PENGEMBANGAN MEDIA CERPEN MATEMATIKA UNTUK MENYELESAIKAN SOAL CERITA PADA MATERI KUBUS DAN BALOK

KEMENTERIAN AGAMA
PERPUSTAKAAN
IAIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

SKRIPSI

Diajukan Kepada
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.I)

PERPUSTAKAAN
IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA
No. KLAS : K T.2012 45 pwt
No. REG : T.2012/pwt/045
ASAL BUKU :
TANGGAL :

Oleh :

WIWIK DWI NOVITASARI
NIM. D34208006

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA
2012

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : WIWIK DWI NOVITASARI

NIM : D34208006

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA CERPEN MATEMATIKA UNTUK MENYELESAIKAN SOAL CERITA PADA MATERI KUBUS DAN BALOK

ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 12 Juli 2012

Pembimbing,

Sutini, M.Si

NIP.197701032009122001

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Wiwik Dwi Novitasari** ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 30 Juli 2012

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Dr. H. Nur Hamim, M.Ag
NIP. 196203121991031002

Ketua,

Sutini, M. Si
NIP. 197701032009122001

Sekretaris,

Ahmad Lubab, M. Si
NIP. 198111182009121003

Penguji I,

Dr. Kusaeri, M. Pd
NIP. 197206071997031001

Penguji II,

Drs. Abdullah Sani, M. Pd
NIP. 195711071987031005

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PENGEMBANGAN MEDIA CERPEN MATEMATIKA UNTUK MENYELESAIKAN SOAL CERITA PADA MATERI KUBUS DAN BALOK

Oleh : Wiwik Dwi Novitasari

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah salah satu cara yang tepat untuk mengatasi masalah siswa dalam belajar matematika. Karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan untuk menyampaikan informasi dari guru ke siswa sehingga lebih siswa lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari. Salah satu hal yang diperlukan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran yang dapat membuat siswa senang belajar matematika seperti mereka senang membaca buku cerita serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan cerpen matematika dalam menyelesaikan soal cerita di kelas VIII B MTs Nurul Huda Kalanganyar pada materi kubus dan balok yang valid, praktis dan efektif. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan Thiagarajan yang dikenal dengan model 4-D (*Four D Model*) yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Namun, dalam pelaksanaannya peneliti hanya sampai pada tahap pengembangan saja.

Hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan cerpen matematika untuk menyelesaikan soal cerita dikatakan baik jika memenuhi tiga kriteria, yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Berdasarkan hasil dan analisis data, diketahui bahwa hasil validasi media pembelajaran menggunakan cerpen matematika untuk menyelesaikan soal cerita memnuhi kriteria valid karena mencapai skala 3, 95 (valid), memenuhi kriteria praktis karena masing-masing validator menilai media pembelajaran menggunakan cerpen matematika untuk menyelesaikan soal cerita dapat digunakan dengan sedikit revisi (B), memenuhi kriteria efektif karena tes hasil belajar siswa setelah menggunakan media cerpen matematika sebesar 76% sehingga termasuk kategori tuntas dengan rata-rata lebih dari sama dengan KKM yang telah ditetapkan sekolah yaitu 76, hasil angket respon siswa mencapai 92,68%, dan pengamatan aktivitas siswa yang menunjukkan bahwa mereka antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan cerpen matematika.

Kata kunci: Cerpen Matematika, Soal Cerita

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR i
HALAMAN JUDUL ii
HALAMAN MOTTO iii
HALAMAN PERSEMBAHAN iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING v
PERSETUJUAN TIM PENGUJI vi
ABSTRAK vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Pertanyaan Penelitian 6
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 7
E. Definisi Operasional 7
F. Asumsi dan Batasan Masalah 9
G. Sistematika Penelitian 11
BAB II KAJIAN PUSTAKA 13
A. Pengembangan Perangkat Pembelajaran 9
B. Kriteria Pengembangan Media 20
C. Media Pembelajaran 22
D. Soal Cerita 35
E. Cerpen 39

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Pengembangan Media Pembelajaran Soal Cerita dengan Cerpen 42
G. Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita 44
H. Materi Kubus dan Balok 45
BAB III METODE PENELITIAN 53
A. Jenis Penelitian 53
B. Subyek dan Obyek Penelitian 53
C. Tempat dan Waktu Penelitian 54
D. Rancangan Penelitian 54
E. Prosedur Penelitian 61
F. Pengembangan Instrumen Penelitian 62
G. Teknik Pengumpulan Data 64
H. Teknik Analisis Data 65
BAB IV DESKRIPSI PENGEMBANGAN DAN ANALISIS DATA 72
A. Deskripsi Waktu Pengembangan Media 72
B. Deskripsi Hasil Tahap Pendefinisian 76
C. Deskripsi Hasil Tahap Perancangan 81
D. Deskripsi Hasil Tahap Pengembangan 83
BAB V PEMBAHASAN DAN DISKUSI HASIL PENELITIAN 102
A. Pembahasan Hasil Penelitian 102
B. Diskusi Hasil Penelitian 106
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN 108
C. Simpulan 108
D. Saran 109
DAFTAR PUSTAKA 111
LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Halaman

3.1 Kriteria Waktu Ideal 69

4.1 Tabel Analisis Waktu 73

4.2 Daftar Nama Validator 84

4.3 Hasil Validasi Media Cerpen Matematika 85

4.4 Hasil Penilaian Secara Umum Terhadap Media Cerpen Matematika 87

4.5 Hasil Belajar Siswa MTs Nurul Huda Kalanganyar 91

4.6 Hasil Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa 95

4.7 Hasil Prosentase Aktivitas Siswa 95

4.8 Hasil Respon Siswa Terhadap Media Cerpen Matematika 98

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Halaman

2.1 Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kemp 14

2.2 Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dick dan Carey..... 15

2.3 Model Pengembangan Menurut Thiagarajan..... 17

2.4 Modifikasi Model Pengembangan Thiagarajan.....19

2.5 Langkah-langkah Penyelesaian Soal Cerita yang di adaptasi dari Musser.....38

2.6 Kubus 45

2.7 Balok 45

2.8 Kubus dan Jaring-jaring Kubus 48

2.9 Balok dan Jaring-jaring Balok 49

2.10 Kubus Satuan 51

2.11 Balok Satuan 52

3.1 Modifikasi Model Pengembangan Thiagarajan.....60

4.1 Analisi Konsep.....79

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A INSTRUMEN PENELITIAN

1. Lembar Validasi 113
2. Lembar Angket Respon Siswa 117
3. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa 119

LAMPIRAN B PERANGKAT PEMBELAJARAN

1. RPP 121
2. Soal Tes Pengetahuan Awal 133
3. Alternatif Jawaban dan Kriteria Penilaian Tes Pengetahuan Awal 134
4. Kisi-kisi Soal Tes Pengetahuan Awal 136
5. Cerpen Matematika Sebelum Direvisi 137
6. Cerpen Matematika Setelah Direvisi 138
7. Alternatif Jawaban dan Kriteria Penilaian "Tes Akhir untuk Siswa" 139
8. Kisi-kisi soal Tes Akhir untuk Siswa 142

LAMPIRAN C HASIL PENELITIAN

1. Hasil Validasi oleh Validator 143
2. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa oleh Pengamat 156

LAMPIRAN D ANALISIS DATA PENELITIAN

1. Data Hasil Validasi Media Cerpen Matematika 162
2. Penentuan Kriteria Waktu Ideal untuk Aktivitas Siswa 165
3. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa 166

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Data Hasil Respon Siswa 168
5. Data Hasil Tes Pengetahuan Awal Siswa 170
6. Data Hasil Tes Kemampuan Siswa Setelah Belajar Menggunakan Media Cerpen Matematika 171

LAMPIRAN E LAIN-LAIN

1. Surat Izin Penelitian 173
2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian 174
3. Surat Tugas Dosen Pembimbing 175
4. Kartu Konsultasi Skripsi 176

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam setiap kurikulum pendidikan nasional Indonesia, mata pelajaran matematika selalu diajarkan di setiap jenjang pendidikan dan di setiap tingkatan kelas dengan proporsi waktu yang jauh lebih banyak dari pada mata pelajaran yang lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika diharapkan dapat memenuhi penyediaan potensi sumber daya yang handal, yakni memiliki pemikiran kritis, sistematis, logis, kreatif, rasional dan cermat serta memiliki kemampuan bertindak secara efektif dan efisien. Sebagai mata pelajaran yang berkaitan dengan konsep-konsep yang abstrak, maka dalam penyajian materi pelajaran, matematika harus dapat disajikan lebih menarik dan bermakna. Hal ini dimaksudkan agar dalam proses pembelajaran, siswa lebih aktif dan termotivasi. Dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta minat dalam diri siswa akan membantu mereka membangun pemahaman konsep yang dipelajari dengan baik.

Nursangaji[1] mengemukakan bahwa siswa yang menganggap pelajaran matematika itu sulit dan membosankan maka penguasaan siswa terhadap matematika sangat kurang. Salah satu kesulitan siswa adalah menyelesaikan soal

[1] Asep Nursangaji, *Pembelajaran Matematika yang Didasarkan pada Cerita dari Anak Dikelas II SD Mujahidin Pontianak*, Tesis, Tidak dipublikasikan, hal 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

cerita karena mengerjakan soal cerita tidak hanya dibutuhkan keterampilan berhitung saja tetapi juga keterampilan membedakan dan menganalisis pernyataan yang relevan dan pernyataan yang tidak relevan dalam soal cerita tersebut kemudian memodelkan dalam bentuk kalimat matematika.

Menurut Arifin[2] dalam penyelesaian soal cerita sering dijumpai cara pengerjaan, langkah-langkah atau prosedur yang lebih komplit dari pada 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 apa yang ditanyakan. Terkadang dalam menyelesaikan soal cerita, siswa memasukkan semua bilangan yang ada dalam soal, padahal tidak semua bilangan harus dimasukkan. Siswa harus memilah dan memilih informasi yang penting saja dalam pengerjaan soal cerita tersebut sebelum akhirnya siswa menyelesaikannya.

Penyajian soal dalam bentuk cerita merupakan usaha menciptakan suatu cerita untuk menerapkan konsep yang sedang dipelajari sesuai dengan pengalaman sehari-hari. Biasanya siswa akan lebih tertarik untuk menyelesaikan masalah atau soal-soal yang ada hubungannya dengan kehidupannya. Siswa diharapkan dapat menafsirkan kata-kata dalam soal, melakukan kalkulasi dan menggunakan prosedur-prosedur relevan yang telah dipelajarinya. Soal cerita

---

[2] Zaenal Arifin. *Membangun Kompetensi Pedagogis Guru Matematika (Landasan Filosofi, Histori, dan Psikologi)*. Lentera Cendekia. Surabaya , hal 23.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melatih siswa berpikir secara analisis, melatih kemampuan menggunakan tanda operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian), serta prinsip-prinsip atau rumus-rumus dalam geometri yang telah dipelajari. Disamping itu juga memberikan latihan dalam menerjemahkan cerita-cerita tentang situasi kehidupan nyata kedalam bahasa Indonesia

Siswa yang berminat dan memiliki kemauan dalam menyelesaikan soal cerita lebih sering berlatih sehingga hasil belajar yang diperoleh memenuhi KKM yang ditetapkan oleh sekolahnya. Namun masalahnya, tidak semua siswa mempunyai minat dalam menyelesaikan soal cerita. Sebagian besar siswa lebih suka membaca buku bacaan yang berisi cerita-cerita yang sangat menarik salah satunya cerpen dari pada membaca buku pelajaran, karena dalam buku bacaan biasanya terdapat cerita-cerita yang menarik sehingga dapat membangkitkan minat siswa.

Dalam mata pelajaran matematika juga terdapat cerita yang berupa soal cerita. Namun siswa sering menyukai cerita yang pendek yang mempunyai alur, karakter tokoh, latar cerita dan gaya cerita yang bisa menimbulkan minat mereka untuk membaca. Selain tidak banyak membuang waktu untuk membacanya, juga ceritanya lebih mudah dimengerti dari pada soal cerita yang sulit dimengerti jika hanya dibaca sekilas dan sulit untuk memahami apa yang diketahui dalam cerita tersebut, sehingga siswa kesulitan dalam menyelesaikan masalah yang terdapat dalam soal cerita tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Suwandi cerpen sebenarnya menduduki posisi strategis dalam pengajaran. Hal ini disebabkan oleh bentuk cerpen itu sendiri yang memiliki kelebihan dibanding jenis sastra lain yaitu cerpen dapat dibaca dalam waktu yang relatif singkat. Dengan membaca cerita pendek siswa akan merasa menjadi tokoh yang ada didalam cerita dan bisa berfantasi dalam membacanya seolah-olah mereka mengalami sendiri kejadian yang ada didalam cerita-cerita tersebut. Dengan membaca cerita pendek mereka lebih bersemangat dalam membaca ceritanya dan jika mereka ditanya kembali tentang isi dan jalan ceritanya, mereka bisa menjelaskan kembali dengan baik seluruh isi jalan ceritanya.

Sayekti[3] menjelaskan bahwa cerpen memiliki beberapa kelebihan yaitu terdiri dari cerita lengkap namun tidak terlalu panjang sehingga masih bisa dibaca dalam waktu singkat. Cerpen memiliki keistimewaan dalam pengolahan cerita dan peristiwa yang digambarkan didalamnya. Dari segi pengolahannya, cerita dalam cerpen terpusat, singkat dan pekat serta peristiwa yang digambarkan juga sedikit.

Cerpen memiliki perbedaan dengan komik. Banyak peneliti yang menggunakan komik dalam mengembangkan media pembelajaran. Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalan cerita sedangkan cerpen adalah cerita atau narasi yang relatif pendek, cerita pendek cenderung padat dan

[3] Sayekti i S, Lm Elmi Wiarti, Amir Mahmud.. *Cerita Pendek dalam Majalah 1930-1934 Studi kasus Mjalah Pandji Poestaka, Poedjangga Baru Moestika Romans*. Pusat Pembinaan dan Pengambangan Bahasa. Jakarta, hal 1.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

langsung pada tujuannya. Karena begitu singkatnya, cerita-cerita pendek sukses mengandalkan teknik-teknik sastra seperti tokoh, plot, tema dan bahasa. Jadi dapat disimpulkan bahwa komik yang lebih ditonjolkan adalah gambarnya, sedangkan cerpen lebih menitik beratkan pada cerita walaupun tidak sedikit cerpen yang yang memberikan tampilan gambar yang bagus dan menarik.

Dengan pengembangan cerpen matematika diharapkan siswa lebih meningkatkan motivasi dalam menyelesaikan soal cerita. Karenanya dalam cerpen matematika ini akan dilengkapi gambar serta warna yang beragam sehingga dapat menarik minat siswa.

Cerpen matematika yang dihasilkan nantinya akan diukur kualitasnya. Kualitas produk pendesainan, pengembangan dan pengevaluasian program harus memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Berdasarkan tiga aspek kualitas tersebut akan diketahui seberapa valid, praktis dan efektif penggunaan cerpen matematika dalam proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang "PENGEMBANGAN MEDIA CERPEN MATEMATIKA UNTUK MENYELESAIKAN SOAL CERITA PADA MATERI KUBUS DAN BALOK".

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan (kevalidan, kepraktisan dan keefektivan) media pembelajaran soal cerita menggunakan cerpen dalam menyelesaikan soal cerita pada materi kubus dan balok untuk siswa kelas VIII B MTs Nurul Huda Kalanganyar?
2. Bagaimana kemampuan (hasil tes) siswa kelas VIII B MTs Nurul Huda Kalanganyar dalam menyelesaikan soal cerita setelah menggunakan media pembelajaran soal cerita dengan cerpen pada materi kubus dan balok?
3. Bagaimana respon siswa kelas VIII B MTs Nurul Huda Kalanganyar setelah menggunakan media pembelajaran soal cerita dengan cerpen pada materi kubus dan balok?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Kelayakan (kevalidan, kepraktisan dan keefektivan) media pembelajaran soal cerita menggunakan cerpen dalam menyelesaikan soal cerita pada materi kubus dan balok untuk siswa kelas VIII B MTs Nurul Huda Kalanganyar.
2. Kemampuan siswa kelas VIII B MTs Nurul Huda Kalanganyar dalam menyelesaikan soal cerita setelah menggunakan media pembelajaran soal cerita dengan cerpen pada materi kubus dan balok.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Respon siswa kelas VIII B MTs Nurul Huda Kalanganyar setelah menggunakan media pembelajaran soal cerita dengan cerpen pada materi kubus dan balok.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti: dapat memiliki pengalaman proses pengembangan media pembelajaran soal cerita yang baik dan layak digunakan serta dapat menggunakannya dalam dunia pendidikan yang akan digeluti nantinya.
2. Bagi guru: mendapatkan media pembelajaran soal cerita yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar materi kubus dan balok khususnya dalam bentuk soal cerita.
3. Bagi pembaca (khususnya siswa): mendapatkan media pembelajaran soal cerita dengan cerpen yang menarik dan menyenangkan.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran pada penelitian ini, maka diberikan definisi istilah dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran soal cerita dengan cerpen (cerpen matematika) merupakan media atau alat bantu bagi siswa dalam belajar materi kubus dan balok khususnya dalam menyelesaikan soal yang disajikan dalam bentuk soal cerita. Media ini digunakan dengan tujuan agar siswa lebih mudah dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memahami soal cerita dan konsep yang akan dipelajari sehingga dapat menyelesaikan soal cerita tersebut dengan baik dan menyenangkan.

2. Media pembelajaran soal cerita dengan cerpen dikatakan layak apabila memenuhi kriteria sebagai berikut:
   a. Valid atau sangat valid apabila mendapat nilai baik atau sangat baik oleh para validator secara umum yaitu memperoleh rata-rata total validitas ≥ 3.
   b. Praktis menurut penilaian para validator secara umum yaitu mendapatkan nila A (dapat digunakan tanpa revisi) atau B (dapat digunakan dengan sedikit revisi).
   c. Efektif yaitu jika hasil angket respon siswa menunjukkan respon positif dan aktivitas siswa selama menggunakan cerpen matematika sangat antusias.
3. Aktivitas siswa merupakan seluruh kegiatan siswa yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika). Dalam hal ini, yang diamati adalah ketertarikan siswa terhadap cerpen matematika yang dikembangkan dan respon positif siswa dalam menyelesaikan soal cerita tersebut.
4. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita merupakan keterampilan yang dimiliki oleh siswa dalam mengerjakan soal cerita yang terdapat dalam cerpen matematika dengan menemukan langkah-langkah penyelesaian dari informasi yang ada. Kemampuan siswa akan diukur berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan soal cerita dengan cerpen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

matematika. Berdasarkan hasil tes tersebut akan ditentukan ketuntasan siswa dalam menyelesaikan soal cerita dan ketuntasan siswa tersebut akan mempengaruhi layak tidaknya penggunaan cerpen matematika yang dikembangkan untuk digunakan dilapangan.

