

## **Pengembangan Media Pembelajaran Soal cerita dengan Cerpen Pada Materi Operasi Hitung Campuran untuk Siswa Kelas IV SDN Sumberkerep Tahun Ajaran 2012/2013**

**Nur Hidayati Laili, Devy Tristiana**  
Program Studi Pendidikan Matematika  
FKIP Universitas Islam Darul ‘Ulum  
Jl. Airlangga No. 3 Sukodadi Lamongan

**Abstract :** *The purpose of this study was to develop learning media of story question with short story for the fourth graders of the state of elementary school of Sumberkerep on material of mixture arithmetic operations. The design of the study was the development of learning device according to Thiagarajan, the 4-D models consisting of four stages of development that Define, Design, Develop and Disseminate. In this study, the data obtained from the test students after using mathematical stories, charging student questionnaire responses, and the results of the validation. Based on the analysis, it was known that the results of the validation by the validator to the mathematics of short stories that was reaching a scale of 3.8 (valid), the results of the assessment practicality validator which states that short stories were developed can be applied math in elementary school, and the results of student questionnaire responses stating responses positive student reaches 95%. The results of student learning was said to be completed in accordance with KKM set at school. According to the results of this study concluded that short stories that have developed mathematical fit for use as a medium of students' learning in solving arithmetic operation story material mixed views on the criteria valid, practical and effective.*

**Keywords:** *stories math, story question.*

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran matematika di SD mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Tujuan pembelajaran matematika tidak hanya dimaksudkan agar siswa terampil dalam melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian, tetapi juga mengusahakan agar siswa mampu

menggunakan ketrampilan tersebut untuk menyelesaikan masalah. Matematika tidaklah sulit untuk dipelajari namun juga tidaklah mudah dalam mempelajarinya. Berbagai anggapan tentang matematika berkembang luas diluar, seperti yang terjadi di SDN Sumberkerep, Kecamatan Mantup Kabupaten Lamongan. Berdasarkan hasil wawancara dengan para siswa di sekolah tersebut, diketahui bahwa

sebagian besar siswa kelas IV di sekolah tersebut mengatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit terutama dalam menyelesaikan soal cerita matematika.

Hal senada juga dikemukakan oleh Suharjo (2009) yang mengatakan bahwa salah satu kesulitan yang dihadapi siswa SD dalam mempelajari matematika adalah dalam mengerjakan soal cerita. Dikatakan pula bahwa dalam mempelajari topik soal cerita, walaupun siswa sudah berulang kali dijelaskan ternyata masih banyak yang belum dapat mengerjakan dengan benar. Hal ini disebabkan karena dalam mengerjakan soal cerita, selain dibutuhkan keterampilan berhitung juga dibutuhkan keterampilan membedakan dan menganalisis pernyataan yang relevan dan tidak relevan yang pada akhirnya dimodelkan dalam bahasa matematika.

Dalam penyelesaian soal cerita sering dijumpai cara pengerjaan, langkah-langkah, atau prosedur yang lebih komplis daripada menyelesaikan soal matematika biasa. Dalam menyelesaikan soal cerita, siswa dituntut untuk mengikuti langkah-langkah yang telah ditetapkan, yaitu menyebutkan apa yang diketahui, apa yang ditanyakan serta akhirnya menjawab soal sesuai dengan yang diminta. Langkah-langkah pengerjaan tersebut termasuk dalam kategori operasi, skill atau prosedur (Arifin, 2009). Terkadang dalam menyelesaikan soal cerita, siswa memasukkan semua bilangan yang ada dalam soal, padahal tidak semua bilangan harus dimasukkan. Siswa harus bisa memilih informasi yang

penting sebelum akhirnya menyelesaikan soal tersebut.

Salah satu hal yang mempengaruhi berhasil tidaknya siswa dalam menyelesaikan soal cerita adalah minat mereka terhadap soal cerita tersebut.

