

PENGUNAAN METODE MENGGAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

Kartomas¹, Muh. Sugiarto² dan Bayu Fitra P.³

Universitas Negeri Makassar^{1,2,3}

kartomas@ymail.com¹, msugiarto85@gmail.com², bayufitrapep@gmail.com³

Abstrak

Penggunaan metode menggambar sebagai media pembelajaran berbasis pendidikan karakter merupakan salah satu inovasi dalam upaya mengintegrasikan nilai karakter ke dalam pembelajaran matematika. Untuk menanamkan nilai karakter dalam pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan menggunakan metode menggambar berbasis pendidikan karakter yang dapat memberi pengaruh yang cukup besar bagi peserta didik. Adapun nilai karakter yang dapat ditanamkan dengan menggunakan metode menggambar pada pembelajaran matematika adalah jujur, disiplin, tanggung jawab, mandiri, kerja keras dan percaya diri. Selain itu penggunaan metode menggambar berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran matematika merupakan hal yang kreatif, inovatif, menyenangkan, dan lebih diminati oleh peserta didik.

Kata kunci: Metode Menggambar, Pendidikan Karakter, Pembelajaran Matematika

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan proses yang integral dengan proses peningkatan sumber daya manusia. Oleh karena itu, semua pelaku pendidikan harus bekerja keras meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia yang terampil, berbudi pekerti, sehat jasmani rohani, kreatif, inovatif serta proaktif. Sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas merupakan aset bangsa dan negara dalam melaksanakan pembangunan nasional di berbagai sektor dan dalam menghadapi tantangan kehidupan masyarakat dalam era global.

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam bidang pendidikan. Sebagai disiplin ilmu yang juga diajarkan di perguruan tinggi, tentu saja pengajaran matematika mempunyai tujuan untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Tujuan pembelajaran matematika di perguruan tinggi, bukan hanya mengupayakan mahasiswa terampil menggunakan matematika saja, tetapi juga mampu menerapkan ilmu yang diperoleh baik dalam bidang matematika maupun bidang ilmu lain.

Perkembangan dalam pengajaran matematika di sekolah sangat dipengaruhi

oleh banyak faktor yang sangat berkaitan. Faktor-faktor tersebut antara lain faktor siswa, guru dan materi pelajaran itu sendiri. Salah satu faktor yang cukup berperan adalah materi pelajaran, karena selain berkaitan dengan kesesuaian dan kesiapan siswa, materi pelajaran matematika juga harus memperhatikan materi-materi sebelumnya sebagai prasyarat untuk mempelajari materi berikutnya.

Dewasa ini pembelajaran matematika hanya terpatok bagaimana cara memecahkan soal dan menghafal rumus dengan cepat tanpa memahami apa, mengapa dan bagaimana persoalan matematika yang seperti itu dapat dipecahkan dengan suatu rumus. Tuntutan menghafal dan mengerjakan soal tanpa memahami menyebabkan peserta didik sering lupa inti materi yang disampaikan. Selain itu beberapa masalah yang mungkin timbul, misalnya siswa kesulitan membedakan simbol (kemampuan persepsi visual yang buruk), tidak sanggup mengingat dalil-dalil matematis (ingatan buruk), menulis angka yang tidak terbaca atau dalam ukuran kecil (kelemahan fungsi motorik), dan tidak memahami makna simbol-simbol matematis.

Ada banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar. Cara menyajikan materi adalah salah satu faktornya. Penyajian materi hendaknya dikemas secara menarik

sehingga dapat membangkitkan motivasi siswa dan mampu membuat siswa paham terhadap materi. Salah satu cara untuk menyajikan materi adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa.

Untuk itu, penulis berupaya mengembangkan sebuah inovasi dengan memanfaatkan penggunaan metode menggambar berbasis pendidikan karakter dalam pembelajaran matematika. Karena salah satu upaya untuk mengintegrasikan nilai karakter ke dalam pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai penyampaian informasi dengan berbasis nilai karakter. Media tersebut adalah matematika menggambar. Media menggambar dapat berbicara banyak dari seribu kata, hal ini mempunyai makna bahwa gambar merupakan suatu ilustrasi yang memberikan pengertian dan penjelasan yang amat banyak dan lengkap dibandingkan dengan hanya membaca dan memberikan suatu kejelasan pada sebuah masalah karena sifatnya yang lebih konkrit (nyata). Hal inilah yang menjadi alasan penulis menggunakan metode menggambar sebagai media pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran matematika.

