

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Produk

1. Media Pembelajaran

Ditinjau dari aspek linguistik, istilah "media" berasal dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak kata *medium* yang dapat diartikan sebagai "perantara" atau "penyalur" pesan dari satu titik ke titik lainnya (Arsyad, 2014). Senada dengan pengertian tersebut, dalam tradisi bahasa Arab, media pun dimaknai sebagai instrumen perantara yang mempertemukan pengirim pesan dengan penerimanya. Berdasarkan konsepsi ini, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai penyalur atau pembawa pesan-pesan edukatif.

Dalam konteks pedagogis, Hamalik (1994) sebagaimana dikutip oleh Afdalia, dkk, mengartikan media secara lebih berorientasi pada siswa. Media menurut pandangannya merupakan seluruh entitas yang berfungsi mentransmisikan materi pembelajaran, di samping mampu menstimulasi aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa, meliputi aspek atensi, rasa ingin tahu, kapasitas berpikir, serta respons emosional. Orientasi akhirnya tidak lain adalah tercapainya kompetensi pembelajaran yang telah

ditetapkan (Yustira et al., 2022). Definisi ini acap kali dirujuk oleh para praktisi pendidikan karena menitikberatkan pada dimensi psikologis siswa, bukan sekadar pada karakteristik fisik atau materialitas alat pembelajaran.

National Education Association (NEA) memberikan batasan yang lebih longgar. Menurut NEA, media itu bentuk-bentuk komunikasi, baik yang tercetak maupun audiovisual, berikut peralatannya. Syaratnya satu: media harus bisa dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Definisi ini menekankan bahwa media tidak hanya benda mati, melainkan sesuatu yang bisa berinteraksi dengan indra pengguna. Rossi dan Breidle memberikan definisi paling luas. Media mencakup semua alat dan bahan yang dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan. Mereka menyebut contoh konkret seperti radio, televisi, koran, majalah, buku. Definisi ini mengingatkan bahwa media tidak harus canggih, buku tulis pun termasuk media selama mendukung pencapaian tujuan.

Adapun manfaat media pembelajaran sudah banyak dibahas oleh para ahli sejak lama. Sudjana dan Rivai (1992) menuliskan empat manfaat utama. Pertama, pembelajaran jadi lebih menarik karena media bisa menampilkan warna, gambar, dan suara. Kedua, bahan

pengajaran menjadi lebih jelas maknanya, siswa tidak hanya mendengar tapi juga melihat langsung. Ketiga, metode mengajar jadi lebih bervariasi, guru tidak hanya ceramah sepanjang waktu. Keempat, pengalaman belajar siswa menjadi beragam, tidak itu-itu saja.

Hasil penelitian Kemp dan Dayton dalam (Azhar, 2014) menunjukkan delapan dampak positif penggunaan media. Pembelajaran menjadi lebih baku dan terstandar. Media yang penuh warna lebih menarik perhatian siswa. Proses belajar jadi lebih interaktif, tidak satu arah. Waktu pelaksanaan pembelajaran lebih pendek karena guru tidak perlu panjang lebar menjelaskan. Kualitas pembelajaran meningkat. Belajar bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja. Sikap positif siswa terhadap materi tumbuh. Peran guru juga berubah ke arah yang lebih positif.

Gerlach dan Ely merumuskan tiga fungsi media. Fungsi fiksatif berarti media bisa menangkap, menyimpan, lalu menampilkan kembali objek atau peristiwa yang sudah lewat. Siswa bisa melihat ulang kejadian di masa lalu lewat rekaman video. Fungsi manipulatif artinya media bisa mengubah objek: yang terlalu besar dikecilkan, yang terlalu kecil dibesarkan, yang geraknya terlalu cepat diperlambat. Fungsi distributif memungkinkan satu objek bisa diakses

banyak orang di tempat berbeda secara bersamaan. Pembahasan fungsi media juga bisa dilihat dari tiga ranah. Fungsi kognitif membantu siswa menyerap informasi lebih cepat. Media visual seperti gambar dan diagram mempermudah otak memproses konsep abstrak. Fungsi afektif berkaitan dengan emosi dan perasaan. Media yang menarik membuat siswa senang, dan rasa senang ini mempengaruhi seberapa lama mereka bertahan belajar. Fungsi kompensatoris menjembatani siswa yang lambat memahami penjelasan lisan. Mereka bisa mengulang pemutaran video atau membaca ulang teks sampai paham, tanpa merasa malu di depan teman sekelas.

Sanjaya dalam tulisannya tahun 2009 membagi media pembelajaran ke dalam tiga kelompok besar kalau dilihat dari sifatnya. Kelompok pertama adalah media auditif. Media ini hanya mengandalkan indra pendengaran saja, tidak ada unsur gambar atau visual. Contohnya radio dan rekaman suara. Siswa bisa mendengar penjelasan atau lagu-lagu edukatif tapi tidak melihat apapun. Kelompok kedua yaitu media visual. Kebalikan dari auditif, media visual hanya bisa dinikmati lewat mata. Tidak ada suara sama sekali. Yang termasuk kelompok ini cukup beragam: foto, gambar, lukisan, slide, transparasi, juga berbagai bahan

cetak seperti grafik dan diagram. Sebuah peta buta tanpa narasi suara masuk kategori ini. Kelompok ketiga disebut media audio visual. Ini gabungan dari dua jenis sebelumnya. Media audio visual mengandung unsur suara sekaligus gambar yang bisa dilihat. Contohnya film bersuara, video pembelajaran, slide yang dilengkapi narasi, juga tayangan televisi edukatif. Kelebihan media ini jelas: lebih menarik karena menyentuh dua indra sekaligus. Banyak guru memilih video animasi dibanding ceramah karena efeknya lebih kuat.