Dalam mata pelajaran matematika juga terdapat cerita yang berupa soal (soal cerita), namun sebagian besar siswa SD lebih menyukai membaca cerita pendek untuk anak-anak. Hal tersebut disebabkan karena cerita pendek tersebut menyajikan sesuatu yang dapat menarik minat siswa untuk membacanya seperti gambar yang menarik, cerita yang lucu, seru dan menyenangkan. Cerita pendek juga dapat membuat siswa merasa dan ingin menjadi tokoh yang ada di dalam ceritanya. Mereka bisa berfantasi dalam membacanya seolah-olah mereka mengalami sendiri kejadian yang ada dalam cerita tersebut dan jika mereka ditanya kembali tentang isi dan jalan ceritanya, tanpa membacapun mereka bisa menjelaskan dengan baik seluruh jalan ceritanya.

Siswanto (2008) mengatakan bahwa cerpen merupakan bentuk prosa rekaan yang pendek. Karena pendek, permasalahan yang digarap tidak begitu kompleks. Biasanya menceritakan peristiwa atau kejadian sesaat. Oleh karena itu, bahasa yang digunakan juga sangat sederhana sehingga tidaklah sulit bagi anak dalam memahami isi sebuah cerpen. Cerpen juga tidak hanya memiliki bentuk dan tampilan yang menarik serta cerita yang seru, namun juga bahasa yang digunakan mudah mengerti.

Cerpen memiliki beberapa perbedaan dengan komik. Banyak peneliti yang menggunakan komik dalam mengembangkan perangkat pembelajaran ataupun media pembelajaran. Berbeda dengan komik yang lebih menonjolkan gambar, cerpen lebih menitikberatkan pada cerita walaupun tidak sedikit cerpen yang memberikan tampilan gambar yang bagus dan menarik untuk lebih menambah minat para pembacanya.

Ibrahim (2006) menjabarkan beberapa model pengembangan perangkat pembelajaran diantaranya model pengembangan perangkat pembelajaran menurut Kemp, menurut Dick dan Carey dan juga menurut Thiagarajan.

1. Model pengembangan perangkat pembelajaran menurut Kemp  
Menurut Kemp (dalam Ibrahim, 2006:12) pengembangan perangkat pengajaran merupakan satu lingkaran yang kontinum. Tiap-tiap langkah pengembangan berhubungan secara langsung dengan aktivitas "revisi". Kemp juga menjelaskan bahwa pengembangan perangkat dapat dimulai dari titik manapun di dalam siklus.

2. Model Pengembangan perangkat pembelajaran menurut Dick dan Carey

Ibrahim (2006) menjelaskan bahwa menurut pendekatan ini, terdapat beberapa komponen yang akan dilewati di dalam proses pengembangan dan perancangan tersebut. Urutan-urutan perancangan dan pengembangan tersebut dijabarkan sebagai berikut.

a. Identifikasi tujuan pengajaran.

- b. Melakukan analisis intruksional.
- c. Mengidentifikasi tingkah laku awal/ karakteristik siswa.
- d. Merumuskan tujuan kinerja.
- e. Pengembangan tes acuan patokan.
- f. Pengembangan strategi pengajaran.
- g. Pengembangan dan atau memilih pengajaran.
- h. Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif.
- i. Menulis perangkat.
- j. Revisi pengajaran.

3. Model pengembangan perangkat pembelajaran menurut Thiagarajan, Semmel dan Semmel terdiri dari 4-D yaitu, *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran).

Dari ketiga pengembangan perangkat pembelajaran tersebut, peneliti memilih model pengembangan perangkat pembelajaran menurut Thiagarajan karena dianggap paling sesuai dengan pengembangan media pembelajaran soal cerita yang dilakukan oleh peneliti. Tahap-tahap dalam model pengembangan menurut Thiagarajan runtut dan jelas serta sesuai dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia.

### **Media Pembelajaran**

Menurut Hujair A.H Sanaky (2011) media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa

bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Maka dengan kelima bentuk stimulus ini akan membantu proses pembelajaran. Atau dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, lihat, dan gerakan.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (dalam Sanaky, 2011) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (dalam Sanaky, 2011:5) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan, serta merangsang siswa untuk belajar.

