



PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENUNJANG PEMBELAJARAN PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS 1 SD

Chatarina Yunita Ayu Kusuma^{1*}, Danang Setyadi²

¹² Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Kristen Satya Wacana,
Jl. Diponegoro No 52-60, Salatiga, Jawa Tengah, 50711, Indonesia
e-mail: ¹*202021027@student.uksw.edu, ²danang.setyadi@uksw.edu

*Penulis Korespondensi

Diserahkan: 13-02-2025; Direvisi: 14-03-2025; Diterima: 11-04-2025

Abstrak: Salah satu kesulitan siswa sekolah dasar adalah memahami penjumlahan dan pengurangan dalam bentuk soal cerita, hal ini diduga karena mayoritas siswa belajar hanya menggunakan buku matematika tradisional yang berisi mengenai soal-soal latihan saja. Buku tersebut dirasa kurang sesuai dengan perkembangan kognitif menurut Piaget. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan buku cerita bergambar yang valid dan praktis. Media yang dikembangkan adalah buku cerita bergambar berjudul "Pisang Moni" materi penjumlahan dan pengurangan untuk siswa sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi dan kepraktisan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara angket oleh responden yang terdiri dari guru kelas I dan 5 orang tua siswa dari SD Kanisius Jimbaran serta guru kelas I dan 5 orang tua siswa SD Negeri Poncoruso. Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan memiliki tingkan validasi 91% dan kepraktisan 94 %. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku cerita bergambar materi penjumlahan dan pengurangan untuk siswa SD valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: buku cerita bergambar; penjumlahan dan pengurangan; pengembangan

Abstract: One of the difficulties for elementary school students is understanding addition and subtraction in the form of story problems, this is suspected because the majority of students learn only using traditional math books that contain practice problems. The book was considered incompatible with cognitive development according to Piaget. This research aims to develop a valid and practical picture storybook. The media developed is a picture story book entitled "Pisang Moni" addition and subtraction material for elementary school students. The research method used is Research and Development (R&D) using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. This research instrument is in the form of validation and practicality sheets. The data collection technique was carried out by means of a questionnaire by respondents consisting of grade I teachers and 5 parents of students from SD Kanisius Jimbaran as well as grade I teachers and 5 parents of students of SD Negeri Poncoruso. The results of the study showed that the media developed had a validation rate of 91% and practicality of 94%. Based on these results, it can be concluded that picture storybooks of addition and subtraction materials for elementary school students are valid and practical to be used in learning.

Keywords: addition and subtraction; picture story book; RnD

Kutipan: Kusuma, Chatarina Yunita Ayu., Setyadi, Danang. (2025). Pengembangan Buku Cerita Bergambar untuk Menunjang Pembelajaran pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I SD. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, Vol.11 No.2, (1301-1311). <https://doi.org/10.29100/jp2m.v11i2.7518>



Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang harus dipelajari siswa mulai dari jenjang sekolah dasar (Kristina & Permatasari, 2021). Pada jenjang sekolah dasar materi matematika yang dipelajari diantaranya adalah konsep-konsep dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Materi-materi tersebut harus dikuasai siswa karena menjadi pondasi di jenjang berikutnya yaitu SMP, SMA, bahkan perguruan tinggi. Oleh karena itu, penting untuk mempelajari matematika sejak dini agar siswa memiliki pondasi yang kuat dalam berpikir logis, sistematis, dan analitis (Nurfadhillah *et al.*, 2021).

Salah satu materi awal yang harus dipelajari siswa adalah materi tentang penjumlahan dan pengurangan yang mulai diajarkan pada kelas 1 SD. Siswa kelas 1 SD rata-rata berusia 7 tahun yang menurut Piaget berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, yang terjadi pada rentang usia sekitar 7 hingga 11 tahun atau masa sekolah dasar (Imanulhaq, 2022). Piaget dalam (Suparno, 2001) menyatakan bahwa cara berpikir anak usia 7 tahun sampai 11 tahun atau usia sekolah dasar adalah tahap operasional konkret di mana anak sudah mampu berpikir logis dan konkret dengan adanya benda atau aktivitas yang nyata. Pada masa ini, cara berpikir anak sudah mulai logis dan mampu memahami hubungan sebab-akibat sederhana, namun masih terbatas pada hal-hal yang bersifat konkret dan nyata (Imanulhaq, 2022). Misalnya, anak sudah paham konsep penjumlahan dan pengurangan secara matematis, asalkan menggunakan benda-benda yang ada di hadapan mereka, seperti kelereng atau pensil warna, namun mereka belum bisa memahami konsep-konsep abstrak atau hal yang tidak kasat mata.

