

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARITMATIKA UNTUK ANAK SMP/MTS MELALUI KARYA SASTRA BERUPA *FLASH FICTION*

Ziyana Endah Khairun Nisa', Dwi Sulistiyansih

Universitas Negeri Semarang, Universitas Negeri Semarang

ziyananisa@gmail.com, dwisulistiyansih@gmail.com

Abstrak

Pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik karena dianggap susah dan sulit dimengerti. Berdasarkan hal tersebut diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pemanfaatan sastra sebagai sarana dalam pembelajaran matematika akan mudah dipahami, dan dapat menarik minat peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa SMP/MTS terhadap ilmu matematika pada sub bab Aritmatika. Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran aritmatika melalui karya sastra berupa flash fiction. Media pembelajaran ini menggabungkan dua ilmu yaitu, ilmu matematika dan sastra yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap aritmatika. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dengan model pengembangan model 3-D (Three D model), yang terdiri dari 3 tahap yaitu tahap pendefinisian (define), tahap perancangan (design), tahap pengembangan (development). Berdasarkan Penelitian, bahwa media ini mampu meningkatkan pemahaman peserta didik akan kode dalam matematika, konsep, prinsip dan operasi yang sering membuat siswa merasa kesulitan menyelesaikan soal. Penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif merupakan bentuk stimulus untuk peserta didik dalam memahami aritmatika dalam cerita yang berupa cara penyelesaian soal.

Kata kunci: *Aritmatika, flash fiction, penelitian pengembangan*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan matematika mempunyai peranan penting bagi peserta didik karena bertujuan mengembangkan penalaran, sehingga dapat menjadi pribadi yang terlatih cara berpikirnya, konsisten, aktif, kreatif, mandiri, dan memiliki kemampuan menyelesaikan masalah yang berguna bagi kehidupan masyarakat. Matematika dan pendidikan merupakan dua hal yang saling berkaitan erat.

Pentingnya matematika bagi manusia dikemukakan dalam laporan penelitian National Research Council (NRC, 1989: 1) bahwa, "*Mathematics is the key to opportunity*". Sampai tahap-tahap tertentu, orang perlu membekali diri dengan pengetahuan matematika agar ia dapat memperoleh berbagai kesempatan yang tersedia bagi pengembangan karirnya. James dan James dalam Ruseffendi (1997: 42) mengatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis dan geometri. Kline dalam Suwangsih (2006: 4) mengungkapkan bahwa matematika bukan pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu 8 manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam. Berdasarkan pengertian di atas dapat

disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan yang dapat membantun manusia dalam mengatasi kehidupan sehari-hari. Siswa yang berhasil mempelajari matematika akan mendapatkan alat bantu untuk membuka pintu karir yang cemerlang, menunjang dalam pengambilan keputusan yang tepat, dan menjadi pengetahuan pendukung untuk mempersiapkan dirinya dalam bersaing di bidang teknologi maupun ekonomi.

Menurut Pranoto ada penelitian yang menyimpulkan bahwa anak yang kurang menguasai matematika akan sulit “berjalan” di abad 21 ini. Hal ini sangat berbahaya bagi kemajuan bangsa ditengah persaingan dunia yang ketat. Hasil yang kurang menyenangkan ini disebabkan oleh kemampuan matematika siswa dalam menyelesaikan soal penalaran dan pemecahan masalah akibat kurangnya pemberian porsi menalar dan memecahkan masalah pada materi ajar dan soal-soal latihan yang diberikan kepada siswa. Sehubungan dengan hal tersebut, proses pembelajaran matematika yang dilakukan saat ini cenderung terlalu monoton, teoritis, dan kurang kontekstual. Pembelajaranpun kurang bervariasi sehingga mempengaruhi minat siswa untuk mempelajari matematika lebih lanjut. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran matematika.

Pembelajaran yang inovatif adalah pembelajaran yang dapat memberikan keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan potensi peserta didik, seperti halnya yang dituangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2016 dinyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Berdasarkan pengamatan, bahwa sekarang ini pendidikan matematika masih sulit dipahami oleh anak SMP/MTS pada bagian aritmetika dan aljabar.

