

KEMAMPUAN SISWA DALAM MENGERJAKAN SOAL CERITA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MELALUI METODE BERMAIN KARTU SOAL BAGI SISWA KELAS IV SD NEGERI 012 TENGGARONG

SANIAH

Dosen Universitas Kutai Kartanegara

***Abstract:** Action research aims to determine the effect of descriptive methods a matter of playing cards to increase the ability of working on the story in the fourth grade math at SD Negeri 012 Tenggarong Academic Year 2012/2013 . Subjects who were given action is Elementary School fourth grade students at SD Negeri 012 Tenggarong 2012/2013, amounting to 26 students and divided into 6 groups. Given form of action is to use a card that is used to write down questions about the story and then discussed by the students in groups and discussed jointly between teachers and students. To find an increase in the ability of students to work on a story about the trials carried out tests carried out two times and then the results are analyzed . The results showed that the tendency descriptive mathematics achievement fourth grade students at SD Negeri 012 Tenggarong of Academic Year 2012/2013 there was an increase , there are the average score of acquisition before the measures was 5.97 and 6.65 after the measures to be thus meaning there have increase achievement of 0.68*

***Keywords:** Classroom Action Research, Math, Card Games*

PENDIDIKAN merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, dan orang tua. Kerja sama antara ketiga pihak diharapkan dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya

Melalui pembelajaran matematika diharapkan siswa memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan pengajaran matematika di Sekolah Dasar sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2006 adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat dan efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah,
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan berhitung siswa masih rendah. Dalam ujian TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*) tahun 2007 menunjukkan hasil anak didik Indonesia yang berpartisipasi berada di bawah tingkat kecakapan dasar, hasil tersebut secara umum lebih rendah daripada negara lain

yang ikut serta dalam TIMSS dimana Indonesia berada di bawah Thailand dan Brasil. (World Bank, 2011)

Berdasarkan hasil pengalaman dan pengamatan permasalahan umum yang dijumpai ternyata peserta didik banyak yang mengalami kesulitan di antaranya : dalam pengerjaan satuan waktu, satuan berat, satuan panjang serta pengerjaan soal cerita.

Dengan alasan-alasan yang disampaikan di atas maka penulis berupaya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dengan mengadakan penelitian berjudul “Kemampuan Siswa Dalam Mengerjakan Soal Cerita Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Metode Bermain Kartu Soal Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri 012 Tenggarong”

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dibuatlah rumusan masalah yang merupakan masalah utama pada penelitian ini sebagai berikut : “Adakah peningkatan kemampuan siswa kelas IV SD Negeri 012 Tenggarong dalam mengerjakan soal cerita melalui metode bermain kartu soal pada mata pelajaran matematika

Menurut Ruseffendi (1993), matematika adalah terjemahan dari Mathematics. Namun arti atau definisi yang tepat tidak dapat diterapkan secara eksak (pasti) dan singkat karena cabang-cabang matematika makin lama makin bertambah dan makin bercampur satu sama lainnya. Menurut Ruseffendi (1993: 27-28) matematika itu terorganisasikan dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, definesi-definisi, aksioma-aksioma dan dalil-dalil yang dibuktikan kebenarannya, sehingga matematika disebut ilmu deduktif

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006) mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar. Hal ini dimaksudkan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Selain itu dimaksudkan pula untuk mengembangkan kemampuan menggunakan matematika dalam pemecahan masalah dan mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, dan media lain. Hal senada juga disampaikan oleh Muijs & Reynolds (2008) bahwa matematika merupakan “kendaraan” utama untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan ketrampilan kognitif yang lebih tinggi pada anak-anak. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) adalah untuk:

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
- c. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh
- d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan

percaya diri dalam pemecahan masalah. Mata pelajaran Matematika pada satuan pendidikan SD/MI akan membahas materi yang meliputi aspek-aspek tentang; bilangan, geometri dan pengukuran serta pengolahan data.

Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar

Perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Ruseffendi. 1993) adalah :

1. Tahap sensori motor (dari lahir sampai 2 tahun)
2. Tahap pra operasi (2 tahun sampai 7 tahun)
3. Tahap operasi kongkrit (7 tahun sampai 11-12 tahun)
4. Tahap operasi formal (sekitar 11 tahun sampai dewasa)

Berkaitan dengan usia peserta didik Sekolah Dasar Kelas IV yang berkisar 8 tahun sampai dengan 10 tahun, apabila kita lihat dengan pendapat Piaget di atas mereka berada pada tahap operasi kongkrit atau pada fase simbolik menurut Bruner. Perilaku kognitif pada tahap ini adalah nampak pada kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika walau masih terikat dengan objek yang bersifat kongkrit. Padahal matematika merupakan ilmu deduktif dan abstrak sehingga terdapat kesenjangan. Untuk mengatasi hal itu diperlukan strategi pembelajaran, metode dan media yang cocok untuk pembelajaran matematika agar peserta didik dapat memahami konsep yang disampaikan. Guru Sekolah Dasar harus berusaha mengurangi sifat abstrak dari objek matematika agar peserta didik lebih mudah dalam menangkap pelajaran matematika.

Soal Cerita Pelajaran Matematika pada Sekolah Dasar

Soal cerita dalam pengajaran matematika sangat penting bagi perkembangan proses berpikir siswa, sehingga keberadaannya mutlak diperlukan. Soejadi dalam Muklis (1999:6) menyatakan bahwa salah satu bahan ajar yang dapat menunjukkan suatu penalaran matematika adalah proses penyelesaian soal cerita. misalnya: (1) masalah yang diketahui dalam soal; (2) apa yang ditanyakan atau yang dicari; (3) operasi dan simbol apa saja yang terlibat dalam soal itu; (4) model matematika manakah yang dapat diwakili soal itu; dan (5) apa yang telah dikuasai yang perlu digunakan. Muklis (1999:6) menyatakan bahwa setiap soal cerita diselesaikan dengan rencana sebagai berikut.

1. Membaca soal itu dan memikirkan hubungan antara bilangan-bilangan yang ada dalam soal tersebut.
2. Menuliskan apa yang diketahui dari soal tersebut.
3. Menuliskan apa yang ditanyakan.
4. Menuliskan kalimat matematika selanjutnya menyelesaikan sesuai dengan ketentuan.
5. Menuliskan kalimat jawabannya.

Menyelesaikan soal cerita diperlukan keterampilan dan kemampuan berpikir, sehingga bagi siswa perlu ada bimbingan dari guru baik secara lisan maupun tertulis dalam menyelesaikan soal cerita. Apabila tanpa bimbingan atau siswa harus menyelesaikan sendiri maka akan menjadi masalah bagi siswa.

Dengan seperangkat tugas ataupun pertanyaan yang baik, proses pembelajaran untuk menyelesaikan soal cerita akan baik pula. Menurut Winarno (dalam Yasin, 2011) Kata-kata kunci dalam soal cerita matematika :

1. Operasi penjumlahan (+) : ditambah, digabung, diberi, dikumpulkan, jumlah dari.
2. Operasi pengurangan (-) : dikurangi, diambil, diberikan, hilang, rusak.

3. Operasi perkalian (\times) : kelipatan, digandakan, diperbesar, diperbanyak.
4. Operasi pembagian (\div) : dibagikan, dikelompokkan, dipisahkan

