

## Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Karakter Kejujuran Untuk Siswa Smp Kelas VII

Muh Suhuddinul Islam<sup>1</sup>, Suparman<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Magister Pendidikan Matematika Universitas Ahmad Dahlan,

<sup>2</sup>Magister pendidikan Matematika Universitas Ahmad Dahlan

**Abstract.** Karakter kejujuran merupakan salah satu kompetensi inti yang harus dimiliki oleh siswa berdasarkan kurikulum 2013. Siswa yang kurang jujur cenderung melakukan tindakan-tindakan tidak terpuji dan merugikan orang lain. Media pembelajaran yang tidak mengintergerasikan kejujuran berdampak pada tidak tercapainya salah satu kompetensi inti. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang mampu meningkatkan karakter kejujuran siswa. Subjek penelitian ini adalah guru matematika dan siswa SMP kelas VII. Instrumen pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara dan pedoman observasi. Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kesulitan siswa, sumber belajar siswa, media yang digunakan, dan tingkat kejujuran siswa. Pedoman observasi digunakan untuk mengetahui perilaku siswa selama di lingkungan sekolah baik saat proses belajar mengajar di kelas maupun saat siswa di luar kelas. Teknik analisis data menggunakan Miles and Hubberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi data. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa materi aritmatika sosial masih dianggap sulit oleh sebagian siswa terutama dalam menerjemahkan soal-soal cerita ke dalam model matematika. Selain itu, media pembelajaran yang dapat menunjang karakter kejujuran belum dikembangkan. Penelitian menyimpulkan bahwa guru dan siswa membutuhkan pengembangan media pembelajaran interaktif matematika berpendidikan karakter.

**Keyword.** Analisis kebutuhan, Karakter Kejujuran, Media Pembelajaran

### 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu usaha mengembangkan setiap aspek kepribadian manusia agar mereka bisa dibentuk menjadi manusia seutuhnya, hal ini tercantum dalam rumusan fungsi pendidikan nasional Undang-Undang RI. No. 20 Tahun 2013 BAB II pasal 3 berbunyi, Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka menjelaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab [1]

Pendidikan karakter adalah suatu proses pembentukan jati diri sejalan dengan itu, menurut Agung Prabowo bahwa karakter menunjukkan jati diri dan jati diri menunjukkan identitas. Sebagai suatu proses, pendidikan karakter yang dilakukan hari ini akan membentuk jati diri dan identitas bangsa Indonesia di masa depan [2]. Pembahasan mengenai karakter merupakan hal yang sangat penting dan

mendasar. Kata karakter berasal dari bahasa Yunani yang berarti “to mark” atau menandai dan memfokuskan, bagaimana mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku. Jadi, baik atau buruknya karakter seseorang tercermin dalam sikap/tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari. Karakter memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kehidupan masa depan seseorang [3].

Belakangan ini di Indonesia sendiri sering diberitakan tindakan menyimpang yang dilakukan pelajar, seperti tawuran, penyalahgunaan narkoba, alkohol dan seks bebas, perilaku-perilaku seperti itu menunjukkan bahwa bangsa ini telah terbelit oleh rendahnya moral, akhlak, atau karakter [4]. Maka untuk mencegah karakter buruk tersebut, melalui pendidikan pemerintah berusaha menanamkan karakter pribadi yang baik bagi masyarakat terutama bagi peserta didik hal ini dapat dilihat dari adanya penyusunan grand design pendidikan karakter pada tahun 2010. Seperti yang ditulis oleh Dianti bahwa pada grand design tersebut pemerintah menguraikan mengenai nilai-nilai karakter yang harus dimiliki siswa dan strategi melaksanakan pendidikan karakter tersebut. Pada grand design pendidikan karakter 2010, diuraikan bahwa pada lingkungan sekolah terdapat empat pilar yang dapat dijadikan wadah penanaman nilai-nilai karakter, yaitu kegiatan belajar mengajar di kelas yang terintegrasi pada setiap mata pelajaran, kegiatan keseharian dalam bentuk budaya satuan pendidikan (school culture), kegiatan ko-kurikuler dan/atau ekstrakurikuler, serta kegiatan keseharian di rumah, dan dalam masyarakat [3].