Perkembangan teknologi melahirkan ragam media baru. Kemdiktisaintek mencatat setidaknya sebelas jenis media audio visual yang bisa dipakai dalam pembelajaran. Video pembelajaran menjadi yang paling klasik dan umum. Presentasi multimedia seperti *PowerPoint*, *Prezi*, atau *Keynote* juga masih digemari guru karena praktis. Animasi edukatif mulai banyak dipakai untuk menjelaskan proses yang rumit. Misalnya animasi peredaran darah atau proses fotosintesis. *Podcast* edukatif memberi alternatif bagi siswa yang suka belajar sambil melakukan aktivitas lain, seperti berjalan atau menggambar. Video dokumenter menyajikan fakta dan kejadian nyata dalam bentuk yang lebih hidup.

Simulasi multimedia memungkinkan siswa berinteraksi dengan model dinamis. Mereka bisa mengubah variabel dan melihat efeknya secara langsung. Media interaktif seperti aplikasi atau situs web edukatif menyajikan konten terstruktur sekaligus melibatkan siswa dalam aktivitas. *E-book* interaktif menggabungkan teks, gambar, video, dan animasi dalam satu tempat. Video tutorial mengajarkan keterampilan langkah demi langkah. Video konferensi dan webinar memungkinkan interaksi real time antara guru dan siswa meski terpisah jarak. Papan tulis interaktif atau *interactive whiteboard* mengubah papan tulis biasa menjadi layar sentuh yang bisa ditulis dan digambar secara digital. Teknologi terbaru, *Augmented Reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR), menciptakan pengalaman imersif dalam lingkungan 3D.

Dari semua jenis yang sudah dijabarkan, tidak ada satu media yang paling unggul untuk segala situasi. Guru perlu mempertimbangkan tujuan pembelajaran, sifat materi, ketersediaan alat, kemampuan guru mengoperasikannya, juga karakteristik siswa. Media cetak cocok untuk materi yang menuntut pembacaan teliti dan catatan permanen. Media audio cocok untuk latihan *listening* bahasa asing. Media visual cocok untuk konsep spasial seperti geometri. Media audio

visual cocok untuk materi prosedural atau yang butuh demonstrasi. Penelitian tentang media pembelajaran terus berkembang. Kustandi dan Darmawan dalam bukunya menyebutkan bahwa ragam media dari yang konvensional hingga canggih sewajarnya dimanfaatkan sesuai kondisi, waktu, keuangan, materi, dan audiens. Kehadiran media tidak hanya membantu guru menyampaikan materi, tapi memberi nilai tambah secara bermakna. Pengetahuan dan keterampilan bisa dikuasai siswa dengan tepat, tidak asal hafal lalu lupa.

2. Cerpen

Sastra dan pembelajaran tidak selamanya berjalan sendiri-sendiri. Karya sastra pendek seperti cerpen punya fungsi rekreatif sekaligus instruktif. Siswa yang sedang membaca cerita detektif misalnya, tanpa sadar belajar mengamati detail, menghubungkan sebab-akibat, dan menarik kesimpulan. Kemampuan-kemampuan ini sebenarnya juga dibutuhkan saat memecahkan soal matematika.

Fungsi sastra dalam pembelajaran sudah lama dikaji para ahli. Rosenblatt (1994) membedakan dua cara membaca, *efferent reading* (membaca untuk mengambil informasi) dan *aesthetic reading* (membaca untuk mengalami dan merasakan). Kebanyakan pelajaran matematika hanya mengajak siswa membaca

secara *efforent*. Mereka membaca rumus, membaca soal, lalu mengerjakan. Tidak ada pengalaman emosional yang membekas. Padahal, pengalaman afektif justru membantu memori jangka panjang.

Data dari *National Assessment of Educational Progress* (NAEP) tahun 2022 menunjukkan bahwa hanya 31% siswa kelas VIII di Amerika Serikat yang mencapai level mahir dalam literasi membaca. Angka ini turun 3 poin dari tahun 2019. Penurunan serupa terjadi di banyak negara, termasuk Indonesia. Salah satu rekomendasi para ahli, integrasikan narasi ke dalam pelajaran non bahasa termasuk matematika.

Cerpen matematika lahir dari kebutuhan tersebut. Bentuknya sederhana, cerita pendek yang konfliknya menuntut pemecahan menggunakan konsep matematika. Misalnya, tokoh utama harus membagi kue ulang tahun untuk delapan temannya secara adil, lalu pembaca diajak menghitung pecahan. Atau tokoh tersesat di hutan dan harus memperkirakan jarak tempuh dengan konsep skala peta.

