadi tambahan atau hiasan, tetapi juga merupakan bagian integral dari pengalaman membaca. Ilustrasi mengkomunikasikan sebagian besar atau bahkan seluruh cerita, dan kadang-kadang dapat menciptakan

atmosfer, menunjukkan perasaan karakter, atau menyampaikan informasi yang tidak tersedia dalam teks. Dengan menggunakan gabungan antara teks dan gambar, cerita bergambar mampu menciptakan pengalaman membaca yang mendalam dan memikat (Dewi et al., 2020).

Dalam pengembangan cerita bergambar, mengaitkan seni rupa (gambar) dengan seni sastra (alur cerita) memungkinkan untuk menciptakan pengalaman holistik yang melibatkan baik imajinasi visual maupun naratif. Pendekatan ini memungkinkan pembaca untuk lebih terlibat dengan cerita, meningkatkan pemahaman mereka tentang konten, dan meningkatkan daya tarik cerita secara keseluruhan.

Salah satu faktor dalam cerita bergambar adalah gambar itu sendiri. Menurut Salam et al., (2020) gambar merupakan salah satu bentuk seni rupa dua dimensi yang hanya dapat dilihat dari satu arah. Menurut Mayar, (2022) sebuah gambar dibuat dengan maksud untuk menjelaskan, menghias, menampilkan kesan suatu objek dengan mirip dan nyata. Cerita didampingi dengan ilustrasi yang kaya dan mendalam untuk melengkapi alur

cerita mereka. Gambar ilustrasi ini berfungsi sebagai penghias halaman-halaman buku, dan juga berfungsi sebagai elemen penting dalam menceritakan cerita. Dengan menggunakan gambar, buku-buku ini menciptakan narasi visual yang memperkuat dan melengkapi alur cerita verbal mereka.

Menurut Trimansyah, (2020) berdasarkan perincian perjenjangan buku yang dikembangkan oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Kemendikbud, dari usia dini hingga usia SD adalah sebagai berikut: (1) Pembaca dini Setara SD Kelas 1 atau usia 7 tahun menggunakan buku bergambar dan buku teks bergambar, yang terdiri atas 2–3 suku kata per kata, 2–5 kata konkret per kalimat, berpola kata repetitif, menggunakan aturan ejaan sederhana. Ilustrasi berupa gambar dengan tebal 16–32 halaman. Proporsi gambar sekira 70% dengan menggunakan warna lembut atau hitam putih dan ukuran huruf minimal 16 pt. (2) Pembaca awal setara SD Kelas 2–3 atau sekira 8–9 tahun dapat menggunakan buku bergambar, buku teks bergambar, buku pengetahuan sederhana, buku cerita beralur sederhana, atau komik. Buku tersebut menggunakan kalimat

terdiri atas 2–7 kata, serta sesuai dengan pedoman ejaan. Ilustrasi berupa gambar, dengan proporsi 50 - 70 % menggunakan warna lembut. Buku tersebut berukuran A4, A5, B5 atau ukuran lain yang proporsional dengan tebal 24–48 halaman dengan ukuran huruf minimal 14 pt. (3) Pembaca lancar setara SD Kelas 4–6 atau sekira 10–12 tahun dapat menggunakan buku teks bergambar dengan ukuran buku A4, A5, B5 atau ukuran lain yang proporsional, tebal >32 halaman. Buku teks bergambar tersebut memiliki proporsi gambar sekira 20–70% menggunakan warna lembut atau hitam putih dengan ukuran huruf minimal 12 pt.

Selain gambar yang merupakan bentuk seni rupa, cerita yang merupakan bagian dari seni sastra merupakan unsur yang tidak terpisahkan dalam cerita bergambar. Seni sastra adalah bentuk seni yang menggunakan bahasa sebagai medium ekspresi untuk menciptakan karya-karya yang memiliki nilai estetika, keindahan, dan makna. Seni sastra mencakup berbagai jenis karya tulis seperti puisi, prosa fiksi, drama, esai, dan lain-lain. Prosa adalah bentuk sastra yang ditulis dalam bentuk narasi berkelanjutan, tanpa

pola irama atau ritme yang khas seperti dalam puisi. Prosa mencakup kisah-kisah pendek, novel, cerpen, dan lain-lain (Ahyar, 2019). Demikian halnya cerita bergambar adalah bentuk narasi yang menggabungkan teks naratif dengan ilustrasi atau gambar-gambar untuk menyampaikan cerita. Dengan demikian cerita bergambar merupakan karya seni sastra.

