

Analisis Kebutuhan Media Komik Digital Matematika Berbasis Kontekstual terhadap Literasi Numerasi pada Siswa Kelas III Gugus IV Kintamani

I Wayan Muliasa^{1*}, Ni Nyoman Lisna Handayani², I Ketut Suparya³

¹⁻³Institut Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Indonesia

Corresponding Author's e-mail : muliasawayan7@gmail.com

ARMADA
JURNAL PENELITIAN MULTIDISIPLIN

e-ISSN: 2964-2981

ARMADA : Jurnal Penelitian Multidisiplin

<https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada>

Vol. 04, No. 09 September, 2026

Page: 5338-5344

DOI:

<https://doi.org/10.55681/armada.v4i9.3888>

Article History:

Received: Juli 09, 2026

Revised: Agustus 21, 2026

Accepted: September 19, 2026

Abstract : *This study was motivated by the low numeracy literacy skills of third-grade students in the Kintamani Cluster IV, as well as the limited use of engaging and contextual mathematics learning media. The study aimed to analyze the need for contextual-based digital comic media. A qualitative descriptive research method was employed to describe the need for such media in relation to the numeracy literacy of third-grade students in the Kintamani Cluster IV. Data collection techniques included interviews, observation, and documentation. The findings revealed that mathematics instruction in the third-grade classrooms relied predominantly on textbooks and lecture-based methods; consequently, there was a pressing need for learning media capable of fostering optimal instruction. Suboptimal learning conditions can lead to low student engagement, and students continue to struggle with understanding word problems and connecting mathematical concepts to real-life situations. Therefore, there is a significant need for innovative learning media, such as contextual-based digital comics..*

Keywords : *Digital Mathematics Comic, Contextual Approach, Numeracy Literacy*

Abstrak : Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi numerasi siswa kelas III di gugus IV kintamani serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran matematika yang menarik dan kontekstual. Penelitian ini memiliki sebuah tujuan untuk menganalisis kebutuhan media komik digital berbasis kontekstual. Metode penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang menggambarkan tentang kebutuhan media komik digital matematika berbasis kontekstual terhadap literasi numerasi pada siswa kelas III gugus IV kintamani. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi serta dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah sebuah proses pembelajaran matematika di kelas III masih dominan dengan menggunakan sebuah buku paket ataupun sebuah metode ceramah, sehingga di sekolah tersebut sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran yang optimal. Pembelajaran yang belum optimal dapat berdampak akan rendahnya keterlibatan siswa di dalam proses pembelajaran dan masih juga ditemukan adanya kesulitan dari peserta didik terkait dengan pemahaman berupa soal cerita dan juga mengaitkan sebuah konsep matematika berdasarkan permasalahan yang mereka temui dalam kehidupan nyata dan sangat membutuhkan

media inovatif salah satunya adalah komik digital berbasis kontekstual.