Pembelajaran matematika yang terlalu serius menyebabkan siswa tidak mampu memahami ilmu matematika, maka dari itu perlu adanya suatu terobosan baru agar pembelajaran matematika mudah dipelajari. Pembelajaran tersebut dapat menggunakan berbagai media untuk membantu dan memudahkan siswa dalam memahami suatu mata pelajaran. Robert Heinich, dkk (Musfiquon, 2012: 26) dalam bukunya “*Instructional Media and Technologies for Learning*” mendefinisikan media adalah saluran informasi yang menghubungkan antara sumber informasi dan penerima. Media dapat diartikan semua benda yang menjadi perantara dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan saluran atau sesuatu alat bantu untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perbuatan siswa untuk mendorong siswa dalam belajar dan membantu mencapai tujuan pembelajaran (Setiani, 2015). Bentuk dari media pembelajaranpun beraneka ragam, salah satunya adalah karya sastra. Sastra memiliki makna tersendiri yaitu ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, semangat, dan keyakinan dalam suatu bentuk gambaran yang konkret yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa (Lestari, 2013). Fungsi sastra yang estetis dan menyenangkan dapat digunakan dalam pembelajaran matematika. Salah satu bentuk karya sastra

adalah *flash fiction*. *Flash fiction* adalah karya fiksi yang sangat singkat bahkan lebih ringkas daripada cerita pendek (KBBI). Penggabungan dua ilmu ini diharapkan dapat membantu siswa dalam pemahaman ilmu matematika. Karya sastra menurut Ahmadi (1980, 10) merupakan salah satu karya seni yang menggunakan bahasa sebagai medianya. Penggunaan karya sebagai media dalam pembelajaran matematika, yaitu menjelaskan ilmu matematika, dengan menggunakan bahasa yang ada pada dasarnya dapat dipahami oleh anak-anak.

Pembelajaran matematika menggunakan media yang menyenangkan dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami tentang matematika. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Noening Andrijati (2014) bahwa penerapan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Penggunaan karya sastra sebagai media pembelajaran matematika adalah salah satu media pembelajaran yang inovatif.

Media pembelajaran matematika yang berupa *flash fiction* ini berbeda dengan media pembelajaran matematika yang lainnya. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya adalah penelitian Rahmania tentang Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Persamaan Linier Satu Variabel dan penelitian Sumarwati tentang Soal Cerita dengan Bahasa Komunikatif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. Berdasarkan hal tersebut media pembelajaran masih sulit dimengerti oleh siswa, karena tidak semua siswa bisa memahami kode-kode matematika, pemahaman terkait konsep, prinsip, dan operasi serta penggunaan bahasa yang kurang komunikatif. Maka dari itu peneliti mengajukan media pembelajaran mengenai aritmatika yang berupa *flash fiction* atau cerita mini dengan bahasa yang mudah dipahami.

Sastra dan matematika merupakan bidang ilmu yang berbeda, ilmu sastra bersifat dinamis, sedangkan matematika adalah ilmu paten atau eksak. Penggabungan dua ilmu tersebut akan sangat baik apabila dikemas dengan inovasi baru. Sastra yang merupakan pembelajaran yang menyenangkan akan membuat pembelajaran matematika yang dianggap serius akan menyenangkan pula bagi peserta didik. Penggabungan antar dua ilmu tersebut menarik untuk dilakukan sebuah penelitian tentang keefektifan inovasi sastra sebagai media pembelajaran matematika pada anak SMP/MTS. Pengembangan media pembelajaran matematika melalui aplikasi karya sastra dalam bentuk media yang dapat menyalurkan pesan yang ingin disampaikan. Media ini berupa cerita mini atau *flash fiction*, dalam cerita tersebut terdapat ilmu matematika yang ingin disampaikan. *Flash fiction* merupakan sebuah karya sastra yang ringkas dan memiliki susunan bahasa yang padat dan sederhana, sehingga mudah dipahami oleh siswa/anak. Oleh karena itu, bagian matematika aljabar dan aritmatika yang membuat anak masih sulit memahami kode-kode dalam matematika akan disajikan pengembangan model pembelajaran berupa karya sastra dalam bentuk *flash fiction* yang bukan seperti soal matematika pada umumnya, akan tetapi memuat hal-hal yang berkaitan dengan matematika dalam bentuk cerita maupun percakapan yang mudah dipahami oleh siswa/anak.