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian adalah disalah satu kelas yang peneliti ajar, yaitu kelas IV SD Negeri 012 Tenggara Kabupaten Kutai Kartanegara. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas. Metode ini digunakan untuk memecahkan suatu masalah, diuji cobakan dalam situasi sebenarnya dengan melihat kekurangan dan kelebihan serta melakukan perubahan yang berfungsi sebagai peningkatan. Upaya perbaikan ini dilakukan dengan melaksanakan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan sehari-hari dikelas. Penelitian ini merupakan upaya kolaboratif antara guru dan siswa, suatu kerjasama dengan perspektif berbeda. Dalam penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dimana tiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan (2 jam pelajaran). Dimana pada siklus pertama akan diketahui hal apa saja yang kurang dan permasalahan apa yang muncul dan belum terselesaikan pada siklus ini. Selanjutnya permasalahan dan kekurangan pada siklus pertama diperbaiki pada siklus kedua. Dengan demikian penelitian ini dapat dilaksanakan dengan tuntas sehingga peneliti dapat memperoleh hasil yang diharapkan akan dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lain. Pada setiap siklus dilaksanakan perencanaan terlebih dahulu, misalnya membuat RPP, evaluasi, instrument, menyiapkan sumber belajar dan skenario sumber pembelajaran yang akan dilakukan. Berikut ini skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan mulai dari perencanaan sampai pelaksanaan penelitian :

1. Perencanaan

Kegiatan perencanaan meliputi membuat rencana pembelajaran termasuk membuat skenario pembelajaran; menyiapkan lembar observasi; pengadaan alat-alat yang diperlukan untuk langkah penerapan tindakan; membuat alat evaluasi untuk mengetahui keberhasilan siswa; pendataan keadaan awal diperoleh dari daftar nilai hasil tes uji cobai.

2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Setiap siswa diberi kartu soal berupa kertas manila berukuran 10 cm X 15 cm untuk menuliskan soal cerita sesuai materi yang dibahas.
- b. Kartu yang telah berisi soal yang ditulis oleh siswa dikumpulkan kembali pada guru.
- c. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri atas 5 s.d. 6 orang siswa.
- d. Salah seorang siswa diminta untuk mengocok kartu soal yang telah berisi pertanyaan kemudian membagikannya secara acak kepada teman-temannya masing-masing mendapat satu buah kartu.
- e. Setiap kelompok memecahkan soal yang telah diterima secara bersama-sama.
- f. Koreksi jawaban atas tugas kelompok.
- g. Pembahasan bersama terutama soal-soal yang tidak dapat dikerjakan dengan benar.
- h. Siswa bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami.
- i. Guru bersama- sama dengan siswa membuat kesimpulan tentang hal yang baru dipelajari

- j. Tes uji coba untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal cerita. Tes uji coba ini dilakukan secara individual dengan jumlah soal sebanyak 5 item.

3. Observasi dan Refleksi

Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran yang dibantu oleh satu observer meliputi pengamatan antusias belajar siswa dan ketrampilan guru dalam mengembangkan model pembelajaran dengan metode segmentasi menggunakan pedoman observasi. Refleksi dilakukan setelah melaksanakan tindakan berdasarkan hasil pengamatan observer. Refleksi dilakukan oleh peneliti untuk mengevaluasi kelebihan dan kelemahan dari proses pembelajaran pada tiap siklus, kemudian dideskripsikan sebagai bahan penyusunan perencanaan pada siklus selanjutnya.

4. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan pada subyek penelitian. Hasil pengamatan yang dicatat dengan menggunakan alat seperti check list. Perbedaan terletak pada kategori gejala yang dicatat. Aspek yang diamati pada saat siswa dalam menerima pembelajaran, bahasa yang digunakan guru dalam pembelajaran, kerjasama, partisipasi dalam proses pembelajaran yang diamati pada saat siswa menerima pembelajaran, motivasi dalam menerima pelajaran, kerjasama dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

b. Metode Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. (Suharsimi Arikunto, 1992: 123). Tes digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui perkembangan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita.

c. Alat pengumpulan data

Alat pengumpul data berupa butir soal. Butir soal tes tertulis dalam bentuk soal cerita.

5. Analisis Data

Untuk mengetahui sejauhmana perkembangan kemampuan siswa digunakan analisis diskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai tes antar siklus.