Kata Kunci : Komik Digital Matematika, Pendekatan Kontekstual, Literasi Numerasi

PENDAHULUAN

Kemampuan kognitif dan bahasa anak usia dini dapat dikembangkan melalui pengenalan konsep dasar literasi seperti pengenalan konsep membaca, menulis dan berhitung, dengan tujuan supaya anak dapat dengan mudah menerima konsep yang lebih rumit di sekolah jenjang berikutnya, yaitu Sekolah Dasar. Literasi numerasi, sains, kewargaan, finansial, teknologi, dan budaya merupakan literasi dasar yang dapat dikembangkan sejak anak usia dini (Wahyuni, 2022). Literasi numerasi merupakan suatu pemahaman dalam penggunaan simbol dan angka matematika dalam menyelesaikan permasalahan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pada tahun 2019 berdasarkan hasil PISA yang dirilis OECD tingkat literasi numerasi Indonesia berada pada peringkat 62 dari 70 negara, hal ini menunjukkan bahwa tingkat literasi numerasi Indonesia masih sangat rendah (Salvia et al., 2018). Literasi numerasi merupakan Kemampuan seseorang dalam menggunakan sebuah konsep maupun prosedur serta fakta dan alat matematika untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang ditemui pada kehidupan sehari-hari jadi kemampuan ini akan menjadi salah satu indikator yang paling penting dalam meningkatkan kualitas dari individu serta menjadi sebuah fokus utama dalam pelaksanaan assessment nasional di Indonesia (Duha & Harefa, 2024). Khususnya dalam pembelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran inti yang terdapat di dalam kurikulum Pendidikan di Indonesia. Pembelajaran matematika yang ideal seharusnya dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep matematika secara mendalam, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis, serta dapat menerapkan pengetahuan matematik dalam kehidupan sehari-hari (Simanjuntak & Murniarti, 2024). Idealnya dalam pembelajaran matematika siswa diharapkan dapat memahami konsep-konsep dan mengaitkannya dengan konteks bukan hanya menghafalkan rumus saja. Matematika khususnya di kelas III bukan hanya difokuskan pada penguasaan konsep prosedur semata, akan tetapi juga harus mampu memahami serta mampu menumbuhkan literasi numerasi siswa (Rahmawati et al., 2025). Literasi numerasi adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan berbagai macam angka dan simbol terkait dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari lalu menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk serta menginterpretasi hasil analisis untuk memprediksi dan mengambil Keputusan (Mahmud & Pratiwi, 2019) Pembelajaran matematika yang ideal seharusnya menciptakan suasana yang bermakna, kontekstual dan menyenangkan serta mampu mendorong motivasi siswa untuk ikut serta aktif dalam membangun pemahaman melalui sebuah pengalaman belajar yang dekat dengan dunia nyata mereka.

Berdasarkan hal ini banyak sekali ditemukan bahwa siswa tidak menyukai pelajaran matematika karena menganggap bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang sangat kompleks dan membingungkan dan tidak menarik. Hal ini mengakibatkan siswa kelihatan konsentrasi dan gagal mencapai nilai yang maksimal dalam pembelajaran matematika. di kelas III Gugus IV Kintamani, di mana kondisi pembelajaran matematika disanam belum sepenuhnya sesuai dengan kondisi ideal yang seharusnya. Hal ini ditemukan bahwa 71,4% dari siswa kelas III di Gugus IV di Kintamani masih mengalami kesulitan di dalam memahami sebuah konsep matematika yang berkaitan dengan numerasi, terkhususnya dalam menyelesaikan sebuah soal – soal kontekstual yang di dalamnya membutuhkan sebuah pemahaman makna bilangan dan penerapannya dalam kehidupan nyata siswa. siswa disini cenderung mampu mengerjakan sebuah soal rutin yang bersifat mekanis, tetapi mengalami kesulitan jika dihadapkan pada permasalahan numerasi yang menuntut penalaran dan pemahaman konteks. Selain itu, hasil observasi juga memperlihatkan bahwa pembelajaran matematika kelas III di Gugus IV Kintamani masih didominasi dengan metode ceramah dan penggunaan sebuah buku teks sebagai suber belajar utama.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih cenderung terbatas. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, guru hanya menggunakan buku paket dan papan tulis

sebagai media utama dalam 4 dari 5 kali pertemuan yang diamati, tanpa memanfaatkan media konkret, media visual, maupun media berbasis teknologi. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran matematika berlangsung secara konvensional dan kurang memberikan variasi pengalaman belajar, sehingga beberapa siswa terlihat kurang aktif serta kurang fokus selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar matematika. Hal ini juga memberikan dampak terhadap keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta kemampuan literasi numerasi siswa. Berdasarkan hasil tes awal yang diberikan kepada siswa kelas III, hanya 8 siswa (28,6%) yang mampu menyelesaikan soal numerasi kontekstual dengan benar, sedangkan (71,4%) masih mengalami kesulitan dalam menggunakan konsep bilangan untuk memecahkan masalah sehari-hari. Selain itu, sebagian besar siswa belum mampu menafsirkan informasi yang disajikan dalam bentuk gambar atau tabel sederhana dan menghubungkannya dengan penyelesaian masalah yang diberikan. Mereka lebih berkeinginan belajar menggunakan bahan ajar yang menarik dan sederhana sebagai gambaran materi pembelajaran seperti komik matematika, tidak hanya buku pelajaran biasa yang berisi tulisan saja.