Anak pada tahap ini juga masih kesulitan membayangkan perubahan atau transformasi pada suatu objek jika objek tersebut tidak ada di hadapan mereka. Oleh karena itu, menurut teori Piaget, cara belajar yang paling efektif bagi anak usia sekolah dasar adalah dengan menggunakan benda-benda konkret atau melakukan aktivitas nyata yang melibatkan panca indra (Asih Mandarti *et al.*, 2023). Misalnya guru mengajarkan pecahan dengan memotong kue menjadi bagian-bagian, atau mengajarkan volume dengan menuangkan air ke dalam gelas yang berbeda ukuran atau dapat juga menggunakan gambar. Pendekatan semacam ini membantu anak usia SD memahami konsep-konsep pelajaran dengan lebih baik daripada hanya menggunakan penjelasan verbal atau abstrak.

Dalam proses pembelajaran tidak semua benda dapat dibawa ke dalam kelas, misalnya benda-benda yang berukuran besar. Salah satu cara untuk mengatasinya adalah dengan menggunakan gambar untuk memperlihatkan objek-objek tersebut. Sadiman (1996:30) dalam (Dewi & Ompusunggu, 2022) menyatakan bahwa gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan pengamatan. Dengan menggunakan gambar, siswa tetap dapat mempelajari dan memahami tanpa harus membawa objek secara fisik ke dalam kelas. Gambar memberikan representasi visual yang dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik (Harsyanda; Mirnawati, 2020). Hal ini memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak. Gambar-gambar tersebut dapat termuat di dalam buku, dengan memasukkan gambar ke dalam buku membuat materi lebih mudah diakses oleh semua siswa.

Dalam belajar matematika buku berperan penting dalam membentuk pemahaman konsep serta melatih keterampilan matematika siswa melalui latihan soal (Nainggolan, 2023). Oleh karena itu, pemilihan buku yang tepat penting dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak (Hafiza *et al.*, 2024; Rohmah, 2025). Dalam memilih buku untuk anak, penting untuk mempertimbangkan kejelasan penjelasan, visual, serta aktivitas yang menarik untuk meningkatkan pemahaman sehingga anak tidak bosan dalam belajar menggunakan buku (Mulfajril *et al.*, 2023). Selain itu, buku yang memberikan contoh dan latihan praktis dapat membantu memperkuat konsep matematika secara efektif (Nainggolan, 2023). Dengan memilih buku yang tepat dapat mendukung anak dalam mengembangkan keterampilan matematika dan kemampuan pemecahan masalah (Siarnagama *et al.*, 2023; Siswanto, 2024). Isi dan kualitas buku yang digunakan anak-anak dalam belajar matematika dapat berdampak signifikan terhadap perkembangan kognitif mereka (Rizkita *et al.*, 2024). Buku yang dipilih dengan baik dapat

memicu minat dan motivasi anak dalam belajar matematika dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan (Purwaningrum *et al.*, 2023).

Hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri Poncoruso dan SD Kanisius Jimbaran ditemukan bahwa siswa belum memahami penjumlahan dan pengurangan dalam bentuk soal cerita, dikarenakan siswa di kelas tersebut masih belajar dengan menggunakan buku matematika tradisional yang berisi mengenai soal-soal latihan saja. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian (Fitriyani *et al.*, 2023; Rozinita *et al.*, 2023) bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami soal cerita dikarenakan fasilitas belajar yang kurang. Buku tersebut dirasa kurang sesuai dengan perkembangan kognitif menurut Piaget, hal ini karena berdasarkan Piaget anak usia 7-11 tahun masuk pada tahap berfikir operasional konkret berdasarkan teori tersebut anak seharusnya belajar dengan menggunakan benda-benda konkret atau gambar. Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk membantu anak belajar adalah dengan menggunakan media yang tepat, salah satu media yang tepat adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar memberikan bantuan visual yang berwarna-warni sehingga membuat siswa tertarik untuk belajar matematika (Ellyana, Elfi *et al.*, 2023). Hal ini yang menjadi dasar peneliti untuk mengembangkan buku cerita bergambar materi penjumlahan dan pengurangan yang valid dan praktis dengan menggabungkan ilustrasi warna dan latihan interaktif, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang konsep matematika seperti penjumlahan dan pengurangan.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan dengan produk yang dihasilkan berupa buku cerita bergambar. Penelitian ini menggunakan pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Subjek penelitian ini adalah guru kelas I SD dan 5 orang tua siswa SD Kanisius Jimbaran serta guru kelas I SD dan 5 orang tua siswa SD Negeri Poncoruso Kabupaten Semarang yang dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini mengembangkan produk untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan. Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi, yang digunakan untuk mengetahui seberapa dalam materi yang tertuang di dalam buku dan relevansinya terhadap kompetensi yang diharapkan, serta digunakan untuk mengetahui kevalidan buku tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran. Penilaian validasi diisi oleh validator dengan mengisi lembar validasi yang diberikan, validasi dilakukan oleh dosen Pendidikan Matematika. Lembar kepraktisan diisi oleh guru dan orang tua siswa dari SD Kanisius Jimbaran dan SD Negeri Poncoruso. Proses analisis data kevalidan dan kepraktisan adalah menghitung persentase dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor yang diperoleh}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh dari analisis data tersebut akan dikategorikan berdasarkan kriteria penilaian kevalidan dan kepraktisan media seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kevalidan