### Cerpen

Menurut Siswanto dalam bukunya pengantar teorik sastra (2008) cerpen merupakan kependekan dari cerita pendek. Cerpen merupakan bentuk prosa rekaan yang pendek. Pendek disini masih memepersyaratkan adanya keutuhan cerita, bukan asal sedikit halaman. Karena pendek, permasalahan yang digarap tidak begitu kompleks. Biasanya menceritakan peristiwa atau kejadian sesaat. Oleh karena itu,

bahasa yang digunakan juga bahasa yang sederhana. Dikatakan juga bahwa cerpen masih bisa dibagi lagi menjadi cerpen yang panjang (cerpenpan) dan cerpen yang pendek, biasa disebut cerita mini (cermin).

Edgar Allan Poe (Nurgiyantoro, 2010) berpendapat bahwa cerpen sesuai dengan nama dan wujudnya adalah sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam.

Cerpen yang sangat pendek hanya kurang dari 1000 kata. Cerpen jenis ini biasanya disebut cerita mini atau lazimnya disebut cermin. Selain itu, dijelaskan pula ada dua tipe *cerpen*, yaitu *cerpen* yang ditulis dengan sempurna disebut *well made short-story* dan *cerpen* yang ditulis tidak utuh disebut *slice of life short-story*. Tipe pertama adalah *cerpen* yang ditulis secara fokus yaitu: satu tema dengan plot yang sangat jelas dan ending yang mudah dipahami. Sebaliknya, *cerpen* tipe ke dua, tidak terfokus temanya, memencar, sehingga plot tidak terstruktur. Plot (alur) ceritanya kadang dibuat mengambang oleh pengarangnya. Cerpen tipe ini seringkali sulit dipahami sehingga perlu dibaca berulang-ulang. Pembaca karya seperti itu adalah kalangan tertentu yang memang paham akan karya-karya sastra.

Dalam media cerpen ini, isi yang termuat berupa soal-soal latihan. Bentuk soal terbagi dalam dua macam yaitu: soal hitungan dan soal cerita.

Menurut Haji (dalam *Shvoog.com*) mengemukakan bahwa soal yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam bidang studi matematika dapat

berbentuk soal cerita dan bukan soal cerita/soal hitungan. Soal cerita merupakan modifikasi dari soal-soal hitungan yang berkaitan dengan kenyataan yang ada di lingkungan siswa.

Soedjadi (1992) mengemukakan bahwa untuk menyelesaikan soal matematika umumnya dan terutama soal cerita dapat ditempuh langkah-langkah sebagai berikut:

- a. membaca soal dengan cermat untuk menangkap makna tiap kalimat
- b. memisahkan dan mengungkapkan apa yang diketahui dalam soal, apa yang diminta/ditanyakan dalam soal, operasi pengerjaan apa yang diperlukan,
- c. membuat model matematika dari soal,
- d. menyelesaikan model menurut aturan-aturan matematika, sehingga mendapatkan jawaban dari model tersebut,
- e. mengembalikan jawaban soal kepada jawaban asal.

### **Pengembangan Media Soal Cerita Dengan Cerpen**

Dari kajian teori yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran soal cerita menggunakan cerpen merupakan suatu proses/ kegiatan untuk menghasilkan media berupa cerpen (cerita pendek) dengan menyisipkan soal cerita matematika didalamnya. Jadi, dalam karangan (cerpen) ini peneliti menambahkan soal cerita yang nantinya harus dikerjakan oleh siswa untuk menyelesaikan cerpen yang dibacanya. Cerpen ini

dikembangkan dengan tujuan menambah semangat dan minat siswa SD dalam belajar matematika khususnya menyelesaikan soal cerita yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa SD.