Oleh karena itu, sangat diperlukan media pembelajaran yang inovatif, yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mengaitkan materi matematika dengan konteks nyata siswa (Mahayani *et al.*, 2024). Media komik digital berbasis kontekstual memungkinkan penyajian materi matematika dalam situasi kehidupan sehari-hari yang dekat dengan pengalaman siswa, seperti kegiatan berbelanja, bermain, maupun aktivitas di lingkungan sekitar (Nawafil, 2022). Penyajian semacam ini dapat membantu siswa memahami makna bilangan serta penerapannya dalam kehidupan nyata. Selain itu, penggunaan media komik digital berbasis kontekstual juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, karena materi disampaikan dalam bentuk cerita yang menarik dan mudah dipahami (Kamelia *et al.*, 2026). Pemanfaatan media digital memungkinkan penyajian visual, animasi, dan interaksi yang lebih variatif, sehingga dapat mendukung gaya belajar siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan naratif. Dengan demikian, diharapkan penggunaan media komik digital berbasis kontekstual tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga secara signifikan meningkatkan kemampuan literasi numerasi siswa (Merakati *et al.*, 2026).

Sebelum media komik digital berbasis kontekstual ini akan dikembangkan oleh penelitian berlanjut maka diperlukan sebuah analisis kebutuhan untuk memperoleh sebuah informasi yang lebih dalam lagi terkait dengan kondisi pembelajaran matematika serta karakteristik peserta didik serta kebutuhan guru dan media yang selama ini digunakan terkait dengan kendala dalam meningkatkan literasi numerasi. Analisis kebutuhan ini akan menjadi sebuah tahap awal yang sangat penting agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna tata karakteristik peserta didik di kelas III gugus IV kintamani. Betul kan hal tersebut penelitian ini mengenai analisis kebutuhan media komik digital matematika berbasis kontekstual terhadap literasi numerasi siswa kelas III di Gugus IV kintamani. Hasil dari penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan gambaran mengenai kebutuhan nyata di lapangan sebagai dasar dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif serta menarik dan efektif digunakan untuk mendukung peningkatan dari kemampuan literasi numerasi peserta didik

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang menggambarkan tentang kebutuhan media komik digital matematika berbasis kontekstual terhadap literasi numerasi pada siswa kelas III gugus IV kintamani. Teknik pengumpulan datanya adalah triangulasi /kontekstualisasi, analisis data bersifat kualitatif, dan hasil penelitian fokus pada informasi umum. Pendekatan kualitatif ini merupakan salah satu penelitian yang berfokus pada makna dan definisi terkait situasi yang berkaitan dengan keseharian (Tina *et al.*, 2024). Subjek pada penelitian ini adalah siswa dan guru di SD IV Kintamani. Dimana, subjek ini adalah sumber utama untuk menggali data. Sedangkan objek penelitian adalah media komik digital berbasis kontekstual.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, observasi serta dokumentasi. Berdasarkan tekniknya, adapun instrumen pada penelitian ini adalah instrumen wawancara dan lembar observasi. Penelitian ini menggunakan teknik analisis menurut model