F. Asumsi dan Batasan Masalah

1. Asumsi

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti membuat asumsi yang digunakan pada saat penelitian. Asumsi tersebut adalah sebagai berikut:

a. Para validator memberikan penilaian secara obyektif tanpa dipengaruhi faktor dari luar sehingga dapat mencerminkan keadaan yang sebenarnya dari media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang dikembangkan, benar-benar bisa digunakan di lapangan atau tidak.

b. Siswa sebagai sasaran penelitian mengisi dan menjawab pertanyaan angket respon siswa dan soal tes dengan sungguh-sungguh dan jujur. Karena sebelumnya peneliti memberikan petunjuk kepada subyek penelitian untuk dikerjakan dengan sungguh-sungguh agar dapat mengetahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita dan dapat mengetahui seberapa besar ketertarikan siswa terhadap cerpen matematika.

c. Para pengamat benar-benar mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran dengan sungguh-sungguh karena sebelum pengamatan,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti telah memberikan arahan tentang tata cara pengamatan yang diinginkan dalam penelitian sehingga dapat mencerminkan keadaan siswa saat menggunakan cerpen matematika.

2. Batasan Masalah

Untuk menghindari luasnya pembahasan dalam penelitian ini maka penulis perlu membatasi masalah dalam penelitian ini. Batasan tersebut yaitu:

a. Penelitian ini hanya sampai pengembangan *(develop)* saja dikarenakan keterbatasan waktu penelitian.
b. Media ini hanya diujicobakan untuk siswa kelas VIII B MTs Nurul Huda Kalanganyar.
c. Media ini digunakan hanya pada materi:
    - Luas permukaan dan volume kubus.
    - Luas permukaan dan volume balok
d. Media ini diujicobakan untuk mengetahui valid atau tidak, praktis atau tidak, efektif atau tidak serta dapat mengetahui bagaimana kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita kubus dan balok setelah menggunakan cerpen matematika, sehingga cerpen matematika yang dikembangkan bisa dikatakan layak digunakan atau tidak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. Sistematika Penelitian

Untuk lebih memudahkan pembahasan pada judul skripsi ini, penulis mengatur secara sistematis untuk menghindari kerancuan pembahasan. Maka penulis membuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab pertama: Pendahuluan, merupakan bagian awal dari penelitian yang meliputi: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, asumsi dan batasan masalah dan sistematika pembahasan.

Bab kedua: Kajian teori merupakan bagian kedua dari penulisan skripsi yang meliputi: pertama, pembahan mengenai pengembangan perangkat pembelajaran. Kedua, pembahasan mengenai media pembelajaran. Ketiga, pembahasan tentang soal cerita. Keempat, pembahasan tentang cerpen. Kelima pembahasan tentang materi kubus dan balok.

Bab ketiga: Metode penelitian, merupakan bagian ketiga dari penulisan skripsi yang meliputi: jenis penelitian, subyek dan obyek penelitian, tempat dan waktu penelitian, rancangan penelitian, prosedur penelitian, pengembangan instrument penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

Bab keempat: Deskripsi pengembangan dan analisis data penelitian yang meliputi: deskripsi waktu pengembangan media, deskripsi hasil tahap pendefinisian *(define)*, deskripsi hasil tahap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perancangan *(design)*, deskripsi hasil tahap pengembangan *(develop)*.

Bab kelima: Pembahasan dan diskusi hasil penelitian yang meliputi: pembahasan hasil penelitian dan diskusi hasil penelitian.

Bab keenam: Penutup yang meliputi: simpulan dan saran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan Perangkat Pembelajaran

Ibrahim menjabarkan beberapa model pengembangan perangkat pembelajaran diantaranya model pengembangan perangkat pembelajaran menurut Kemp, Dick dan Carey dan Thiagarajan. [4]

1. Model pengembangan perangkat pembelajaran menurut Kemp

Menurut Kemp pengembangan perangkat pengajaran merupakan suatu lingkaran yang kontinum. Tiap-tiap langkah pengembangan berhubungan secara langsung dengan aktivitas "revisi".[5] Kemp juga menjelaskan bahwa pengembangan perangkat dapat dimulai dari titik manapun di dalam siklus itu.

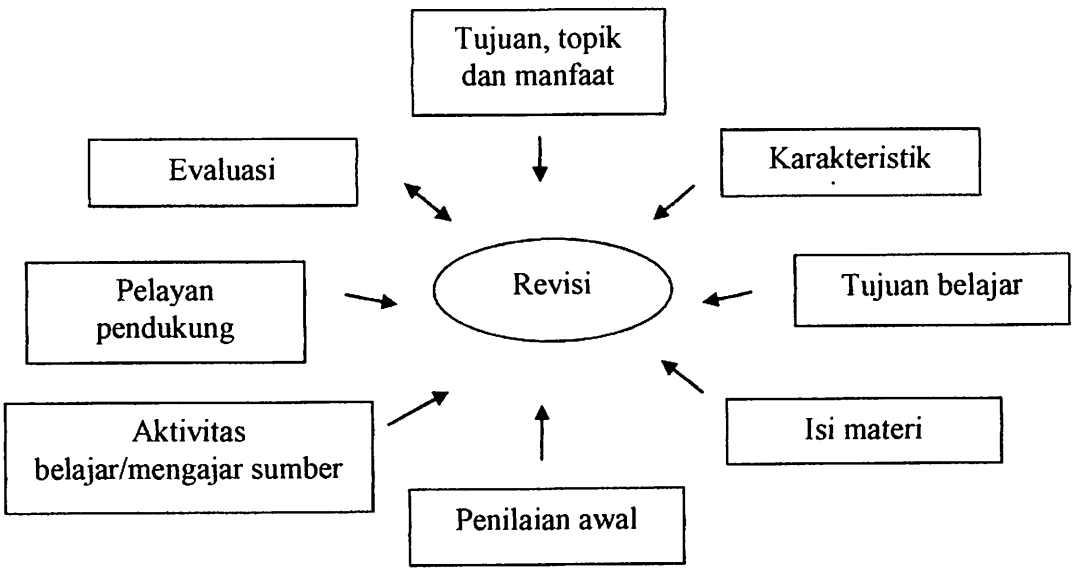
Pada model Kemp ini, seorang pengembang dapat memulai proses pengembangannya dari komponen manapun. Namun karena kurikulum yang berlaku secara nasional di Indonesia berorientasi kepada tujuan, maka seyogyanya proses pengembangan itu dapat dimulai dari tujuan.[6]

---

[4] Muslimin Ibrahim. *Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi Guru Mata Pelajaran Biologi Pengembangan Perangkat Pembelajaran.* UNESA press. Surabaya. hal 12
[5] *Ibid.* hal 12
[6] *Ibid.* hal 13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Secara umum model pengembangan perangkat pembelajaran Kemp ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Gambar 2.1
Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kemp

2. Model pengembangan perangkat pembelajaran menurut Dick dan Carey

Ibrahim[7] 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 instruksional
c. Mengidentifikasi tingkah laku awal/karakteristik siswa
d. Merumuskan tujuan kinerja

[7] *Ibid.* hal 17

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Pengembangan tes acuan patokan

f. Pengembangan strategi pengajaran

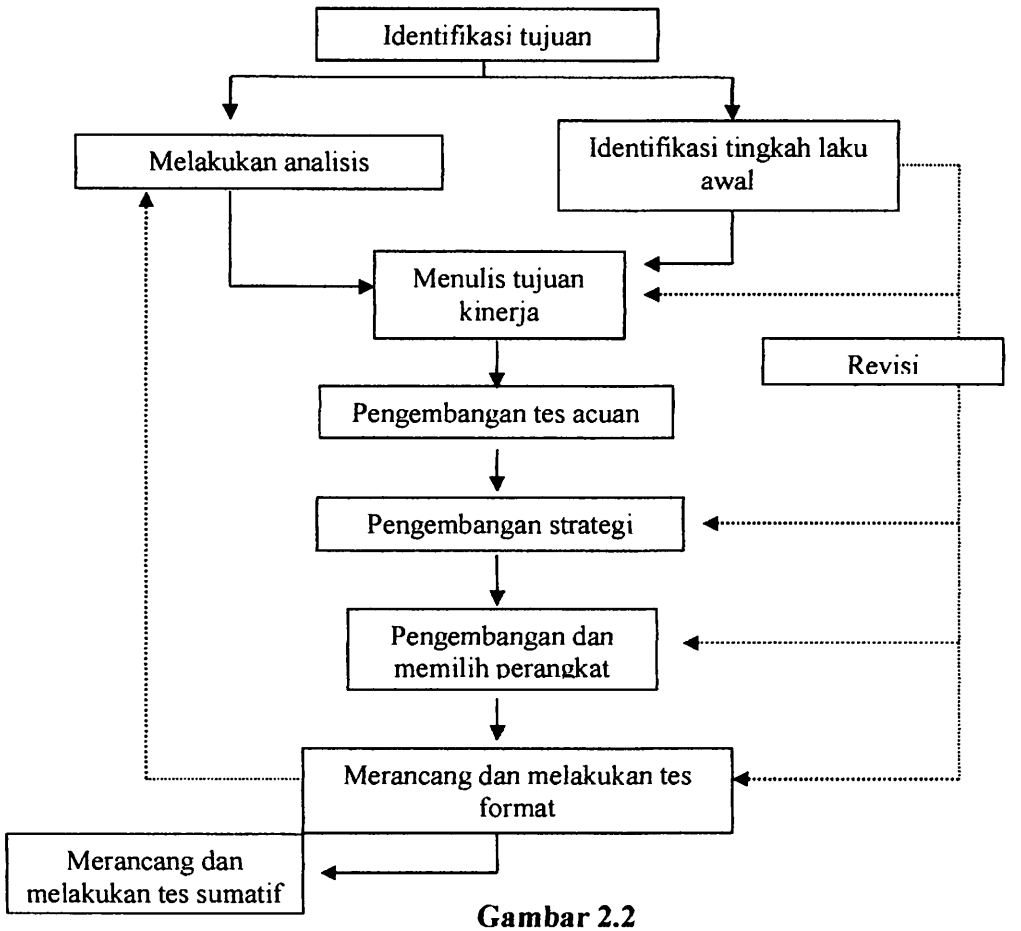
g. Pengembangan dan/atau memilih pengajaran

h. Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif

i. Menulis perangkat

j. Revisi pengajaran

Secara umum model pengembangan perangkat pembelajaran Dick dan Carey ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.2
Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dick dan Carey

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Model pengembangan perangkat pembelajaran menurut Thiagarajan

Model pengembangan perangakat menurut Thiagarajan terdiri dari 4-D yaitu:

a. Define (pendefinisian)

Tahap ini dilakukan dengan melakukan analisis tujuan dan batasan materi pelajaran yang akan dikembangkan perangkatnya. Ada 5 langkah pokok dalam langkah ini yaitu:

1) Analisis Awal-Akhir
2) Analisis siswa
3) Analisis konsep
4) Analisis tugas
5) Perumusan indikator/tujuan pembelajaran

b. Design (perancangan)

Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah yaitu:

1) Penyusunan tes
2) Pemilihan media
3) Pemilihan format

c. Develop (pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan para pakar.

Tahap ini meliputi:

1) Validasi perangkat oleh para validator

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

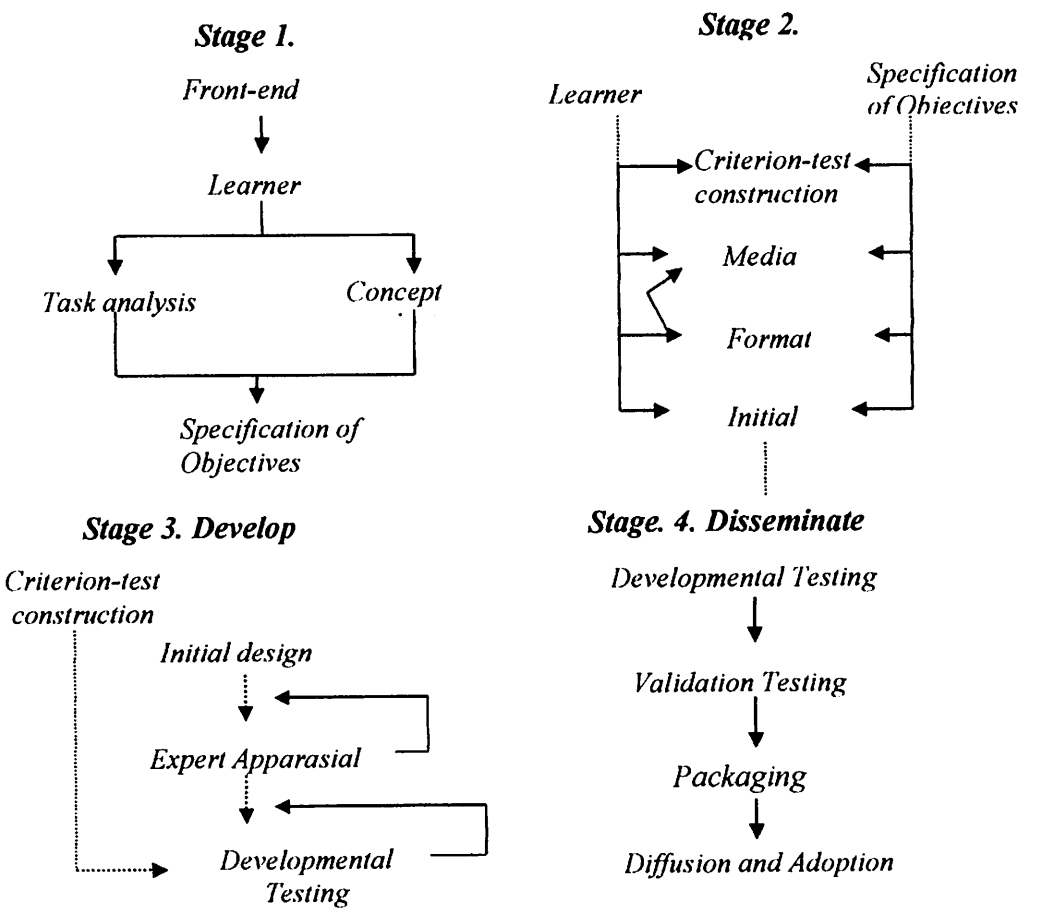
2) Revisi, dan

3) Uji coba terbatas

d. Disseminate (penyebaran)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan media yang telah dikembangkan. Dalam penelitian ini peneliti hanya melakukan pengembangan media. Jadi, tahap penyebaran ini tidak dilakukan.

Secara umum model pengembangan perangkat pembelajaran Thiagarajan ditunjukkan pada gambar dibawah ini.



Gambar 2.3
Model Pengembangan Menurut Thiagarajan

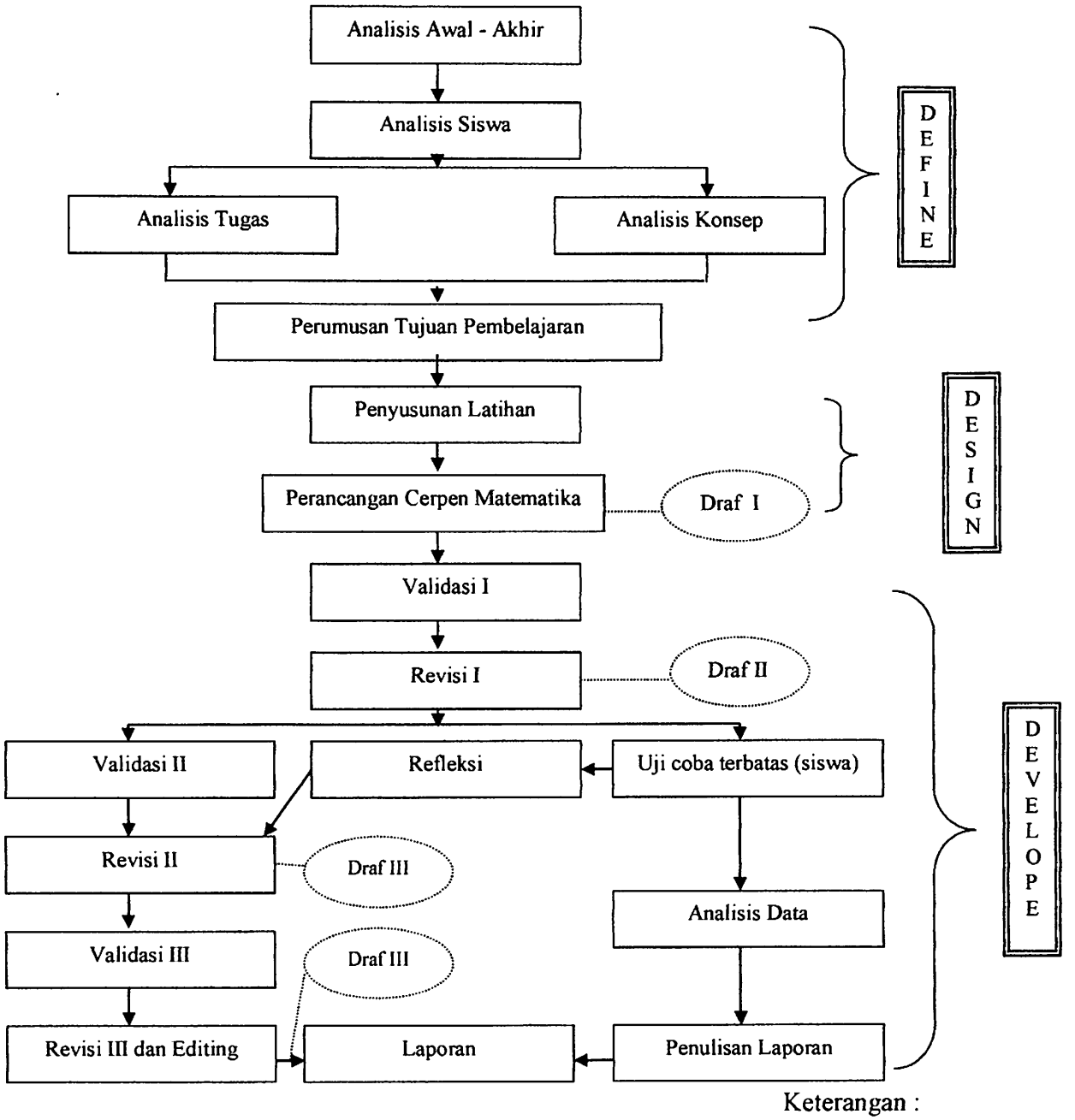
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari ketiga pengembangan perangkat pembelajaran tersebut, peneliti memilih model pengembangan menurut Ibrahim[8] yang diadaptasi dari model pengembangan perangkat pembelajaran Thiagarajan karena dianggap paling sesuai dengan pengembangan media pembelajaran soal cerita yang dilakukan oleh peneliti. Model pengembangan perangkat pembelajaran Thiagarajan mempunyai prosedur pelaksanaan yang jelas dan sistematis. Hal ini terlihat dari masing-masing tahap pengembangan diuraikan secara jelas. Selain itu media pembelajaran yang dikembangkan mendapat penilaian dari para ahli/ pakar melalui tahap validasi. Hal ini berarti hasil pengembangan yang diperoleh telah direvisi berdasarkan penilaian para ahli sebelum dilakukan uji coba pada siswa. Atas dasar itu peneliti memilih model pengembangan Thiagarajan.