Menurut (Russo & Russo, 2018), dalam pembelajaran berbasis cerita, matematika sebaiknya terintegrasi secara utuh dalam alur cerita, bukan sekedar menjadi hiasan di akhir, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Matematika harus menjadi bagian tak terpisahkan dari alur. Jika konflik dalam cerita bisa diselesaikan tanpa matematika, berarti cerita itu gagal sebagai cerpen matematika. Matematika menjadi *engine* cerita, bukan tempelan.

Peran cerita pendek sebagai instrumen pedagogis dalam pengajaran literasi numerasi memiliki signifikansi yang tinggi. Literasi numerasi tidak dapat dikonotasikan secara sederhana sebagai kemampuan melakukan operasi aritmatika. Faktanya, literasi numerasi mencakup kompetensi lebih luas, yaitu kemampuan menerapkan angka dan simbol matematika untuk mengatasi permasalahan konkret yang muncul dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari. Cerita pendek dengan sendirinya menyajikan kerangka kontekstual yang diperlukan tanpa paksaan artifisial. Peserta didik tidak harus dipaksakan menciptakan imajinasi seperti skenario hipotetis "apabila May memiliki 5 buah jeruk...". Mereka dengan otomatis terdampar dalam semesta naratif yang dibentuk oleh tokoh cerita. Cerita pendek berperan sebagai penghubung epistemologis antara domain abstrak matematika dengan pengalaman konkret peserta didik. Ketika aktivitas pembacaan berlangsung, fungsi kognitif otak beroperasi dengan mekanisme yang

menyerupai simulasi mental. Peserta didik melakukan visualisasi terhadap kondisi tertentu, mengenali aspek problematik, kemudian merumuskan penyelesaian secara alamiah tanpa instruksi yang bersifat imperatif.

Jenjang SMP/MTs memiliki karakteristik siswa yang unik. Usia 12-15 tahun adalah masa transisi dari operasional konkret ke operasional formal menurut teori Piaget. Mereka masih butuh benda nyata untuk memahami abstraksi, tapi perlahan sudah bisa berpikir hipotetis. Cerpen matematika untuk SMP/MTs harus memperhatikan masa transisi ini.

Tiga syarat cerpen matematika yang baik untuk jenjang SMP/MTs. Pertama, panjang cerita tidak melebihi 1200 kata. Lebih dari itu, fokus siswa akan terpecah. Mereka kehilangan benang merah karena terlalu banyak detail narasi yang tidak relevan dengan matematika. Kedua, konflik dalam cerita harus bisa diselesaikan menggunakan prosedur matematika yang diajarkan di kelas, bukan trik cepat atau hitungan rumit di luar kemampuan siswa kelas tersebut.

Ketiga, tokoh utama dalam cerpen perlu merepresentasikan usia dan keseharian siswa SMP/MTs. Bukan anak SD, bukan juga mahasiswa. Kegiatan tokoh seperti jajan di kantin, bermain game, mengerjakan proyek sekolah, atau membantu orang tua

berdagang akan lebih mudah dikenali siswa. Ketika tokoh menghadapi masalah matematis, siswa ikut berpikir karena merasa "aku juga bisa mengalami hal ini."

Dari ketiga syarat itu, penelitian ini akan mendesain cerpen yang memenuhi semuanya. Panjang cerpen ditargetkan 800-1000 kata. Materi yang dipilih bangun ruang sisi datar karena termasuk geometri ruang yang sering membuat siswa kesulitan membayangkan. Tokoh utama dibuat seusia siswa kelas VIII dengan nama dan latar belakang yang netral.

Cerpen matematika tidak berdiri sendiri. Agar menarik, ia butuh tampilan visual yang mendukung. Pemilihan warna, tata letak, dan ilustrasi menentukan apakah siswa mau membaca cerpen sampai habis atau hanya melihat sekilas lalu menutupnya.

3. Kreativitas

Kreativitas sering dibicarakan dalam dunia pendidikan sebagai kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru dan bermanfaat. Banyak orang mengira kreativitas hanya milik seniman atau musisi, padahal bidang matematika pun sangat membutuhkannya. Memecahkan soal cerita dengan cara berbeda, menemukan pola dari sekumpulan data, atau menyusun strategi hitung yang lebih cepat

termasuk wujud kreativitas.

Definisi umum yang cukup dikenal datang dari Guilford tahun 1950. Ia membedakan dua jenis berpikir, konvergen dan divergen. Kreativitas berada pada ranah divergen, yaitu kemampuan menghasilkan banyak kemungkinan jawaban dari satu persoalan. Sementara itu, Torrance (1974) merinci kreativitas menjadi empat komponen, kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), kebaruan (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Keempat komponen ini masih dipakai sebagai rujukan utama sampai sekarang.

Data dari PISA tahun 2022 menunjukkan bahwa skor rata-rata literasi matematika siswa Indonesia turun 13 poin dibanding tahun 2018. Salah satu penyebabnya, siswa terbiasa mengerjakan soal rutin yang hanya butuh satu prosedur tetap. Ketika dihadapkan pada masalah non rutin yang butuh berbagai alternatif solusi, mereka kesulitan. Kreativitas matematis siswa Indonesia masih rendah.