milles dan Huberman yaitu dikumpulkannya terlebih dahulu data yang akan selanjutnya dilanjutkan dengan reduksi data kemudian dilanjutkan dengan penyajian data serta penarikan kesimpulan atau verifikasi (Silak *et al.*, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis kebutuhan terhadap media komik yang ditemukan di lapangan, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebagian besar guru membutuhkan sebuah media komik digital berbasis kontekstual yang dapat membantu proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga melakukan sebuah wawancara terhadap guru kelas III. Terdapat beberapa aspek yang ditanyakan yaitu 1) kondisi pembelajaran, 2) literasi numerasi, 3) penggunaan Media, 4) Kebutuhan Media, 5) Pembelajaran Kontekstual. 6) Pengembangan komik. Dari beberapa aspek tersebut, dijadikan ke dalam beberapa pertanyaan sebagai instrumen wawancara terhadap guru. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru didapatkan bahwa dalam proses pembelajaran guru mengawali dengan melaksanakan sebuah apersepsi yang kemudian dilanjutkan dengan menjelaskan sebuah materi dengan menggunakan buku paket dan papan tulis. Setelah itu dengan biasa siswa akan mengerjakan latihan soal secara individu atau dengan berkelompok. Selain itu guru kelas III mengatakan bahwa materi yang paling sulit dipahami oleh siswa adalah materi soal cerita, pecahan sederhana hingga pengukuran sering menjadi kesulitan dikarenakan siswa belum mampu menghubungkan soal dengan situasi nyata.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara mengenai kemampuan literasi numerasi siswa, guru kelas III mengatakan bahwa kemampuan literasi numerasi di kelas III sangat beragam, sebagian dari siswa mampu menghitung dengan baik, akan tetapi masih banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami sebuah informasi dalam soal cerita dan menentukan langkah penyelesaiannya. Selain itu, kendala yang sering dialami oleh siswa ketika menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kehidupan nyata siswa yaitu siswa sering tidak memahami isi soal serta siswa juga kurang teliti membaca, dan belum terbiasa mengaitkan sebuah konsep matematika dengan pengalaman sehari-hari. Lain daripada itu, guru juga sering menggunakan media buku paket, LKPD, gambar ataupun benda konkret serta video pembelajaran dan sesekali menggunakan sebuah powerpoint. Hal ini terlihat bahwa guru belum menggunakan media yang menjurus ke kontekstual. Media yang digunakan dikatakan bahwa cukup membantu, akan tetapi belum sepenuhnya menarik perhatian siswa. Beberapa siswa merasakan bosan dan kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, peneliti menyimpulkan bahwa guru masih membutuhkan solusi mengenai proses pembelajaran agar lebih efektif dan dapat mencegah rasa bosan yang ditimbulkan oleh siswa. Selain itu, siswa juga terlihat masih belum paham ketika dihadapkan dengan soal cerita mengenai soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal tersebut, Peneliti juga menanyakan terkait dengan efektivitas penggunaan media pembelajaran matematika yang berupa media digital jadi guru mengatakan bahwa pernah menggunakan sebuah media pembelajaran digital yaitu berupa video pembelajaran dari sebuah internet dan presentasi PowerPoint. akan tetapi, guru belum pernah menggunakan komik digital yang berkaitan dengan pembelajaran matematika berbasis kontekstual. terkait dengan penggunaan media digital respon dari siswa ketika pembelajaran menggunakan media yang menarik atau berbasis teknologi terlihat sangat antusias dan lebih fokus serta siswa juga lebih aktif bertanya dan lebih mudah memahami materi dibandingkan saat hanya menggunakan sebuah buku.

Selain itu peneliti juga menanyakan terkait dengan komik digital, guru mengatakan bahwa komik digital dapat menarik perhatian siswa karena dapat terdapat beberapa gambar cerita ataupun warna yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan guru juga mengatakan bahwa soal matematika yang dikemas dalam sebuah cerita akan membuat Siswa lebih mudah memahami konsep matematika itu sendiri dan guru juga mengatakan bahwa materi matematika yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari itu sangat penting karena siswa akan lebih mudah memahami sebuah konsep jika dikaitkan dengan sebuah pengalaman yang mereka temui di setiap harinya, seperti contohnya kegiatan berbelanja ataupun bermain serta mengukur sebuah benda di sekitar dan guru juga mengatakan bahwa komik digital yang sebaiknya digunakan itu adalah komik yang bahasa sederhana serta menggunakan gambar yang menarik yang sesuai dengan