Media pembelajaran yang akan dibuat mempunyai kemampuan sebagai media belajar bagi siswa dalam menyelesaikan soal cerita materi operasi hitung campuran. Secara garis besar, media ini di desain sebagai berikut:

1. Pilihan bentuk dan gambar-gambar yang akan digunakan dalam media.
2. Pemilihan cerita yang bagus dan menarik bagi siswa
3. Soal cerita yang diselipkan dalam cerita harus sesuai dengan isi cerita
4. Isi cerita mudah dimengerti oleh siswa
5. Bahasa yang digunakan dalam cerita harus baku dan tidak bermakna ganda sehingga siswa dapat mengerti jalannya cerita dan bisa menyelesaikannya.

Cerita yang dibuat tidak hanya satu cerita. Tapi beberapa cerita yang dikumpulkan menjadi satu sehingga berbentuk kumpulan cerita. Kumpulan cerita ini bisa dibagikan langsung kepada siswa. Selain bisa dipakai sebagai latihan di kelas, media ini juga bisa dibawa pulang oleh siswa sebagai latihan dirumah sehingga siswa terlatih dalam menyelesaikan soal cerita.

Secara umum, media yang akan dikembangkan ini nantinya terdiri dari: cover depan, materi ajar, beberapa cerita pendek yang disertai soal cerita dan yang terakhir adalah bank soal sebagai latihan untuk siswa.

### **METODE**

Rancangan penelitian dalam hal ini menggunakan Model Pengembangan perangkat Thiagarajan, yaitu model 4-D yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Develop* dan *Desseminate* yang diadaptasi dari model pengembangan perangkat Thiagarajan, Sammel dan Sammel. Dalam penelitian pengembangan ini, tahap yang keempat yaitu *Desseminate* (penyebaran) tiak dilakukan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sumberkerep Tahun Pelajaran 2012/2013, yang berjumlah 20 Siswa dengan perincian laki-laki = 10 siswa, perempuan = 10 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Sumberkerep Tahun Pelajaran 2012/2013, yang berjumlah 20 orang. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling karena jumlah populasi dan sampel sama.

Dalam penelitian ini, instrumen digunakan untuk mengukur kelayakan dari media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang dikembangkan. Media dapat dikatakan layak jika memenuhi dua kriteria yaitu valid, praktis dan efektif. Untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan, digunakan lembar validasi. Untuk mengukur tingkat respon positif siswa digunakan lembar angket respon siswa dan tes untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, lembar angket respon siswa, dan soal tes/latihan.

### Analisis Kevalidan

Data hasil validasi dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif. Secara umum, aspek yang dinilai adalah penyajian dan tampilan, materi, penulisan cerpen dan juga kebahasaan. Kegiatan yang dilakukan dalam menganalisis kevalidan ini adalah:

- Mengumpulkan data yang diperoleh selama penelitian
- Mencari rata-rata kriteria dari semua validator menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N = \frac{\sum \text{skor pengumpulan data tiap kriteria dalam tiap aspek}}{\text{banyak validator}}$$

Ket : N = rata-rata per kriteria

- Mencari rata-rata tiap aspek menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{rata-rata kriteria pada tiap aspek}}{\text{banyaknya kriteria dalam tiap aspek}}$$

Ket : P = rata-rata aspek ke-i

- Mencari rata-rata total validitas (RTV) semua menggunakan rumus:

$$RTV = \frac{\sum \text{rata-rata kriteria tiap aspek}}{\text{jumlah aspek}}$$

Ket : RTV = rata-rata total validitas

- Menentukan kategori kevalidan dengan mencocokkan rata-rata total dengan kriteria kevalidan media yaitu:

$$3 \leq Va < 4 \quad \text{valid}$$

$$2 \leq Va < 3 \quad \text{kurang valid}$$

$$1 \leq Va < 2 \quad \text{tidak valid}$$

- Merevisi hasil sehingga media dapat dikatakan valid dan praktis

### Analisis kepraktisan

Media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) sebagai perangkat penilaian dikatakan praktis jika secara teori validator menyatakan bahwa perangkat penilaian tersebut dinyatakan valid dan dapat digunakan

dilapangan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi. Revisi dilakukan hingga diperoleh suatu media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang praktis yaitu dapat digunakan dilapangan. Secara umum, kriteria kepraktisan diukur dengan:

