

PENGARUH PENERAPAN CERITA BERGAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA SISWA KELAS II SD

Rina Audria Nisa'ul Ula¹, Ni Luh Sakinah Nuraini²

^{1,2}PGSD FIP Universitas Negeri Malang

rina.audria.2531137@students.um.ac.id, niluh.sakinah.fip@um.ac.id

ABSTRACT

Learning basic mathematics literacy in second-grade elementary schools often encounters challenges, especially in understanding word problems related to "turus" (tally marks). This study describes the implementation of picture storybooks and sticker-pasting activities designed to provide visual stimulation that supports students' visual learning styles. The research applied a qualitative approach with a descriptive-applied method involving 21 second-grade students. Data were collected through observations, teacher's field notes, and simple literacy tests. The results show that visual stimulation through picture storybooks significantly increases student engagement and enhances understanding of mathematics literacy. Picture storybooks effectively bridge abstract texts into concrete visual contexts, helping students translate word problems into mathematical representations. In conclusion, these visual media are practical and effective tools for supporting basic mathematics learning in elementary schools.

Keywords: *Picture Story, Visual Stimulation, Mathematics Literacy, Turus Material, Stickers*

ABSTRAK

Pembelajaran matematika di kelas II SD sering menghadapi kendala dalam pengembangan literasi matematika dasar, khususnya dalam memahami soal cerita pada materi turus. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media cerita bergambar dan kegiatan menempel stiker yang dirancang untuk memberikan stimulasi visual sesuai gaya belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif aplikatif terhadap subjek 21 siswa kelas II SD. Data dikumpulkan melalui observasi, catatan lapangan, dan tes sederhana berbasis literasi materi turus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa stimulasi visual melalui cerita bergambar secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman literasi matematika. Cerita bergambar terbukti efektif menjembatani teks abstrak menjadi konteks visual yang konkret, sehingga membantu siswa menerjemahkan soal cerita ke dalam bentuk matematis. Kesimpulannya, penerapan media visual ini praktis dan efektif dalam mendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: Cerita Bergambar, Stimulasi Visual, Literasi Matematika, Materi Turus, Stiker

A. Pendahuluan

Pendidikan di era Kurikulum Merdeka saat ini menempatkan literasi dan numerasi sebagai kompetensi mendasar yang harus dikuasai oleh siswa sejak fase A (Kelas I dan II Sekolah Dasar). Literasi matematika merupakan fondasi penting yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Literasi ini tidak hanya mencakup kemampuan berhitung, tetapi juga kemampuan membaca, menafsirkan, dan menyelesaikan masalah matematika yang disajikan dalam bentuk soal cerita. Kemampuan ini krusial karena literasi matematika memungkinkan siswa menggunakan nalar dan logika dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari (Setiowati et al., 2024).

Secara teoretis, literasi matematika didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk merumuskan, menggunakan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks. Di tingkat kelas rendah, literasi ini diwujudkan melalui kemampuan dasar siswa dalam membaca data sederhana, mengenali pola, serta menyelesaikan masalah aritmatika yang disajikan dalam bentuk narasi. Menurut (Yuliana &

Fembriani, 2022) kompetensi literasi matematis menuntut siswa untuk tidak sekadar menghafal rumus secara prosedural, melainkan membangun pemahaman konseptual yang mendalam tentang makna di balik setiap angka. Keberhasilan penguatan literasi numerasi pun sangat bergantung pada metode pembiasaan yang diterapkan secara konsisten di lingkungan kelas (Juniyanto & Mahmudah, 2022) Mirawati et al., n.d. (2025) menambahkan bahwa kemampuan literasi numerasi siswa kelas rendah akan berkembang secara optimal jika pembelajaran melibatkan pengalaman langsung yang relevan dengan dunia mereka.