Berdasarkan uraian di atas pada pilar pertama yaitu pada kegiatan belajar mengajar di kelas yang terintegrasi pada setiap mata pelajaran, salah satu pelajaran yang bisa diintegrasikan dengan pendidikan karakter adalah pelajaran matematika. Menciptakan lebih banyak siswa yang menguasai matematika adalah penting. Seperti yang dituliskan oleh Prabowo dengan melekatkan pendidikan karakter dalam pembelajaran matematika, maka pembelajaran matematika tidak lagi untuk mendukung pengembangan ranah kognitif saja tetapi juga mengembangkan ranah afektif dan psikomotorik. Setidaknya, jika seorang siswa tidak begitu gemilang dalam matematika, atau benar-benar gagal, siswa tersebut masih bisa menyerap karakter-karakter yang dapat ditumbuhkan dalam pembelajaran matematika, dengan tetap percaya diri menyatakan bahwa matematika bukanlah pelajaran yang tidak dapat diselesaikan, meskipun yang menyatakannya pada akhirnya tidak harus menjadi matematikawan atau profesor matematika. Kasus tersebut menggambarkan bagaimana pembelajaran matematika berhasil menanamkan kepercayaan diri pada mereka yang pernah belajar matematika [2].

Berdasarkan rumusan kompetensi inti bahwa karakter kejujuran merupakan salah satu sifat atau karakter yang harus dimiliki oleh siswa berdasarkan kurikulum 2013. Maka dari itu peneliti ingin meneliti tentang karakter kejujuran siswa, karena akhir-akhir ini karakter kejujuran menjadi sesuatu yang sulit ditemukan seperti yang dikatakan oleh Muhammad Irfan bahwa Kejujuran kini telah menjadi hal yang langka. Banyak orang yang rela berbohong untuk mendapatkan untung. Dalam satu Hadits, Nabi menyebut karakteristik orang-orang munafik salah satunya adalah berbohong. Kejujuran dapat diajarkan melalui belajar matematika. Misalnya, ketika guru bertanya kepada siswa, "Apakah siswa sudah mengerti?" Jika siswa tidak jujur untuk mengatakan "mengerti" tetapi ternyata mereka tidak mengerti dirinya, yang akan kehilangan miliknya. Ketika materi ke- $n$  tidak mengerti, maka materi yang  $n + 1$  tidak akan mengerti, karena saling terkait. Ketika berbohong, itu akan membawa kebohongan - kebohongan lain untuk menutupi kebohongan yang lalu [5]. Maka melalui pembelajaran matematika diharapkan dengan sendirinya tujuan untuk membentuk karakter kejujuran siswa dapat dicapai. Maka diperlukan suatu metode yang secara sengaja memasukkan pembelajaran nilai-nilai karakter tersebut ke dalam perencanaan pembelajaran sehingga tujuan untuk membentuk karakter kejujuran siswa melalui pembelajaran matematika dapat tercapai, salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran matematika berbasis karakter kejujuran.

Berikut adalah tabel indikator dari karakter kejujuran menurut mustari [6]:

Tabel 1: Indikator kejujuran

Indikator		Kriteria
Tidak mencontek	suka	Siswa tidak melakukan kegiatan contek menyontek saat mengerjakan tugas individu
Tidak berbohong	suka	Siswa tidak berbohong saat jam pembelajaran berlangsung
Mengakui kesalahan		Siswa mengakui kesalahan yang telah di perbuat
Tidak memanipulasi fakta/informasi		Siswa tidak memanipulasi fakta

**Tabel 1:** Indikator kejujuran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas hasil belajar parasiswa(7). Sejalan dengan itu Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis pada siswa [8]. Menurut Sadiman media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi[9].

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai ada beberapa manfaat media pembelajaran di antaranya: Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar disetiap jam pelajaran, dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendekorasikan dan lain-lain [7]. Sedangkan menurut menurut Tejo fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini: sebagai alat untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif, mempercepat proses belajar, meningkatkan kualitas proses belajarmengajar, mengkonkretkan yang abstrak[10]

Berikut adalah aspek-aspek yang ditinjau dalam observasi saat di lapangan:

Tabel 2: Aspek yang ditinjau dalam observasi

No	Aspek ditinjau
1	Karakteristik Siswa
2	Sumber Belajar Yang Digunakan
3	Kegiatan Pembelajaran dikelas
4	Media pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Muhammadiyah 1 Depok pada tanggal 01 oktobel 2018 didapat bahwa karakter kejujuran siswa masih kurang hal tersebut ditunjukkan dengan sebagian besar siswa yang contek menyontek pada saat mengerjakan soal latihan yang diberikan guru, selain itu ketika di tanya tentang pemahaman materi kebanyakan siswa akan menjawab paham tetapi ketika di suru maju untuk mengerjakan soal di depan mereka tidak bisa mengerjakan padahal soal tersebut cuma dirubah angkanya dari soal yang dijadikan contoh di awal.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru matematika dan siswa SMP Muhammadiyah 01 Depok pada tanggal 1 oktober 2018, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika masih dianggap sulit untuk dipahami, khususnya pada pembelajaran aritmetika sosian, para siswa masih sulit untuk menerjemahkan soal cerita kedalam model matematika, selain itu hingga saat ini guru belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis pendidikan karakter untuk membantu mempermudah proses mengajar serta meningkatkan karakter kejujuran siswa. Menurut Sri Yuni Asruti, S.Pd, S.I, guru mata pelajaran matematika di SMPN Muhammadiyah 1 Depok “belum pernah