- A = dapat digunakan tanpa revisi
- B = dapat digunakan dengan sedikit revisi
- C = dapat digunakan dengan banyak revisi
- D = tidak dapat digunakan

**Analisis Respon Siswa**

Untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan menggunakan angket yang diberikan kepada siswa. Presentase respon siswa akan dihitung berdasarkan skala yang ditetapkan sebagai berikut.

Menjawab : ya, skor 1  
 Menjawab : tidak, skor 0  
 Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti adalah:

1. Menghitung presentase respon positif siswa terhadap aspek ke-i

$$P = \frac{\sum \text{respon positif siswa (menjawab a)}}{\sum \text{seluruh siswa yang merespon}} \times 100\%$$

- Ket : P = presentase respon positif siswa setiap pertanyaan
2. Menghitung rata-rata respon siswa (secara keseluruhan) dengan menggunakan rumus:

$$RS = \frac{\sum P}{\text{banyaknya pertanyaan}}$$

- Ket : RS = rata-rata respon siswa
3. Menentukan kategori respon siswa dengan mencocokkan rata-rata respon siswa dengan kriteria respon siswa. Adapun kriterianya adalah sebagai berikut:

80% ≤ RS<sub>media</sub> < 100% sangat berminat

60% ≤ RS<sub>media</sub> < 80% berminat  
 40% ≤ RS<sub>media</sub> < 60% cukup berminat  
 20% ≤ RS<sub>media</sub> < 40% kurang berminat  
 0% ≤ RS<sub>media</sub> < 20% tidak berminat

**Analisis kemampuan siswa menyelesaikan soal cerita**

Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita akan dilihat dari hasil pekerjaan siswa (menyelesaikan soal latihan dalam cerpen yang disebut **Bank Soal**). Siswa dikatakan tuntas jika mendapatkan skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasar informasi yang diperoleh dari kepala sekolah, kurikulum yang berlaku disekolah adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), namun terkadang masih berpusat pada guru. Dengan mengacu pada kurikulum tersebut, materi operasi hitung campuran diajarkan dikelas IV SD.

Adapun standar kompetensi dan kompetensi dasar dari materi ini adalah sebagai berikut:

- 1) Standar kompetensi : 1. Memahami dan menggunakan sifat-sifat operasi hitung bilangan dalam pemecahan masalah.
- 2) Kompetensi dasar : 1.4 Melakukan operasi hitung campuran.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru mitra dan tanya jawab antara peneliti dengan siswa, diketahui bahwa minat siswa terhadap mata pelajaran matematika masih

kurang sehingga siswa malas mempelajarinya dan muncul anggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang membosankan. Selain itu siswa juga kesulitan untuk memahami materi matematika khususnya operasi hitung campuran, terutama jika soal dalam bentuk cerita. Hal ini dikarenakan siswa masih bingung dalam menentukan mana informasi yang relevan dan tidak. Dengan menggunakan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dan menghilangkan anggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang membosankan.

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap karakteristik dari sasaran penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Sumberkerep yang dilakukan pada tanggal 23 Juni 2012. Adapun karakteristik tersebut meliputi usia, pengetahuan awal siswa, dan kemampuan siswa dalam mata pelajaran matematika terutama dalam materi operasi hitung campuran.

#### 1) Usia

Usia siswa kelas IV antara 9 – 10 tahun. Pada usia ini, anak masih belum bisa berpikir abstrak. Selain itu, pada usia ini anak sangat suka melihat gambar-gambar lucu dan juga suka membaca buku anak-anak.