Namun, kenyataannya kemampuan literasi matematika siswa masih tergolong rendah. Wulandari et al., n.d. (2023) dalam penelitian sebelumnya menemukan bahwa siswa sekolah dasar sering mengalami kesulitan besar saat menghadapi soal cerita karena hal tersebut membutuhkan kemampuan interpretasi teks yang baik. Kesulitan ini sejalan dengan temuan Risma (2024) yang menyatakan bahwa siswa kelas II SD kerap mengalami kebuntuan saat harus

menerjemahkan narasi bahasa ke dalam simbol matematis. Hasil observasi di kelas II A menunjukkan bahwa siswa juga mengalami kesulitan yang sama dalam memahami materi turus, di mana hambatan utamanya terletak pada lemahnya kemampuan siswa dalam memvisualisasikan teks soal cerita menjadi representasi matematis (Evaluasi et al., 2025)

Hasil observasi di kelas II A menunjukkan bahwa siswa juga mengalami kesulitan yang sama dalam memahami materi turus. Kesulitan utama terletak pada lemahnya kemampuan siswa dalam memvisualisasikan teks soal cerita menjadi representasi matematis (Evaluasi et al., 2025). Karena siswa kelas rendah masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, stimulasi visual sangat penting untuk membantu pemahaman mereka. Dengan dominasi gaya belajar visual, siswa membutuhkan media yang mampu mengubah teks abstrak menjadi gambaran yang konkret. Sayangnya, selama ini pembelajaran lebih banyak menggunakan metode ceramah konvensional tanpa dukungan visual yang memadai.

Karena siswa kelas rendah masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, stimulasi visual sangat penting untuk membantu pemahaman mereka. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pemilihan media cerita bergambar dinilai sangat relevan. Cerita bergambar merupakan media cetak yang menyajikan narasi teks beriringan dengan ilustrasi visual yang mendukung alur cerita. Media ini dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan kognitif anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap transisi dari berpikir konkret menuju semi-konkret. (Setiowati et al., 2024) menegaskan urgensi pengenalan media visual pada anak usia dasar sebagai jembatan efektif untuk menyederhanakan konsep-konsep matematika yang dianggap abstrak oleh siswa. Selain itu, cerita bergambar memfasilitasi kebutuhan kognitif anak dengan menyajikan tokoh, alur, dan latar yang konkret. Manik et al., (2024) menjelaskan bahwa media visual berperan penting dalam menciptakan *scaffolding* atau bantuan bertahap, di mana ilustrasi gambar membantu siswa menginterpretasikan teks naratif menjadi informasi yang bermakna.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pemilihan media cerita bergambar dinilai sangat relevan. Keterkaitan antara peningkatan literasi matematika dengan cerita bergambar terletak pada fungsi *scaffolding* visual yang ditawarkan oleh media tersebut. Dengan adanya ilustrasi gambar yang menarik, siswa mendapatkan stimulasi visual yang memandu mereka untuk memahami konteks cerita sebelum pada akhirnya mengubah informasi tersebut menjadi simbol matematika berupa turus. Penelitian (Pebriani et al., 2025) menegaskan bahwa penggunaan media visual sangat efektif dalam menguatkan pemahaman konsep dasar matematika pada anak usia sekolah dasar.

Selain itu, aktivitas manipulatif seperti menempel stiker juga menjadi komponen penting dalam materi turus. Turus merupakan bentuk penyajian data yang paling dasar dan fundamental dalam statistik, yang sering kali diajarkan melalui teknik hitungan jari atau coretan garis lurus. Materi ini menjadi pintu masuk bagi siswa untuk memahami bagaimana data dapat dikelompokkan dan disajikan secara sistematis. (Asrawi et al., 2026) mengungkapkan bahwa