Kategori	Persentase (%)
Sangat Valid	90 – 100
Valid	80 – 89
Cukup Valid	65 – 79
Kurang Valid	55 – 64
Tidak Valid	0 – 54

Tabel 2. Kriteria Penilaian Kepraktisan

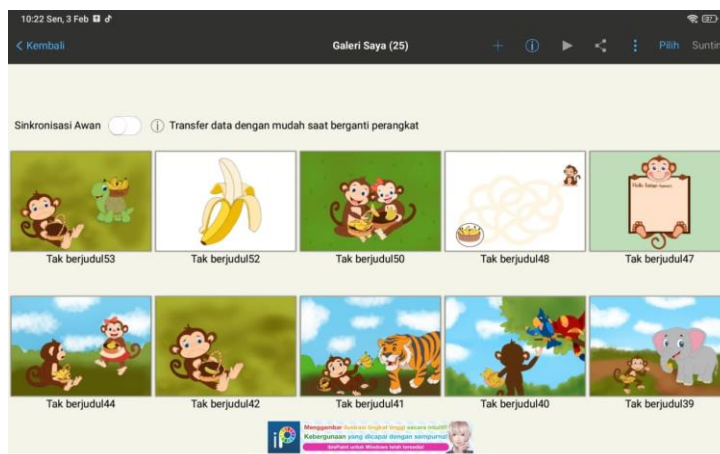
Kategori	Persentase (%)
Sangat Praktis	90 – 100
Praktis	80 – 89
Cukup Praktis	65 – 79
Kurang Praktis	55 – 64
Tidak Praktis	0 – 54

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk berupa buku cerita bergambar dengan judul “Pisang Moni” pada materi penjumlahan dan pengurangan. Buku ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE. Tahap pertama adalah **analisis (Analys)** pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum dan analisis buku penjumlahan dan pengurangan. Tujuan analisis kurikulum adalah memastikan buku yang dikembangkan dapat menciptakan pembelajaran yang sejalan dengan kurikulum merdeka khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Dari analisis tersebut diperoleh materi penjumlahan dan pengurangan membutuhkan media sebagai alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi. Analisis buku mengenai penjumlahan dan pengurangan dilakukan dengan melakukan survey di toko buku dan sekolah mengenai buku tentang penjumlahan dan pengurangan. Melalui observasi yang dilakukan di berbagai toko buku, ditemukan bahwa buku kegiatan yang fokus pada penjumlahan dan pengurangan memang tersedia, namun buku yang ditemukan memiliki kekurangan diantaranya adalah kurang menarik karena aktivitas yang ada di dalam buku monoton, kurang berwarna, dan hanya berisi latihan soal saja. Dengan menggunakan buku cerita bergambar, selain dapat menyampaikan materi, juga dapat digunakan untuk belajar mandiri peserta didik.