[8] *Ibid.* hal 6

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun tahap-tahap tersebut disajikan dalam gambar berikut ini:



Gambar. 2.4
Modifikasi Model Pengembangan Thiagarajan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Kriteria Pengembangan Media

Dalam suatu pengembangan diperlukan beberapa kriteria untuk menentukan apakah pengembangan yang dilakukan sesuai dengan harapan atau belum. Kriteria yang digunakan untuk mengembangkan media cerpen matematika mengacu pada kriteria kualitas suatu material yang dikemukakan oleh Nieveen. Menurut Nieveen[9] suatu material dikatakan berkualitas jika memenuhi aspek-aspek kualitas antara lain: (1) validitas (*validity*), (2) kepraktisan (*practically*), dan (3) keefektifan (*effectiveness*). Media yang dikembangkan dikatakan layak digunakan jika memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

1. Valid

Kevalidan media cerpen matematika didasarkan pada penilaian para ahli/validator. Penilaian dari peneliti mengadaptasi dari komponen kelayakan menurut BSNP. Pada lembar validasi untuk penilaian media cerpen matematika tidak menggunakan kriteria kegrafikan tetapi tetap memperhatikan beberapa aspek :

a. Materi/isi

1. Materi pokok dalam cerpen sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.
2. Konsep dan uraian materi yang disajikan sesuai dengan keadaan subyek (siswa).

---

[9] Siti Khabibah, *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD.* (Surabaya : Pascasarjana Disertasi tidak Dipublikasikan, 2006)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Cerita yang terdapat dalam cerpen sesuai dengan materi.
4. Soal cerita dalam cerpen sesuai dengan tujuan yang diinginkan

b. Format cerpen

1. Jumlah kata dalam cerpen sesuai dengan karakteristik siswa
2. Pengolahan cerita sesuai dengan kemampuan siswa mencerna cerita
3. Tema cerpen sesuai dengan keadaan siswa (usia dan tingkat berpikir siswa)
4. Peristiwa dan penokohan dalam cerpen sedikit

c. Penyajian

1. Variasi yang ditampilkan menarik (gambar, cerita dan warna)
2. Cerita, materi dan tampilan sesuai
3. Berpusat pada peserta didik
4. Tampilan runtut dan jelas

d. Tata bahasa

1. Bahasa yang digunakan ringan dan mudah dimengerti siswa
2. Ketepatan bahasa (sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan)
3. Struktur dan pilihan kata jelas dan sederhana
4. Komunikatif

Media cerpen matematika dikatakan valid jika rata-rata dari hasil penilaian dari para validator untuk setiap aspek di atas termasuk kriteria valid atau sangat valid.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Praktis

Kepraktisan media cerpen matematika didasarkan menurut penilaian para validator. Penilaian umum media cerpen matematika terdiri dari beberapa kriteria, yaitu :

a. Dapat digunakan tanpa revisi
b. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
c. Dapat digunakan dengan banyak revisi
d. Tidak dapat digunakan

Media cerpen matematika dikatakan praktis jika validator menyatakan bahwa media tersebut dapat digunakan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi.

3. Efektif

Keefektifan media didasarkan hasil belajar siswa berupa tes setelah melakukan pembelajaran dengan media cerpen matematika tersebut memenuhi ketuntasan minimal secara klasikal di sekolah yang diteliti dan hasil respon siswa tergolong kategori positif atau sangat positif.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara garis besar media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[10]

Dalam perkembangannya, istilah *media* atau *media pendidikan* tidak hanya berfungsi sebagai alat peraga atau alat bantu mengajar yang berupa alat bantu visual atau alat bantu dengar-pandang *(AVA= Audio Visual Aid)*, melainkan dalam hubungannya dengan teori komunikasi, serta pendekatan sistem dalam proses belajar mengajar dimana media sebagai bagian integral dalam program pembelajaran (*instructional*) maka media atau media pendidikan lebih sesuai jika disebut media pembelajaran (*Instructional Media*).[11]

Acapkali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik, dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Dipihak lain, *National Education Association* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun

[10] Dr. Azhar arsyad. *Media Pembelajaran*. PT Raja Gravindo Persada. Jakarta, hal 3
[11] *Ibid.* hal 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

audio-visual dan peralatannya, dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca.[12]

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Kegiatan pembelajaran soal cerita yang awalnya sulit diharapkan menjadi lebih mudah dengan adanya media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan menjadi cerpen matematika, namun dalam menggunakan media haruslah sesuai dengan kebutuhan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2. *Ciri-ciri Media Pembelajaran*

Gerlach dan Ely[13] mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu atau kurang efisien melakukannya.

Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

a. Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) memenuhi ciri ini, karena

[12] *Ibid.* hal 4
[13] *Ibid.* hal 12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

cerpen matematika ceritnya bersifat fiksatif, karena kejadian atau ceritanya ditranspotasikan tanpa mengenal waktu.

b. *Ciri Manipulatif (Manipulative Property)*

Tranformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Dalam media cerpen matematika, cerita atau kejadian yang panjang dapat disajikan kepada siswa dalam waktu beberapa menit saja.

c. *Ciri Distributif (Distributive Property)*

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian yang ditransportasi melalui ruang, dan secara kebersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Media cerpen matematika dapat digandakan dan siswa dapat membacanya secara bersamaan..

Ciri-ciri atau karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran maupun perabaan atau kesesuaiannya dengan tingkatan hierarki belajar seperti yang digarap oleh Gagne dan sebagainya. Karakteristik media ini sebagaimana dikemukakan oleh Kemp merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Dia mengatakan *"The question of what media attributes are necessary for a given learning situation becomes the basis for media selection"*. Jadi klasifikasi media, karakteristik media dan pemilihan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran.[14]

Menurut Suherman (dalam Wardana)[15] karateristik media yang baik, antara lain:

1. Tahan Lama

   Media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika) memenuhi syarat tersebut, hal ini dikarenakan media cerpen matematika merupakan sebuah buku kumpulan cerpen yang sehingga mudah dibuka dan dibaca kembali.

2. Bentuk Warna Menarik

   Media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika) memenuhi syarat tersebut, hal ini dikarenakan media pembelajaran soal cerita didesai dengan bentuk dan warna serta gambar yang menarik sehingga siswa tertarik untuk membaca dan menyelesaikan soal ceritanya

3. Sederhana dan mudah dikelola

   Media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika) memenuhi syarat tersebut, hal ini dikarenakan media cerpen matematika dibuat sangat sederhana karena ceritanya tidak

[14] Arif Sadiman. *Media Pendidikan.* PT Raja Gravindo Persada. Jakarta, hal 28

[15] Wardana

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terlalu panjang hanya memerlukan waktu 3 sampai 5 menit untuk membacanya.

4. Ukurannya sesuai dengan ukuran fisik anak

   Media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika) memenuhi syarat tersebut, hal ini dikarenakan media cerpen matematika dapat dibawa kemana-mana dan dapat dibaca kapan saja.

5. Dapat menyajikan konsep matematika

   Media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika) memenuhi syarat tersebut, hal ini dikarenakan media cerpen matematika selain menyajikan cerita yang menarik untuk siswa juga menyajikan materi matematika yaitu volume dan luas permukaan bangun ruang kubus dan balok.

6. Sesuai dengan konsep

   Media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika) memenuhi syarat tersebut, hal ini dikarenakan media cerpen matematika disesuaikan dengan konsep yang diajarkan.

7. Membantu tumbuhnya konsep abstark

   Media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika) memenuhi syarat tersebut, hal ini dikarenakan media cerpen matematika selain menyajikan cerita yang menarik juga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KEMENTERIAN AGAMA PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN SURABAYA

terdapat gambar-gambar yang sesuai dengan cerita sehingga membantu siswa dalam menyelesaikan soal cerita yang abstrak.

8. Dapat dimanipulasi

   Media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika) memenuhi syarat tersebut, hal ini dikarenakan media cerpen matematika dapat dimanipulasi yaitu siswa dapat menyelesaikan soal cerita tersebut sesuai dengan cara mereka masing-masing

9. Dapat digandakan

   Media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika) memenuhi syarat tersebut, hal ini dikarenakan media cerpen matematika dapat digandakan atau dicetak kembali.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri media (cerpen matematika) yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan dapat memenuhi ciri-ciri diatas dan dapat diamati oleh panca indra dan dipakai untuk memudahkan siswa dalam melakukan kegiatan belajar terutama dalam menyelesaikan soal cerita.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. *Jenis-jenis Media Pembelajaran*

Beberapa jenis media yang lazim dipakai kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia adalah sebagai berikut:[16]

a. *Media grafis*

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain, media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual. Contoh jenis-jenis media grafis yaitu: Gambar/foto, Sketsa, Diagram, Bagan/*chart*, Grafik *(Graphs)*, kartun, poster, peta atau globe, papan flannel dan papan buletin.

b. *Media audio*

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif. Baik verbal (kedalam kata-kata /bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain: radio, alat perekam pita magnetic, piringan hitam dan laboratorium bahasa.

c. *Media proyeksi diam*

Media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaan yang jelas diantara media proyeksi dian dengan media grafis adalah bila pada media

[16] *Ibid.* hal 29

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan, pada media proyeksi pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Ada kalanya media jenis ini disertai rekaman audio, tapi ada pula yang hanya visual saja.

Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain: film bingkai *(slide)*, film rangkai *(film strip)*, overhead proyektor, proyektor opaque, *tachitoscope, microprojection* dengan microfilm.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka media cerpen matematika yang akan dikembangkan penulis ini termasuk media grafis karena nantinya cerpen ini berupa lembaran-lembaran yang akan disusun menjadi satu atau yang biasa disebut kumpulan cerpen.

4. *Manfaat Media Pembelajaran*

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Menurut Dale bahwa media dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru-siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan moderen saat ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar maanfaat berikut ini dapat terealisasi:[17]

1. meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas.
2. membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.
3. menunjukkan hubungan antara mata pelajaran, kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa.
4. membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa
5. membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.
6. mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang mengakibatkan meningkatnya hasil belajar.
7. memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak telah mereka pelajari.
8. melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu, konsep-konsep yang bermakana dapat dikembangkan.
9. memperluas wawasan dan pengalaman siswa yang mencerminkan pembelajaran nonverbalistik dan membuat generalisasi yang tepat.
10. meyakinkan diri bahwa urutan dan kejelasan pikiran yang siswa butuhkan jika mereka membangun struktur konsep dan sistem gagasan yang bermakna.

[17] Dr. Azhar Arsyad. *Opcit*, hal 23

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Encyclopedia of Education Research merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:[18]

1. meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. memperbesar perhatian siswa.
3. meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
5. menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
6. membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian dan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa maanfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu:

1. media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan poses dan hasil belajar.
2. media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

[18] *Ibid*, hal 25

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa dilingkungan mereka.

Media cerpen matematika yang akan dikembangkan penulis ini diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi jelas, menarik dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa serta tidak kalah penting dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam menyelesaikan soal cerita.

5. *Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*

Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan.

Professor Ely[19] mengatakan bahwa pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwasanya media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu ditimbangkan.

Sebagai pendekatan praktis disarankannya untuk mempertimbangkan media apa saja yang ada, berapa harganya, berapa lama diperlukan untuk

[19] Arif Sadiman. *Opcit*, hal 85

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendapatkannya, dan format apa yang memenuhi selera pemakai (misalnya siswa dan guru).

Dick dan Carey[20] menyebutkan bahwa disamping kesesuaian sengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: *Pertama,* ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. *Kedua,* apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. *Ketiga,* faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya bisa digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah dibawa dan dipindahkan. *Keempat,* efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Sebab ada sejenis media yang biaya produksinya mahal (seperti program film bingkai). Namun bila dilihat kestabilan materinya dan penggunaannya yang berulang-ulang untuk jangka waktu yang panjang mungkin lebih murah dari media yang biaya produksinya murah tetapi setiap waktu materinya berganti.

Media yang dipilih penulis termasuk media yang dibuat dan dikembangkan sendiri yang bertujuan agar siswa dapat meningkatkan minat belajarnya dalam menyelesaikan soal cerita.

---

[20] *Ibid*, hal 86

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Soal Cerita

Soal cerita matematika adalah soal yang disajikan dalam bentuk kalimat sehari-hari dan umumnya merupakan aplikasi dari konsep matematika yang dipelajari. Menurut Sugondo soal cerita dalam matematika adalah soal-soal matematika yang menggunakan bahasa verbal dan umumnya berhubungan dengan kegiatan sehari-hari.[21]

Soal matematika memiliki karakteristik sebagai berikut:[22]

1. Soal cerita dalam bentuk ini merupakan suatu uraian yang memuat satu atau beberapa konsep matematika sehingga siswa ditugaskan untuk merinci konsep-konsep yang terkandung dalam soal tersebut. Umumnya uraian soal merupakan aplikasi konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari atau keadaan nyata sehingga siswa seakan-akan menghadapi keadaan sebenarnya.
2. Siswa dituntut menguasai materi tes dan bisa mengungkapkannya dalam bahasa tulisan yang baik dan benar.
3. Baik untuk menarik hubungan antara pengetahuan yang telah dimiliki siswa dengan materi yang sedang dipikirkannya.

---

[21] Abdul Haris Rosyidi. 2005. *Thesis Analisis Kesalahan Siswa kelas II MTs Al Khoiriyah dalam Menyelesaikan Soal Cerita yang terkait dengan Sistem Persamaan Linier Dua Peubah.* Thesis, tidak dipublikasikan, hal 13

[22] http://mcdens13.files.wordpress.com//2011/03/bab-ii-polya.doc.(diakses 18 Nopember 2011)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penyajian soal matematika dalam bentuk soal cerita mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya:[23]

1. Soal dalam bentuk ini dapat digunakan untuk menilai proses berpikir siswa sekaligus hasil akhirnya.
2. Meningkatkan kreativitas dan aktivitas siswa karena soal cerita menuntut siswa berpikir secara sistematik dan mengaitkan fakta-fakta yang relevan.
3. Siswa akan mengetahui kegunaan dari konsep matematika yang dipelajarinya karena diterapkan langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Disamping kelebihan soal cerita, ada beberapa kelemahan dari soal cerita, diantaranya:[24]

1. Perlu kajian secara mendalam dan cermat sebelum menentukan jawaban sehingga siswa terpaku pada pokok masalah yang cukup panjang dan kompleks.
2. Memerlukan waktu yang relative lama dalam pengerjaannya.
3. Bahasa dan kalimat yang digunakan kadang-kadang kurang tepat (tidak efisien dan efektif) sehingga membingungkan dan menimbulkan salah tafsir bagi siswa.

---

[23] *Ibid*
[24] *Ibid*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menurut Soedjadi[25] soal cerita matematika adalah suatu soal matematika yang dapat diolah sehingga menunjukkan suatu penalaran. Sedangkan Abidin[26] menyatakan bahwa soal cerita adalah soal yang disajikan dalam bentuk cerita pendek. Cerita yang diungkapkan dapat merupakan masalah kehidupan sehari-hari atau masalah lainnya. Bobot masalah yang diungkapkan mempengaruhi panjang pendeknya cerita tersebut. Makin besar bobot masalah yang diungkapkan, memungkinkan panjang cerita yang disajikan.