materi untuk di kelas III. Guru berharap media yang lebih menarik itu dapat meningkatkan minat belajar siswa serta membantu memahami konsep matematika melalui situasi nyata meningkatkan kemampuan literasi numeral dan juga membuat sebuah pembelajaran akan lebih aktif dan lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran di kelas III di Gugus IV Kintamani masih didominasi dengan penggunaan buku paket dan penjelasan langsung. Kemampuan literasi numerasi siswa, terutama dalam memahami soal cerita dan menggabungkan konsep masih sangat perlu ditingkatkan. Guru menilai bahwa media yang digunakan saat ini belum sepenuhnya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru juga memperkuat bahwa media komik digital berbasis kontekstual berpotensi menjadi solusi karena dapat menyajikan materi matematika dalam bentuk cerita yang dekat dengan kehidupan siswa. Media ini diharapkan memiliki sebuah tampilan yang menarik dan menggunakan bahasa yang sederhana, serta dilengkapi latihan interaktif sehingga mampu meningkatkan minat belajar dan kemampuan literasi numerasi siswa kelas III SD di Gugus IV Kintamani.

Hal ini didukung oleh peneliti (Nadia *et al.*, 2022) bahwa Berdampingan dengan era digital pada abad ke-21, kemampuan literasi numerasi akan semakin menarik jika diimbangi dengan kemampuan literasi digital agar dapat memperkuat kecakapan peserta didik dalam bersaing secara global. Nomor hasil literasi merupakan kemampuan untuk menerapkan sebuah konsep keterampilan operasi hitung dan konsep bilangan dalam kehidupan sehari-hari serta membatasi juga merupakan suatu kemampuan menginterpretasikan informasi kuantitatif yang terdapat di sekitar siswa kemampuan ini dapat terwujud dengan munculnya kenyamanan terhadap bilangan dan juga mempunyai kecakapan menggunakan keterampilan matematika secara efektif dan efisien kemampuan ini juga terwujud dalam pemahaman serta peserta didik dalam mengapresiasi informasi secara matematis misalnya saja diwujudkan dalam bentuk sebuah grafik bagan ataupun tabel (Ekowati & Suwandayani, 2018). Berdasarkan hal ini penting sekali untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa komik digital berbasis kontekstual. Komik matematika adalah media edukasi yang sederhana, mudah dimengerti oleh siswa, penyampaian materi menjadi menarik sehingga meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga dapat berkontribusi pada penguatan literasi numerasi (Zahra *et al.*, 2025). Selain itu, peneliti (Ika Febriana, 2025) menemukan bahwa E-Komik Interaktif dengan narasi dan dialog dalam bahasa Indonesia memiliki validitas tinggi (93%), kepraktisan (92,5%), dan N-Gain yang signifikan (0,60). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran visual yang menarik dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dapat meningkatkan literasi siswa. E-Komik Interaktif dapat mengatasi masalah rendahnya minat baca dan kurangnya akses ke bahan ajar berkualitas.

Berdasarkan hal ini siswa kelas III membutuhkan media pembelajaran komik, hal ini sejalan dengan (Verra *et al.*, n.d.) media pembelajaran yang digunakan kurang menstimulus untuk meningkatkan kemampuan numerasi dan motivasi belajar siswa. Kedua, berdasarkan hasil penyebaran soal tes kemampuan literasi numerasi siswa menunjukkan bahwa sebanyak 73% siswa masih tergolong rendah. Ketiga, berdasarkan hasil penyebaran angket motivasi belajar siswa diperoleh bahwa hanya 46% siswa yang tergolong memiliki motivasi belajar tinggi, sedangkan 54% lainnya masih cenderung rendah. Keempat, siswa lebih tertarik membaca buku cerita bergambar seperti komik daripada buku pelajaran biasa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran komik matematika yang dapat menstimulus kemampuan numerasi dan motivasi belajar siswa perlu dikembangkan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa, peneliti menemukan bahwa Ketika proses pembelajaran itu berlangsung sebagian besar siswa menunjukkan motivasi yang cukup cukup baik akan tetapi perhatian mereka masih mudah beralih ketika suatu proses pembelajarannya terlalu lama akan tetapi siswa sangat terlihat antusias ketika guru menambahkan sebuah gambar ataupun sebuah ilustrasi serta cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dibandingkan dengan hanya mendengarkan sebuah pembelajaran guru secara lisan di depan kelas yang akan membuat siswa merasa bosan. Maka dari itu hal ini didukung oleh (totong heri *et al.*, 2019) Motivasi merupakan dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang sehingga ia berminat terhadap sesuatu yang dipelajarinya, karena minat adalah alat motivasi dalam belajar. Minat belajar seseorang tergantung kepada seberapa besar keinginan untuk mendapatkan hasil belajar.