Ahyar, (2019) menjelaskan unsur-unsur intrinsik cerita adalah:

a. Tema

Tema merupakan inti dari ide atau konsep yang menjadi landasan untuk mengembangkan cerita pendek.

b. Plot/ Alur

Plot adalah serangkaian kejadian yang direncanakan dan disusun secara cermat untuk mengarahkan alur cerita melalui tahapan pengenalan, puncak konflik, dan penyelesaian.

c. Penokohan dan Perwatakan

Penokohan adalah proses di mana seorang pengarang menggambarkan dan memperluas karakter-karakter yang ada dalam cerita yang dibuat.

d. Latar

Latar adalah konteks tempat, waktu, dan suasana di mana cerita terjadi. Latar ini memiliki peran penting dalam memperkuat tema, mengarahkan perkembangan karakter, dan menciptakan atmosfer cerita. Latar meliputi aspek-aspek seperti lokasi fisik, periode waktu, dan konteks sosial di mana cerita berlangsung.

e. Sudut pandang

Sudut pandang merupakan perspektif atau posisi dari mana pengarang menceritakan cerita.

f. Amanat

Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca atau pendengar melalui karyanya. Pesan ini dapat berupa harapan, nasihat, kritik, atau hal lain yang ingin disampaikan pengarang.

Gabungan seni sastra dan seni rupa dalam cerita bergambar matematika menghasilkan pendekatan pembelajaran yang menarik dan efektif, membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap konsep-konsep matematika dan numerasi sebagai penerapannya.

3. Numerasi dalam Pengembangan Cerita Bergambar

Menurut Kementrian Pendidikan, (2022) matematika tidak hanya dilihat sebagai subjek pelajaran, tetapi juga sebagai alat konseptual untuk membangun dan mengubah materi dalam bidang ilmu lain. Pembelajaran matematika melatih kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, yang sangat penting untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari pembelajaran matematika bukan hanya untuk memahami konsep dan operasi matematika, tetapi juga untuk mengajarkan keterampilan memecahkan masalah, mulai dari memahami masalah, merancang model matematis, hingga menafsirkan solusi yang diperoleh. Hal ini penting agar pembelajar memiliki kemampuan untuk menghadapi situasi yang selalu berubah, penuh dengan ketidakpastian, dan bersifat kompetitif. Hal ini senada dengan Jamehan (2019) sebagai subjek pendidikan, matematika memiliki peran yang krusial dalam membentuk karakter dan pola pikir siswa. Tidaklah tepat jika matematika dianggap sebagai sesuatu yang eksis hanya untuk dirinya sendiri, namun ia memiliki peran yang universal dalam ilmu

pengetahuan lainnya serta dalam perkembangan teknologi modern.

Menurut Kementrian Pendidikan (2022) elemen konten pembelajaran matematika SD meliputi: (1) Bilangan yang memfokuskan pada penggunaan angka sebagai simbolis dari bilangan, dan berbagai operasi hitung bilangan, dan hubungan di antara operasi-operasi tersebut, dengan mempertimbangkan aspek visualisasi, urutan, dan operasionalnya. (2) Aljabar yang mencakup pembahasan tentang aljabar non-formal yang menggunakan representasi berupa gambar hingga aljabar formal yang menggunakan simbol huruf untuk merepresentasikan bilangan tertentu. Fokusnya adalah pada subelemen seperti persamaan dan pertidaksamaan, hubungan dan pola bilangan, serta rasio dan proporsi. (3) Pengukuran membahas mengenai berbagai macam besaran yang diukur, metode pengukuran untuk berbagai besaran, serta pembuktian prinsip atau teorema yang terkait dengan besaran tertentu. Ini meliputi pengukuran besaran geometris dan non-geometris dalam subelemen pengukuran. (4) Geometri yang membahas tentang berbagai bentuk

bangun datar dan bangun ruang, (5) Bidang kajian Analisis Data dan Peluang yang membahas tentang pengertian data, jenis-jenis data, pengolahan data dalam berbagai bentuk representasi, dan analisis data kuantitatif terkait pemusatan dan penyebaran data serta peluang munculnya suatu data atau kejadian tertentu dalam subelemen data dan representasinya, serta ketidakpastian dan peluang.