penggunaan media manipulatif, seperti menempel stiker atau menyusun *puzzle* angka, terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan visual-spasial siswa di sekolah dasar dibandingkan metode ceramah tradisional. Aktivitas motorik halus seperti menempel stiker memberikan pengalaman belajar enaktif atau belajar melalui tindakan fisik yang sangat krusial bagi perkembangan kognitif anak. Pengalaman ini membantu melekatkan memori konsep pada otak anak secara lebih permanen karena melibatkan koordinasi antara penglihatan dan gerakan tangan. Sejalan dengan hal tersebut, Manik et al., (2024) menyatakan bahwa keterlibatan fisik dalam aktivitas matematika membantu siswa membangun representasi mental yang lebih kuat terhadap konsep yang dipelajari, sehingga materi yang sulit dapat dipahami dengan lebih menyenangkan dan bermakna.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada upaya memperbaiki proses pembelajaran dengan memanfaatkan media visual. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan stimulasi visual melalui

cerita bergambar yang dikombinasikan dengan aktivitas menempel stiker terhadap peningkatan kemampuan literasi matematika dasar materi turus pada siswa kelas II sekolah dasar.

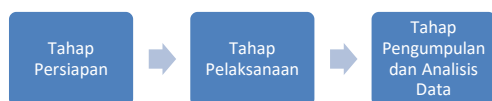
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif aplikatif. Desain penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam dan sistematis mengenai proses penerapan media pembelajaran serta dampaknya di dalam kelas (Takona, 2024). Meskipun hasil penelitian akan menyajikan data dalam bentuk persentase, angka tersebut tidak dianalisis menggunakan statistik inferensial, melainkan secara deskriptif untuk memperkuat temuan kualitatif di lapangan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Bunulrejo 2 Kota Malang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dengan melibatkan 21 siswa kelas II sebagai subjek penelitian.

Pelaksanaan penelitian ini dibagi ke dalam tiga tahapan utama yang terintegrasi dengan pengumpulan instrumen data:

1. Tahap Persiapan: Peneliti merancang media cerita bergambar materi turus beserta kelengkapan stiker. Pada tahap ini, disiapkan pula instrumen evaluasi kualitatif yang terdiri dari: Lembar Observasi (untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa), Angket Respons Siswa (untuk mengukur persepsi dan tingkat kepuasan siswa terhadap media), serta Tes Sederhana (untuk mengukur capaian literasi matematika pada materi turus).
2. Tahap Pelaksanaan: Guru menyajikan stimulasi visual menggunakan buku cerita bergambar. Setelah menyimak cerita, siswa diarahkan untuk menyelesaikan masalah pada Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) melalui aktivitas motorik menempel stiker sesuai dengan data kuantitatif yang tersurat dalam cerita.
3. Tahap Pengumpulan dan Analisis Data: Data yang berhasil dihimpun dari lembar observasi, angket respons siswa, dan hasil tes kemampuan literasi direduksi dan dianalisis secara deskriptif untuk menjawab fokus permasalahan penelitian.

Gambar 1 Alur Penelitian



Adapun indikator keberhasilan yang dideskripsikan dalam penelitian ini meliputi: (1) Keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran; (2) Peningkatan pemahaman literasi matematika (kemampuan membaca data dan memvisualisasikan soal cerita); serta (3) Respons siswa dan kepraktisan penerapan media.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pemaparan hasil penelitian ini disusun berdasarkan tiga indikator capaian utama yang telah ditetapkan dalam metode.

1. Keterlibatan Aktif Siswa
 Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari lembar observasi, stimulasi visual melalui cerita bergambar dan kegiatan menempel stiker memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan siswa. Sebanyak 85% siswa aktif merespons instruksi, berpartisipasi dalam sesi tanya jawab, dan

menyelesaikan tugas LKPD. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual berhasil mengatasi kejenuhan dan menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif dan hidup.