HASIL PENELITIAN

Dari hasil tes uji coba setelah diadakan tindakan pertama diketahui ada kenaikan nilai rata-rata matematika sebesar 0.06 jika dibandingkan dengan hasil tes uji coba sebelum dilakukan tindakan 1, namun demikian pencapaian nilai tertinggi justru mengalami penurunan sebesar 0.2 sebagaimana tertera pada tabel berikut :

Tabel 1. Hasil Tes Siklus I

	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai rata-rata
Sebelum perlakuan	7.7	4.0	5.97
Sesudah perlakuan 1	7.5	4.3	6.03

Dari hasil pengamatan selama kegiatan siklus I, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain kartu soal terdapat adanya keberhasilan dan kelemahan. Keberhasilan itu antara lain :

- Terdapat peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengerjakan soal cerita yang berdampak pada peningkatan nilai rata – rata meskipun hanya sebesar 0,06.
- Adanya suasana kegiatan belajar mengajar lebih menarik sehingga dapat menambah gairah peserta didik dalam belajar.
- Adanya komunikasi yang positif sehingga mempermudah dalam mengatasi kesulitan belajar peserta didik

Sedangkan kelemahan – kelemahan pada siklus I antara lain :

- Jumlah anggota kelompok yang terlalu banyak (5 s.d. 6 peserta didik) sehingga ada beberapa peserta yang kurang mendapat kesempatan dalam menyampaikan gagasan.
- Desain dan bahan kartu soal yang kurang menarik.
- Ada beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan dalam merumuskan soal.

Dari hasil tes uji coba setelah diadakan tindakan kedua diketahui ada kenaikan nilai rata-rata matematika sebesar 0.68 jika dibandingkan dengan hasil tes uji coba sebelum dilakukan tindakan, sebagaimana tertera pada tabel berikut :

Tabel 2 Hasil Tes Siklus II

	Nilai tertinggi	Nilai terendah	Nilai rata-rata
Sebelum perlakuan	7.7	4.0	5.97
Sesudah perlakuan 2	8.3	5.0	6.93

Dari hasil pengamatan pada siklus II, dapat direfleksikan sebagai berikut :

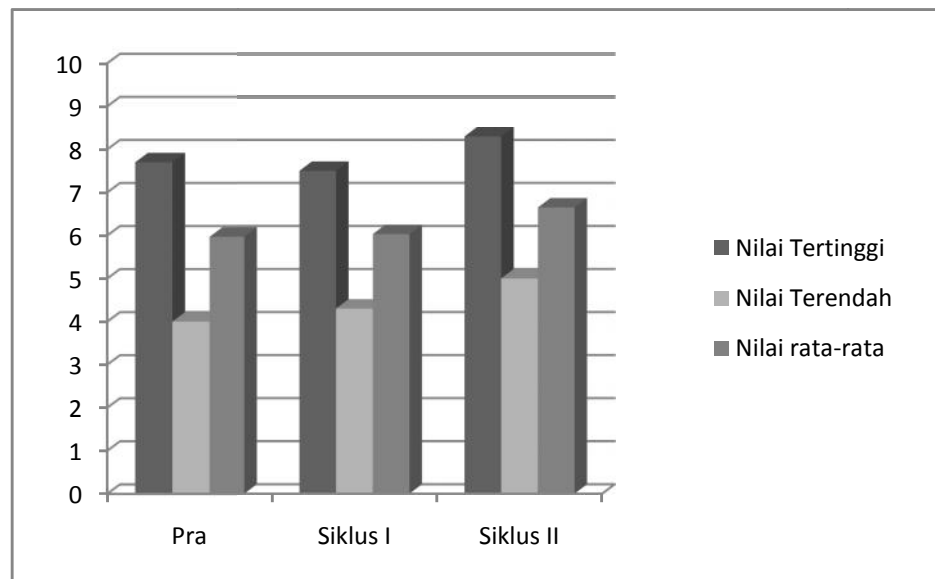
- Terjadi peningkatan nilai rata–rata mata pelajaran matematika yang cukup signifikan.
- Peserta didik lebih aktif dan bergairah dalam belajar karena bersaing dalam kelompok diskusi.
- Anggota kelompok cukup terdiri atas 4 s.d. 5 peserta didik
- Peserta didik memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat.
- Pemahaman peserta didik terhadap soal cerita dapat meningkat sehingga lebih percaya diri.