Pembelajaran berbasis pendidikan karakter dipilih peneliti karena menurut kurikulum terbaru, pendidikan karakter harus tercantum dalam setiap pelajaran. Kurikulum terbaru yaitu kurikulum 2013 mengedepankan kombinasi pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sedangkan penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat membantu meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap inti materi yang diajarkan. disimpulkan bahwa untuk menanamkan pendidikan karakter dalam pembelajaran matematika dapat melalui strategi, metode, dan model pembelajaran. Di sini, penulis menggunakan metode menggambar berbasis pendidikan karakter pembelajaran matematika mampu memberi pengaruh cukup besar. Karakter yang ingin ditanamkan adalah jujur, disiplin, tanggung jawab, mandiri, kerja keras dan percaya diri.

ANALISIS

(Kupasan, asumsi, dan komparasi)

A. Kupasan

1. Media Gambar

Media pembelajaran merupakan wahana dalam menyampaikan informasi/ pesan pembelajaran pada murid. Pada umumnya ketika guru mengajarkan siswa di kelasnya, masih banyak dijumpai penerapan strategi mengajar yang tidak serasi, yaitu tidak diberdaya gunakan alat serta sumber belajar yang optimal. Proses belajar mengajar menjadi terpusat pada guru, sehingga guru masih dianggap satu-satunya sumber ilmu yang utama. Proses pembelajaran yang demikian sudah pasti kurang menarik bagi murid karena hanya menempatkannya sebagai objek saja, bukan sebagai subjek mempunyai keterlibatan dalam proses belajar mengajar.

Media gambar sering juga disebut media dua dimensi yaitu media yang hanya memiliki panjang dan lebar. Media gambar telah sesuai dengan kemajuan teknologi seperti gambar fotografi. Selain itu media gambar juga merupakan sebuah sarana yang sangat baik untuk membawa situasi dunia luar kedalam ruang kelas. Media gambar termasuk media visual. Sama dengan media lain, yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari penerima sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual. Supaya proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. (Sundayana, 2014:15)

Media gambar umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, dan sederhana serta praktis penggunaannya. Media gambar sering juga disebut media dua dimensi yaitu media yang hanya memiliki panjang dan lebar. Media gambar telah sesuai dengan kemajuan teknologi seperti gambar fotografi. Selain itu media gambar juga merupakan sebuah sarana yang sangat baik untuk membawa situasi dunia luar kedalam ruang kelas. Media gambar termasuk media visual. Sama dengan media lain, yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari penerima sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol – simbol komunikasi visual. Supaya proses

penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien.

Azhar Arsyad (2002:43) menyebutkan media gambar memberikan manfaat sebagai berikut: Menimbulkan daya tarik pada anak. Gambar dengan berbagai warna akan lebih menarik dan membangkitkan minat dan perhatian anak; mempermudah pengertian anak. Suatu penjelasan yang abstrak akan lebih mudah dipahami bila dibantu gambar; Memperjelas bagian-bagian yang penting; Menyingkat suatu uraian. Dengan media gambar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Darmansyah (2006: 13), menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa menjalani proses pembelajaran

Menurut Sadiman (2002: 29), kelebihan media gambar yaitu : (1) Sifatnya konkrit, gambar lebih realitis menunjukkan masalah dibandingkan dengan media verbal semata, (2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau bisa kita lihat seperti apa adanya. Gambar sangat berguna dalam hal ini,(3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, (4) Gambar dapat memperjelas suatu masalah, (5) Siswa mudah memahaminya.

Media gambar dikelompokkan kedalam media visual yaitu media yang mengandalkan indra penglihatan. Dalam menyampaikan materi pembelajaran kebanyakan siswa cukup sulit memahami jika hanya dengan metode ceramah dan tanya jawab saja.. Maka media gambar sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan siswa memahami dan mengerti materi yang disampaikan.

2. Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Matematika

Karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, tempramen, watak. Berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, dan berwatak. Individu yang berkarakter baik atau unggul adalah seseorang yang berusaha

melakukan hal-hal yang terbaik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dirinya, sesama, lingkungan, bangsa dan negara serta dunia internasional pada umumnya dengan mengoptimalkan potensi (pengetahuan) dirinya dan disertai dengan kesadaran, emosi dan motivasinya.

Pendidikan karakter pada dasarnya harus menekankan dari knowing menjadi doing. Pusat kurikulum menyebutkan 18 nilai-nilai karakter yang harus ditanamkan pada siswa melalui pengintegrasian dalam semua mata pelajaran, termasuk pelajaran matematika yang meliputi religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli lingkungan (Sri Narwanti, 2011: 29).