Tabel 1 Aktivitas Siswa Selama Penerapan Media

Indikator Observasi	Fokus Penilaian	Presentase Capaian
Keterlibatan Siswa	Aktif bertanya, berdiskusi, dan menempelkan stiker.	85% aktif
Pemahaman Literasi	Mampu memvisualisasi soal cerita ke bentuk turus.	80% mampu
Kemandirian siswa	Kemampuan menyelesaikan soal tanpa bimbingan	20% butuh bimbingan
Respon Afektif	Antusiasme dan ketertarikan terhadap media.	90% respons positif

[Sumber: Analisis Data Kualitatif, 2026]

Gambar 2 Media Cerita Bergambar



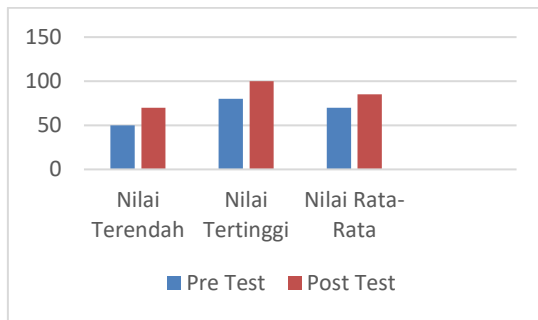
Gambar 3 Gambar Media Cerita Bergambar



2. Peningkatan Pemahaman Literasi Matematika

Pada indikator pemahaman literasi matematika dasar yang diukur melalui instrumen tes, kemampuan siswa mengalami peningkatan yang sangat baik setelah diberikan stimulasi visual. Sebelum media cerita bergambar diterapkan (pretest), rentang nilai siswa masih terbatas, di mana nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 50 dan nilai tertinggi hanya mencapai 80. Pada tahap awal ini, siswa masih sering keliru dalam

memahami maksud teks soal cerita dan kesulitan mengubahnya ke dalam bentuk turus. Setelah diberikan intervensi melalui stimulasi cerita bergambar dan aktivitas menempel stiker (posttest), capaian literasi matematika siswa mengalami pergeseran yang signifikan ke arah yang lebih positif. Nilai terendah siswa melonjak naik menjadi 70, sementara nilai tertinggi berhasil mencapai angka sempurna yaitu 100. Peningkatan pada batas nilai terendah dan tertinggi ini mengindikasikan bahwa penggunaan media visual efektif bertindak sebagai scaffolding yang membantu siswa kelas II SD memvisualisasikan bahasa soal cerita yang abstrak menjadi representasi matematis yang konkret. Kendati demikian, masih terdapat sekitar 20% siswa yang berada di batas nilai bawah (70) yang sesekali tetap memerlukan bimbingan intensif akibat faktor kelancaran membaca yang belum optimal.



Grafik 1 Peningkatan Pemahaman Literasi Matematika

3. Kepraktisan Media dan Respons Siswa

Berdasarkan analisis angket respons siswa di akhir pembelajaran, 90% siswa memberikan respons sangat positif terhadap penggunaan media cerita bergambar. Mereka menilai aktivitas motorik seperti penempelan stiker yang dipadukan dengan alur cerita visual sangat menyenangkan dan memudahkan pemahaman matematika. Data ini didukung oleh catatan lapangan guru yang menunjukkan bahwa suasana "bermain sambil belajar" efektif menghilangkan kecemasan siswa terhadap matematika. Temuan ini sejalan dengan kesimpulan Pebriani et al., (2025), yang menyatakan bahwa media visual dan interaktif efektif meningkatkan motivasi dan

pemahaman matematis siswa di tingkat dasar.

D. Kesimpulan

Penerapan media cerita bergambar terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika dasar siswa kelas II SD, khususnya dalam penguasaan materi turus. Media ini berhasil memicu keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan antusiasme belajar secara signifikan, berdasarkan analisis data kualitatif dan persentase pendukung. Secara kognitif, cerita bergambar memudahkan siswa mengurai dan memahami soal cerita dengan mengubah bahasa teks yang abstrak menjadi representasi matematis konkret, bermakna, dan sesuai dengan tahapan usia mereka. Oleh karena itu, disarankan agar guru SD kelas rendah mulai mengintegrasikan stimulasi visual seperti cerita bergambar interaktif dan aktivitas manipulatif berbasis stiker sebagai solusi praktis untuk mengatasi rendahnya literasi matematika. Untuk penelitian selanjutnya, direkomendasikan studi kuantitatif eksperimental yang lebih mendalam guna memvalidasi efektivitas media ini pada populasi

lebih luas dan materi matematika esensial lainnya.