Motivasi sangat memiliki peran penting untuk menggerakkan minat belajar. Sering terjadi pada siswa yang tidak memiliki motivasi akan berdampak buruk pada hasil belajar siswa. Begitu pula sebaliknya seorang siswa yang memiliki motivasi akan berdampak positif terhadap hasil belajarnya. Betapa penting peran motivasi dalam belajar, karena itu motivasi memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan terhadap karakteristik dari siswa kelas III di SD gugus IV kintamani sebagian besar peserta didik menyukai sebuah media yang dicantumkan berupa sebuah gambar ataupun terdapat tokoh- tokoh cerita dan juga percakapan sederhana karena hal ini dapat mengaktifkan motivasi pembelajaran di kelas serta siswa juga menunjukkan adanya ketertarikan dan motivasi serta antusias yang tinggi terhadap penggunaan sebuah media digital Karena Mereka sudah terbiasa menggunakan sebuah telepon pintar maupun perangkat elektronik lainnya di bawah pendampingan orang tua di rumah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media komik digital sangat dibutuhkan di SD gugus IV Kintamani.

Berdasarkan sebuah hasil observasi serta wawancara kepada guru di kelas III SD gugus IV kintamani berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa sebuah proses pembelajaran matematika di kelas 3 masih dominan dengan menggunakan sebuah buku paket ataupun sebuah metode ceramah, sehingga di sekolah tersebut sangat membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran yang optimal. Pembelajaran yang belum optimal dapat berdampak akan rendahnya keterlibatan siswa di dalam proses pembelajaran dan masih juga ditemukan adanya kesulitan dari peserta didik terkait dengan pemahaman berupa soal cerita dan juga mengaitkan sebuah konsep matematika berdasarkan permasalahan yang mereka temui dalam kehidupan nyata.

Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi Siswa masih sangat penting untuk ditingkatkan lagi terutama dalam memahami sebuah informasi di dalam sebuah soal dan juga menentukan sebuah strategi penyelesaian dan menginterpretasikan hasil perhitungan oleh karena itu komik digital bermatematika berbasis kontekstual ini menjadi salah satu alternatif yang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan dari siswa kelas III di SD gugus IV kintamani, dengan menggunakan media ini dapat berpotensi untuk mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa secara lebih bermakna, serta mampu meningkatkan sebuah motivasi belajar siswa dan akan sangat penting dalam mendukung pengembangan kemampuan literasi siswa melalui penyajian materi yang menarik dan kontekstual dengan demikian hasil analisis kebutuhan ini menunjukkan bahwa pengembangan media komik digital matematika berbasis kontekstual ini sangat layak untuk dilakukan sebagai inovasi pembelajaran matematika di sekolah dasar khususnya di gugus IV kintamani.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Di kelas III Gugus IV kintamani masih minim adanya media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan motivasi belajar matematika serta meningkatkan literasi numerasi siswa. Proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas masih menggunakan sebuah pembelajaran yang menggunakan metode ceramah sehingga siswa sering kali bosan di dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini juga terlihat siswa juga belum memahami soal cerita yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari maka dari itu hal ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi numerasi sangat penting untuk ditingkatkan lagi sehingga inovasi media komik digital berbasis kontekstual khususnya untuk di kelas III di Gusus IV kintamani sangat penting untuk dikembangkan lebih lanjut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Berkat dan Rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Artikel ini, Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak, terutama kepada Dosen Pembimbing, dan rekan – rekan yang telah memberi masukan, dukungan dan dorongan terhadap keseluruhan proses dan penulisan ini hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Duha, R., & Harefa, D. (2024). *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Ekowati, D. W., & Suwandayani, B. I. (2018). *Literasi Numerasi Untuk Sekolah Dasar* (Vol. 1). Ummpress.
- Kamelia, S., Muharam, A., & Nurhuda, A. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman. *Caxra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(2), 538–550.
- Literasi, K., Dan, N., & Belajar, M. (N.D.). 3 1,2,3. 201–205.
- Mahayani, L. D., Wibawa, I. M. C., & Paramartha, W. E. (2024). Media E-Komik Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *International Journal Of Natural Science And Engineering*, 8(2).
- Mahmud, M. R., & Pratiwi, I. M. (2019). Literasi Numerasi Siswa Dalam Pemecahan Masalah Tidak Terstruktur. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 69–88.
- Medan, U. N. (2025). *THE ROLE OF INDONESIAN LANGUAGE IN BUILDING STUDENTS ' SCIENCE NUMERACY LITERACY IN THE ERA OF GLOBALIZATION PERAN BAHASA INDONESIA DALAM MEMBANGUN LITERASI*. 7, 287–296.
- Merakati, I., Azis, D. A., Saswati, R., Maipauw, M. M., Yani, D. P., Hendra, A., Michael, T., Kurniawan, M. F., Asri, Y. N., & Nabillah, R. (2026). *Media Pembelajaran Digital Bagi Anak Sekolah Dasar*. PT Penerbit Qriset Indonesia.
- Model, E., Project, P., Learning, B., Kemampuan, T., Dan, N., Digital, L., Didik, P., Ibtidaiyah, M., Faridah, N. R., Afifah, E. N., & Lailiyah, S. (2022). *Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Dan Literasi Digital Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Nadia Risya Faridah 1 □ , Eka Nur Afifah 2 , Siti Lailiyah 3*. 6(1), 709–716.
- Motivasi, M., Belajar, M., Heri, T., & Pendahuluan, A. (2019). *Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa*. 15(1), 59–79.
- Nawafil, M. (2022). *Pengembangan Media Komik Digital Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Pendidikan, J., Anak, I., Dini, U., Indonesia, B., Kelas, S., & Sd, I. V. (N.D.). *A S - S A B I Q U N*. 6, 831–849.
- Rahmawati, N., Wahyuningsih, W. A., & Rahmadeni, F. (2025). *Pengaruh Media Congklak Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas III Di SDIT Rabbi Radhiyya 01 Curup*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Salvia, N. Z., Sabrina, F. P., & Maula, I. (2018). *Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Peserta Didik Ditinjau Dari Kecemasan Matematika*. 2019.
- Silak, M., Simbiak, I. T., & Tommi, T. (2024). Persepsi Masyarakat Terhadap Pelaksanaan Program Sanimas Di Kampung Yoboi Distrik Sentani Kabupaten Jayapura. *Jurnal Wilayah, Kota Dan Lingkungan Berkelanjutan*, 3(1), 1–15.
- Simanjuntak, R. E. C., & Murniarti, E. (2024). Peran Guru Dalam Mengintegrasikan Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Fase A. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9511–9517.
- Wahyuni, I. (2022). *Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar Pada Anak Usia Dini*. 6(6), 5840–5849. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3202>
- Zahra, N., Hartatiana, H., & Ramury, F. (2025). E-Komik Berkonteks Dulmuluk Palembang: Strategi Penguatan Literasi Numerasi. *SJME (Supremum Journal Of Mathematics Education)*, 9(2), 249–264.