Dalam menyelesaikan soal cerita dapat ditempuh langkah-langkah sebagai berikut :[27]

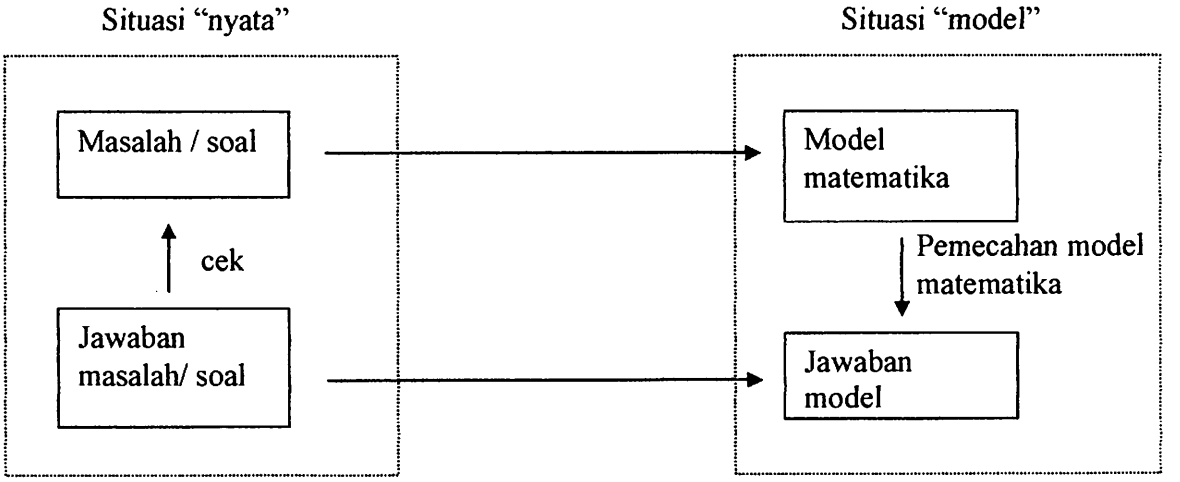
1. Membaca soal dengan cermat untuk mengungkap makna dari tiap kalimat.
2. Memisahkan dan mengungkapkan :
   a. Apa yang diketahui dalam soal
   b. Apa yang ditanya
   c. Operasi/pengerjaan apa yang diperlukan
3. Membuat model matematika dari soal
4. Menyelesaikan soal
5. Mengembalikan jawab model kepada jawab soal

---

[25] Soedjadi. *Ruang Matematika Pendidikan Dasar. Majalah Pendidikan Matematika No 2 tahun I.* PPS IKIP. Surabaya, hal 5
[26] *Ibid*, hal 16
[27] *Ibid*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Langkah-langkah di atas dapat disajikan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 2.5
Langkah-langkah Penyelesaian Soal Cerita yang diadaptasi dari Musser

Berdasarkan penjelasan-penjelasan tentang soal cerita diatas, maka peneliti menyatakan bahwa soal cerita merupakan suatu soal matematika yang disajikan berupa cerita atau rangkaian kata-kata (kalimat) dan berkaitan dengan keadaan yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dalam penyelesaiannya soal cerita tidak hanya dibutuhkan keterampilan dalam berhitung namun juga dibutuhkan suatu kemampuan untuk memahami, menganalisis dan menyimpulkan isi dan maksud dari soal tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Cerpen

Menurut bentuk fisiknya, cerita pendek (atau disingkat menjadi cerpen) adalah cerita yang pendek. Tetapi dengan hanya melihat fisiknya yang pendek saja, orang belum dapat menetapkan sebuah cerita yang pendek adalah cerpen. Ada jenis cerita yang pendek, namun bukan cerpen. Jenis itu adalah fabel, cerita rakyat atau anekdot.[28]

Selain itu ciri dasar lain cerpen adalah sifat rekaan *(fiction)*. Cerpen bukan penuturan kejadian yang pernah terjadi, berdasarkan kenyataan kejadian yang sebenarnya, tetapi murni ciptaan saja, direka oleh pengarangnya. Orang yang membaca cerita rekaan bukan sekedar membaca kisah lamunan. Orang membaca cerita rekaan karena ia menunjukkan suatu sisi kenyataan. Orang menghayati pengalaman seseorang, mengidentifikasi diri dengan tokoh cerita rekaan sehingga dapat ikut mengalami peristiwa-peristiwa yang dihadapinya, perbuatan-perbuatannya, pikiran dan perasaannya, keputusannya, dilema-dilemanya, dan sebagainya.[29]

Ciri dasar cerpen selanjutnya yaitu sifat naratif atau penceritaan. Cerpen bukanlah pencandraan (deskripsi) atau argumentasi dan analisis tentang suatu hal, tetapi cerita. Penceritaan atau narasi harus dilakukan secara hemat dan ekonomis. Inilah sebabnya dalam sebuah cerpen biasanya hanya ada dua atau tiga tokoh saja, hanya ada satu peristiwa dan hanya ada satu efek saja bagi pembacanya.

---

[28] Jakob Sumarjo, dkk. *Apresiasi Kesusastraan*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta, hal 36
[29] *Ibid*, 37

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Semuanya harus ekonomis sehingga hanya ada satu kesan saja pada pembacanya. Namun begitu, sebuah cerpen harus merupakan suatu kesatuan bentuk yang utuh dan lengkap.[30]

Keutuhan atau kelengkapan sebuah cerpen dilihat dari segi-segi unsur yang membentuknya. Adapun unsur-unsur itu adalah peristiwa cerita (alur atau plot), tokoh cerita (karakter), tema cerita, suasana cerita (*mood* dan *atmosfir* cerita), latar cerita *(setting)*, sudut pandang pencerita *(point of view)*, dan gaya *(style)* pengarangnya.[31]

Secara umum dapat disimpulkan bahwa cerpen adalah cerita atau narasi (bukan analisis argumentasi) yang fiktif serta relatif pendek.

Dalam sekolah online, E-learning visikata.com disebutkan bahwa cerpen terdiri dari 2000 kata sampai dengan 10.000 kata. Dijelaskan pula tentang penggolongnya yaitu sebagai berikut:[32]

1. Cerita pendek (short story), cerpen yang jumlah katanya mencapai angka 10.000 buah.
2. Cerita pendek yang pendek (short, short story), cerpen dengan jumlah kata antara 3.000-4000 buah
3. Cerita pendek yang sangat pendek (very short-short story), cerpen dengan jumlah kata antara 750-1.000 buah.

---

[30] *Ibid*, hal 37
[31] *Ibid*
[32] http://www.visikata.com/pengertianceritapendek-cerpen/, (diakses 20 Nopember 2011)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lain halnya dengan sekolah online, menurut Wikipedia[33] bahasa Indonesia yaitu cerpen yang sangat pendek hanya kurang dari 1000 kata. Cerpen jenis ini biasanya disebut cerita mini atau yang lazimnya disebut cermin.

Berdasarkan tehnik pengarang dalam mengolah unsur-unsur instrinsiknya cerpen dapat dibedakan menjadik dua tipe, yaitu: [34]

1. Cerpen yang ditulis dengan sempurna disebut *weel mode short-story.* Cerpen yang ditulis secara fokus yaitu satu tema dengan plot yang sangat jelas dan ending yang mudah dipahami. Cerpen jenis ini biasanya enak dibaca dan mudah dipahami isinya. Pembaca awan bisa membacanya dalam tempo kurang dari satu jam.
2. Cerpen yang ditulis tidak utuh disebut *slice of life short-story.* Cerpen yang tidak terfokus temanya, memencar, sehingga plotnya tidak terstruktur. Plot (alur) ceritanya kadang dibuat mengambang oleh pengarangnya. Cerpen tipe ini sering sulit dipahami sehingga perlu dibaca berulang-ulang. Pembaca karya seperti itu adalah kalangan tertentu yang paham akan karya-karya satra.

Loekito[35] menyatakan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menulis cerpen yaitu:

1. Tentukan dahulu mau menulis cerpen tentang apa dan siapa yang akan membacanya

---

[33] http://id.wikipedia.org/wiki/ceritapendek, (diakses 23 Nopember 2011)
[34] http://www.farhan-bjm.web.id/2011/09/pengertian-cerpen-dan-unsur-unsur.html (diakses 01 April 2012)
[35] M. Loekito. *Yuk Menulis Cerpen.* Andaka edisi 08, hal 16

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Harus menetapkan cerita seperti apa yang akan disampaikan
3. Buat panduan seperti kerangka karangan

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan, peneliti menyatakan bahwa cerpen yang dikembangkan merupakan cerita pendek yang kurang dari 1000 kata. Hal ini dimaksudkan agar tidak menyulitakan siswa dalam memahaminya. Selain itu, penggunaan bahasa dalam cerpen matematika yang akan dikembangkan ini mudah dipahami sehingga pembaca dapat mengerti isi dan jalan ceritanya dan dapat mudah menyelesaikan soal cerita yang ada didalamnya. Pemilihan cerpen dalan mengembangkan media ini disebabkan karena cerpen memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu cerpen memang relatif tidak terlalu panjang dan dapat dibaca dalam waktu singkat. Selain itu peristiwa yang diceritakannya juga tidak panjang dan rumit sehingga pembaca bisa memahami jalan ceritanya.

F. Pengembangan Media Pembelajaran Soal Cerita dengan Cerpen

Dari kajian teori yang dijelaskan sebelumnya, peneliti menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran soal cerita menggunakan cerpen merupakan suatu proses atau 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 pembaca (khususnya bagi siswa) untuk menyelesaikan cerpen yang dibacanya. Cerpen ini dikembangkan dengan tujuan menambah semangat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan minat para siswa dalam belajar matematika khususnya dalam menyelesaikan soal cerita yang sebagian besar dianggap sulit oleh para siswa.

Media pembelajaran yang akan dibuat mempunyai kemampuan sebagai media belajar bagi siswa dalam menyelesaikan soal cerita. Secara garis besar media ini didesain sebagai berikut:

1. Pemilihan bentuk dan gambar-gambar yang akan dibuat
2. Pemilihan cerita yang bagus dan menarik buat siswa
3. Soal cerita yang diselipkan harus sesuai dengan isi cerita.
4. Isi cerita mudah dipahami oleh siswa
5. Bahasa yang digunakan dalam cerita harus baku dan tidak bermakna ganda sehingga siswa dapat mengerti jalan cerita dan bisa menyelesaikan soal cerita.

Media pembelajaran dengan cerpen yang akan dibuat tidak hanya satu cerita. Tapi beberapa cerita yang akan dikumpulkan menjadi sebuah kumpulan cerita. Kumpulan cerita ini akan dibagikan langsung kepada siswa, selain bisa dipakai sebagai latihan di kelas, media ini juga bisa di bawa pulang sebagai latihan dirumah sehingga siswa bisa terlatih dalam menyelesaikan soal cerita.

Media pembelajaran dengan cerpen yang nantinya akan dikembangkan terdiri dari: cover depan, materi ajar, beberapa cerita pendek yang disertai soal cerita dan yang terakhir adalah "tes akhir untuk siswa" sebagai latihan untuk siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

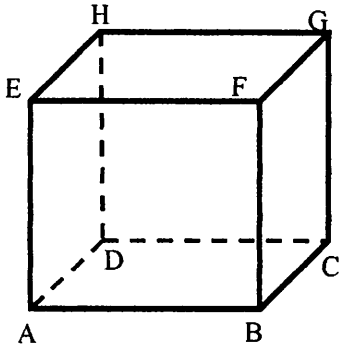
G. Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kemampuan artinya kesanggupan atau kecakapan. Kemampuan siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kesanggupan atau kecakapan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika setrlah belajar menggunakan media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika). Kemampuan siswa diukur dengan pemberian soal cerita yang terdapat di bagian akhir cerpen matematika. Setelah siswa membaca cerpen matematika dan mengisi titik-titik yang terdapat dalam cerpen matematika, siswa diminta mengerjakan soal yang terdapat dibagian akhir cerpen yaitu "Tes Akhir untuk Siswa". Dari hasil pengerjaan tersebut akan diketahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita sedangkan ketuntasan belajar siswa diukur sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan oleh pihak sekolah yaitu ≥ 76.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

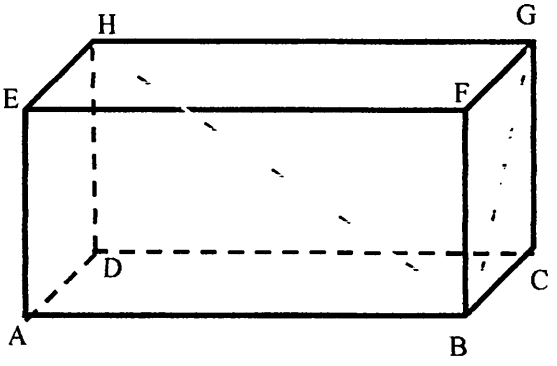
H. Materi Kubus dan Balok

Kubus dan balok merupakan bangun ruang yang terbentuk dari susunan bangun datar.[36]



Kubus merupakan bangun ruang yang terdiri dari persegi yang kongruen (sama besar).

Gambar 2.6
Kubus



Balok merupakan bangun ruang yang dapat terdiri dari persegi ataupun persegi panjang. Bangun tersebut sama panjang dengan dihadapannya.

Gambar 2.7
Balok

[36] http://sulistyaindriani.wordpress.com/2010/03/05/kubus-dan-balok/ (diaskes 04 April 2012)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Rusuk

Rusuk ialah ruas garis pada kubus dan balok, terdapat 12 rusuk. Pada kubus rusuk yang dimiliki sama panjang namun pada balok rusuk yang sejajar saja yang memiliki panjang yang sama. Contoh:

Rusuk alas : AB, BC, CD, AD

Rusuk tegak : AE, BF, CG, EH

Rusuk atap : EF, FG, GH, EH

b. Bidang / sisi

Bidang/sisi adalah bangun datar yang memisahkan antara bagian dalam dan bagian luar. Banyaknya sisi yang dimilikinya sebanyak enam sisi.

Sisi alas : ABCD

Sisi atas : EFGH

Sisi kanan : BCGF

Sisi kiri : ADHF

Sisi depan : ABFE

Sisi belakang : CDHG

c. Titik sudut

Terdapat 8 titik sudut pada bangun ini. Penamaan titik sudut ini menggunakan huruf kapital, titik sudut merupakan pertemuan 3 rusuk yang bertemu pada satu titik. Yaitu: **A, B, C, D, E, F, G, H**.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Diagonal sisi

Diagonal sisi adalah ruas garis yang terbentuk oleh sudut yang berhadapan pada satu bidang. Ada 12 diagonal sisi, hal ini didapat karena pada kubus dan balok mempunyai 6 bidang/sisi masing-masing bidang tersebut memiliki 2 sudut yang berhapan maka didapatkanlah 2 diagonal sisi, maka 2×6 (banyaknya sisi) = 12.

Contoh: AC, BD, AF, BE, dan lain-lain.

e. Diagonal ruang

Diagonal ruang adalah ruas garis yang terbentuk oleh sudut yang berhadapan pada satu ruang. Terdapat 4 diagonal ruang, yaitu: AG, BH, CE, DF.

f. Bidang diagonal

Terdapat 6 bidang diagonal pada kubus dan balok. Bidang diagonal ini terdapat pada bagian dalam yang berbentuk persegi panjang, yaitu: ACGE, BFHD, BCHE, ADGF, dan lain-lain.

I. Luas Permukaan dan Volume

1. Luas permukaan Kubus dan Balok

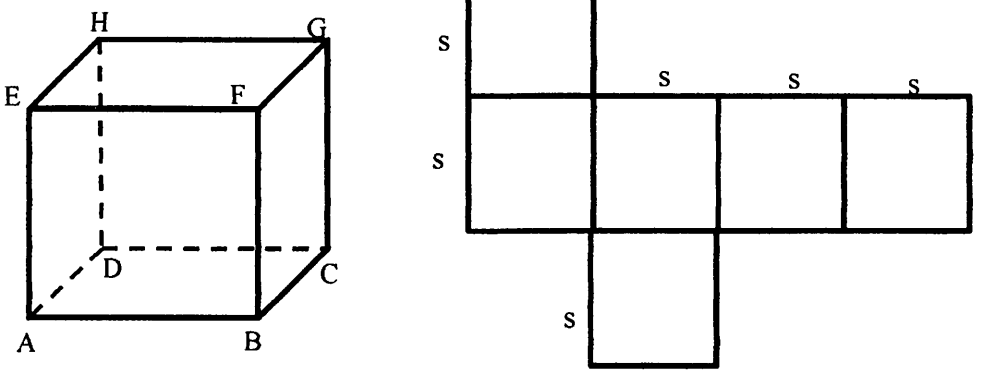
a. Luas permukaan kubus

Misalkan, kamu ingin membuat kotak makanan berbentuk kubus dari sehelai karton. Jika kotak makanan yang diinginkan memiliki panjang rusuk 8 cm, berapa luas karton yang dibutuhkan untuk membuat kotak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

makanan tersebut? Masalah ini dapat diselesaikan dengan cara menghitung luas permukaan suatu kubus.[37]

Gambar 2.8



Kubus dan jaring-jaring kubus

Pada gambar 2.8 terlihat suatu kubus beserta jaring-jaringnya. Untuk mencari luas permukaan kubus, berarti sama saja menghitung luas jarring-jariing kubus tersebut. Oleh karena jaring-jaring kubus merupakan 6 buah persegi yang sama dan kongruen maka,

luas permukaaan kubus = luas jaring-jaring kubus

$=6 \times (s \times s)$

$=6 \times s^2$

$=L$

$= 6s^2$

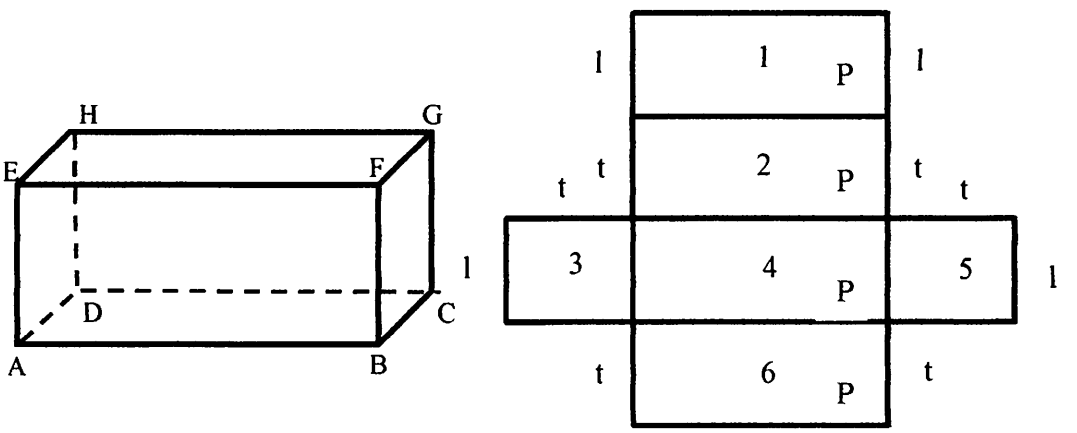
[37] Sudirman. *Cerdas Aktif Matematika untuk SMP Kelas VII.* Erlangga. Jakarta, hal 240

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jadi, luas permukaan kubus adalah jumlah luas permukaan bidang-bidang kubusnya. Jika sebuah kubus memiliki panjang rusuk a maka luas permukaan kubus adalah $L = 6 \times a \times a \; atau \; l = 6a^2$.

b. Luas permukaan balok

Cara menghitung luas permukaan balok sama dengan cara menghitung luas permukaan kubus, yaitu dengan menghitung semua luas jaring-jaringnya. [38] Coba kamu perhatikan gambar 2.9 berikut.