Selain implikasi kognitif, penelitian ini juga menggarisbawahi pentingnya inovasi dalam menciptakan iklim kelas yang positif. Transformasi pembelajaran yang awalnya konvensional menuju pendekatan berbasis media visual dan aktivitas manipulatif terbukti mampu mereduksi hambatan psikologis siswa terhadap matematika. Dengan menghadirkan suasana "bermain sambil belajar", siswa tidak lagi memandang matematika sebagai pelajaran yang menakutkan, melainkan sebagai tantangan yang menyenangkan. Hal ini memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan karakter siswa yang lebih percaya diri dan responsif dalam memecahkan masalah matematika sejak dini.

Lebih lanjut, keberhasilan penerapan ini menjadi bukti bahwa inovasi media pembelajaran tidak harus selalu rumit atau mahal. Penggunaan alat bantu sederhana seperti cerita bergambar dan stiker menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam memanfaatkan sarana yang ada mampu menghasilkan dampak belajar yang signifikan. Oleh karena itu, diharapkan agar sekolah dan

pemangku kebijakan pendidikan dapat terus mendukung pengembangan kapasitas guru dalam merancang media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual. Dukungan sistemik ini sangat penting agar praktik baik dalam peningkatan literasi matematika dapat terus dipertahankan dan diimplementasikan secara luas di berbagai sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrawi, S. H., Syamsulrizal, S., & Astutik, H. S. (2026). Efektivitas Media Puzzle Manipulatif dalam Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Siswa Sekolah Dasar pada Materi Bangun Datar: Systematic Literature Review. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(2), 997–1012.
- Evaluasi, J., Strategis, K., Dasar, P., Ridho, M., & Fauzi, M. (2025). *Pengembangan Media Puzzle Pecahan Terintegrasi HOTS dalam Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 2). <http://journal.ainarapress.org/index.php/jekas>
- Juniyanto, A., & Mahmudah, F. N. (2022). Penguatan Literasi Numerasi Berbasis Program Pembiasaan di SD. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(2), 115–123.

- Manik, S. A. R., Humairoh, A. P., Annisa, S., Mailani, E., & Ketaren, M. A. (2024). Peran media visual dalam meningkatkan pemahaman geometri siswa sekolah dasar. *AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(2), 759–763.
- Mirawati, E. I., Al Masjid, A., & Pardimin, P. (n.d.). Peningkatan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar melalui Pendekatan Berbasis Proyek di SD IT Hidayatullah. *Instructional Development Journal*, 8(3), 564–570.
- Pebriani, S., Fadillah, D., Damanik, A., & Tambunan, D. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 095204 Baja Dolok. *Demson Tambunan INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5, 4034–4042.
- Risma, R. (2024). Deskripsi Kemampuan Literasi Numerasi Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Kelas Ii Di Sd Negeri Jatingarang. *Ijedr: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembangunan Indonesia*.
- Setiowati, E., Hadi, S., Ulfa, M., Dainuri, A., Sholeh, F., Surur, M., & Munawwir, Z. (2024). Analisis kemampuan literasi matematika dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 55–68.
- Takona, J. P. (2024). Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. *Quality & Quantity*, 58(1), 1011–1013.
- Wulandari, S., Kartika Sari, C., Nurcahyo, A., Setyaningsih, R., Surakarta, U. M., & Yani, J. A. (n.d.). *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif LITERASI MATEMATIKA SISWA DALAM MEMECAHKAN MASALAH HOTS*.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i3.17581>
- Yuliana, Y., & Fembriani, F. (2022). Literature Review: Mathematical Literacy using PMRI in Elementary School. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(2), 252–258.