Kurikulum Merdeka hadir dengan membawa dimensi Profil Pelajar Pancasila yang mengalami pembaruan menjadi Profil Lulusan. Kreativitas menjadi salah satu dari delapan dimensi utama. Dokumen Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2022) menuliskan bahwa pelajar yang kreatif mampu

memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat, serta berdampak. Ada tiga elemen kunci, menghasilkan gagasan orisinal, menghasilkan karya dan tindakan orisinal, serta keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi.

Perbedaan dengan definisi Guilford cukup jelas. Kurikulum Merdeka menekankan pada hasil yang nyata, bukan sekadar proses berpikir. Seorang siswa boleh punya banyak ide (*fluency*), tapi kalau idenya tidak diwujudkan dalam bentuk karya atau tindakan, ia belum disebut kreatif versi kurikulum ini. Elemen keluwesan berpikir juga ditekankan, siswa harus bisa mengubah strategi saat cara pertama menemui jalan buntu.

Kreativitas dalam matematika tidak lagi dipandang sebagai bakat bawaan yang hanya dimiliki segelintir individu, melainkan sebagai keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) yang dapat dikembangkan melalui lingkungan belajar yang tepat. Berbeda dengan pandangan umum yang mengaitkan kreativitas dengan aspek seni, kreativitas matematis lebih menitikberatkan pada kemampuan berpikir divergen, yakni kapasitas untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi terhadap suatu permasalahan (Silver, 2017).

Dari pemaparan di atas, penelitian ini perlu indikator kreativitas yang terukur. Kreativitas dalam buku cerpen matematika diukur melalui empat indikator utama yang diadaptasi dari teori Torrance dan dikembangkan oleh Silver (2017) khusus untuk konteks matematika:

- a. *Fluency* (Kelancaran): Menekankan pada kemampuan siswa untuk menghasilkan sejumlah besar jawaban atau gagasan yang benar. Dalam narasi buku, indikator ini dirangsang melalui pertanyaan-pertanyaan yang menuntut siswa memberikan lebih dari satu alternatif jawaban.
- b. *Flexibility* (Keluwesannya): Merujuk pada kemampuan siswa untuk berpindah dari satu pendekatan pemecahan masalah ke pendekatan lainnya, atau menggunakan kategori strategi yang beragam. Buku cerita menyajikan tantangan di mana cara konvensional tidak bisa digunakan, sehingga memaksa siswa mencari sudut pandang baru.
- c. *Originality* (Keaslian): Merupakan tingkat keunikan atau kebaruan dari solusi yang diajukan oleh siswa dibandingkan dengan jawaban pada umumnya. Hal ini dicapai dengan menyisipkan konteks masalah yang bersifat non-rutin dalam alur petualangan tokoh.

d. *Elaboration* (Elaborasi): Kemampuan untuk memperluas, merinci, dan mendalami suatu gagasan matematis. Siswa diminta untuk tidak hanya memberikan jawaban akhir, tetapi juga menjelaskan langkah-langkah logis atau memberikan bukti visual mengapa solusi tersebut benar.

Penelitian ini menggunakan keempat indikator ini mengadopsi kerangka Torrance yang disesuaikan dengan konteks cerpen matematika. Kreativitas tidak bisa tumbuh dari kehampaan. Dibutuhkan media yang mampu memicu proses berpikir divergen. Salah satu media yang diyakini cocok adalah cerpen matematika.

4. *Canva*

Canva adalah sebuah *platform* desain berbasis daring yang dapat diakses secara gratis, baik melalui unduhan di *Play Store* maupun langsung lewat laman situsnya. *Platform* ini menyediakan berbagai pilihan template yang beragam dan menarik, mulai dari presentasi, resume, hingga curriculum vitae, sehingga memudahkan setiap penggunanya untuk menuangkan kreativitas tanpa hambatan teknis (Rahmah et al., 2025). *Canva* pertama kali diluncurkan pada tahun 2013 sebagai *platform* desain grafis berbasis *cloud*. Sejak saat itu, *Canva* berkembang pesat dan pada tahun

2024 nilainya diperkirakan mencapai 32 miliar dolar Amerika. Angka ini menunjukkan seberapa besar dampak *Canva* terhadap dunia desain digital. Secara sederhana, *Canva* adalah *platform* desain yang memungkinkan siapa saja membuat visual menarik tanpa perlu pengalaman desain grafis sebelumnya.

Percepatan perkembangan era digital mengharuskan adanya penyatuan teknologi dalam ranah pedagogis. *Canva* merupakan salah satu aplikasi platform digital yang dapat dioptimalkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Aplikasi tersebut memberikan kelonggaran yang signifikan bagi tenaga pengajar dan peserta didik dalam memproduksi materi instruksional yang menarik, inovatif, dan kreatif tanpa mengharuskan kompetensi desain tingkat ahli. Tidak hanya itu, *Canva* menyediakan beragam fitur dan template yang mendukung penyampaian konten secara visual dan Interaktif, sehingga mampu menumbuhkan daya tarik dan tingkat pemahaman peserta didik. Pengaplikasian *Canva* dalam kegiatan pembelajaran juga harmonis dengan pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang menitikberatkan pada pembelajaran yang bermakna, inovatif, serta memicu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mandiri dalam memaknai materi pembelajaran (Ika &

Ninta, 2023).