menggunakan media pembelajaran Interaktif berbasis pendidikan karakter, media yang digunakan hanyalah buku paket dan papan tulis, metode yang digunakan hanyalah metode ceramah, tanya jawab dan membagikan soal soal latihan, hal mengakibatkan guru lebih aktif dari pada siswa selain itu karakter kejujuran yang merupakan salah satu kompetensi inti yang harus dimiliki oleh siswa berdasarkan kurikulum 2013 belum diintegrasikan dengan materi pembelajaran matematika dengan baik”.

Berdasarkan pertimbangan tersebut maka dipandang perlu adanya media pembelajaran interaktif berbentuk compact disk (CD) yang inovatif dan membantu guru matematika dalam mengajar serta diharapkan lebih menarik minat belajar siswa dalam belajar dan juga mampu meningkatkan karakter kejujuran siswa. Dalam pengembangan CD interaktif ini haruslah memperhatikan konsep dasar matematika yang akan diajarkan, kemampuan awal siswa, aspek keterkaitan materi matematika dengan menggunakan *software macromedia flash*. Karena *macromedia flash* mampu berfungsi sebagai media presentasi informasi dalam bentuk teks, grafik, simulasi, animasi dan latihan-latihan, analisis kuantitatif dan umpan balik langsung [11].

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif kualitatif. Langkah-langkah penelitian deskriptif kualitatif (1). *In depth interview* (2). Dokumentasi (3). *Participation obseravation* (4). *On participation obseravation* (5). Menarik kesimpulan [12]. Teknik analisis data menggunakan Miles and Hubberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, dan verifikasi data [13]

Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (human instrument). Dalam hal ini peneliti yang menjadi instrumen kunci. Peneliti yang menetapkan fokus penelitian, memilih informasi sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, menganalisis, data mentafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya.

## 3. Hasil Penelitian

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang apa yang diinginkan siswa yang selanjutnya akan dijadikan dasar rancangan. Sehingga dalam penelitian ini akan dideskripsikan hasil dari observasi pembelajaran dan wawancara guru yang nanti akan digunakan sebagai dasar perancangan desain media pembelajaran interaktif matematika berbasis pendidikan karakter dengan menggunakan *macromedia flash 8* pada materi aritmetika sosial untuk siswa SMP kelas VII. Oleh karena itu hasil dan pembahasan ini akan dibahas lebih dalam mengenai hasil analisis dari observasi dan wawancara. Selain itu akan dijelaskan juga media pembelajaran interaktif matematika berbasis pendidikan karakter dengan menggunakan *macromedia flash 8* yang bisa menunjang pembelajaran matematika siswa SMP kelas VII khususnya materi aritmatika sosial.

Berbagai usaha dilakukan seperti memberi penataran kepada guru dan melaksanakan perubahan kurikulum, namun sampai saat ini belum memberikan hasil yang memuaskan. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika adalah pemilihan media pembelajaran, agar pembelajaran matematika menjadi menarik dan menyenangkan, sehingga kesan bahwa matematika itu membosankan, menakutkan dan sulit dapat dihilangkan [14]. Menurut Depdiknas istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi [15]. Menurut Amir Achsin yang dikutip dari jurnal Khalilullah media adalah setiap orang, bahan, alat atau kejadian yang memantapkan kondisi memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah adalah media Media [16]. Sedangkan menurut Arsyad media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, tape-recorder, kaset, video camera, filem, slide, foto, gambar grafik, televise, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar [17]. Menurut *Encyclopedia Of educational* manfaat dari media pembelajaran adalah Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir. 2) Memperbesar perhatian siswa. 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar. 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa. 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan Bahasa. 7) Memberikan

pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain [17]. Berdasarkan hasil observasi terhadap media pembelajaran yang digunakan guru, media pembelajaran belum pernah digunakan oleh guru, selama ini guru hanya mengajar berpatokan sama buku paket.