Gambar 2.9
Balok dan jaring-jaring balok

Misalkan, rusuk-rusuk pada balok diberi nama p (panjang), l (lebar) dan t (tinggi) seperti pada gambar.

[38] Sudirman. *Opcit.*hal 241

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan demikian luas permukaan balok tersebut adalah

Luas permukaan balok = luas persegipanjang 1 + luas persegipanjang 2 + luas persegipanjang 3 + luas persegipanjang 4 + luas persegipanjang 5 + luas persegipanjang 6

$=(p \times l) + (p \times t) + (l \times t) + (p \times l) + (l \times t) + (p \times t)$

$=(p \times l) + (p \times l) + (l \times t) + (l \times t) + (p \times t) + (p \times t)$

$=2(p \times l) + 2(l \times t) + 2(p \times t)$

$=2\big((p \times l) + (l \times t) + (p \times t)\big)$

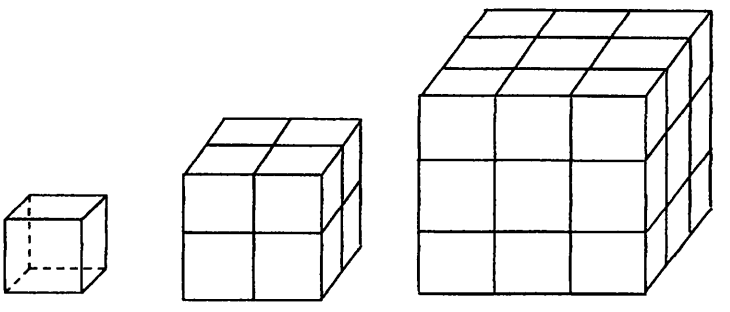
$=2(pl + lt + pt)$

Jadi, luas permukaan balok adalah jumlah luas permukaan bidang-bidangnya. Jika sebuah balok mempunyai panjang p, lebar l, dan tingginya t, luas permukaan balok adalah $L = 2pl + 2pt + 2lt \; atau \; L = 2\,(pl + pt + lt)$.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Volume Kubus dan Balok

a. Volume kubus



Gambar 2.10
Kubus satuan

Gambar 2.10 menunjukkan bentuk-bentuk kubus dengan ukuran berbeda. Kubus pada gambar (a) merupakan **kubus satuan**. Untuk membuat kubus satuan pada gambar (b), diperlukan $2 \times 2 \times 2 = 8$ kubus satuan, sedangkan untuk membuat kubus pada gambar (c), diperlukan $3 \times 3 \times 3 = 27$ kubus satuan. Dengan demikian, volume atau isi suatu kubus dapat ditentukan dengan cara mengalikan panjang rusuk tersebut sebanyak tiga kali. Sehingga[39]

Volume kubus $= panjang\ rusuk \times panjang\ rusuk \times panjang\ rusuk$

$= s \times s \times s$

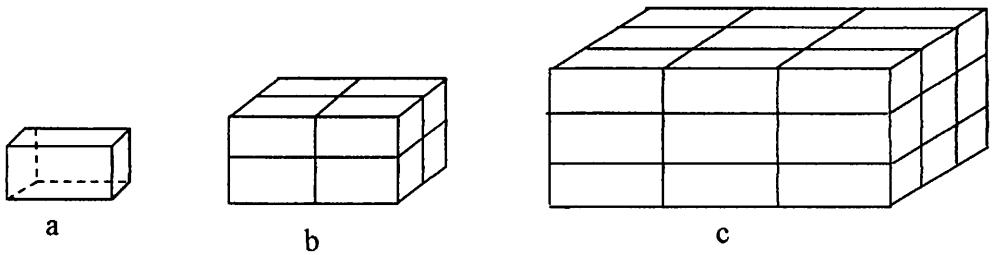
$= s^3$

[39] http://www.crayonpedia.org/mw/Berkas:Ruang_10.jpg (diakses 04 April 2012)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jadi, jika panjang setiap rusuk sebuah kubus a maka volumenya $= a \times a \times a \; atau \; V = a^3$.

b. Volume balok



Gambar 2.11
Balok satuan

Gambar 2.11 menunjukkan pembentukan berbagai balok dari balok satuan. Gambar (a) adalah balok satuan. Untuk membuat balok seperti pada Gambar (b), diperlukan 2 × 1 × 2 = 4 balok satuan, sedangkan untuk membuat balok seperti pada Gambar (c) diperlukan 2 × 2 × 3 = 12 balok satuan. Hal ini menunjukan bahwa volume suatu balok diperoleh dengan cara mengalikan ukuran panjang, lebar, dan tinggi balok tersebut.[40]

Jadi. jika sebuah balok mempunyai panjang p, lebar l, dan tingginya t, maka volumenya = $panjang \times lebar \times tinggi \; atau \; V = p \times l \times t$.

[40] http://www.crayonpedia.org/mw/Berkas:Ruang_17.jpg (diakses 04 April 2012)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dan hasil penelitiannya dipaparkan secara diskriptif. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran soal cerita dengan cerpen pada materi kubus dan balok. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan, kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita setelah belajar dengan menggunakan cerpen matematika yang dikembangkan serta respon siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa MTs kelas VIII B karena materi yang dibahas pada media yang dikembangkan merupakan materi kelas VIII B semester genap. Subjek dari penelitian ini adalah siswa yang terlibat uji coba dalam media pembelajaran soal cerita dengan cerpen. Tepatnya siswa kelas VIII B MTs Nurul Huda Kalanganyar.

Obyek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang akan dikembangkan pada materi kubus dan balok.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas VIII B Mts Nurul Huda Kalanganyar. Pemilihan tempat dalam penelitian ini dimaksudkan agar peneliti bisa mengetahui tingkat kelayakan cerpen matematika yang dikembangkan jika diujicobakan pada subyek secara umum yang memiliki tingkat kemampuan yang berbeda

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu lima bulan, dari bulan maret 2012 sampai dengan bulan Juli 2012.

D. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian dalam pembahasan ini menggunakan model pengembangan perangkat menurut Thiagarajan, yaitu model 4-D (*four D models*) yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Develop,* dan *Disseminate* yang didaptasi dari model pengembangan perangkat Thiagarajan. Dalam penelitian pengembangan ini, tahap yang keempat yaitu *Disseminate* (penyebaran) tidak dilakukan karena peneliti hanya melakukan pengembangan media saja.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun tahap-tahap dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. ***Tahap pendefisinian (Define)***

Tahap ini terdiri dari beberapa langkah yaitu:

a. Analisis Awal-akhir

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kurikulum yang berlaku di sekolah yang akan menjadi tempat penelitian dan juga menganalisis masalah yang mendasar yang menjadi acuan dalam mengembangkan media pembelajaran soal cerita ini.

b. Analisis Siswa

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap karakteristik sasaran penelitian ini yaitu siswa kelas VIII B MTs Nurul Huda Kalanganyar. Adapun karakteristik yang dianalisis meliputi: usia, pengetahuan awal siswa, kemampuan siswa dalam mata pelajaran matematika terutama dalam materi kubus dan balok serta hasil belajar siswa secara umum.

c. Analisis Konsep

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap materi yang dipilih. Peneliti harus mengidentifikasi materi apa yang harus dikuasai siswa dan materi apa yang akan dikuasai siswa serta mengidentifikasi konsep-konsep utamya yang diajarkan dan menyusun konsep tersebut secara sistematis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Analisis Tugas

Pada tahap ini peneliti akan merencanakan tugas-tugas yang akan diberikan pada subyek penelitian setelah membaca cerpen matematika yang dikembangkan, misalnya dengan menyusun apa yang diketahui, ditanya dan bagaimana cara mengerjakannya.

e. Perumusan indikator dan tujuan pembelajaran

Tahap ini dilakukan untuk merumuskan hasil analisis konsep dan analisis tugas yang sebelumnya telah dilakukan. indikator tersebut selanjutnya akan menjadi tujuan pembelajaran yang hendak dicapai oleh siswa.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini dilakukan perancangan media yang akan dikembangkan yaitu cerpen matematika. Tahap ini terdiri dari beberapa langkah yaitu:

a. Penyusunan Tes

Pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan tes yang sesuai dengan analisis tugaas analisis konsep dan perumusan tujuan. Penyusunan tes ini akan diberikan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita.

b. Pemilihan Media

Pada tahap ini dilakukan pemilihan terhadap cerita, gambar dan warna yang akan ditampilkan dalam setiap cerpen sehingga sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memilih cerita, peneliti menyesuaikan dengan psikologi perkembangan subyek penelitian.

c. Pemilihan Format

Pada tahap ini peneliti merumuskan format yang akan digunakan dalam mengembangkan kumpulan cerpen matematika sehingga bentuknya sesuai dan mudah digunakan siswa. Selain itu, juga harus diperhatikan bagaimana format cerpen yang sebenarnya, bagaimana pengolahan katanya, ceritanya serta jumlah katanya.

Adapun format dalam media ini sebagai berikut:

1. Cover
2. Ulasan materi pokok yang akan dibahas dalam cerpen matematika
3. Cerpen yang berisi soal cerita matematika
4. *"Tes akhir untuk siswa"* sebagai latihan siswa dalam mengasah kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada materi kubus dan balok.

Pada tahap perancangan ini dihasilkan rancangan awal cerpen matematika yang akan dikembangkan (Draf 1) yang kemudian akan divalidasi oleh para validator (dua dosen pendidikan matematika, seorang ahli bahasa atau dosen bahasa Indonesia, dan seorang guru matematika).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang sesuai dengan kebutuhan siswa dilapangan, sesuai dengan kriteria materi, kriteria penyajian dan kriteria kebahasaan seperti yang disarankan oleh para validator. Pada tahap ini terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

a. Validasi

Validasi cerpen matematika meliputi validasi materi, format cerpen, penyajian cerpen dan kebahasaan. Cerpen matematika ini divalidasi oleh 4 orang validator yaitu dua dosen matematika, seorang ahli bahasa atau dosen bahasa Indonesia dan guru matematika di sekolah yang dijadikan tempat penelitian.

b. Revisi

Pada tahap ini dilakukan perbaikan atau revisi untuk menyempurnakan cerpen matematika yang dikembangkan sesuai dengan saran dan masukan dari para validator sehingga bisa digunakan dalam uji coba terbatas.

c. Uji coba terbatas

Uji coba terbatas ini dilakukan dengan memberikan draf II yang telah direvisi kepada subyek penelitian sehingga mereka dapat memahami, mempelajari dan menyelesaikan soal dalam cerpen tersebut di sekolah. Cerpen matematika ini, selain dapat digunakan dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran juga dapat dibaca pada waktu senggang di rumah. Penggunaan cerpen matematika harus disesuaikan dengan waktu yang tersedia. Jika waktu yang tersedia tidak cukup untuk mengerjakan tiga cerpen, maka guru hendaknya menggunakan satu atau dua cerpen dan setelah itu siswa diminta untuk mengerjakan soal latihan yang terdapat pada bagian akhir atau yang disebut "*Tes Akhir untuk Siswa*" dan kemudian hasilnya dikumpulkan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika), peneliti menyebar angket angket respon siswa kepada subyek penelian dan mengamati sikap mereka selama menggunakan cerpen matematika.

d. Analisis data

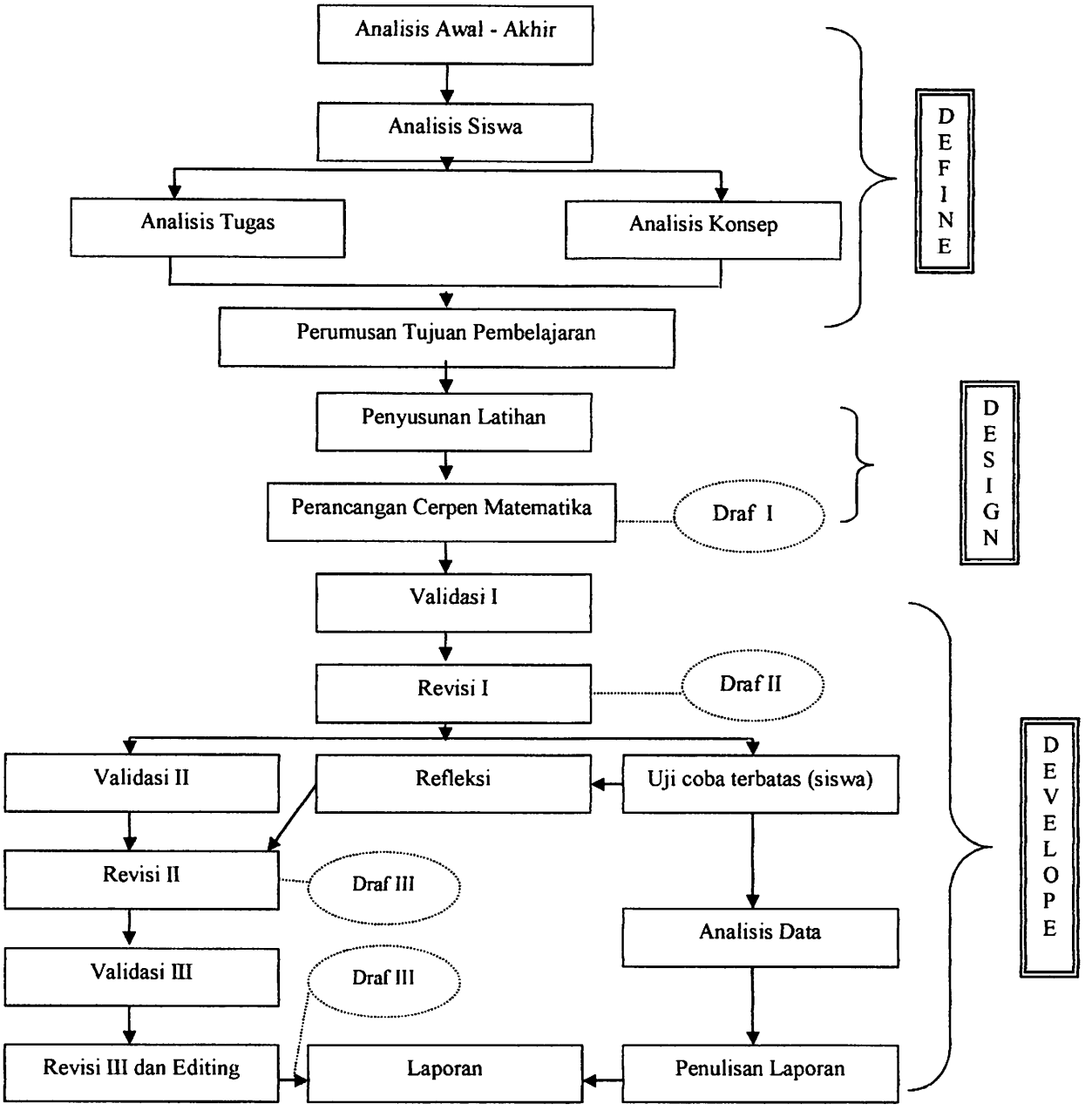
Data kevalidan, kepraktisan, data angket respon siswa dan hasil latihan siswa dalam menyelesaikan soal cerita yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis sesuai dengan teknik yang telah ditentukan.

4. Tahap Penyebaran

Tahap ini merupakan tahap penggunaan media yang telah dikembangkan pada skala yang lebih besar. Namun, dalam penelitian ini, tahap penyebaran tidak dilakukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tahapan-tahapan diatas dapat disajikan dalam bagan berikut ini:



Gambar 3. 1
Modifikasi Model Pengambangan Thiagarajan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Prosedur Penelitian

Prosedur pada penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu:

1. Persiapan Penelitian

   Sebelum melakukan penelitian ada hal-hal yang perlu disiapkan peneliti dengan baik, diantaranya:

   a. Menyusun proposal penelitian, memilih materi yang sesuai dengan judul penelitian, memilih sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian, dan menentukan waktu penelitian.
   b. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing tentang proposal penelitian dan materi yang sesuai dengan judul penelitian.
   c. Mencari informasi kepada guru mitra tentang waktu dan materi yang digunakan penelitian serta penentuan guru mitra yang diambil sebagai validator.
   d. Menyiapkan cerpen matematika dalam Draf I untuk divalidasi oleh beberapa validator dan menyiapkan instrumen penelitian.

2. Pelaksanaan Penelitian

   a. Beberapa validator diminta untuk menilai draf I secara instruksional dan teknis berdasarkan umpan balik yang diperoleh. Draf I direvisi untuk mendapatkan media cerpen matematika yang layak digunakan. Dari hasil revisi 1 dihasilkan draf II.
   b. Malakukan uji coba terbatas pada siswa sesungguhnya dengan proses pembelajaran menggunakan draf II. Setelah itu dilakukan tes dan siswa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengisi angket tentang respon siswa mengenai cerpen matematika tersebut. Selama proses pembelajaran berlangsung semua aktivititas siswa diamati oleh pengamat. Hasil dari jawaban siswa dijadikan sebagai dasar untuk revisi 2. Dari hasil revisi 2 dihasilkan draf final. Ini merupakan tahap akhir dari penelitian.

3. Sesudah Penelitian

Langkah yang dilakukan peneliti setelah penelitian adalah menganalisis data yang diperoleh. Data-data yang dianalisis meliputi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan buku teks. Kemudian peneliti menulis laporan pertanggungjawaban dari penelitian yang dilakukan.

F. Pengembangan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur kelayakan dari media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang dikembangkan. Media dapat dikatakan layak jika memenuhi kriteria 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 lembar aktivitas siswa sedangkan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita digunakan tes yang terdapat dibagian akhir cerpen matematika.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Instrumen-instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Lembar validasi

   Lembar validasi ini adalah lembar yang dibuat oleh peneliti dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing untuk kemudian diberikan kepada para validator untuk mendapatkan penilaian terhadap media yang dikembangkan berdasarkan beberapa aspek yang menjadi kriteria media dikatakan layak digunakan atau tidak. Dari lembar validasi ini, dapat diperoleh tingkat kevalidan dan kepraktisan dari media yang dikembangkan sebagai bahan untuk mengetahui kelayakan penggunaan dari media tersebut. Kevalidan dan kepraktisan diukur berdasarkan hasil validasi dari para validator terhadap beberapa kriteria yaitu materi, format cerpen, penyajian cerpen dan kebahasaan.