Menurut Steen cakupan numerasi tidak hanya terbatas pada pemahaman bilangan dan operasinya, melainkan juga mencakup tujuh aspek yang berbeda. Tujuh aspek tersebut adalah keyakinan diri dalam menghadapi matematika; penghargaan terhadap esensi dan sejarah matematika serta relevansinya dalam memahami isu-isu dunia nyata; kemampuan berpikir secara logis dan membuat keputusan; pemanfaatan matematika untuk menyelesaikan berbagai masalah sehari-hari dalam konteks yang beragam; sensitivitas terhadap angka dan simbol; penalaran berdasarkan data; dan kemampuan untuk menggunakan berbagai pengetahuan dan alat matematika.

Tim Substansi Asesmen Akademik et al., (2021) menjelaskan bahwa matematika dan numerasi tidak hanya menekankan pemahaman konsep matematika, tetapi juga keterampilan untuk mengaplikasikan konsep-konsep tersebut. Dalam konteks ini, matematika-numerasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengetahuan matematika mereka untuk menjelaskan fenomena, menyelesaikan masalah, atau membuat keputusan dalam situasi sehari-hari.

Pembelajaran matematika dan numerasi yang terbagi dalam beberapa konten memiliki peran yang sangat penting, akan tetapi seringkali dianggap sulit. Menurut Kimin (2020) yang menyatakan bahwa belajar matematika seringkali dianggap sulit karena melibatkan konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep matematika sering kali sulit dipahami karena mereka melibatkan ide-ide yang tidak langsung dapat diamati atau dilihat secara fisik. Misalnya, beberapa siswa mungkin menghadapi kesulitan dalam memvisualisasikan pola-pola dan hubungan-hubungan matematika, seperti dalam kasus geometri atau aljabar. Tingkat

abstraksi yang tinggi dalam matematika juga dapat menyulitkan siswa untuk mengaitkan konsep-konsep tersebut dengan situasi kehidupan nyata.

Integrasi matematika dan numerasi dalam cerita bergambar dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman mereka tentang konsep-konsep matematika secara lebih konkret dan terkait dengan konteks yang relevan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Marwati (2020) penggunaan cerita bergambar dalam pembelajaran matematika memiliki kemampuan untuk merubah ide-ide abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami melalui penyampaian cerita dan penggunaan gambar visual. Dengan demikian kemampuan numerasi siswa akan semakin diperkuat.

D. Kesimpulan

Gabungan seni sastra, seni rupa, dan numerasi dalam cerita bergambar memiliki potensi besar untuk meningkatkan pembelajaran matematika dan numerasi. Dengan menggunakan narasi yang menarik dan visualisasi yang kreatif, cerita-cerita bergambar dapat membawa konsep-konsep matematika menjadi