Tahap kedua adalah **desain (Design)** pada tahap ini peneliti mencari referensi buku dan gambar yang menarik untuk anak-anak, dan melakukan perencanaan design buku dengan menggunakan aplikasi ibis paint serta merancang isi dan konsep buku yang sesuai dengan materi penjumlahan dan pengurangan, merancang tujuan dan isi yang berupa cakupan materi dari media buku yang akan dikembangkan. Peneliti menggunakan aplikasi ibis paint untuk menggambar karakter tokoh buku dan menggunakan canva untuk memasukkan isi buku. Desain awal dari rancangan buku dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Awal menggunakan aplikasi Ibis Paint

Tahap pengembangan (Development) merupakan tahap dimana peneliti mengembangkan buku yang dimaksud. Dalam mengembangkan buku menjadi sebuah buku cetak, peneliti memanfaatkan

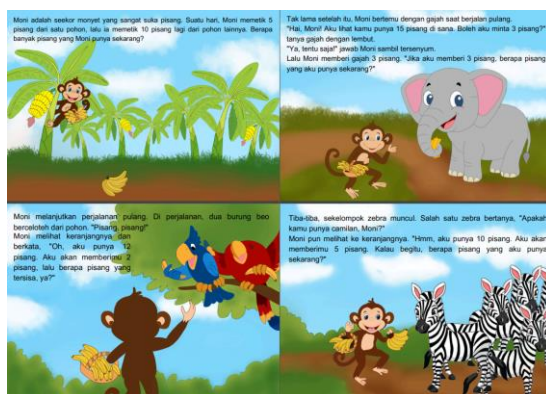
aplikasi Ibis Paint X dan canva untuk mengembangkan serta menyusun komponen-komponen buku cerita yang telah dirancang sebelumnya. Hasil pengembangan buku dapat dilihat pada Gambar 2, 3, 4, 5, 6, 7, dan 8.



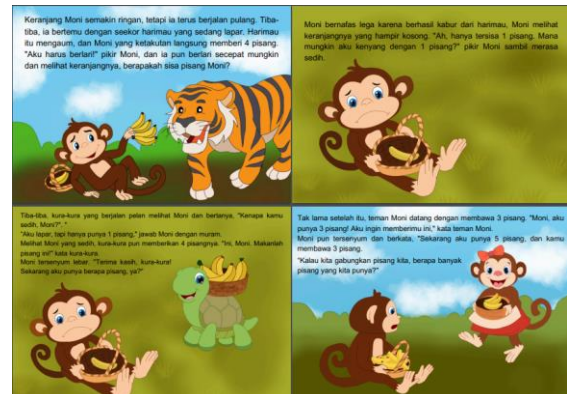
Gambar 2. Tampilan cover buku



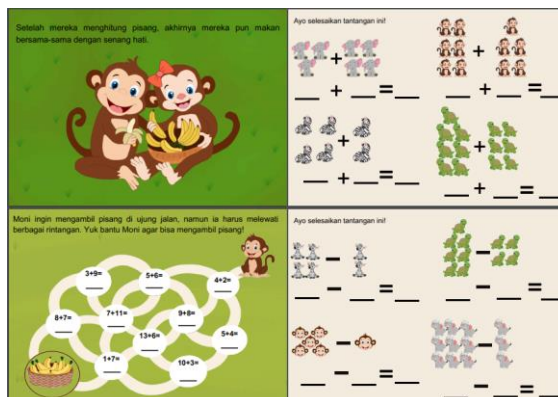
Gambar 3. Tampilan pengantar buku



Gambar 4. Tampilan isi buku



Gambar 5. Tampilan isi buku



Gambar 6. Tampilan isi buku dan latihan soal



Gambar 7. Tampilan latihan soal

Buku versi Lumi dapat scan barcode di bawah ini.



<https://app.Lumi.education/run/bzxcxY>

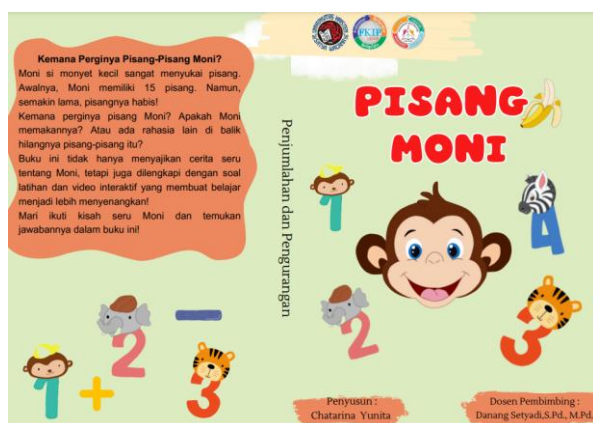
Gambar 8. Tampilan barcode buku versi video

Setelah buku selesai dikembangkan, buku tersebut kemudian dilakukan validasi media dan materi. Saran atau masukan pada tahap validasi dapat dilihat pada Tabel 3.