Canva sebagai *platform* desain grafis yang banyak dipakai dalam pembelajaran akademik. Alat ini membantu mengerjakan tugas kelompok maupun individu, mulai dari slide presentasi, poster, infografis, hingga *curriculum vitae*. *Canva* punya cara kerja yang khas. Pengguna tinggal memilih template dari ribuan pilihan yang tersedia, lalu mengeditnya dengan sistem *drag-and-drop*. Tidak perlu menulis kode atau belajar *software* rumit. Cukup klik, geser, dan ketik. Hasilnya bisa langsung diunduh dalam berbagai format seperti JPG, PNG, atau PDF.

Manfaat penggunaan *Canva* dalam pendidikan sangat beragam, mulai dari penyusunan materi pembelajaran yang praktis hingga peningkatan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Melalui fitur visual seperti gambar, ikon, dan grafik yang menarik, *Canva* tidak hanya memperkaya kualitas media ajar, tetapi juga dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Pendekatan visual ini sangat membantu dalam memperdalam pemahaman konsep, terutama bagi siswa yang lebih menyukai gaya belajar interaktif dan visual (Aria, 2017; Dhanian & Putra, 2023).

Canva memiliki banyak keunggulan yang membuatnya digemari jutaan pengguna di seluruh

dunia. Antarmukanya ramah untuk pemula. Tombol tombolnya jelas, petunjuknya muncul otomatis, dan tidak ada istilah teknis yang membingungkan. Fitur kolaborasi menjadi nilai jual yang memungkinkan banyak orang bisa mengerjakan desain yang sama secara bersamaan. Guru dan siswa bisa mengerjakan proyek kelas bersama tanpa harus bertemu fisik. *Canva* juga murah, bahkan gratis untuk kebutuhan dasar. Yang menarik, *Canva* memberikan akses *Pro* secara cuma-cuma untuk guru dan sekolah yang sudah terverifikasi. Kebijakan ini memudahkan dunia pendidikan mengakses alat desain berkualitas tanpa biaya.

Dengan beragam fitur dan manfaat, *Canva* menjadi salah satu alat yang relevan dan strategis dalam mendukung kemajuan pendidikan di Indonesia. Terutama dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, *Canva* hadir sebagai solusi kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang berkualitas. Kehadirannya turut mendorong terciptanya pendidikan yang lebih inklusif, interaktif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad ke-21 (Dhanian & Putra, 2023).

B. Konsep Produk yang Dikembangkan

1. Buku Cerpen Matematika

a. Pengertian Buku Cerpen

Cerita pendek atau cerpen sudah lama dikenal sebagai salah satu bentuk karya sastra prosa. Kata "cerpen" sendiri berasal dari singkatan "cerita pendek", yaitu kisah fiktif yang mengisahkan satu peristiwa utama dengan alur sederhana dan jumlah tokoh terbatas. Para ahli sastra memberikan batasan yang beragam. Edgar Allan Poe mendefinisikan cerpen sebagai cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira 30 menit hingga 2 jam. Definisi ini menarik karena menekankan aspek durasi membaca, bukan sekadar jumlah halaman. Sementara itu, Nugroho Notosusanto menyebut cerpen sebagai kisah dengan panjang sekitar 5000 kata atau 17 halaman kuarto spasi rangkap.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merumuskan cerpen sebagai kisah pendek yang tidak melebihi 10.000 kata. Ciri utamanya, memberikan kesan tunggal yang dominan dan memusatkan diri pada satu tokoh dalam satu situasi. Dari ketiga definisi ini, panjang cerpen memang bervariasi, tapi semuanya sepakat bahwa cerpen bisa dibaca dalam waktu relatif singkat. Buku

cerpen berbeda dari sekadar kumpulan cerita. Buku cerpen menyatukan beberapa judul cerpen dalam satu cover, atau satu cerpen panjang yang dipecah menjadi beberapa bab kecil. Untuk konteks pembelajaran, buku cerpen biasanya dilengkapi dengan elemen pendukung seperti ilustrasi, glosarium, atau pertanyaan refleksi di akhir bacaan.

Penelitian ini memaknai buku cerpen sebagai kumpulan cerita pendek fiksi yang disusun secara tematis. Masing masing cerita berdiri sendiri namun memiliki benang merah yang sama, seperti tema matematika (materi bangun ruang sisi datar), setiap cerpen berbasis kreativitas, dan tokoh utama memiliki nama yang sama. Buku ini dirancang khusus agar siswa SMP/MTs bisa membaca satu cerita utuh dalam satu kali duduk, tanpa harus kehilangan fokus karena panjang teks yang berlebihan.

b. Buku Cerpen Matematika Sebagai Media Pembelajaran di Luar Kelas Formal

Pembelajaran matematika selama ini terpusat di dalam kelas dengan guru sebagai sumber utama. Jam pelajaran terbatas, biasanya hanya 4-6 jam per minggu untuk jenjang SMP/MTs. Data Kementerian Pendidikan tahun 2023 mencatat

bahwa rata-rata siswa SMP/MTs di Indonesia hanya menghabiskan 120 jam per tahun untuk pelajaran matematika. Jumlah ini jauh dari cukup untuk membangun pemahaman mendalam.