2. Lembar angket respon siswa

   Lembar angket respon siswa merupakan lembar angket respon yang dibuat oleh peneliti dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing kemudian diberikan kepada siswa setelah belajar menggunakan cerpen matematika. Dari lembar respon ini diperoleh data yang akan dianalisis untuk mengetahui respon yang diberikan siswa (positif/negatif) dan selanjutnya digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan media ini.

3. Lembar pengamatan aktivitas siswa dalam menggunakan cerpen matematika

   Lembar pengamatan siswa disusun oleh peneliti dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Lembar ini diberikan kepada pengamat pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

waktu pelaksanaan penelitian disekolah untuk mengetahui aktivitas apa saja yang dilakukan siswa selama pembelajaran menggunakan cerpen matematika.

4. Soal tes atau latihan

Soal tes atau latihan ini dibuat oleh peneliti dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing. Soal tes terdapat dibagian akhir cerpen yang diberi nama"Tes Akhir untuk Siswa". Soal terdiri dari lima soal yang berbentuk essay dan diberikan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita setelah belajar dengan menggunakan cerpen matematika. Selain tes yang diberikan diakhir pembelajaran, sebelumnya peneliti memberikan soal pengetahuan awal sebagai acuan dalam menentukan keberhasilan dari media yang dikembangkan.

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Validasi media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) untuk mendapatkan data dari kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang dikembangkan dengan cara memberikan lembar validasi kepada validator. Pada lembar kerja tersebut para validator memberikan penilaian, saran serta masukan terhadap media yang dikembangkan.
2. Tes untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita setelah belajar dengan menggunakan soal cerpen matematika dengan cara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memberikan soal tes yang terdapat di dalam media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang telah divalidasi oleh para validator.

3. Pengamatan terhadap aktivitas siswa yang dilakukan oleh pengamat untuk mendapatkan data tentang aktivitas siswa selama belajar menggunakan cerpen matematika. Data ini digunakan untuk mengetahui respon dari siswa.
4. Angket (kuesioner) untuk mendapatkan data tentang respon siswa terhadap cerpen matematika dengan memberikan lembar angket respon siswa setelah siswa membaca cerpen matematika yang telah dikembangkan. Data yang diperoleh berupa tanggapan siswa terhadap media cerpen matematika.

H. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Analisis data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Analisis kevalidan

   Data hasil validasi dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif. Secara umum, aspek yang dinilai adalah penyajian dan tampilan, materi, penulisan cerpen dan juga kebahasaan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan yang dilakukan dalam menganalisis kevalidan ini adalah:

a. Mengumpulkan data yang diperoleh selama penelitian

b. Mencari rata-rata kriteria semua validator menggunakan rumus sebagai berikut:[41]

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

Ket: N = rata-rata perkriteria

c. Mencari rata-rata tiap aspek menggunakan rumus:[42]

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

Ket: P = rata-rata aspek ke-i

d. Mencari rata-rata total validitas (RTV) semua menggunakan rumus:[43]

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

Ket: RTV = rata-rata total validitas

[41] Khabibah, Siti. 2006. Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. Disertasi, tidak dipublikasikan. (Surabaya : Pasca Sarjana UNESA), hal 74

[42] *Ibid*, hal 74

[43] *Ibid*, hal 75

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Menentukan kategori kevalidan dengan mencocokkan rata-rata total dengan kriteria kevalidan media yaitu:[44]

$$4 \leq RTV_{media} < 5 \qquad sangat\ valid$$

$$3 \leq RTV_{media} < 4 \qquad valid$$

$$2 \leq RTV_{media} < 3 \qquad kurang\ valid$$

$$1 \leq RTV_{media} < 2 \qquad tidak\ valid$$

f. Merevisi hasil sehingga media dapat dikatakan valid dan praktis

2. Analisis kepraktisan

Media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) sebagai perangkat penilaian dinyatakan valid dan dapat digunakan di lapangan jika ada sedikit revisi atau tanpa revisi. Revisi dilakukan hingga diperoleh suatu media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang praktis yaitu dapat digunakan di lapangan. 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

[44] *Ibid*, hal 90

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Analisis keefektivan

1. Analisis kemampuan siswa menyelesaikan soal cerita

Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita akan dilihat dari hasil pekerjaan siswa dalam menyelesaikan soal latihan yang terdapat di bagian belakang cerpen yang disebut "Tes Akhir untuk Siswa". Siswa dikatakan tuntas jika mendapat skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimun (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu ≥ 76.

Sedangkan keberhasilan kelas (ketuntasan klasikal) dilihat dari jumlah peserta didik yang mampu menyelesaikan atau mencapai skor minimal 76, sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.

Persentase ketuntasan klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$85\% \leq RS$	*sangat tuntas*
$70\% \leq RS < 85\%$	*tuntas*
$50\% \leq RS < 70\%$	*kurang tuntas*
$RS < 50\%$	*tidak tuntas*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Analisis tentang aktivitas siswa

Hasil analisis penilaian terhadap lembar pengamatan aktivitas siswa diperoleh dari deskripsi hasil pengamatan aktivitas siswa. Data ini merupakan deskripsi aktivitas siswa dari hasil pengamatan mengenai proses pembelajaran menggunakan media cerpen matematika dalam uji coba di lapangan, yang dianalisis dengan menggunakan rumus :

$$\text{Aktivitas siswa} = \frac{\text{Frekuensi aktivitas yang muncul}}{\text{Frekuensi seluruh aktivitas}} \times 100\%$$

Penentuan kriteria keefektivan aktivitas siswa berdasarkan pencapaian waktu ideal yang ditetapkan dalam menyusun RPP.

Tabel 3.1
Kriteria Waktu Ideal Untuk Aktivitas Siswa

No	Aktivitas siswa	Jumlah (menit)	Prosentase (%)	Kriteria Waktu Ideal
1.	Membaca materi soal cerita kubus dan balok yang terdapat dalam cerpen matematika	5	6,25	$1{,}25 \leq p \leq 11{,}25$
2.	Membaca cerpen 1	10	12,5	$7{,}5 \leq p \leq 17{,}5$
3.	Mengisi titik-titik yang terdapat pada cerpen 1	10	12,5	$7{,}5 \leq p \leq 17{,}5$
4.	Membaca cerpen 2	10	12,5	$7{,}5 \leq p \leq 17{,}5$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5.	Mengisi titik-titik yang terdapat pada cerpen 2	15	18,75	$13,75 \leq p \leq 23,75$
6.	Menyelesaikan latihan soal di akhir *"Tes Akhir untuk Siswa"*	30	37,5	$32,5 \leq p \leq 42,5$
7.	Berperilaku yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran (seperti bercanda dengan teman dan berjalan-jalan di kelas)	0	0	$0 \leq p \leq 5$
Jumlah		**80**	**100**	

Siswa dikatakan efektif jika waktu yang digunakan untuk mengamati pada setiap siswa sesuai dengan alokasi waktu ideal dengan toleransi 5%. [45]

3. Analisis respon siswa

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

Menjawab: ya, skor 1

Menjawab: tidak, skor 0

[45] Shofan Shoffa, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan PMR Pokok Bahasan Jajaran Genjang dan Belah Ketupat.* (skripsi yang tidak dipublikasikan, UNESA, 2008)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. *Menghitung prosentase respon positif siswa terhadap aspek ke-i*

$$P = \frac{\sum respon\ positif\ siswa}{\sum seluruh\ siswa\ yang\ merespon} \times 100\%$$

Ket: P= prosentase respon positif siswa setiap pertanyaan

2. *Menghitung rata-rata respon siswa (secara keseluruhan) dengan menggunakan rumus:*

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

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:

$80\% \leq RS_{media} < 100\%$	*sangat berminat*
$60\% \leq RS_{media} < 80\%$	*berminat*
$40\% \leq RS_{media} < 60\%$	*cukup berminat*
$20\% \leq RS_{media} < 40\%$	*kurang berminat*
$0\% \leq RS_{media} < 20\%$	*tidak berminat*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

DESKRIPSI PENGEMBANGAN DAN ANALISIS DATA PENELITIAN

A. Deskripsi Waktu Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran menggunakan soal cerita dalam penelitian ini, terdiri dari 3 cerpen yang didalamnya terdapat soal cerita dan dibagian akhirnya terdapat bank soal. Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menarik minat dan memotivasi siswa untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita. Pengembangan media pembelajaran menggunakan soal cerita ini, peneliti menggunakan model pengembangan Thiagarajan yaitu model 4-D yang terdiri dari 4 tahap yaitu pendefinisian *(define)*, perancangan *(design)*, pengembangan *(develop)*, dan penyebaran *(dessiminate)*. Namun, penelitian ini hanya terdiri dari 3 tahap, yaitu pendefinisian *(definisi)*, perancangan *(design)*, dan pengembangan *(develop)*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun rincian waktu dan kegiatan yang dilakukan dalam pengembangan media ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Tabel Analisis Waktu

No	Hari/ tanggal	Nama Kegiatan	Hasil yang diperoleh
1.	Sabtu, 24 Maret 2012	Analisis Awal-Akhir	Memperoleh masalah yang mendasari dalam melakukan pengembangan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) di MTs Nurul Huda Kalanganyar
2.	Ahad, 25 Maret 2012	Analisis Siswa	Mengetahui karakter siswa kelas VIII B MTs Nurul Huda Kalanganyar yang meliputi usia, pengetahuan awal siswa dan kemampuan siswa dalam mata pelajaran matematika
3.	Selasa, 03 April 2012	Analisis Konsep	Mengidentifikasi konsep-konsep materi yang akan diajarkan, yaitu materi kubus dan balok
4.	Rabu, 04 April 2012	Analisis Tugas	Merumuskan tugas-tugas yang akan dilakukan siswa selama proses pembelajaran pada materi kubus dan balok.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5.	Sabtu, 7 April 2012	Perumusan Tujuan Pembelajaran	Merumuskan hasil analisis tugas dan konsep menjadi tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa pada materi kubus dan balok
6.	Sabtu, 28 April 2012	Penyusunan Tes	Menyusun tes hasil belajar siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika) yang diletakkan di bagian akhir cerpen matematika yaitu "*Tes Akhir untuk Siswa*" yang terdiri dari 5 soal dalam bentuk *essay*.
7.	Senin, 09 April 2012	Desai Awal	Membuat perangkat pembelajaran (RPP), pembuatan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang terdiri dari, cover, sekilas info materi dan 3 cerpen matematika.
8	2 Mei 2012 sampai dengan 11 Mei 2012	Validasi	Mengetahui pendapat dari para validator terhadap media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

9	Sabtu, 12 Mei 2012	Revisi Validasi	Melakukan perbaikan (revisi) terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan hasil konsultasi dari para validator untuk mendapatkan media yang valid dan praktis.
10	Selasa dan Sabtu, 15 Mei 2012 dan 19 Mei 2012	Ujicoba Terbatas	Memperoleh data tentang aktivitas siswa, hasil belajar siswa setelah mendapatkan media cerpen matematika, dan respon siswa
11	Senin, 21 Mei 2012	Revisi Media	Melakukan revisi terhadap media pembelajaran berdasarkan hasil uji coba terbatas.
12	Senin, 30 Juli 2012	Laporan Pengembangan	Menghasilkan skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA CERPEN MATEMATIKA UNTUK MENYELESAIKAN SOAL CERITA PADA MATERI KUBUS DAN BALOK"

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Deskripsi Hasil Tahap Pendefinisian *(Define)*

a. Analisis Awal-Akhir

Analisis ini dilakukan untuk memperoleh masalah yang mendasari dalam melakukan pengembangan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika). Dalam memperoleh hal ini peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum yang berlaku di sekolah, menganalisis pengetahuan, keterampilan, serta pendapat siswa MTs Nurul Huda Kalanganyar terhadap mata pelajaran matematika.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Waka Kurikulum di sekolah yang dijadikan tempat penelitian, kurikulum yang berlaku disekolah adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dengan mengacu pada kurikulum tersebut, materi Kubus dan Balok diajarkan di kelas VIII tingkat SMP/ MTs.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari guru dan tanya jawab antara peneliti dan siswa, bahwa minat siswa terhadap mata pelajaran matematika masih kurang, mereka menganggap pelajaran matematika sulit untuk dipahami dan sangat membosankan. Selain itu, siswa kesulitan untuk memahami materi matematika khususnya soal yang disajikan dalam bentuk soal cerita. Dalam hal ini siswa masih bingung dalam menentukan antara informasi yang penting dan yang tidak penting.

Dengan menggunakan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) diharapkan siswa dapat meningkatkan minat dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuannya dalam menyelesaikan soal yang disajikan dalam bentuk soal cerita.

b. Analisis Siswa

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap karakteristik dari subyek penelitian yaitu siswa MTs Nurul Huda Kalanganyar Kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo yang dilakukan pada tanggal 23 Maret 2012. Adapun karateristik tersebut meliputi usia, pengetahuan awal siswa dan kemampuan siswa dalam mata pelajaran matematika terutama dalam materi kubus dan balok.

(1) usia

Usia siswa MTs kelas VIII antara 14-15 tahun. Pada usia ini mereka sangat tertarik pada cerita tentang kehidupan sesorang atau cerita persahabatan, mereka juga akan lebih tertarik minat membacanya jika disertai gambar dan warna-warna yang beragam.

(2) pengetahuan awal siswa

Berdasarkan pendapat beberapa guru sekolah yang dijadikan tempat penelitian, siswa masih kurang mampu dalam menyelesaikan soal-soal tentang bangun ruang, terutama jika disajikan dalam bentuk soal cerita. Kebanyakan mereka masih bingung dalam membedakan antara informasi yang penting dan informasi yang tidak penting. Materi bangun ruang kubus dan balok ini sebelumnya sudah diajarkan pada jenjang SD, sehingga diharapkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut semakin

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meningkat. Dengan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang dikembangkan ini diharapkan siswa lebih mudah memahami materi tersebut terutama yang disajikan dalam bentuk soal cerita dan lebih berminat dalam menyelesaikan soal-soalnya.

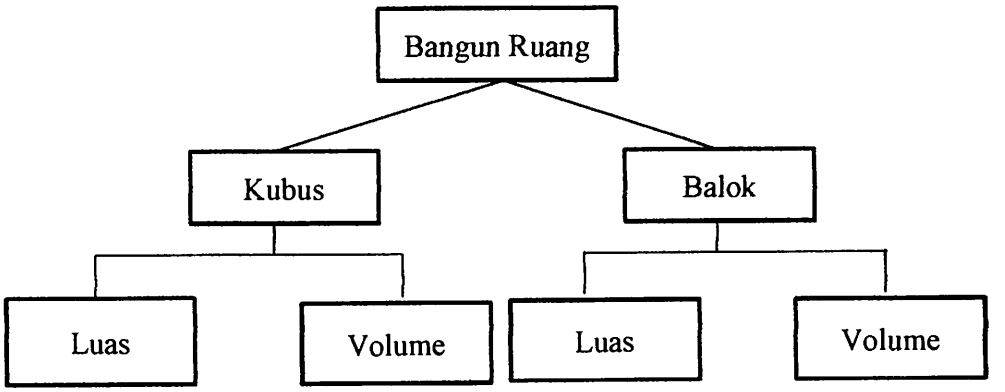
(3) kemampuan siswa

Sebelum cerpen matematika diberikan kepada siswa, peneliti memberikan beberapa soal tes kemampuan awal siswa, diketahui bahwa hasil tes kemampuan awal siswa masih banyak beberapa siswa tidak bisa mengerjakan soal yang diberikan oleh peneliti hanya beberapa siswa saja yang mengerjakan dengan tepat dan benar. Karena mereka kemampuannya banyak yang belum bisa mengerjakan soal yang disajikan dalam bentuk soal cerita, maka peneliti merasa perlu mengujicobakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk mengetahui kemampuan siswa yang belum bisa mengerjakan soal dalam bentuk soal cerita setelah menggunakan media tersebut. Guru mata pelajaran matematika di sekolah tempat penelitian menyatakan bahwa siswa kelas VIII B MTs Nurul Huda Kalanganyar dikatakan tuntas dalam mempelajari materi Bangun Ruang Kubus dan Balok jika memperoleh hasil tes ≥ 76.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Analisis Konsep

Pada tahap ini, dilakukan identifikasi terhadap konsep yang akan diajarkan pada materi kubus dan balok. Data hasil analisis konsep ini diperoleh peneliti pada tanggal 23 April 2012 di MTs Nurul Huda Kalanganyar. Adapun konsep yang diajarkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1
Analisis Konsep

d. Analisis Tugas

Analisis tugas merupakan prosedur pembelajaran yang akan dilakukan pada waktu penelitian dan tugas-tugas yang akan dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Berikut akan dijelaskan tugas-tugas siswa yang akan dilakukan selama proses pembelajaran:

1. Pertemuan pertama peneliti memberikan materi tentang volume dan luas permukaan kubus dan balok, kemudian peneliti memberikan tes kemampuan awal untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal mereka dalam menyelesaikan soal cerita pada materi kubus dan balok.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Pertemuan kedua peneliti memberikan media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika). Tugas siswa adalah membaca cerpen dan mengisi titik-titik yang terdapat didalamnya. Setelah membaca cerpen, tugas siswa adalah mengerjakan "tes akhir untuk siswa" yang terdapat dibelakang cerpen tersebut.

e. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tahap ini dilakukan untuk merumuskan hasil analisis tugas dan konsep menjadi tujuan pembelajaran yang dijabarkan dari indikator pembelajaran sebagai berikut:

1) Indikator :

1. Menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan luas permukaan kubus setelah mengikuti pembelajaran menggunakan cerpen matematika
2. Menyelesaikan soal ceita yang berkaitan dengan luas permukaan balok setelah mengikuti pembelajaran menggunakan cerpen matematika
3. Menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan volume kubus setelah mengikuti pembelajaran menggunakan cerpen matematika
4. Menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan volume balok setelah mengikuti pembelajaran menggunakan cerpen matematika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Tujuan pembelajaran:

1. Siswa dapat menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan luas permukaan kubus setelah mengikuti pembelajaran menggunakan cerpen matematika
2. Siswa dapat menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan luas permukaan balok setelah mengikuti pembelajaran menggunakan cerpen matematika
3. Siswa dapat menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan volume kubus setelah mengikuti pembelajaran menggunakan cerpen matematika
4. Siswa dapat menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan volume balok setelah mengikuti pembelajaran menggunakan cerpen matematika

C. Deskripsi Hasil Tahap Perancangan *(Design)*

a. Penyusunan tes

Peneliti menyusun tes hasil belajar siswa setelah belajar menggunakan media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika). Soal tes hasil belajar siswa diletakkan dibagian akhir cerpen matematika yaitu "Tes Akhir untuk Siswa".