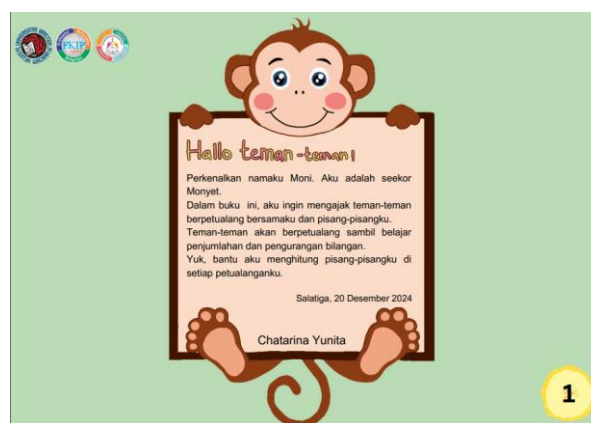
Tabel 3. Saran atau masukan dari validator

Saran	Diterima/ ditolak	Keterangan
Perkenalan tokoh dan bulan tahun penyusunan pada pembukaan	Diterima	memberikan perkenalan tokoh pada pembukaan buku serta pemberian bulan dan tahun penyusunan
Halaman buku perlu ditambahkan	Diterima	Menambahkan nomor halaman pada buku
Perlu disesuaikan penggunaan kata yang lebih kontekstual dan sesuai jenjang SD	Diterima	Memperbaiki kalimat yang sesuai dengan jenjang sekolah dasar
Bedakan cerita dan pertanyaan interaktif	Diterima	Memberi highlight pada cerita dan pertanyaan interaktif menggunakan warna yang berbeda
Perlu konsisten cara penulisan hewan	Diterima	Direvisi sesuai saran
Bedakan simbol dan ikon pada latihan soal	Diterima	Mengubah tanda pada ikon gambar
Perlu diubah bentuk lingkaran pada latihan soal	Diterima	Mengganti bentuk menjadi persegi panjang pada latihan soal
Diberi ringkasan buku pada belakang buku	Diterima	Memberi ringkasan pada halaman belakang buku

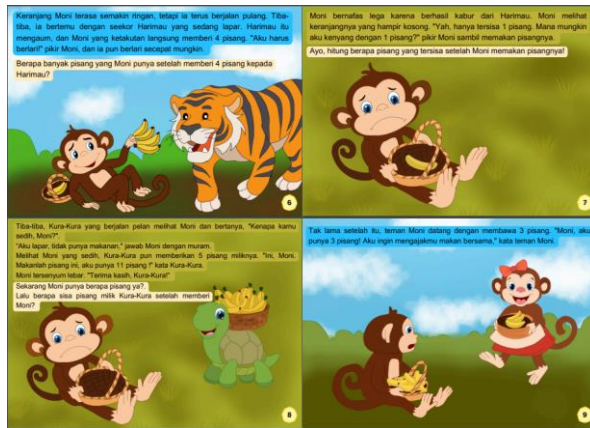
Dari saran/masukan validator kemudian revisi sesuai dengan saran/masukan dari validator. Hasil buku setelah revisi dapat dilihat pada Gambar 9, 10, 11, 12, dan 13.



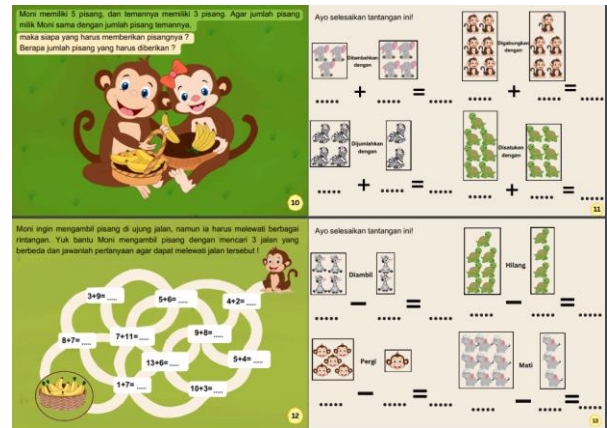
Gambar 9. Tampilan cover buku setelah revisi



Gambar 10. Tampilan pengantar buku setelah revisi



Gambar 11. Tampilan isi buku setelah revisi



Gambar 12. Tampilan latihan soal setelah revisi



Gambar 13. Tampilan latihan soal setelah revisi

Hasil validasi pada buku cerita bergambar dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil validasi

Validator	Aspek	Skor	Skor maksimal	Persentase	Kategori
Validator ahli media	Tampilan	10	10	100%	Sangat Valid
	Isi	37	40	93%	Sangat Valid
	Bahan	10	10	100%	Sangat Valid
Validator ahli materi	Isi	18	20	90%	Sangat Valid
	Bahasa	17	20	85%	Valid
	Penyajian	12	15	80%	Valid
Rata-rata				91%	Sangat Valid