Berikut adalah gambar saat melakukan observasi di kelas dan saat mewawancarai guru matematika :



**Gambar 1:** Observasi saat proses belajar



**Gambar 2:** Wawancara dengan guru

Berdasarkan hasil wawancara dengan bu Sri Yuni Asruti, S.Pd, S.I selaku guru matematika di SMP Muhammadiyah 1 Depok pada tanggal 1 oktober 2018, bahwa guru belum menggunakan media pembelajaran untuk membantu guru mempermudah saat proses pembelajaran. Siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi-materi matematika khususnya materi aritmatika sosial, menurut seorang siswa yang di wawancara materi aritmatika sosial masih sulit untuk dipahami terlebih lagi dalam aritmatika sosial banyak soal-soal cerita yang susah untuk dipahami. Selain itu yang menjadi kendala yaitu siswa hanya di ajarkan dengan metode ceramah dan latihan soal, tidak pernah di ajarkan dengan menggunakan alat peraga atau media pembelajaran yang bisa membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Maka perlu adanya media pembelajaran interaktif matematika atau alat peraga yang mampu membantu siswa dalam mempermudah pemahaman mengenai pembelajaran matematika khususnya materi aritmetika sosial. Guru juga menyatakan belum mampu merancang media pembelajaran matematika dikarenakan waktu yang kurang memungkinkan untuk merancang media pembelajaran interaktif matematika selain itu guru kurang menguasai bagaimana cara membuat media pembelajaran interaktif matematika. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 9 Oktober 2018 di SMP Muhammadiyah 1 Depok, proses pembelajaran yang di lakukan oleh guru di kelas lebih mengarah ke pemahaman materi pembelajaran, guru kurang mengintegrasikan pendidikan karakter terutama karakter kejujuran pada materi matematika, belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif matematika. Masih terdapat siswa yang contek menyontek saat diberikan tugas individu oleh guru.

Berdasarkan hasil penelitian maka dibuat media pembelajaran matematika yang diintegrasikan dengan karakter kejujuran dan juga dapat membantu siswa dalam mempermudah pemahaman materi aritmetika sosial. Siswa dan guru membutuhkan media pembelajaran yang berbasis karakter kejujuran yang diharapkan akan mampu mempermudah siswa dalam pembelajaran selain itu mampu meningkatkan karakter kejujuran siswa.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan kajian pada analisis kebutuhan ini dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran interaktif matematika yang diintegrasikan dengan karakter kejujuran yang diharapkan akan mampu meningkatkan karakter kejujuran siswa. Sehingga perlu dilakukan penelitian lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif matematika berbasis karakter kejujuran.

#### 5. Daftar Pustaka

- [1] Undang-Undang Tentang Fungsi Pendidikan Nasional RI. No. 20 Tahun 2013 BAB II Pasal 3
- [2] Prabowo, A. (2010). Memahat Karakter Melalui Pembelajaran Matematika. *Proceedings Of The 4th International Conference On Teacher Education; Join Conference UPI & UPSI*. Bandung, Indonesia.
- [3] Dianti, P. (2014). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. Volume 23, No. 1.
- [4] Fadillah, S. (2014). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA*. Vol 6 Nomor 2, hal 142-148.
- [5] Irfan, M. (2016). *Role of Learning Mathematics in the Character Building. Responding to Current Issues*. Universitas Negeri Malang.
- [6] Mustari Mohamad. (2014). *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*, Jakarta: PT
- [7] Sudjana, N dan Ahmad Rivai. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset
- [8] Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- [9] Sadiman, A. (2014). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud.
- [10] Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*. Volume 8, Nomor 1.
- [11] Fahmi, S dan Marsigit. (2014). Pengembangan Multimedia Macromedia Flash Dengan Pendekatan Kontekstual Dan Keefektifannya Terhadap Sikap Siswa Pada Matematika. *Phytagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 9, No 1, Hal 90-98.
- [12] Yusuf, M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- [13] Miles, M. B. & Huberman, A.M. (1995). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI Press
- [14] Depdiknas (2003) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- [15] Khalilullah. M. (2012). Permainan Teka-Teki Silang Sebagai Media Dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Mufradat). *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol. 37, No. 1
- [16] Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- [17] Oemar, H. (1989). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bhakti

#### Ucapan terima kasih

Puji sukur Kepada Allah SWT karena telah melimpahkan rizki dan barokahnya sehingga diberikan kemudahan, kesehatan dan dipertemukan dengan beliau-beliau yang murah ilmu. Kepada orang tua, keluarga dan teman-teman, terimakasih telah mendoakan, memotivasi, mendorong dan mensupport kepada peneliti semoga senantiasa diberikan berkah sehat, umur panjang dan kelancaransegala urusan yang diinginkan.