Penafsiran kode-kode dalam matematika sulit untuk dimengerti peserta didik, maka dari itu pengaplikasian karya sastra sebagai media pembelajaran matematika memungkinkan anak untuk lebih memahami tentang matematika. Berdasarkan hal yang sudah dijabarkan di atas maka, perlu adanya penelitian pengembangan pembelajaran matematika yang menyenangkan dan menarik minat peserta didik.

Berdasarkan teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa sastra dapat digunakan dalam pembelajaran matematika, yang bertujuan sebagai pengembangan media matematika SMP/MTS yang menyenangkan dan dapat membantu siswa yang tidak mengerti kode-kode dalam matematika.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran matematika melalui karya sastra berupa *flash fiction* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kode-kode dalam matematika.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan pendidikan (Education Research and Development), karena peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan karya sastra berupa *flash fiction* pada jenis pembelajaran matematika sub pokok bahasan Aritmetika sosial. Subyek dari penelitian pengembangan ini adalah siswa-siswi SMP/MTS yang kurang memahami kode-kode dalam matematika.

Model pengembangan media pembelajaran yang disusun oleh peneliti dalam penelitian ini adalah mengacu pada jenis pengembangan model - D (*Three D model*), yang terdiri dari 3 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*) yang diadaptasi dari Thiagarajan & semmel (1974:5) model pengembangan perangkat pembelajaran yang terdiri dari empat tahap yang disebut *Four-D Model* atau Model 4-D, yaitu *define, design, develop* dan *disseminate*, akan tetapi karena penelitian ini penelitian konseptual maka peneliti hanya mengadaptasi dari 3 tahap tersebut. Prosedur pengembangan media pembelajaran model 3-D yaitu tahap pertama yaitu tahap pendefinisian bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan- kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Tahap Pengembangan (*development*) ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan para ahli dan data yang diperoleh dari uji coba. Kegiatan pada tahap ini adalah penilaian dari para ahli. Tahap selanjutnya adalah tahap perancangan yaitu berupa desain penelitian dalam uji coba tahap develop akan menggunakan pendekatan dengan menggunakan beberapa kali pengumpulan data.



X= Perlakuan, yaitu pembelajaran matematika pada sub pokok bahasan aritmatika sosial dengan menggunakan karya sastra berupa *flash fiction*

O= Hasil observasi setelah dilakukan perlakuan, yaitu mendeskripsikan respon siswa terhadap media pembelajaran berupa *flash fiction* dan hasil belajar siswa.

3. PEMBAHASAN

Media pembelajaran aritmatika untuk anak SMP/MTS melalui karya sastra berupa *flash fiction* inovasi terbaru dari gabungan dua ilmu yang berbeda, yang dir dapat diterapkan untuk meningkatkan dalam pemahaman ilmu matematika. Tingkat pemahaman anak-anak SMP/MTS dalam matematika masih sangat rendah, salah satu hal yang menyebabkan adalah kurang pemahannya anak terhadap kode-kode dalam matematika dan kesalahan dalam penyelesaian. Soal matematika secara umum diselesaikan secara berurutan atau mempunyai tahapan yang sistematis,