#### 2) Pengetahuan awal siswa

Menurut guru mitra, siswa masih kurang mampu dalam menyelesaikan soal matematika operasi hitung campuran, terutama jika dalam bentuk soal cerita. Mereka masih kesulitan dalam membedakan mana informasi yang penting dan tidak dalam soal cerita. Materi operasi hitung campuran adalah materi yang

sudah diajarkan di kelas II, sehingga diharapkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut semakin meningkat, terutama pemahaman terhadap soal cerita yang menjadi masalah siswa SD selama ini.

#### 3) Kemampuan siswa

Berdasarkan dari tes kemampuan awal siswa yang diberikan peneliti sebelum uji coba media, diketahui bahwa hasil tes sebagian besar siswa kelas IV SDN masih dibawah KKM yang telah ditentukan, sehingga peneliti merasa perlu mengujicobakan media yang dikembangkan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan media tersebut. Guru mitra menyatakan bahwa siswa kelas IV SDN Sumberkerep dikatakan tuntas dalam mempelajari materi operasi hitung campuran jika memperoleh skor  $\geq 69$ .

#### *Tahap Perancangan (Design)*

##### a. Penyusunan Tes

Pada penelitian ini, peneliti menyusun tes untuk mendapatkan hasil belajar siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yaitu berupa skor tes hasil belajar. Soal tes berada didalam cerpen matematika yang dikembangkan, tepatnya diakhir cerpen yang diberi nama "bank soal".

##### b. Pemilihan media

Berdasarkan karakteristik siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan tujuan pembelajaran maka media yang dipilih adalah cerpen matematika sebagai media pembelajaran soal cerita.

##### c. Pemilihan format

Dalam pembuatan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) peneliti memilih format sebagai berikut.

##### 1) Cover

- 2) Ulasan materi pokok yang akan dibahas dalam cerpen matematika
- 3) Cerpen yang berisi soal cerita matematika (terdiri dari 2 cerpen)
- 4) Bank soal sebagai latihan siswa dalam mengasah kemampuan siswa menyelesaikan soal cerita materi operasi hitung campuran.

Hasil dari tahap rancangan adalah berupa rancangan awal media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang selanjutnya dikonsultasikan dengan dosen pembimbing untuk divalidasikan kepada para validator.

*Tahap pengembangan (develop)*

Tahap pengembangan (develop) ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang layak sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, yaitu valid, praktis, dan efektif setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan dari para validator yang berkompeten pada bidangnya beserta respon dan saran siswa.

a) Validasi Perangkat

Untuk mendapatkan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang valid dan praktis maka media tersebut dikonsultasikan dengan dosen pembimbing berupa draf I. Setelah mendapatkan masukan dan saran dari dosen pembimbing media direvisi terlebih dahulu dan hasilnya diserahkan kepada validator (terdiri dari validator yang menelaah tentang materi dan bahasa). Hasil validasi akan menjadi bahan revisi bagi peneliti sehingga menghasilkan media pembelajaran draf II. Proses ini berlangsung sampai media yang dikembangkan valid dan praktis. Validasi media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) ini dilaksanakan pada tanggal 9 Agustus

2012. Adapun validasi media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) dan mencocokkan rata-rata total validasi dengan kriteria kevalidan media, maka media yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori valid dengan jumlah rata-rata total validasi sebesar 3,8. Dari hasil validasi tersebut, maka media yang dikembangkan oleh penulis dapat digunakan ke tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba. Selain hasil validasi, peneliti juga mendapatkan hasil kepraktisan media pembelajaran soal cerita dari para validator. Adapun hasil kepraktisan tersebut dapat dilihat dari table berikut ini.