Buku cerpen matematika hadir sebagai alternatif media yang bisa diakses di luar jam sekolah. Siswa bisa membacanya di rumah, di perpustakaan, atau saat waktu luang di kantin. Tidak perlu guru mendampingi. Cerita yang menarik membuat siswa lupa bahwa sebenarnya mereka sedang belajar matematika. Menurut Agustiani (2017), teks matematika dapat dijadikan sebagai media penyampaian konsep matematika sekaligus media konstruksi konsep matematika siswa. Kamarudin, Jalal, & Angkotasari (2022) mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis cerpen pada materi aritmatika sosial. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa cerpen yang memuat materi matematika memenuhi syarat kelayakan oleh para ahli, dengan persentase 87,7% untuk ahli media dan 92,55% untuk ahli materi. Angka ini membuktikan bahwa cerpen memang layak disebut sebagai media pembelajaran, bukan sekadar hiburan.

Belajar di luar kelas formal melalui cerpen

matematika punya kelebihan tersendiri. Pertama, siswa belajar dengan kecepatan masing-masing. Yang cepat membaca bisa langsung memahami, yang lambat bisa mengulang baca tanpa tekanan teman sekelas. Kedua, tidak ada target nilai atau batasan waktu yang membuat cemas. Ketiga, cerpen bisa dibawa ke mana saja, termasuk saat perjalanan atau di rumah nenek saat liburan. Buku cerpen matematika juga mengatasi keterbatasan waktu belajar di kelas. Jika di sekolah guru hanya punya waktu 40 menit untuk menjelaskan satu konsep, cerpen bisa memberikan paparan berulang-ulang. Setiap kali siswa membuka dan membaca ulang cerita yang sama, ada penguatan pemahaman yang terjadi tanpa disadari.

c. Fungsi dan Peranan Buku Cerpen Matematika

Buku cerpen matematika menjalankan tiga fungsi utama dalam pembelajaran. Fungsi pertama, sebagai jembatan antara dunia abstrak matematika dan pengalaman konkret siswa. Rumus rumus seperti volume prisma atau luas permukaan tabung sering terasa asing karena siswa tidak pernah melihat langsung benda-benda itu dalam kehidupan sehari-hari. Cerpen menghadirkan situasi di mana tokoh utama berhadapan dengan benda benda

geometris tersebut. Fungsi kedua, membangun keterlibatan afektif. Membaca cerpen berbeda dengan mengerjakan LKS. Saat membaca, siswa ikut merasakan apa yang dialami tokoh. Mereka cemas saat tokoh kesulitan, lalu lega saat masalah terselesaikan. Emosi ini membuat memori tentang konsep matematika yang dipelajari menjadi lebih kuat dan tahan lama. Fungsi ketiga, menyediakan model berpikir yang bisa ditiru. Dalam cerpen matematika yang baik, tokoh utama biasanya tidak langsung menemukan solusi. Ada proses *trial and error*, ada kegagalan, lalu ada refleksi. Siswa yang membaca menyaksikan secara tidak langsung bagaimana cara berpikir sistematis untuk memecahkan masalah matematis.

Peranan buku cerpen matematika lebih luas dari sekadar fungsi teknis. Media ini berperan sebagai alat diagnosis. Guru bisa melihat dari jawaban siswa atas pertanyaan refleksi di akhir cerpen, di mana letak kesulitan mereka. Apakah mereka kesulitan memahami konsep, atau kesulitan menerjemahkan cerita ke dalam model matematika, atau kesulitan melakukan perhitungan. Selain itu, cerpen matematika berperan dalam membangun literasi numerasi sekaligus literasi membaca.

Peranan lain yang tidak kalah penting: mengubah stigma negatif tentang matematika. Banyak siswa SMP/MTs menganggap matematika itu sulit, membosankan, dan tidak relevan dengan hidup mereka. Cerpen matematika yang bertema keseharian, seperti berbelanja di pasar atau membangun replika seperti piramida, menunjukkan bahwa matematika sebenarnya dekat dengan mereka. Matematika bukan ancaman, melainkan alat bantu yang memudahkan hidup.

d. Manfaat Buku Cerpen Matematika

Manfaat pertama buku cerpen matematika, meningkatkan motivasi baca siswa. Survei nasional tahun 2022 menunjukkan bahwa 65% siswa SMP/MTs di Indonesia menghabiskan kurang dari 1 jam per minggu untuk membaca buku non pelajaran. Angka ini memprihatinkan. Buku cerpen matematika yang dikemas dengan ilustrasi menarik dan cerita ringan bisa menjadi pintu masuk untuk membiasakan membaca.

Manfaat kedua, membantu siswa yang bergaya belajar verbal linguistik. Tidak semua siswa cocok dengan penjelasan guru yang dominan visual atau auditori. Beberapa siswa lebih mudah memahami sesuatu jika disampaikan dalam bentuk teks naratif.