Buku cerita matematika yang dikembangkan memperoleh rata-rata validasi sebesar 91%, masuk dalam kategori sangat valid. Validasi ahli media menunjukkan aspek tampilan dan bahan memperoleh skor 100%, menandakan desain dan ilustrasi menarik serta sesuai untuk siswa SD, sementara aspek isi mendapat 93%, menunjukkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Dari validasi ahli materi, aspek isi memperoleh skor 90% (sangat valid), aspek bahasa 85% (valid), dan aspek penyajian 80% (valid), yang menunjukkan kesesuaian dengan kurikulum meskipun aspek bahasa dan penyajian masih dapat ditingkatkan. Secara keseluruhan, buku ini terbukti memiliki tingkat validitas tinggi dalam mendukung pembelajaran matematika di SD dengan skor rata-rata di atas 85%, sehingga masuk kategori sangat valid dan layak diuji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran.

Tahap keempat adalah **implementasi (Implement)** dimana media buku yang sudah melalui tahap validasi maupun revisi dan sudah dikatakan valid barulah buku tersebut dapat di implementasikan ke siswa kelas I SD melalui guru kelas 1 dan orang tua siswa SD. Sesuai dengan subjek penelitian buku cerita bergambar ini akan diterapkan pada siswa kelas I SD melalui guru dan orang tua. Pada tahap ini akan dilakukan uji kepraktisan buku matematika bergambar yang telah dibuat. Untuk mengetahui kepraktisan media akan dilakukan dengan memberikan lembar kepraktisan kepada guru dan orang tua siswa.

Pada penilaian kepraktisan buku cerita dilakukan oleh guru kelas dan respon orang tua siswa. Penilaian oleh guru kelas SD Negeri Poncoruso dilakukan pada tanggal 9 Januari 2025 dan guru kelas SD Kanisius Jimbaran dilakukan pada tanggal 13 Januari 2025, serta respon orang tua siswa dari SD Negeri Poncoruso dilakukan pada tanggal 10 Januari 2025 dan respon orang tua siswa SD Kanisius Jimbaran dilakukan pada tanggal 14 Januari 2025. Penilaian pada orang tua peserta didik dilakukan dengan jumlah respon sebanyak 10 orang tua, 5 orang tua siswa SD Negeri Poncoruso dan 5 orang tua siswa SD Kanisius Jimbaran. Hasil dari penilaian dari guru kelas dan respon dari orang tua siswa dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil kepraktisan

Validator	Aspek	Skor	Skor maksimal	Persentase	Kategori
Guru Kelas	Penggunaan	70	70	100%	Sangat Praktis
	Isi	79	80	99%	Sangat Praktis
Orang tua siswa	Penggunaan	316	350	90%	Sangat Praktis
	Isi	351	400	88%	Praktis
Rata-rata				94%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji kepraktisan, media pembelajaran berbasis cerita ini terbukti sangat praktis digunakan oleh guru kelas dan orang tua siswa. Guru memberikan skor 70 dari 70 (100%) untuk aspek penggunaan, menunjukkan kemudahan dalam pemakaian tanpa perlu pelatihan khusus, serta skor 79 dari 80 (99%) untuk aspek isi, menandakan relevansi yang tinggi dengan tujuan pembelajaran. Orang tua siswa juga memberikan penilaian positif, dengan skor 316 dari 350 (90%) pada aspek penggunaan, yang menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan di rumah, dan skor 351 dari 400 (88%) pada aspek isi, menandakan efektivitas dalam penyampaian materi meskipun masih ada ruang untuk penyempurnaan. Secara keseluruhan, dengan rata-rata skor 94%, media ini dikategorikan sebagai sangat praktis, menunjukkan efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah, meskipun masih dapat ditingkatkan di beberapa aspek tertentu.

Tahap terakhir adalah **Evaluasi (Evaluate)**, tahap ini dilaksanakan di akhir setiap empat tahap penelitian. Masing-masing tahap dievaluasi dan direvisi untuk menghasilkan media yang valid dan praktis. Hasil evaluasi telah dijabarkan pada setiap tahapan di atas. Evaluasi diperoleh dari data validasi yang memperoleh skor 91% dan kepraktisan yang memperoleh skor 94%. Dengan demikian buku cerita bergambar materi penjumlahan dan pengurangan dikatakan positif pada tahap implementasi.