lebih hidup dan mudah dipahami bagi para pembelajar. Melalui penggunaan bahasa yang menggugah imajinasi dan gambar-gambar yang mengilustrasikan konsep-konsep matematika secara visual, siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Seni sastra memungkinkan penggunaan cerita, karakter, dan plot untuk menjelaskan konsep-konsep matematika dan numersi secara kontekstual dan menggugah emosi pembelajar, sementara seni rupa memberikan dukungan visual yang kuat untuk memperkuat pemahaman matematika dan numerasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, J. (2019). *APA ITU SASTRA JENIS-JENIS KARYA SASTRA DAN BAGAIMANAKAH CARA MENULIS DAN MENGAPRESIASI SASTRA*. Deepublish.
- Amaliyah, A., Rini, C. P., Hartantri, S. D., & Yuliani, S. (2020). ANALISIS KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI TAMAN CIBODAS KECAMATAN PERIUK KOTA TANGERANG. In *Indonesian Journal of Elementary Education* (Vol. 2, Issue 1). <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/JOEE>
- Cahyo Prawoto, E., Pramujiono, A., Artikel Abstrak Kata Kunci, I., cerita, penulisan, & bahasa, gaya. (2023). PENGGUNAAN BAHASA DALAM PENULISAN CERITA BAGI GURU-GURU DI DESA WONOMLATI, KECAMATAN KREMBUNG, KABUPATEN SIDOARJO. *Pengapdian Dalam Cakupan Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(1), 173–180.
- Dewi, T. H. S., Gunarhadi, & Riyadi. (2020). The Effects of Learning Media Based on Illustrated Story Books on Understanding Mathematical Concepts of Primary Schools. *Proceedings of the 4th International Conference on Learning Innovation and Quality Education*, 1–4. <https://doi.org/10.1145/3452144.3453777>
- Gusliati, P. (2019). Bentuk Kegiatan Pembelajaran Seni Rupa di Taman Kanak-kanak Mutiara Ananda Padang. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(1), 81–88. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i1.830>
- Hima, L. R., Nusantara, T., Hidayanto, E., & Rahardjo, S. (2019). Changing in mathematical identity of elementary school students through group learning activities. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 11(5), 461–469. <https://doi.org/10.26822/iejee.2019553342>

- Kartikasari, L., & Suyitno, I. (2020). KESALAHAN PENGGUNAAN DIKSI DALAM TUTURAN MAHASISWA ASING UM SAAT PEMBELAJARAN BIPA TAHUN 2018. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 4(2), 189–203.
- Kementrian Pendidikan, I. (2022). 033_H_KR_2022-Salinan-SK-Kabupaten-tentang-Perubahan-SK-008-tentang-Capaian-Pembelajaran. In *Kementrian Pendidikan, Riset, dan Teknologi Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan*.
- Kurniawati, D., & Ekayanti, A. (2020). PENTINGNYA BERPIKIR KRITIS DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(2), 107–114.
- Liliana, A. G. P., & Setyaningtyas, E. W. (2023). Bahan Ajar Buku Cerita Interaktif Berbasis STEAM Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1525–1533.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5869>
- Mayar, F. (2022). *Seni Rupa untuk Anak Usia Dini*. Deepublish.
- Queensland College of Teacher. (2015). *Numeracy Teaching Across the Curriculum in Queensland: Resources for Teachers*. Queensland College of Teachers.
- Ramadania, F., Indah Wulandari, N., & Nahlini. (2017). PERANAN KOMUNIKASI BAHASA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA KELAS V SDN KERATON 3 MARTAPURA. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 23–32.
- Ratminingsih, N. M., Budasi, I. G., & Kurnia, W. D. A. (2020). Local culture-based storybook and its effect on reading competence. *International Journal of Instruction*, 13(2), 253–268.
<https://doi.org/10.29333/iji.2020.13218a>
- Salam, S., B, S., Hasnawati, & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. UNM.
- Sinaga, Y. D., Habibih Hasibuan, S., & Habibah Sembiring, E. (2022). IMPLEMENTASI METODE CERITA ISLAMI DALAM PENANAMAN MORAL KEAGAMAAN. *Journal on Islamic Education*, 5(2), 1–16.
<http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/tarbawi>
- Soelistyarini, T. D., & Setyaningsih, R. W. (2012). BERCERITA TANPA MENGGURUI: GAYA BAHASA DALAM BUKU CERITA ANAK UNTUK MEMBANGUN KARAKTER. *Atavisme*, 15(2), 187–196.
- Tim Substansi Asesmen Akademik, Badan Litbang dan Perbukuan,

Aryadi Wijaya, & Sofie Dewayani.
(2021). *FRAMEWORK*
ASESMEN KOMPETENSI
MINIMUM (AKM). Pusat
Asesmen dan Pembelajaran,
Badan
Penelitian, Pengembangan dan
Perbukuan, Kementerian
Pendidikan dan Kebudayaan.

Trimansyah, B. (2020). *Panduan*
Menulis Buku Cerita Anak. Pusat
Pembinaan Bahasa dan Sastra.