Bagi mereka, cerpen matematika adalah media yang paling pas. Mereka bisa membaca berulang kali, menandai bagian yang penting, dan membuat catatan kecil di pinggir halaman.

Manfaat ketiga, melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi. Cerpen matematika yang baik tidak memberi rumus secara eksplisit. Siswa harus mencari sendiri rumus apa yang relevan dengan konflik yang dihadapi tokoh. Proses mencari ini melibatkan analisis, sintesis, dan evaluasi. Tiga kemampuan ini termasuk dalam ranah berpikir kritis yang menjadi target Kurikulum Merdeka.

Manfaat keempat, mengakomodasi perbedaan kecepatan belajar. Di dalam kelas, guru tidak mungkin mengulang penjelasan berkali kali hanya untuk 2-3 siswa yang lambat memahami. Dengan buku cerpen, siswa yang butuh waktu lebih lama bisa membaca ulang cerita yang sama di rumah. Mereka tidak perlu merasa malu karena tidak ada teman yang melihat mereka membaca untuk kesekian kalinya. Hasil penelitian Kamarudin dkk (2022) mengungkap manfaat tambahan. Dalam uji coba kecil, media pembelajaran matematika berbasis cerpen mendapat skor kemenarikan 78,44% dari angket siswa. Artinya, sebagian besar

siswa mengaku tertarik dan tidak bosan saat belajar menggunakan cerpen. Bahkan beberapa siswa meminta cerpen tambahan dengan tema yang berbeda.

Manfaat kelima, memfasilitasi pembelajaran lintas mata pelajaran. Sebuah cerpen matematika yang bertema jual beli di pasar, tidak hanya mengajarkan aritmatika sosial. Siswa juga belajar tentang interaksi sosial, nilai kejujuran dalam berdagang, dan penggunaan bahasa yang santun. Keterpaduan antar mata pelajaran ini sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran tematik integratif.

Manfaat keenam, memberi variasi bahan ajar bagi guru. Guru matematika selama ini bergantung pada buku teks dan LKS yang itu-itu saja. Padahal, variasi media terbukti mencegah kebosanan siswa. Buku cerpen matematika bisa menjadi salah satu pilihan dalam portofolio media guru. Tidak perlu setiap hari, cukup sesekali untuk mengubah suasana.

Dari semua manfaat di atas, yang paling mendasar adalah satu hal, cerpen matematika membuat siswa sadar bahwa matematika itu manusiawi. Matematika ditemukan oleh manusia

untuk membantu manusia. Cerpen menghidupkan kembali kesadaran itu, yang sering hilang di tengah tumpukan rumus dan latihan soal.

C. Kerangka Teoritik

1. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis, Tahun, dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
1.	Wulandari (2025) “Pengembangan Buku Matematika Berbasis Cerita Dongeng Pada Materi Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa”	Buku cerita berbasis dongeng meningkatkan kemampuan berhitung siswa	Persamaan: Kedua studi sama-sama mengembangkan media berbasis cerita dalam pembelajaran matematika Perbedaan: Penelitian sebelumnya tidak menekankan aspek kreativitas dan tidak berbentuk cerpen yang sistematis.
2.	Heuvel-Panhuizen & Elia (2013) “The Role of Storytelling in Mathematics Education”	Storytelling membantu siswa memahami konsep matematika dan mengaitkan simbol dengan makna	Persamaan: Kedua studi sama-sama menggunakan pendekatan naratif dalam pembelajaran matematika Perbedaan: Penelitian terdahulu tidak mengembangkan produk media pembelajaran dan tidak berbasis Kurikulum Merdeka, sedangkan penelitian ini mengembangkan media berupa cerpen matematika berbasis kreativitas.

No	Penulis, Tahun, dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
3.	Siswanto (2025) “Pengembangan E-Comic Berbasis Rme Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa”	<i>E-comic</i> meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa	Persamaan: kedua studi sama-sama mengembangkan media pembelajaran matematika Perbedaan: Penelitian sebelumnya mengembangkan Media berupa <i>e-comic</i> , sedangkan penelitian ini mengembangkan cerpen berbasis naratif mendalam
4.	Alwanda et al. (2026) Emerging Trends in the Development of Local Wisdom-Oriented Teaching Materials for Character Education in Elementary Schools: A Systematic Review (2015–2025)	Bahan ajar berbasis kearifan lokal efektif untuk pendidikan karakter; media yang dikembangkan meliputi komik, buku cerita, e-modul, multimedia interaktif; nilai karakter utama: tanggung jawab, religiusitas, gotong royong, cinta budaya.	Persamaan: kedua studi sama-sama membahas pengembangan bahan ajar/buku cerita untuk pendidikan karakter, sama-sama relevan dengan Kurikulum Merdeka Perbedaan: Penelitian sebelumnya berfokus pada kearifan lokal sebagai muatan utama, target penelitian tingkat SD, sedangkan penelitian ini menekankan pada dimensi kreativitas dalam profil lulusan dan target penelitian tingkat SMP.
5.	Amalia et al. (2024) “Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Budaya	Media KOMATISA sangat layak (ahli materi 92.65%, ahli media 92.78%) dan efektif (Sig. 0.000 < 0.05, N-Gain 0.5796) untuk	Persamaan: kedua studi sama-sama Mengembangkan media berbasis cerita untuk memperkuat dimensi profil lulusan

No	Penulis, Tahun, dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
	(Komatisa) Sebagai Penguatan Dimensi Bernalar Kritis Siswa Kelas Iv”	memperkuat dimensi bernalar kritis	kurikulum merdeka. Perbedaan: Penelitian sebelumnya berfokus pada dimensi bernalar kritis, media yang dikembangkan komik matematika berbasis budaya, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada dimensi kreativitas dan media yang dikembangkan berupa cerpen matematika.