karena antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya kemungkinan intelektual yang berbeda-beda, maka berdasarkan hal tersebut ada kemungkinan siswa melakukan kesalahan pada tahapan tersebut. Hal itu yang dapat mengakibatkan terjadinya serangkaian kesalahan, yaitu kesalahan pada langkah pertama menjadi penyebab kesalahan pada langkah kedua, kesalahan langkah kedua menjadi penyebab kesalahan langkah ketiga dan seterusnya. Manibuy dkk dalam Rahmania (2016) jenis kesalahan adalah kesalahan konsep, prinsip dan operasi yang berhubungan dengan objek matematika.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmania (2016) tentang Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita Persamaan Linier Satu Variabel bahwa selain subjek melakukan kesalahan konsep ternyata terdapat temuan lain yaitu subjek tidak dapat memahami soal dalam bentuk soal cerita sehingga pendidik perlu memberikan penekanan dalam memahami soal cerita dalam matematika terutama pada tahap mengubah kalimat soal ke model matematikanya, penelitian yang sama juga dilakukan oleh Farida (2015) tentang Analisis Kesalahan Siswa SMP Kelas VIII dalam Menyelesaikan Masalah Soal Cerita Matematika mengatakan bahwa kesalahan yang dilakukan antara lain adalah siswa salah mengubah informasi yang diberikan ke dalam ungkapan matematika karena siswa tidak memperhatikan maksud soal, kesalahan tidak dapat menentukan rumus yang harus digunakan dalam menyelesaikan masalah karena lupa rumus apa yang akan digunakan dalam menyelesaikan masalah. Siswa cenderung hanya menghafal rumus yang diberikan oleh guru sehingga siswa cepat lupa dengan rumus yang sudah diberikan, kesalahan dalam aspek konsep karena telah terjadi miskonsepsi pada diri siswa, kesalahan dalam menafsirkan solusi karena tidak memperhatikan apa yang ditanyakan dalam soal, hampir sebagian siswa tidak menuliskan kesimpulan karena siswa cenderung ingin menyingkat jawaban dan tidak terbiasa dalam menuliskan kesimpulan, dan kesalahan dalam perhitungan karena terburu-buru dan kurang teliti dalam melakukan perhitungan. Hanifah (2011) dalam penelitiannya tentang Identifikasi Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Berdasarkan Metode Analisis Kesalahan *Newman*: Studi Kasus Smp Bina Bangsa Surabaya mengatakan bahwa hingga saat ini, keterampilan berpikir dalam menyelesaikan soal cerita matematika masih cukup rendah. Akan tetapi di penelitian lain yang dilakukan Sumarwati (2013) bahwa dengan bahasa yang komunikatif soal cerita menjadi lebih mudah diterjemahkan ke dalam notasi hitung secara benar yang hal ini akan membantu siswa untuk menjawabnya secara tepat pula. Berdasarkan penelitian tersebut, maka peneliti menemukan inovasi baru yaitu media pembelajaran aritmatika untuk anak SMP/MTS melalui karya sastra berupa *flashfiction*.

Penggabungan dua ilmu ini diharapkan dapat membantu siswa yang sulit memahami kode-kode matematika supaya memahami ilmu matematika melalui karya sastra berupa *flash fiction* yang akan lebih dimengerti oleh siswa SMP/MTS. Dalam media pembelajaran aritmatika menggunakan *flash fiction* ini peserta dapat dengan mudah memahami materi pelajaran aritmetika dan mampu menyelesaikan soal-soal serta memiliki alur berfikir yang lebih runtut. Cerita yang berbentuk fiksi dengan bahasa yang lugas, sederhana, dan fleksibel akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Banyak kode-kode dalam matematika yang dianggap sulit oleh peserta didik karena terkesan asing dan rumit. Oleh karena itu pentingnya suatu

penerjemahan kode-kode dalam matematika agar memudahkan peserta didik memahami materi matematika aritmetika maupun menyelesaikan soal-soalnya.

Solichan (Idah Faridah Laily, 2014) Pengertian soal cerita dalam mata pelajaran matematika adalah soal yang disajikan dalam bentuk uraian atau cerita baik secara lisan maupun tulisan. Soal cerita wujudnya berupa kalimat verbal sehari-hari yang mana dari konsep dan ungkapannya dapat dinyatakan dalam simbol dan relasi matematika. Memahami makna konsep dan ungkapan dalam soal cerita serta mengubahnya dalam simbol dan relasi matematika sehingga menjadi model matematika bukanlah hal yang mudah bagi sebagian siswa. Berdasarkan hal tersebut maka masalah (soal cerita) bukan hanya diberikan setelah teori matematikanya didapat siswa, sehingga para siswa hanya belajar untuk mengaplikasikan pengetahuan matematika yang didapat, tidak pernah atau sedikit sekali mendapat kesempatan memecahkan masalah yang terkategori sebagai masalah proses.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika adalah keterampilan dalam menyelesaikan soal-soal matematika dalam bentuk cerita atau bacaan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Soal cerita dapat digunakan untuk melatih siswa menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari (Akbar Sutawidjaja, dkk, 1992/1993: 48-49). Dengan begitu, siswa akan terbiasa untuk mengambil keputusan dengan cepat dan tepat apabila suatu saat siswa menjumpai masalah dalam kehidupan sehari-harinya.