Lickona (2013) menjelaskan beberapa alasan perlunya pendidikan karakter, di antaranya: (1) Banyaknya generasi muda saling melukai karena lemahnya kesadaran pada nilai-nilai moral, (2) Memberikan nilai-nilai moral pada generasi muda merupakan salah satu fungsi peradaban yang paling utama, (3) Peran sekolah sebagai pendidik karakter menjadi semakin penting ketika banyak anak-anak memperoleh sedikit pengajaran moral dari orangtua, masyarakat, dan lembaga keagamaan, (4) masih adanya nilai-nilai moral yang secara universal masih diterima seperti perhatian, kepercayaan, rasa hormat, dan tanggungjawab.

Menurut Bishop (dalam Nyimas Aisyah, 2011), ada tiga kategori nilai dalam pembelajaran matematika, yaitu; a. Nilai pendidikan umum, yaitu nilai-nilai yang terkait dengan akhlak, agama, budaya, disiplin, ekonomi, etika, moral, pribadi, sosial, kemasyarakatan, kerohanian, manajemen, administrasi, hukum, kesehatan, dan lingkungan; b. Nilai matematika, yaitu nilai-nilai yang terkait dengan rasionalisme/objektifitas, control/kemajuan, dan keterbukaan; c. Nilai pendidikan matematika. Yaitu nilai-nilai yang berkaitan dengan ketepatan, kejelasan, hipotesis, konsisten, kreatif, sistematis,

bekerja efisien, fleksibel, terbuka, persisten, dan bekerja efektif.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa untuk menanamkan pendidikan karakter dalam pembelajaran matematika dapat melalui strategi, metode, dan model pembelajaran. Di sini, penulis menggunakan metode menggambar berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran matematika mampu memberi pengaruh cukup besar. Karakter yang ingin ditanamkan adalah jujur, disiplin, tanggung jawab, mandiri, kerja keras dan percaya diri.

b. Asumsi

Gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas". (Azhar Arsyad,2002: 23). Penggunaan media gambar tersebut sesuai dengan materi yang disampaikan dan disertai dengan penjelasan-penjelasan yang sesuai dan tepat yang dapat menunjukkan keadaan yang digambarkan serta gambar dan penjelasan-penjelasan tersebut dapat disajikan secara terorganisir, jelas dan spesifik, sehingga dapat digunakan sebagai alat komunikasi dalam elemen-elemen pengetahuan dalam sebuah pembelajaran, maka kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan. Seperti yang di kemukakan oleh Judy Lever-Duffy, Jean B. Mc Donald and Al P. Mizell (2003: 286) yang menyatakan bahwa :

Every visual consists of number of elements presented in deliberate arrangement. There are three primary categories of design elements: visual, text, and affective elements. Visual elements may include graphics, symbol, real object, or organizational visuals. Text elements include all aspects of textual presentation, ranging from the word chosen to the font style, colors, and size used. Affective elements are those components of visual that can elicit a response from the viewer, such as pleasure, surprise, or humor. Selecting and arranging these elements

appropriately result in effective display. Following the guidelines discussed here will assist you in creating clear and effective visual.

Secara khusus gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin cepat akan dilupakan atau diabaikan jika tidak digambarkan. Maksud dari uraian diatas adalah bahwa dengan penggunaan, media gambar dapat menarik perhatian, jika perhatian siswa sudah tertarik, maka siswa semangat untuk belajar serta membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa dan dapat menghidupkan pelajaran, sehingga dengan semangat belajar yang meningkat dan disertai penggunaan media gambar yang tepat dan sesuai dengan materi dapat dijadikan sebagai alat pengingat, maka hasil belajar siswa akan meningkat.

Menurut evied an Lenz dalam bukunya Azhar Arsyad (2002: 16) menyatakan bahwa "Media pembelajaran, khususnya media visual (gambar) mempunyai 4 fungsi yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi kognitif, (c) afektif serta (d) fungsi kompensatoris". "Media visual (gambar) dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan kemampuan visual, mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan dikelas". (Angkowo dan A Kosasih, 2007: 28). Secara singkat dapat dikatakan bahwa media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Seperti yang di kemukakan oleh Parker dalam bukunya Judy Lever-Duffy, Jean B. Mc Donald and Al P. Mizell (2003: 288) menyatakan bahwa:

All of the individual pieces must be correctly fitted together to create the visual picture. This big picture is message to communicate, and each piece represents a design element. When creating visual display for the learning environment, you need to first envision the picture or message you wish to communicate and then, element by element, build the message to communicate your

vision to your learners. Because visual learning is necessary for many learners, being skillful in creating and using effective visuals is a critical skill for educators.