**Hasil Kepraktisan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika)**

Tabel.1 Hasil Vailiadas Cerpen

No	Validator	Penilaian secara umum
1	Guru kelas IV SDN Sumberkerep	B = Media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) dapat digunakan dengan sedikit revisi.
2	Guru Matematika SDN Sumberkerep	B = Media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) dapat digunakan dengan sedikit revisi. "baik dari segi isi/ materi, format cerpen, penyajian dan tata bahasa mudah dipahami serta gambar-gambar dari setiap item soal menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa."
3	Lulusan Bahasa dan Sastra Indonesia	B = Media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang dikembangkan oleh penulis termasuk dalam kategori B yaitu dapat digunakan dengan sedikit revisi. Oleh karena itu, sebelum melanjutkan ke tahap uji coba peneliti melakukan revisi kecil terlebih dahulu terhadap media yang dikembangkan.

a. Revisi

Dari data kevalidan dan kepraktisan yang diperoleh dari para validator, maka sebelum dilanjutkan ke tahap uji coba, peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang dikembangkan. Revisi dilakukan berdasarkan saran-saran perbaikan yang diusulkan oleh para validator.

b. Ujicoba

Uji coba terbatas dilaksanakan pada siswa sesungguhnya yaitu siswa kelas IV SDN Sumberkerep pada tanggal 7 September 2012. Tujuan dari ujicoba terbatas ini adalah untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang dikembangkan oleh peneliti. Keefektifan dari media pembelajaran soal cerita ini dapat dilihat dari respon yang diberikan/ ditunjukkan (angket respon siswa). Berikut ini adalah data yang diperoleh setelah melakukan ujicoba terbatas.

**Hasil Analisis Belajar Siswa Kelas IV SDN Sumberkerep**

Berdasarkan data analisis hasil belajar siswa, terdapat 3 siswa yang memperoleh hasil tes dibawah KKM yang telah ditentukan yaitu 69. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa 85 % siswa kelas IV SDN Sumberkerep tuntas belajar setelah menggunakan media

pembelajaran soal cerita (cerpen matematika).

Dan berdasarkan tabel 4.3 dapat disimpulkan bahwa 85% siswa kelas IV yang menjadi sampel dalam penelitian ini tuntas belajar setelah menggunakan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika). Dari hasil yang dicapai tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan oleh penulis efektif karena lebih dari setengah jumlah sampel tuntas belajar dengan menggunakan media yang dikembangkan peneliti.

**Hasil Analisis Data Respon Siswa**

Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh rata-rata prosentase respon siswa yang memberikan respon positif terhadap media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) sebesar 95%. Sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya, maka respon siswa yang memberikan respon positif termasuk dalam kriteria siswa sangat berminat, karena respon siswa  $\geq 80\%$ .

Selain memberikan pertanyaan objektif dalam angket respon siswa, peneliti juga memberikan pertanyaan terbuka tentang kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan soal cerita yang terdapat dalam cerpen. Adapun jawaban yang mereka berikan adalah menentukan langkah-langkah dalam menyelesaikan soal cerita (diketahui, ditanya, jawab dan kesimpulan) dan melakukan operasi hitung campuran (beberapa siswa masih bingung menentukan operasi hitung mana yang harus dikerjakan lebih dulu). Namun tidak sedikit siswa yang menjawab bahwa mereka tidak merasa kesulitan dalam

menyelesaikan soal cerita yang terdapat dalam cerpen matematika karena mereka sangat senang menggunakan cerpen matematika.

Berdasarkan hasil analisis di atas, diperoleh media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Media dikatakan valid karena berdasar hasil validasi para validator menunjukkan skala 3,8 (valid). Media dikatakan praktis karena berdasarkan penilaian para validator menunjukkan nilai B yaitu dapat digunakan dengan sedikit revisi. Media dikatakan efektif karena berdasarkan angket respon siswa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapat respon positif sebesar 95%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian siklus pengembangan berhenti. Namun masih perlu dilakukan revisi berdasarkan masukan siswa setelah melakukan ujicoba terbatas sehingga diperoleh draf III. Adapun revisi 2 yang perlu dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Memperbesar ukuran huruf dalam cerpen.
2. Memperbaiki kata-kata yang salah yang terdapat dalam soal latihan no 3 (bank soal) sehingga siswa tidak merasa bingung dalam menyelesaikan soal cerita.