Penyelesaian soal-soal dalam matematika terkadang dirasakan sulit oleh beberapa peserta didik yang kurang memahami kode-kode dalam matematika, ada pula sulit menerjemahkan bahasa-bahasa yang ada dalam matematika, di dalam media pembelajaran ini, matematika yang dikemas dalam bentuk cerita mini yang menarik dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga mereka tidak merasa kesulitan saat menterjemahkan dan memahami makna dari materi maupun soal-soal yang diberikan. Soal cerita merupakan bentuk dari persoalan ataupun masalah dalam matematika. Beberapa penelitian yang pernah dilakukan menunjukkan hasil yang signifikan pada pembahasan pembelajaran dengan menggunakan cerita karena mudah dicerna dan dimengerti peserta didik yang kurang menyukai atau sulit memahami kode-kode dalam matematika.

Berikut beberapa hasil yang diberikan dari penelitian tentang pembelajaran matematika melalui media karya sastra berbentuk cerita oleh Sumarwati (2013) pada indikator pertama, yaitu guru mampu membuat soal cerita sesuai dengan kriteria pengembangan soal cerita berbasis bahasa komunikatif, tampak bahwa persentase guru kelas VI yang dapat mencapai indikator tersebut adalah yang paling tinggi, yakni mencapai 75% (6 dari 8 guru). Persentase paling rendah terjadi pada guru kelas V, yaitu hanya 50% (4 dari 8 guru). Berdasarkan capaian indikator kedua, yaitu berkaitan dengan ketergantungan guru terhadap buku teks Matematika, data menunjukkan bahwa pada siklus tindakan ketiga persentase guru kelas IV yang memanfaatkan buku teks maksimal 70% dalam pembuatan soal adalah paling tinggi (75% atau 6 dari 8 guru), sementara guru kelas VI persentasenya paling rendah. Dan hasil yang diperoleh oleh peneliti melalui beberapa sampel yang digunakan menunjukkan adanya perbedaan pengerjaan soal matematika berbentuk kode-kode, soal cerita seperti pada umumnya, dan soal cerita menggunakan bahasa

yang sederhana dan menarik menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan *flash fiction* atau cerita mini yang dikemas dengan bahasa sastra yang menarik dan komunikatif lebih memberikan hasil yang bagus dan paling tinggi. Dari 10 sampel yang digunakan menunjukkan 6 dari 10 sampel lebih menyukai pembelajaran dengan media sastra berupa *flash fiction* karena bahasanya yang mudah dipahami dan terdapat kode-kode matematika yang telah diterjemahkan sehingga tidak membingungkan peserta didik.

Berikut adalah media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sebagai inovasi kolaborasi sastra dan matematika

Soal Aritmatika	Penyelesaian Soal matematika dalam Flasfiction
<p>“Sekelompok burung terbang di udara dengan formasi membentuk deret aritmatika sebagai berikut: Barisan pertama terdiri satu ekor burung. Barisan kedua terdiri tiga ekor burung Barisan ketiga terdiri lima ekor burung. Barisan keempat terdiri tujuh ekor burung. Jika jumlah barisan dalam formasi tersebut ada 10 tentukan:</p> <p>a) Jumlah burung pada barisan terakhir (tambah), setiap suku ditambah 2 hingga ke barisan 10.</p> <p>b) Jumlah semua burung yang ada dalam kelompok tersebut suku satu sampai suku 10 ditambahkan hanya permainan kaa-kata dan angka.</p>	<p>Menurut buku referensi yang kubaca dari berbagai sumber, aku menyimpulkan bahwa penyelesaian aritmatika bukanlah hal yang sulit hanya tambah, kurang atau bagi, itu kunci menyelesaikannya.</p> <p>Anggap saja barisan itu adalah barisan para musuh di dalam game dengan strategi barisan satu terdapat dua. Barisan kedua tiga orang. Barisan keempat ada 5 orang. Barisan ketujuh ada 7 orang. Barisan ke sepuluh masih dirahasiakan oleh musuh, Nah ini yang akan menjadi teka-teki yang mngesikkan untuk dipecahkan. Perbedaan dari frmasi baris satu dan baris selanjutnya adalah dua orang.</p> <p>Selanjutnya sbelum mencari teka-teki tersebut aku memerlukan suatu kata kunci yaitu rumus $U_n = a + (n - 1)$. U_n bisa diartika sebagai kode mencari barisan yang akan dicari, dalam soal bahwa yang harus kucari ada pada barisan ke 10 ada berapa orang, setelah mengetahuinya aku baru memasukan ke dalam rumus,</p> $U_n = a + (n - 1)$ $U_{10} = 1 + (10 - 1)2$ $U_{10} = 1 + 9 \times 2 = 1 + 18 = 19 \text{ burung}$ <p>Barisan kesepuluh sudah diketahui jumlahnya. Kemudian setelah itu barulah aku mencari total seluruh musuh yang akan di lawan. Kode yang digunakan dalam matematika untuk mengartikan selruh jumlah musuh yaitu S_n. Berikut nih penyelesaian</p> $S_n = \frac{n}{2} [2a + (n - 1)$ $S_{10} = \frac{10}{2} [2 \times 1 + (10 - 1)2]$ $S_{10} = 5 [2 + 18] = 5 \times 20 = 100 \text{ musuh}$ <p>Gampangkan. Itulah caraku dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Dengan bahasa aku lebih mudah menyelesaikannya.</p>