Pembahasan

Pemanfaatan buku cerita bergambar dalam pembelajaran matematika, khususnya penjumlahan dan pengurangan, memberikan dampak positif terhadap antusias belajar siswa kelas 1 SD. Hal ini tidak terlepas dari karakteristik media buku cerita bergambar yang dihasilkan, yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Materi yang disajikan dalam bentuk cerita memberikan kejelasan konsep sesuai dengan ilustrasi yang mendukung pemahaman siswa. Jenis huruf dan bahasa yang sederhana menjadikan buku cerita lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Ilustrasi yang menarik dengan warna-warna kontras juga berperan penting dalam menarik minat belajar siswa terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan (Muchtadi *et al.*, 2023). Warna dan gambar yang menarik dapat membantu meningkatkan perhatian siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Nainggolan, 2023). Visualisasi dalam buku cerita bergambar membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret sebelum mereka beralih ke pemahaman abstrak (Istiqomah, 2023; Suganda M *et al.*, 2021). Dengan pendekatan visual, siswa dapat memahami langkah-langkah penyelesaian masalah matematika secara sistematis, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Jala, 2024).

Penelitian lain menunjukkan bahwa media bergambar mampu meningkatkan pemahaman konsep serta berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran melalui penggunaan elemen visual yang efektif (Tanjung *et al.*, 2022). Visualisasi yang tepat dalam buku cerita bergambar dapat memberikan stimulus kognitif yang lebih baik kepada siswa, sehingga mereka dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran (Nurhayati *et al.*, 2024). Buku cerita bergambar juga memiliki manfaat dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa, karena mereka tidak hanya belajar memahami konsep matematika, tetapi juga mengasah kemampuan literasi mereka dengan membaca cerita yang disajikan dalam buku tersebut (Hasanah, 2023).

Buku cerita bergambar dipilih sebagai media pembelajaran karena karakteristiknya yang menggabungkan elemen gambar dan teks singkat (Mawardah & Rambe, 2024). Dengan demikian, media ini sangat cocok untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap matematika dengan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, penggunaan buku cerita bergambar memungkinkan guru untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih kreatif dan interaktif (Marwati1 *et al.*, 2020).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji validasi dan uji kepraktisan, dapat disimpulkan bahwa buku pembelajaran berbasis cerita ini telah terbukti sangat valid dan praktis untuk digunakan. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa buku ini memiliki skor rata-rata 91%, yang mencerminkan kesesuaian dan kualitas konten dari segi tampilan, isi, dan bahan. Sementara itu, hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru dan orang tua siswa dengan skor rata-rata 94% menunjukkan bahwa buku ini sangat mudah digunakan dan mendukung proses pembelajaran. Secara keseluruhan, buku ini sudah memenuhi standar yang diperlukan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun di rumah.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih dari peneliti disampaikan kepada semua pihak yang berkontribusi dalam proses penelitian pengembangan buku cerita bergambar, iku membantu serta mendukung kelancaran penelitian dari awal hingga selesainya penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Asih Mandarti, M. P., Henggang Bara Saputrom M.Pd., & Yeyen Febrilia, S. Pd. (2023). *PERKEMBANGAN KOGNITIF MATEMATIKA SEKOLAH DASAR* (1st ed.). K-Media.
- Dewi, V., & Ompusunggu, K. (2022). *PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN MANFAATNYA DI SMPNEGERI 1 PARANGINAN THE USE OF MEDIA IN MATHEMATICS LEARNING AND THEIR BENEFITS IN SMP NEGERI 1 PARANGINAN* (Vol. 1, Issue 18). <https://doi.org/https://doi.org/10.36764/jc.v6i1.694>
- Dr.Paul Suparno. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. KANISIUS.