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pemilihan media

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

c. Pemilihan format

Dalam pembuatan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika), peneliti menggunakan format sebagai berikut:

1. Cover
2. Rangkuman materi pokok yang akan dibahas dalam cerpen matematika
3. Cerpen yang berisi soal cerita matematika yang dikembangkan (3 cerpen)
4. Tes Akhir untuk Siswa sebagai latihan siswa untuk mengetahui kemampuan siswa mengerjakan soal cerita setelah belajar menggunakan cerpen matematika pada materi kubus dan balok.

Hasil dari tahap perancangan adalah berupa rancangan awal media pembelajaran soal ceritan (cerpen matematika) yang selanjutnya akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing yang selanjutnya akan divalidsi oleh para validator.

Langkah-langkah dalam pembuatan rancangan awal media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) adalah sebagai berikut:

a) Menentukan tema yang akan digunakan dalam pembuatan cerpen
b) Membuat cerita pendek yang sesuai dengan langkah-langkah dalam pembuatan cerpen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Pembuatan desain (warna, gambar, susunan cerpen dan tilisan cerpen) dalam media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika).

d) Menentukan gambar dan warna yang sesuai untuk setiap cerita, diharapkan dengan adanya kesesuaian antara warna, gambar dan ceritanya, akan meningkatkan ketertarikan siswa pada media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika)

e) Membuat konsep materi dan tugas yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika) dengan berpedoman pada buku sesuai dengan Kurikulum yang berlaku di MTs Nurul Huda Kalanganyar

D. Deskripsi Hasil Tahap Pengembangan *(Develop)*

Tahap ini menghasilkan draf II, yaitu media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika) yang telah direvisi berdasarkan hasil validasi dan saran dari para ahli, sehingga media yang dibuat ini layak digunakan dalam uji coba terbatas.adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Hasil validasi media

Untuk mendapatkan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang valid, maka media pembelajaran tersebut dikonsultasikan dengan dosen pembimbing berupa draf I. Setelah mendapat saran dan masukan dari dosen pembimbing, media tersebut direvisi terlebih dahulu dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hasilnya diserahkan kepada para validator. Hasil validasi tersebut akan direvisi oleh peneliti sehingga menghasilkan draf II. Proses ini berlangsung sampai media yang dikembangkan valid. Validasi media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) ini dilaksanakan 02 Mei 2012 sampai dengan 11 Mei 2012.

Adapun para validator media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Daftar Nama Validator

No	Nama Validator	Keterangan
1.	Yuni Arrifadah, M. Pd	Dosen Pendidikan Matematika IAIN Sunan Ampel Surabaya
2.	Agus Prasetyo, M. Pd	Dosen Pendidikan Matematika IAIN Sunan Ampel Surabaya
3.	Jauharotin Alfin, S. Pd, M. Si	Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Sunan Ampel Surabaya
4.	Eny Sulistyawati, S. Pd	Guru Matematika MTs NuruL Huda Kalanganyar

Penilaian para ahli terhadap kevalidan media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika) yang telah dibuat meliputi empat aspek, yaitu aspek materi/ isi, format cerpen, penyajian dan tata bahasa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berikut ini hasil validasi dari keempat validator :

Tabel 4.3
Hasil Validasi Media Cerpen Matematika

Aspek	Aspek yang dinilai	Penilaian Validator				Rata-rata per kritaria	Rata-rata per aspek
		1	2	3	4		
1. Materi/isi	➢ Materi pokok dalam cerpen sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar	4	4	4	5	4,25	
	➢ Konsep dan uraian materi yang disajikan sesuai dengan keadaan subyek (siswa)	4	4	4	4	4	
	➢ Cerita yang terdapat dalam cerpen sesuai dengan materi	4	4	4	4	4	4,12
	➢ Soal cerita dalam cerpen sesuai dengan tujuan yang diinginkan	4	4	4	5	4,25	
2. Format cerpen	1. Jumlah kata dalam cerpen sesuai dengan karakteristik siswa	4	3	5	4	4	
	2. Pengolahan cerita sesuai	4	3	5	4	4	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	dengan kemampuan siswa mencerna cerita						3,87
	3. Tema cerpen sesuai dengan keadaan siswa (usia dan tingkat berpikir siswa)	4	3	5	4	4	
	4. Peristiwa dan penokohan dalam cerpen sedikit	4	3	4	3	3,5	
3. Penyajian	1. Variasi yang ditampilkan menarik (gambar, cerita dan warna)	3	3	5	4	3,7	
	2. Cerita, materi dan tampilan sesuai	3	4	5	3	3,7	3,82
	3. Berpusat pada peserta didik	4	4	5	4	4,2	
	4. Tampilan runtut dan jelas	4	3	4	4	3,7	
4. Tata bahasa	1. Bahasa yang digunakan ringan dan mudah dimengerti siswa	4	4	4	4	4	
	2. Ketepatan bahasa (sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan)	4	3	4	3	3,5	4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	3. Struktur dan pilihan kata jelas dan sederhana	4	3	5	4	4	
	4. Komunikatif	4	4	5	4	4,2	
Rata-rata total							**3,95**

Berdasarkan Tabel 4.3 bahwa hasil validasi media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) termasuk kategori valid dengan jumlah rata-rata total validasi sebesar 3,95. Dari hasil validasi media tersebut, maka media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba.

2. Kepraktisan Media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika)

Selain hasil validasi, peneliti juga medapatkan hasil kepraktisan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) dari para validator.

Adapun hasil kepraktisan media ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Secara Umun Terhadap Media Cerpen Matematika

No	Nama validator	Penilaian secara umum
1.	Yuni Arrifadah, M. Pd	B = media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) dapat digunakan dengan sedikit revisi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2.	Agus Prasetyo, M. Pd	B = media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) dapat digunakan dengan sedikit revisi
3.	Jauharotin Alfin, S. Pd, M. Si	B = media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) dapat digunakan dengan sedikit revisi
4.	Eny Sulistyawati, S. Pd	B = media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) dapat digunakan dengan sedikit revisi

Berdasarkan Tabel 4.4 bahwa media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang dikembangkan oleh penulis adalah praktis, karena termasuk dalam kategori B yaitu dapat digunakan dengan sedikit revisi. Oleh karena itu, sebelum melanjutkan ke tahap uji coba maka peneliti melakukan revisi terlebih dahulu terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika). Revisi dilakukan berdasarkan saran-saran perbaikan yang diusulkan oleh para validator. Setelah itu dilanjutkan ke tahap uji coba.

Adapun saran-saran perbaikan tersebut adalah:

1. Saran dari validator 1 (Dosen Pendidikan Matematika IAIN Sunan Ampel Surabaya)
   (1) Gambar untuk cerpen sebaiknya dilengkapi dengan sketsa-sketsa fiksi tidak hanya foto-foto. Dari saran tersebut, peneliti memperbaikinya dengan memberi sketsa-sketsa pada lembar titik-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

titik cerpen supaya siswa lebih memahami ukuran-ukuran benda yang terdapat dalam cerpen.

(2) Pada media cerpen sebaiknya Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator disertakan dalam media pembelajaran (cerpen matematika). Dari saran tersebut, peneliti memperbaikinya dengan menampilkan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator.

2. Saran dari validator 2 (Dosen Pendidikan Matematika IAIN Sunan Ampel Surabaya)

(1) Angka dan satuan panjangnya harus jelas. Dari saran tersebut, peneliti membaca dan mengoreksi kembali cerpen matematika, jika ada angka dan satuan panjang yang hilang tulisannya atau tidak sama dalam penulisan "meter" atau "m" maka peneliti menyamakan tulisan satuan tersebut.

(2) Cerita harus konstekstual lagi. Dari saran tersebut, peneliti membaca kembali cerpen matematika dan mengoreksi lagi apabila ada cerita atau kata-kata yang belum konstekstual, sehingga peneliti sedikit mengubah cerita atau kata-kata tersebut menjadi lebih konstekstual agar mudah dipahami siswa.

3. Validator 3 (Ahli Bahasa atau Dosen Bahasa Indonesia Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Sunan Ampel Surabaya)

(1) Bahasa yang digunakan harus baku sehingga mudah dimengerti oleh siswa. Dari saran tersebut, peneliti mengoreksi lagi dan mengganti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kata-kata yang belum baku menjadi bahasa yang baku agar mudah dipahami siswa

(2) Tanda bacanya banyak yang kurang. Dari saran tersebut, peneliti menambahi tanda baca (koma, titik, tanda tanya dan tanda seru) jika ada kalimat yang masih belum ada tanda bacanya.

4. Validator 4 (Guru Matematika di MTs Nurul Huda)

(1) Nama orang harus di awali huruf besar. Dari saran tersebut, peneliti membaca dan mengoreksi kembali cerpen matematika dan jika diketahui nama orang diawali dengan huruf kecil, maka peneliti mengubahnya dengan huruf besar.

(2) Awal kalimat harus di awali dengan huruf kapital. Dari saran tersebut, peneliti memperbaiki jika pada awal kalimat ada yang belum menggunakan huruf kapital.

Setelah diadakan revisi terhadap media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika), peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap uji coba.

3. Hasil Kefektifan Media Pembelajaran Soal Cerita (Cerpen Matematika)

a. Ujicoba

Uji coba terbatas dilaksanakan dalam 2 hari, yaitu hari Selasa, tanggal 15 dan hari Sabtu, 19 Mei 2012. Uji coba dilaksanakan pada siswa MTs Nurul Huda Kalanganyar kelas VII B dengan jumlah 35 siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Proses pembelajaran tersebut dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh 2 orang pengamat.

Tujuan uji coba 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 hasil belajar siswa, respon siswa dan aktivitas siswa selama menggunakan cerpen matematika.

Berikut ini adalah data yang diperoleh setelah melakukan uji coba terbatas.

(1) Hasil belajar siswa setelah mendapatkan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika)

Berikut ini adalah hasil belajar siswa pada uji coba terbatas setelah menggunakan media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika).

Tabel 4.5
Hasil Tes Belajar Siswa MTs Nurul Huda Kalanganyar

No	Nama Siswa	Nilai Tes	Keterangan
1	Abdul Azis	71	Tidak Tuntas
2	Afrian Ananta Latifadi	81	Tuntas
3	Alek	69	Tidak Tuntas
4	Angga Laksamana Putra	81	Tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5	Chiesa Fadillah Andhanu	81	Tuntas
6	Dakiki Chauldi Abdullah	81	Tuntas
7	Ivan Zamurano	81	Tuntas
8	M. Faiz Syaifudin	73	Tidak Tuntas
9	M. Khafidzil Anwar	83	Tuntas
10	M. Syarifuddin Nahari	88	Tuntas
11	M. Thoriqul Ahkam	87	Tuntas
12	Moh Wahyu Hermawan	63	Tidak Tuntas
13	Moh. Nur Aziz Adam	73	Tidak Tuntas
14	Moh. Fahmi Alawy	92	Tuntas
15	Muhammad Irfan	60	Tidak Tuntas
16	Muhammad Noer Fikri	67	Tidak Tuntas
17	Muhammad Rizqi	75	Tidak Tuntas
18	Muhammad Vidi	77	Tuntas
19	Swin Aken Febrian	54	Tidak Tuntas
20	Zainul Arifin Adhar	83	Tuntas
21	Ajeng Lailatul Kurnia	87	Tuntas
22	Alvi Manzilatul Rohmah	79	Tuntas
23	Asmatul Kotijah	87	Tuntas
24	Dinda Ayu R	88	Tuntas
25	Dwi Indah Apriliawati	87	Tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

26	Eva Nur Jannah	87	Tuntas
27	Indah Mustafidah	90	Tuntas
28	Istikomah	77	Tuntas
29	Lailatus Syukriyah	77	Tuntas
30	Lifia Nurul Maulidiyah	79	Tuntas
31	Mutmainnatul Fuadiyah	79	Tuntas
32	Neneng Anjarwati	77	Tuntas
33	Prita Sukma Ayu	79	Tuntas
34	Puput Indrawati	81	Tuntas
35	Sinta Lutfia Sungkar	88	Tuntas
36	Siti Karunia Sari	87	Tuntas
37	Suwaibatul Islamiyah	87	Tuntas
38	Titis Sarih Enggal R	81	Tuntas

Berdasarkan tabel 4.5 terlihat bahwa terdapat 9 siswa yang memperoleh hasil tes dibawah KKM yang telah ditentukan sekolah tempat penelitian ini yaitu ≥ 76. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa 76% siswa kelas VIII B MTs Nurul Huda Kalanganyar tuntas belajar setelah menggunakan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari hasil yang dicapai tersebut bahwa yang menjadi sampel penelitian dalam penelitian ini tuntas belajar dan dapat dikatakan bahwa media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang dikembangkan oleh peneliti adalah efektif, karena lebih dari setengah jumlah sampel tuntas belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

(2) Hasil dan analisis data aktivitas siswa

Pengamatan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran dilakukan oleh peneliti dan 2 orang pengamat yaitu, Iluk Faiqotul Himmah (D34208016) dan Dwi Indariyanti (D34208009), mahasiswa IAIN Sunan Ampel Surabaya.

Adapun kegiatan-kegiatan yang mungkin dilakukan siswa pada saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) adalah sebagai berikut:

Aktivitas siswa

1. Membaca materi soal cerita kubus dan balok yang terdapat dalam cerpen matematika
2. Membaca cerpen 1
3. Mengisi titik-titik yang terdapat pada cerpen 1
4. Membaca cerpen 2
5. Mengisi titik-titik yang terdapat pada cerpen 2
6. Menyelesaikan latihan soal di akhir *"Tes Akhir untuk Siswa"*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7. Berperilaku yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran (seperti bercanda dengan teman dan berjalan-jalan di kelas)

Tabel 4.6
Hasil Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa

No	Siswa	Nomor Kategori Pengamatan Aktifitas Siswa							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1.	M. Fahmi Alawy	4	8	9	8	12	27	1	69
2.	Abdul Aziz	3	9	11	9	13	31	1	76
3.	Chiesa Fadilla A	2	11	10	11	15	28	1	77
4.	Swin Aken F	5	10	8	10	14	30	2	79
5.	Eva Nur Jannah	4	9	7	9	13	28	0	70
6.	Dwi Indah A	4	8	8	9	12	28	0	69
7.	Sinta Lutfia S	3	9	9	8	15	27	1	71
8.	Alek	3	12	9	10	17	34	2	85
9.	M. Vidi A	2	9	8	11	13	30	1	74
	Jumlah Total	30	85	79	84	125	261	9	673
	Presentase (%)	4,46	12,63	11,73	12,48	18,57	38,78	1,33	

Tabel 4.7
Hasil Prosentase Aktivitas Ssiwa

No	Aktivitas siswa	Prosentase (%)	Kriteria Waktu Ideal
1.	Membaca materi soal cerita kubus dan balok yang terdapat dalam cerpen matematika	4,46	$1,25 \leq p \leq 11,25$
2.	Membaca cerpen 1	12,63	$7,5 \leq p \leq 17,5$
3.	Mengisi titik-titik yang terdapat pada cerpen 1	11,73	$7,5 \leq p \leq 17,5$
4.	Membaca cerpen 2	12,48	$7,5 \leq p \leq 17,5$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5.	Mengisi titik-titik yang terdapat pada cerpen 2	18,57	$13,75 \leq p \leq 23,75$
6.	Menyelesaikan latihan soal di akhir *"Tes Akhir untuk Siswa"*	38,78	$32,5 \leq p \leq 42,5$
7.	Berperilaku yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran (seperti bercanda dengan teman dan berjalan-jalan di kelas)	1,33	$0 \leq p \leq 5$

Dari tabel 4.6 dan 4.7 diperoleh rata- rata prosentase aktifitas siswa pada aktifitas membaca materi soal cerita kubus dan balok yang terdapat dalam cerpen matematika sebesar 4,46% artinya aktifitas siswa termasuk dalam kategori efektif karena rata-ratanya berada diantara $1,25 \leq p \leq 11,25$. Rata- rata prosentase aktifitas siswa pada aktifitas membaca cerpen 1 sebesar 12,63% artinya aktifitas siswa termasuk dalam kategori efektif karena rata-ratanya berada diantara $7,5 \leq p \leq 17,5$. Rata- rata prosentase aktifitas siswa pada aktifitas mengisi titik-titik yang terdapat pada cerpen 1sebesar 11,73% artinya aktifitas siswa termasuk dalam kategori efektif karena rata- ratanya berada diantara $7,5 \leq p \leq 17,5$. Rata- rata prosentase aktifitas siswa pada aktifitas membaca cerpen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2 sebesar 12,48% artinya aktifitas siswa termasuk dalam kategori efektif karena rata- ratanya berada diantara $7,5 \leq p \leq 17,5$. Rata-rata prosentase aktifitas siswa pada aktifitas mengisi titik-titik yang terdapat pada cerpen 2 sebesar 18,57 % artinya aktifitas siswa termasuk dalam kategori efektif karena rata- ratanya berada diantara $13,75 \leq p \leq 23,75$. Rata- rata prosentase aktifitas siswa pada aktifitas menyelesaikan latihan soal di akhir *"Tes Akhir untuk Siswa"* sebesar 38,78% artinya aktifitas siswa termasuk dalam kategori efektif karena rata- ratanya berada diantara $32,5 \leq p \leq 42,5$. Rata- rata prosentase aktifitas siswa pada aktifitas berperilaku yang tidak relevan dengan kegiatan pembelajaran (seperti bercanda dengan teman dan berjalan-jalan di kelas) sebesar 1,33% artinya aktifitas siswa termasuk dalam kategori efektif karena rata- ratanya berada diantara $0 \leq p \leq 5$.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa aktivitas siswa kelas VIII B MTs Nurul Huda Kalanganyar saat belajar menggunakan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) sangat antusias. Dari awal hingga akhir pembelajaran mereka antusias membaca cerpen matematika, hanya pada menit-menit tertentu mereka melakukan aktivitas yang tidak relevan seperti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berbicara dengan teman sebangkunya menanyakan tentang cerpen yang dibacanya dan berjalan untuk meminjam alat tulis.