	Perumpamaaka matmatika dengan sesau yang sangat kau sukai, aku percaya semuanya akan terasa mudah.
--	--

Model media pembelajaran ini dibentuk berupa cerita pendek atau flash fiction, peneliti mengembangkan media ini dengan memberikan stimulus terlebih dahulu kepada peserta didik atau pembaca agar mereka dapat memahami ilmu matematika secara alami. Media pembelajaran ini sangat efektif untuk anak-anak yang sulit memahami kode-kode dalam matematika.

4. SIMPULAN

Penelitian merupakan pengembangan media pembelajaran matematika melalui karya sastra berupa flash fiction yang dikemas dengan menggunakan bahasa yang menarik dan sederhana sehingga dimengerti oleh peserta didik. Media pembelajaran melalui karya sastra berupa flash fiction ini memberikan hasil yang baik pada pemahaman peserta didik yang sulit memahami kode-kode dalam matematika. Berdasarkan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran aritmatika melalui karya sastra berupa flash fiction untuk memudahkan peserta didik dalam memahami aritmatika dari kode-kode, konsep, prinsip maupun konsepnya efektif untuk diterapkan dalam peningkatan pemahaman peserta didik akan aritmatika.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Edy, T. (2013). Pengembangan pembelajaran matematika sekolah dengan pendekatan etnomatematika berbasis budaya lokal sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*. Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY. Diakses dari <https://scholar.google.co.id/scholar>.
- Farida, Nurul. 2015. *Analisis Kesalahan Siswa SMP Kelas VIII dalam Menyelesaikan Masalah Soal Cerita Matematika*. Pendidikan Matematika FKIP Universitas Muhammadiyah Metro.
- Hanifah, E. H. (2011). Identifikasi Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Berdasarkan Metode Analisis Kesalahan *Newman*: Studi Kasus Smp Bina Bangsa Surabaya (*Doctoral dissertation*, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi lima (pengertian *flash fiction*).
- Laily, I. F. (2014). *Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar*. Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching, 3(1). Prodi PGMI, IAIN Syekh Nurjati: Cirebon.
- Nizam. 2016. *Ringkasan Hasil-hasil Asesmen Belajar Dari Hasil UN, PISA, TIMSS, INA*. Pusat Penilaian Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Proses Pembelajaran pada Satuan Pendidikan.

- Rahmania, L., & Rahmawati, A. (2016). *Analisis kesalahan siswa dalam menyelesaikan soal cerita persamaan linier satu variabel*. JPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 1(2), 165-174.
- Setiawan, H., Dafik, D., & Lestari, N. D. S. (2014). Soal Matematika Dalam Pisa Kaitannya dengan Literasi Matematika Dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. FKIP Universitas Jember.
- Sujarno. 2011. Permainan Tradisional sebagai Jembatan Pembentuk Karakter Bangsa. *Jantra (Jurnal Sejarah dan Budaya)*. Vol. VI, No. 12. Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional Yogyakarta: 166-123.
- Sumarwati. 2013. Soal Cerita dengan Bahasa Komunikatif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami 36A, Ketingan, Surakarta.
- Suyitno, H. (2008). Hubungan antara bahasa dengan logika dan matematika menurut pemikiran Wittgenstein. *Humaniora*, 20(1), 26-37. Staf Pengajar Departemen Ilmu Sejarah Fakultas Sastra Universitas Airlangga Surabaya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wahyuni, I. S. 2009. Efektivitas Pemberian Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Cakraningratan Surakarta. *Skripsi*. Program Pendidikan Strata 1 Psikologi Universitas Sebelas Maret. Surakarta.