- Ellyana, Elfi, Jayanti, I. S., & Milasari, D. (2023). 41160-109972-1-PB (4). *Jurnal Bina Desa*, 5(Buku Matematika Bergambar untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika), 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jbd.v5i1.41160>
- Faudya Harsyanda, E., Luthviyah, S., Manda, A., Kurnia, B., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Nusa Putra, U., Sukabumi, K., & Jawa Barat, P. (n.d.). *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata dan Pembelajaran Konseling Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V*. <https://doi.org/https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i2.3126>
- Fitriyani, D., Saefurohman, A., Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, J., Tarbiyah dan Keguruan, F., Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U., & Pendidikan Guru Madrasah Ibtida, J. (2023). Analysis of Learners' Learning Difficulties on Addition and Subtraction Materials. In *Desember* (Vol. 10, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.32678/ibtidai.v10i2.9330>
- Hanifa Hafiza, Widia Riska Fitriani, & Titik Mariyani. (2024). PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI BERBAGAI MACAM MEDIA PEMBELAJARAN. *Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 154–167. <https://doi.org/10.32665/abata.v4i2.3391>
- Hasanah, U., & Author, C. (2023). *EDUKASI: JURNAL PENDIDIKAN INDONESIA PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR BERMUATAN KEARIFAN LOKAL SEBAGAI KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS 2 SD*. <https://doi.org/https://doi.org/10.60132/edu.v1i1.109>
- Imanulhaq, R., & UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, P. (2022). ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN SEBAGAI DASAR KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal WANIAMBey: Journal of Islamic Education*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Istiqomah; Wiwin Nur. (2023). sitiannisah,+Journal+manager,+Artikel+Wiwin+3. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(<https://e-journal.ejournal.metrouniv.ac.id/elementary/issue/view/427>), 14–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.32332/elementary.v9i2.6779>
- Jala, W. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa di Kelas IV SD Inp. Maulafa. In *REFLEKSI* (Vol. 13, Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.37058/jarme.v7i1.13438>
- Karolina Tanjung, M., Panjaitan, M. B., Thesalonika, E., & Pematang Siantar, N. (2022). Pedagogika:Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan PENGARUH MEDIA GAMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGHITUNG PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS 1 SD NEGERI 095130 SENIO BANGUN. *Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 162–168. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2year2022>
- Kristina, O. :, & Permatasari, G. (2021). *PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR / MADRASAH IBTIDAIYAH* (Vol. 17).
- Marwati1, T., Haki Pranata, O., & Suryana, Y. (2020). *PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Pengembangan Buku Cerita Bergambar Konsep Keliling dan Luas Daerah Persegi Panjang untuk Siswa Kelas IV SD* (Vol. 7, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25270>
- Mawardah, Q., & Rambe, R. N. (2024). *ELSE (Elementary School Education Journal) PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR*. 8(2). <https://doi.org/10.30651/else>
- Mirnowati. (2020). *Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa*. 9(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.14>

- Muchtadi, M., Haryadi, R., & Sapitri, M. (2023). PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR ANIME MENGGUNAKAN MODEL KOOPERATIF LEARNING PADA MATERI LINGKARAN. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 8(1), 19. <https://doi.org/10.25157/teorema.v8i1.8203>
- Mulfajril, R., Hadiyanto, H., & Sofyan, H. (2023). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 8(1), 40–55. <https://doi.org/10.22437/jptd.v8i1.25196>
- Nainggolan, E. (2023). Penggunaan Sumber Belajar Dalam Pengajaran Matematika. *Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengelatan Alam*, 1(4), 46–56. <https://doi.org/10.59581/konstanta-widyakarya.v1i4.1465>
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, A., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Claudia Maharani, S. (2021). PENGGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN MANFAATNYA DI SEKOLAH DASAR SWASTA PLUS AR-RAHMANIYAH. In *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1353>
- Nurhayati, I. D., Bachri, B. S., & Fitri, R. (2024). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7(2), 600–609. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.705>
- Purwaningrum, J. P., Slamet Kusmanto, A., Ahyani, L. N., & Purwoko, R. Y. (2023). *JURNAL EDUPEDIA*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24269/ed.v7i2.2394>
- Rohmah, U. (2025). Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Perkembangan dan Pendidikan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 130–138. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.5918>
- Rozinita, A., Mushafanah, Q., & Nugroho, A. A. (2023). Analisis Kesulitan Peserta Didik dalam Menyelesaikan Soal Cerita Operasi Hitung Penjumlahan dan Pengurangan. *ALSYS*, 3(4), 419–428. <https://doi.org/10.58578/alsys.v3i4.1315>
- Siarnagama, L., Peranginangin, H., & Rahim, A. (2023). 4921-17498-1-PB. *Jurnal Pendidikan Mandal*, 8(Pengaruh Keterampilan Membaca Pemahaman Terhadap Kemampuan Pemecahan Soal Cerita Matematika), 290–293. <https://doi.org/https://doi.org/10.58258/jupe.v8i1.4921>
- Siswanto, E. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 8. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jrpms.081.06>
- Suganda M, V. A., Toybah, T., Laihat, L., Oktavia, M., & Maharani, M. (2021). Bahan Ajar Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013 Berbasis Cerita Bergambar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 262–268. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1849>