(3) Hasil analisis data respon siswa

Data respon siswa terhadap pembelajaran dengan media pengembangan soal cerita (cerpen matematika) diperoleh dengan menggunakan angket respon siswa yang diberikan kepada siswa setelah berakhirnya proses pembelajaran.

Data hasil analisis respon siswa yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 4.8
Hasil Respon Siswa Terhadap Media Cerpen Matematika

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Positif	Negatif
1	Bagaimana pendapatmu terhadap cerpen matematika yang diberikan?	38	0
Pernyataan		Bagus	Tidak bagus
2	Bagaimana perasaanmu ketika membaca cerpen matematika yang diberikan?	38	0
Pernyataan		Senang	Tidak senang
3	Bagaimana perasaanmu saat menyelesaikan soal cerita yang terdapat dalam cerpen matematika yang diberikan?	33	5
Pernyataan		Berminat	Tidak berminat
4	Menurutmu, apakah cerpen matematika yang diberikan dapat meningkatkan minat kamu	37	1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	dalam menyelesaikan soal cerita?		
Pernyataan		Ya	Tidak
5	Bagaimana menurutmu tentang tampilan dalam cerpen matematika yang diberikan?	37	1
Pernyataan		Menarik	Tidak menarik
6	Menurutmu, bagaimana cerita yang disajikan dalam cerpen matematika tersebut? dalam bentuk cerpen?	38	0
Pernyataan		Menarik	Tidak menarik
7	Apakah kamu mengerti dan paham dengan bahasa yang digunakan dalam cerpen matematika tersebut?	34	4
Pernyataan		Ya	Tidak
8	Menurutmu, apakah soal cerita materi kubus dan balok bagus jika disajikan dalam bentuk cerpen?	34	4
Pernyataan		Bagus	Tidak bagus
9	Apakah kamu setuju jika materi yang lain juga disajikan	28	10
Pernyataan		Setuju	Tidak setuju

Berdasarkan Tabel 4.8 maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

a. Sebesar 100% siswa (38 siswa dari 38 siswa) berpendapat bahwa cerpen matematika yang dikembangkan oleh peneliti bagus.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Sebesar 100% siswa (38 siswa dari 38 siswa) merasa senang ketika membaca cerpen matematika yang dikembangkan oleh peneliti.

c. Sebesar 86,84% siswa (33 siswa dari 38 siswa) berminat saat menyelesaikan soal cerita yang terdapat dalam cerpen matematika yang dikembangkan oleh peneliti.

d. Sebesar 97,36% siswa (37 siswa dari 38 siswa) menyatakan bahwa cerpen matematika yang diberikan dapat meningkatkan minat mereka dalam menyelesaikan soal cerita.

e. Sebesar 97,36% siswa (37 siswa dari 38 siswa) menyatakan bahwa tampilan dalam cerpen matematika yang dikembangkan oleh peneliti menarik.

f. Sebesar 100% siswa (38 siswa dari 38 siswa) menyatakan bahwa cerita dalam cerpen matematika yang dikembangkan oleh peneliti menarik.

g. Sebesar 89,47% siswa (34 siswa dari 38 siswa) mengerti dan paham dengan bahasa yang digunakan dalam cerpen matematikayang dikembangkan oleh peneliti.

h. Sebesar 89,47% (34 siswa dari 38 siswa) menyatakan bahwa materi kubus dan balok (soal cerita) bagus jika disajikan dalam bentuk cerpen.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

i. Sebesar 73,68% siswa (25 siswa dari 38 siswa) setuju jika materi yang lain juga disajikan dalam bentuk cerpen.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diperoleh bahwa rata-rata persentase respon siswa yang memberikan respon positif terhadap media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika) sebesar 92,68%. Karena respon siswa $\geq$ 80, maka sesuai dengan kriteria yang ditentukan sebelumnya, respon siswa yang memberikan respon positif termasuk dalam kriteria sangat berminat.

Berdasarkan tabel 4.5 sampai tabel 4.8 diatas dapat disimpulkan media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika) memenuhi kriteria efektif . hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan media cerpen matematika sebanyak 76% siswa yang menunjukkan kategori tuntas, hasil pengamatan siswa yang menunjukkan bahwa aspek aktivitas siswa memenuhi kriteria batasan keefektifan, maka aktivitas siswa dikatakan efektif dan hasil angket respon siswa sebesar 92,68% yang menunjukkan siswa memberikan respon positif.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PEMBAHASAN DAN DISKUSI HASIL PENELITIAN

A. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan kurikulum yang berlaku yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), peneliti mengembangkan media pembelajaran soal cerita menggunakan cerpen pada materi kubus dan balok di kelas VIII B MTs Nurul Huda Kalanganyar, dengan tujuan agar pembelajaran matematika menjadi lebih bermakana dan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar matematika, sehingga siswa tidak merasa sulit memahami dan tidak bosan dalam mempelajari matematika.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model 4-D yang terdiri dari empat tahap pengembangan, diantaranya: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*dessiminete*). Namun dalam penelitian pengembangan ini, tahap yang keempat yaitu *Disseminate* (penyebaran) tidak dilakukan karena peneliti hanya melakukan pengembangan media saja.

Berdasarkan hasil analisis pada subbab sebelumnya dan teori yang terdapat dalam bab III, media soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika) dikatakan baik karena memenuhi ketiga kriteria yaitu valid, praktis dan efektif. Berikut uraian dari kriteria tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KEMENTERIAN AGAMA PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA

a. Kevalidan media cerpen matematika

Berdasarkan pada tabel 4.3 pada bab IV hasil validasi dari empat validator diperoleh penilaian untuk pengembangan media soal cerita menggunakan cerpen matematika pada materi kubus dan balok. Penilaian tersebut dapat dijelaskan bahwa rata-rata aspek materi/isi adalah 4,12, rata-rata dari aspek format cerpen adalah 3, 87, sedangkan rata-rata dari aspek penyajian adalah 3,82 dan rata-rata aspek bahasa adalah 4, sehingga didapatkan rata-rata total validasi 3,95. Berdasarkan kriteria total kevalidan, maka rata-rata total validasi pengembangan media soal cerita (cerpen matematika) tersebut termasuk dalam kategori valid.

b. Kepraktisan media cerpen matematika

Hasil pengembangan media soal cerita (cerpen matematika) dalam penelitian ini dikatakan praktis jika kriteria dari kepraktisan media soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika) dapat digunakan dengan sedikit revisi atau tanpa revisi. Berdasarkan hasil penelitian pada bab IV menunjukkan bahwa kriteria media soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika)dapat dikatakan praktis karena berdasarkan hasil penelitian bahwa menurut hasil penilaian secara umum media soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika) yang ditunjukkan pada tabel 4.4, para validator yang sekaligus sebagai praktisi telah memberikan nilai B pada lembar penilaian secara umum media pengembangan soal cerita

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(cerpen matematika). Hal ini menyatakan bahwa media pengambangan soal cerita (cerpen matematika) dapat digunakan drngan sedikit revisi.

c. Keefektivan media cerpen matematika

Pengembangan media soal cerita (cerpen matematika) dikatakan efektif jika mendapat skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimun (KKM) yang ditetapkan oleh pihak sekolah yaitu ≥ 76. Dalam penelitian ini pengembangan media soal cerita (cerpen matematika) memenuhi kriteria efektif. Hal ini berdasarkan tabel 4.5, yaitu pada hasil belajar siswa sebanyak 76% siswa dikatakatan tuntas setelah belajar menggunakan media cerpen matematika, pada tabel 4.6 dan 4.7 yaitu prosentase aktifitas siswa pada aktifitas membaca materi soal cerita kubus dan balok yang terdapat dalam cerpen matematika sebesar 4,46%, rata- rata prosentase aktifitas siswa pada aktifitas membaca cerpen 1 sebesar 12,63%, rata- rata prosentase aktifitas siswa pada aktifitas mengisi titik-titik yang terdapat pada cerpen 1sebesar 11,73%, rata- rata prosentase aktifitas siswa pada aktifitas membaca cerpen 2 sebesar 12,48%, rata- rata prosentase aktifitas siswa pada aktifitas mengisi titik-titik yang terdapat pada cerpen 2 sebesar 18,57 %, rata- rata prosentase aktifitas siswa pada aktifitas menyelesaikan latihan soal di akhir *"Tes Akhir untuk Siswa"* sebesar 38,78%, rata- rata prosentase aktifitas siswa pada aktifitas berperilaku yang tidak relevan dengan kegiatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran (seperti bercanda dengan teman dan berjalan-jalan di kelas) sebesar 1,33%. Karena aspek aktivitas siswa memenuhi kriteria batasan keefektifan, maka aktivitas siswa dikatakan efektif. Sedangkan pada tabel 4.8 yaitu sebesar 100% siswa yang berpendapat bahwa cerpen matematika yang dikembangkan oleh peneliti bagus, sebesar 100% siswa merasa senang ketika membaca cerpen matematika, sebesar 86,84% siswa berminat saat menyelesaikan soal cerita yang terdapat dalam cerpen matematika, sebesar 97,36% siswa menyatakan cerpen matematika yang diberikan dapat meningkatkan minat mereka dalam menyelesaikan soal cerita, sebesar 97,36% siswa menyatakan tampilan dalam cerpen matematika yang dikembangkan oleh peneliti menarik, sebesar 100% siswa menyatakan cerita dalam cerpen matematika menarik, sebesar 89,47% siswa mengerti dan paham dengan bahasa yang digunakan dalam cerpen matematika, sebesar 89,47% menyatakan materi kubus dan balok (soal cerita) bagus jika disajikan dalam bentuk cerpen, sebesar 73,68% siswa setuju jika materi yang lain juga disajikan dalam bentuk cerpen. Berdasarkan hal tersebut maka hasil rata-rata keseluruhan persentase respon siswa yang memberikan respon positif terhadap media pembelajaran soal cerita yang dikembangkan (cerpen matematika) memenuhi kriteria sangat berminat atau sangat positif karena jumlah total respon siswa sebesar 92,68%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Diskusi Hasil Penelitian

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan faktor yang penting yang dapat memotivasi siswa dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Media pembelajaran merupakan "alat" yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan. Pembelajaran menggunakan media dapat mempermudah dan mengaktifkan proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat lebih menarik dan bermakna.

Pengembangan media soal cerita (cerpen matematika) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media bagi siswa dalam belajar menyelesaikan soal yang disajikan dalam bentuk soal cerita karena cerpen matematika ini dapat menjadi alat bantu siswa yang awalnya tidak menyukai matematika terutama menyelesaikan soal cerita menjadi senang dalam menyelesaikan soal cerita sehingga memperoleh nilai tuntas.

Media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) yang dikembangkan oleh peneliti ini masih memiliki kelemahan. Hal ini terlihat bahwa terdapat 9 siswa kelas VIII B MTs Nurul Huda Kalanganyar yang memperoleh hasil tes dibawah KKM yang telah ditentukan yaitu ≥ 76. Berdasarkan hal tersebut bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti masih memerlukan perbaikan lagi.

Pada saat proses pembelajaran, penggunaan cerpen matematika ini memerlukan waktu yang cukup lama, sehingga peneliti mengatasi kendala ini dengan menggunakan cerpen 1 dan cerpen 2, sedangkan cerpen 3 bisa dibaca dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dikerjakan dirumah, setelah itu siswa langsung mengerjakan soal "Tes Akhir untuk Siswa" yang terdapat dibagian akhir cerita.

Pada penelitian ini. Peneliti memberikan pertanyaan didalam angket respon siswa yaitu apakah setuju jika materi lain juga disajikan dalam bentuk cerpen matematika, sebesar 34,21% (13 dari 38 siswa) menyatakan tidak setuju. Walaupun angket respon siswa menyatakan siswa sangat berminat atau respon siswa sangat positif terhadap cerpen matematika, namun dalam hal ini tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk cerpen matematika karena sulitnya mencari cerita yang sesuai dengan materi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian pengembangan media soal cerita (cerpen matematika), dapat diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media soal cerita (cerpen matematika) untuk siswa kelas VIII B MTs Nurul Huda Kalanganyar dikatakan layak karena telah memenuhi kriteriavalid, praktis dan efektif. Media ini dikatakan valid karena dari penelitian ini, memperoleh tingkat kevalidan sebesar 3, 95 (valid) dari keempat validator. Media ini dikatakan praktis karena dari penelitian ini para validator menyatakan bahwa media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) dapat digunakan di lapangan dengan sedikit trevisi (B). keefektivan dari media yang dikembangkan oleh peneliti diketahui dari aktivitas siswa yang menunjukkan efektif dan angket respon siswa yang mencapai 92. 68 % (sangat berminat).
2. Kemampuan siswa kelas VIII B MTs Nurul Huda Kalanganyar dalam menyelesaikan soal cerita pada materi kubus dan balok setelah menggunakan media cerpen matematika dapat diketahui dari hasil tes yang menyatakan bahwa sebesar 76% siswa MTs Nurul Huda Kalanganyar tuntas dengan nilai lebih dari sama dengan KKM yang ditentukan pihak sekolah yaitu $\geq$ 76.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Respon siswa terhadap pengembangan media soal cerita (cerpen matematika) pada pokok bahasan kubus dan balok untuk siswa MTs Nurul Huda Kalanganyar memberikan respon yang sangat positif atau sangat berminat terhadap media cerpen matematika. Hal ini terlihat dari 92, 68% siswa yang memberikan respon positif dan sesuai dengan kriteria yang ditentukan sebelumnya maka termasuk dalam kriteria sangat berminat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran terhadap pengembangan media soal cerita menggunakan cerpen adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran ataupun media belajar siswa di rumah dalam menyelesaikan soal cerita.
2. Hasil pengembangan media pembelajaran soal cerita (cerpen matematika) sebaiknya digunakan sebagai alternatif sumber belajar siswa terutama bagi siswa yang lebih suka membaca cerita, sehingga mereka lebih termotivasi dalam menyelesaikan soal cerita matematika.
3. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya dalam membuat cerita sebaiknya lebih kreatif supaya dapat menarik minat siswa, untuk tampilan cerpen sebaiknya peneliti melihat karakteristik siswanya dulu agar bisa menghasilkan cerpen

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang diterima siswa dan dapat meningkatkatkan minat siswa dalam mengerjakan soal cerita.

4. Bagi peneliti selanjutnya, jika ingin menyajikan materi dalam bentuk cerpen maka harus mengetahui materi tersebut cocok atau tidak jika disajikan dalam bentuk cerpen, karena tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk cerpen. Selain itu peneliti harus menentukan cerita yang sesuai dengan keadaan siswa.
5. Bagi guru, sebaiknya sebelum menggunakan media cerpen matematika, guru harus memperhitungkan waktu yang akan dipakai dalam pembelajaran. Guru bisa menggunakan satu atau dua cerpen setelah itu siswa diminta menyelesaikan soal yang terdapat di bagian akhir cerpen matematika (Tes Akhir untuk Siswa).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Zaenal. 2009. *Membangun Kompetensi Pedagogis Guru Matematika (Landasan Filosofi, Histori, dan Psikologi).* Surabaya: Lentera Cendekia.

Arsyad, Azhar. 2008 *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Gravindo Persada

http://mcdens13.files.wordpress.com//2011/03/bab-ii-polya.doc. Diakses 18 Nopember 2011

http://www.visikata.com/pengertianceritapendek-cerpen/. Diakses 20 Nopember 2011

http://id.wikipedia.org/wiki/ceritapendek. Diakses 23 Nopember 2011

http://www.farhan-bjm.web.id/2011/09/pengertian-cerpen-dan-unsur-unsur.html. Diakses 01 April 2012

http://sulistyaindriani.wordpress.com/2010/03/05/kubus-dan-balok/. Diaskes 04 April 2012

http://www.crayonpedia.org/mw/Berkas:Ruang_10.jpg. Diakses 04 April 2012

http://www.crayonpedia.org/mw/Berkas:Ruang_17.jpg. Diakses 04 April 2012

Ibrahim, Muslimin. 2006. *Pelatihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi Guru Mata Pelajaran Biologi Pengembangan Perangkat Pembelajaran.* Surabaya: UNESA press

Khabibah, Siti. 2006. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Soal Terbuka untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SD.* Surabaya : Pascasarjana Disertasi tidak Dipublikasikan

Loekito, M. 2009. *Yuk Menulis Cerpen.* Andaka edisi 08

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nursangaji, Asep, *Pembelajaran Matematika yang Didasarkan pada Cerita dari Anak Dikelas II SD Mujahidin Pontianak,* Tesis, Tidak dipublikasikan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

Rosyidi, Abdul Haris. 2005. *Thesis Analisis Kesalahan Siswa kelas II MTs Al Khoiriyah dalam Menyelesaikan Soal Cerita yang terkait dengan Sistem Persamaan Linier Dua Peubah.* Thesis, tidak dipublikasikan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

Sadiman, Arif. 1986. *Media Pendidikan.* . Jakarta: PT Raja Gravindo Persada

Sayekti i S, dkk.1998. *Cerita Pendek dalam Majalah 1930-1934 Studi kasus Mjalah Pandji Poestaka, Poedjangga Baru Moestika Romans.* Pusat Pembinaan dan Pengambangan Bahasa.

Shoffa, Shofan. 2008. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan PMR Pokok Bahasan Jajaran Genjang dan Belah Ketupat.* Skripsi yang tidak dipublikasikan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

Soedjadi. *Ruang Matematika Pendidikan Dasar. Majalah Pendidikan Matematika No 2 tahun I.* Surabaya: PPS IKIP

Sudirman. *Cerdas Aktif Matematika untuk SMP Kelas VII.* Jakarta: Erlangga

Sumarjo, Jakob, dkk. 1997. *Apresiasi Kesusastraan.* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id