Salah satu faktor yang sangat mendukung keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menguasai dan menerapkan metode pembelajaran, ketidaktepatan dalam pemilihan metode bisa berakibat tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Agar peserta didik lebih terdorong dalam belajar, maka skenario pembelajaran harus dibuat sedemikian hingga mampu membangkitkan rangsangan dan menumbuhkan minat belajar peserta didik. Salah satu cara untuk meningkatkan prestasi peserta didik dalam mempelajari matematika khususnya kemampuan dalam menyelesaikan soal cerita adalah dengan menggunakan metode bermain kartu soal. Melalui kegiatan ini peserta didik menjadi lebih aktif dan percaya diri untuk memecahkan permasalahan.

Perkembangan prestasi belajar matematika siswa dalam pembelajaran pada siklus I dan II dapat dilihat dalam Gambar 1 berikut :

Gambar 1. Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 012 Tenggarong Dalam Pembelajaran Menggunakan Metode Bermain Kartu Soal



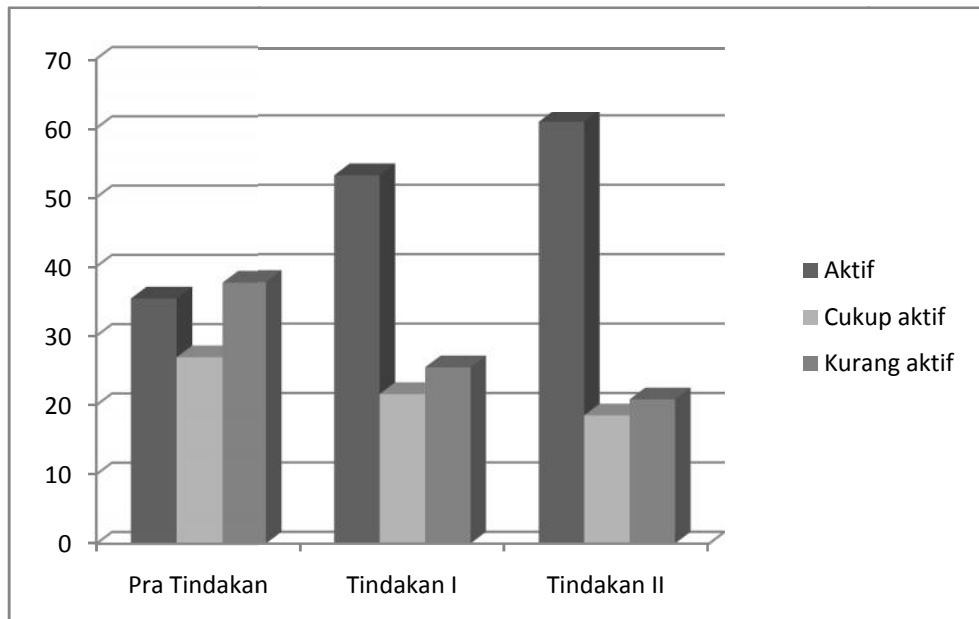
Tabel hasil pengamatan nilai siswa dalam pembelajaran matematika sebagai berikut:

No	Nilai			Ket
	Sebelum	Setelah Tindakan 1	Setelah Tindakan 2	
1	5.5	5.0	6.0	naik
2	5.2	5.0	6.5	naik
3	4.4	5.0	5.0	naik
4	4.0	4.3	5.0	naik
5	5.1	5.5	6.0	naik
6	5.8	6.0	6.5	naik
7	5.8	5.0	7.0	naik
8	6.7	6.0	6.5	turun
9	7.0	7.0	7.7	naik
10	6.8	7.0	7.0	naik
11	6.3	6.5	7.0	naik
12	6.2	6.0	6.5	naik
13	6.5	6.5	7.0	naik
14	6.7	7.0	7.5	naik
15	4.5	4.5	5.0	naik
16	5.0	5.0	6.0	naik
17	5.8	6.0	6.5	naik
18	6.7	7.0	8.0	naik
19	6.5	6.5	7.0	naik
20	5.3	6.0	6.0	naik
21	7.7	7.5	8.3	naik
22	6.0	6.0	6.5	naik
23	6.3	7.0	7.0	naik
24	6.3	6.5	6.5	naik
25	6.6	7.0	8.0	naik
26	6.5	6.0	7.0	naik
Nilai Tetinggi	7.7	7.5	8.3	naik
Nilai Terendah	4.0	4.3	5.0	naik
Nilai Rata – rata	5.97	6.03	6.65	naik
Standar Deviasi	0.884	0.886	0.873	

Tabel 4. Hasil Pengamatan Dalam Pembelajaran

No	Aspek Yang Diamati	Sebelum Tindakan			Tindakan I			Tindakan II		
		Aktif	Cukup Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Cukup Aktif	Kurang Aktif	Aktif	Cukup Aktif	Kurang Aktif
1	Mengerjakan tugas mandiri / kelompok	11	8	7	15	6	5	18	5	3
2	Melaksanakan diskusi kelompok	13	7	6	18	4	4	19	3	4
3	Bekerja sama dalam sekelompok	6	7	13	12	5	9	14	5	7
4	Aktif mengajukan pertanyaan /tanggapan	4	8	14	8	8	10	8	7	9
5	Aktif menggunakan buku referensi	12	5	9	16	5	5	18	4	4
Jumlah		46	35	49	69	28	33	79	24	27
Persentase		35.39	26.92	37.69	53.07	21.54	25.39	60.77	18.46	20.77

Gambar 2. Hasil Pengamatan Keaktifan Siswa Kelas IV SDN 012 Tenggarong Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Bermain Kartu Soal



Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan peserta didik kelas IV SDN 012 Tenggarong dalam menyelesaikan soal cerita pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain kartu soal. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata dalam perolehan hasil belajar siswa dari yang semula 5,97 menjadi 6,65 sehingga prestasi belajar matematika meningkat sebesar 0,68

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan peserta didik kelas IV SD Negeri 012Tenggarong dalam menyelesaikan soal cerita pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode bermain kartu soal. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata dalam perolehan hasil belajar siswa dari yang semula 5,97 menjadi 6,65 sehingga prestasi belajar matematika meningkat sebesar 0,68.

SARAN

Berdasarkan data yang diperoleh yang berkaitan dengan prestasi peserta didik, maka saran yang dapat saya peneliti berikan di antaranya adalah :

1. Guru diharapkan dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.
2. Sangat perlu adanya perhatian dan motivasi bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar.
3. Metode bermain kartu soal dapat diterapkan pada pembelajaran matematika dan tidak menutup kemungkinan pada mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi*. Jakarta : Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Mujis, Daniel dan David Reynold. 2008. *Effective Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Muklis. 1999. *Dasar-Dasar dan Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Gramedia.
- Ruseffendi, E.T. 1993. *Pendidikan Matematika 3Modul 1 – 5*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Suharsimi Arikunto. 1992. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- World Bank . 2011. *Indonesia; World data on Education*. unesdoc.unesco.org/images/0019/001931/193181e.pdf
- Yasin, Sanjaya. 2011. *Konsep Soal Cerita Pecahan*. <http://www.sarjanaku.com/2011/01/konsep-soal-cerita-pecahan.html>.