### KESIMPULAN

Berdasarkan pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, hasil analisis data, dan pembahasan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran soal cerita dengan cerpen untuk meningkatkan

kemampuan siswa kelas IV SD dalam menyelesaikan soal cerita dapat diperoleh simpulan bahwa media pembelajaran soal cerita dengan cerpen untuk siswa kelas IV SDN Sumberkerep Tahun Pelajaran 2012/2013 pada materi operasi hitung campuran dikatakan layak karena memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Media ini dikatakan valid karena dari penelitian ini, diketahui tingkat kevalidan sebesar 3,8. Adapun Kemampuan siswa kelas IV SDN Sumberkerep Tahun Pelajaran 2012/2013 dalam menyelesaikan soal cerita setelah menggunakan cerpen matematika pada operasi hitung campuran dapat diketahui dari hasil tes yang menyatakan bahwa sebesar 85% siswa SDN Sumberkerep tuntas dengan nilai diatas KKM yang ditentukan pihak sekolah. Didukung respon sangat positif (sangat berminat terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti). Hal ini terlihat dari 95% siswa yang memberikan respon positif.

Saran peneliti untuk penelitian selanjutnya sebaiknya dalam membuat cerita lebih kreatif lagi sehingga bisa menarik minat siswa, sedangkan untuk tampilan cerpen lebih melihat karakteristik siswa sehingga siswa lebih tertarik untuk mengerjakannya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. 2009. *Membangun Kompetensi Pedagogis Guru Matematika (Landasan Filosofi, Histori, dan Psikologi)*. Surabaya: Lentera Cendikia.
- Arifin, Zaenal. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Filosofi,*

- Teori, dan Aplikasinya.* Surabaya: Lentera Cendikia.
- Armaini, Indra Prayana, dan Bambang Irianto. 2004. *Matematika Kelas 4 (Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas 4).* Bandung: Acarya Media Utama.
- Azizah, Nur. 2010. *Penerapan Pendekatan Problem Terbuka (Open-Ended) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Operasi Hitung Bilangan Bulat Kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK Muhammadiyah Sumberrejo Bojonegoro Tahun Pelajaran 2010/2011.* Skripsi yang tidak dipublikasikan, Bojonegoro Program (S-1) IKIP PGRI Bojonegoro.
- Cahyo, N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori – teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler.* Jogjakarta: Diva Press.
- Hamzah, dan Nurdin Mohamad. 2012. *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran, Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik.* Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muharsetyo, Subari, dan Suhadiyono. 1985. *Pengantar Ilmu Bilangan.* Surabaya: Sinar Wijaya.
- Muzzakir. *Diktat Perencanaan pembelajaran Matematika.* 2012. FKIP UNISDA Lamongan.
- Sardirman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, Intan. 2009. *Penerapan Pendekatan Problem Terbuka (Open-Ended) Pada Materi Bilangan Bulat Dengan Menggunakan Media Mistar di kelas VII-D SMP Negeri II Baureno Bojonegoro 2009/2010.* Skripsi yang tidak dipublikasikan, Lamongan Program (S-1) Universitas Islam darul Ulum Lamongan.
- Setiawan, Bagus. 2010. *Penerapan Pendekatan Problem Terbuka (Open-Ended) Menggunakan Alat Peraga Realistik Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Volume Kubus dan Balok Siswa Kelas V SDN I Kedungpring Lamongan tahun pelajaran 2010/2011.* Skripsi yang tidak dipublikasikan, Lamongan Program (S-1) Universitas Islam darul Ulum Lamongan.
- Suprihatiningrum. 2013. *Strategi pembelajaran Teori dan Aplikasi.* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Zuliatin, Nanik. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dengan Menggunakan Alat Peraga Dekak-Dekak Pada pokok Bahasan bilangan Ribuan di Kelas IV SDNU Babat Banin*

*Lamongan Tahun Pelajaran  
2010/2011. Skripsi yang tidak  
dipublikasikan, Lamongan  
Program (S-1) Universitas  
Islam darul Ulum Lamongan.*