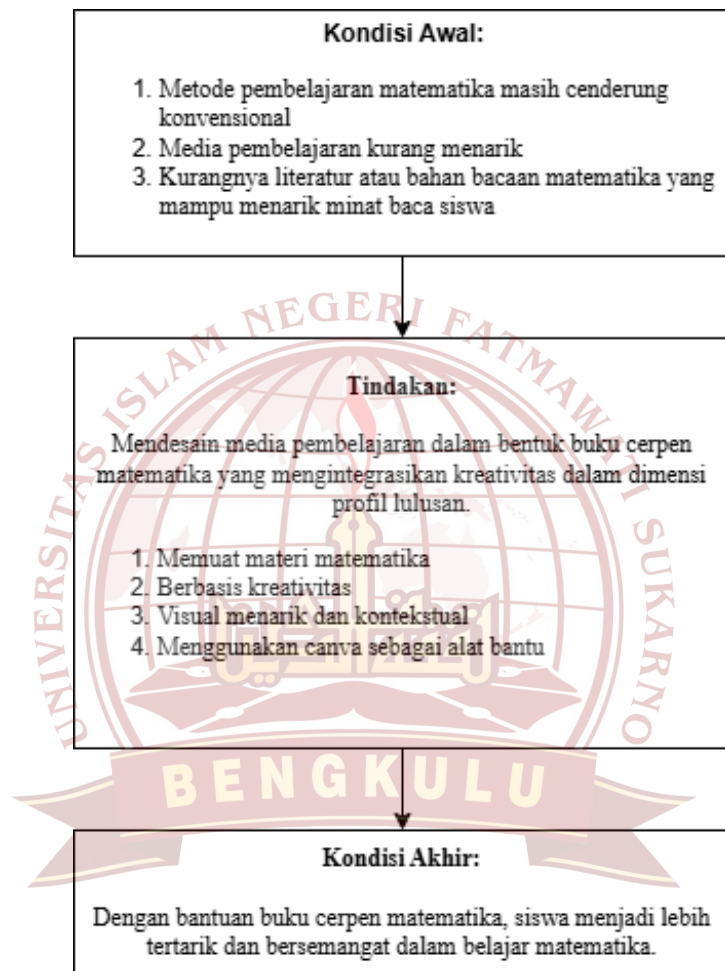
Berdasarkan Tabel 2.1, dapat disimpulkan bahwa penelitian penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan naratif dan media pembelajaran inovatif memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian yang mengkaji storytelling umumnya menekankan pada peningkatan literasi dan pemahaman kontekstual siswa, sedangkan penelitian dalam bidang matematika lebih banyak mengembangkan media seperti *e-comic*, modul, dan bahan ajar berbasis konteks.

Namun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan karena belum

mengintegrasikan secara komprehensif antara pendekatan naratif dalam bentuk cerpen, pembelajaran matematika, serta pengembangan kreativitas siswa yang selaras dengan dimensi Profil Lulusan Kurikulum Merdeka. Sebagian penelitian hanya berfokus pada aspek kognitif seperti kemampuan berhitung dan pemahaman konsep, tanpa secara spesifik mengembangkan kreativitas matematis siswa. Di sisi lain, penelitian terkait implementasi Kurikulum Merdeka juga belum banyak didukung oleh pengembangan media pembelajaran yang konkret dan inovatif.

Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) dengan mengembangkan media pembelajaran berupa buku cerpen matematika berbasis kreativitas yang mengintegrasikan materi geometri dengan dimensi kreatif dalam Profil Lulusan Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan penelitian yang ada sekaligus memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan mampu mengasah kreativitas matematis siswa secara lebih optimal.

D. Rancangan Produk



Gambar 2.1 Kerangka berpikir

Penelitian pengembangan ini berangkat dari satu masalah utama rendahnya kreativitas matematis siswa SMP. Kondisi ini tidak lepas dari ketersediaan bahan ajar. Jenis bahan ajar buku teks dari pemerintah/yayasan dan LKS, didominasi latihan soal tertutup. Tidak ada yang

berbentuk narasi panjang yang memancing siswa berpikir divergen. Padahal Kurikulum Merdeka sudah menetapkan kreativitas sebagai salah satu dimensi Profil Lulusan (Kemendikbudristek, 2022). Dari masalah ini, muncul gagasan untuk mengembangkan produk yang berbeda. Buku cerpen matematika dipilih karena cerita pendek mampu membangun keterlibatan emosional siswa.