Menurut Arif S. Sadiman (2002), penggunaan metode menggambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Membantu mereka dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku teks

c. Komparasi

Penanaman nilai-nilai karakter positif tersusun dalam komik melalui dialog, penggambaran tokoh dan game edukatif. Penelitian Nugraha, dkk (2013:62) menjelaskan bahwa tujuan pengembangan nilai karakter dalam komik yaitu agar peserta didik mampu memahami pesan-pesan positif yang terkandung di dalam komik serta mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Ditegaskan dalam penelitian Noviyanti (2010) mengukur keefektifan media komik dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif, bahwa komik efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Lebih lanjut penelitian Nugraha, (2013) menjelaskan bahwa komik mampu untuk mengembangkan nilai karakter pada siswa, nilai karakter yang dikembangkan yaitu peduli lingkungan, peduli sosial, religius, rasa ingin tahu, disiplin dan kreatif. Pendidikan karakter berupa nilai karakter yang diterapkan dalam lingkungan pendidikan akan memiliki dampak langsung pada prestasi belajar.

Meningkatnya hasil belajar efektif memicu pula meningkatnya hasil belajar kognitif. Hal ini sesuai dengan pendapat Juhartutik (2010) dalam Nugraha (2013:63) yang menyatakan bahwa meningkatnya hasil belajar efektif berupa karakter dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Juhartutik (2010) Nugraha, (2013:63) yang menyatakan bahwa meningkatnya hasil

belajar efektif berupa karakter dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Komik matematika yang berjudul “Devy dan Panglima Bilangan Bulat di Negeri Perkalian” sebagai media pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada materi perkalian bilangan bulat SD memiliki beberapa kelebihan, yaitu: merupakan media pembelajaran yang berpotensi berkarakter, aplikatif, seru, imajinatif, dan kreatif. Peneliti merangkum kelebihan-kelebihan tersebut menjadi media pembelajaran berkarakter ASIK (Aplikatif, Seru, Imajinatif, dan Kreatif).

Maulana (2009) mengungkapkan bahwa metode menggambar pada mata pelajaran matematika adalah gambar/komik yang berisi materi pelajaran matematika yang disajikan secara deskriptif dan naratif dengan tujuan agar siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika dan mengoptimalkan cara kerja otak untuk mengingat materi pelajaran matematika.

Media gambar/komik matematika adalah komik yang secara implisit memuat konsep-konsep matematika. Hasil penelitian Maulana (2009) tentang komik matematika ”menyimpulkan bahwa penggunaan metode menggambar komik merupakan hal yang kreatif, inovatif, menyenangkan, dan lebih diminati oleh siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kamsiyatun. (2015: 98) penggunaan media gambar pada matapelajaran Matematika dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IA SDN Sidomekar 08 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember. Peningkatan dilihat dari hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media gambar menunjukkan hasil belajar yang sangat baik; 2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran juga tampak. Dengan media gambar siswa mampu memperhatikan penjelasan guru dengan baik, siswa juga lebih teliti dalam mengerjakan soal, siswa antusias dan berani dalam presentasi, siswa juga mampu mengerjakan soal yang diberikan guru dengan baik. Dengan adanya media gambar membuat siswa senang dan lebih bersemangat dalam belajar.

KESIMPULAN

Setelah penulis membaca dan mereviu beberapa buku, artikel dan jurnal dapat disimpulkan bahwa untuk menanamkan pendidikan karakter dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan metode menggambar berbasis pendidikan karakter pembelajaran matematika mampu memberi pengaruh cukup besar. Karakter yang dapat ditanamkan adalah jujur, disiplin, tanggung jawab, mandiri, kerja keras dan percaya diri. Selain itu penggunaan metode menggambar berbasis pendidikan karakter pembelajaran matematika merupakan hal yang kreatif, inovatif, menyenangkan, dan lebih diminati oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Bishop, A. J., Stieg Mellin-Olsen, and Joop van Dormolen.(1991). *Mathematical Knowledge: Its Growth Through Teaching*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Devi Yuliasri. 2014. Pengembangan Komik Matematika Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Perkalian Bilangan Bulat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika (JIEM)* 2, 19-28.
- Kamsiyatun. 2015. Pemanfaatan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Ia Sdn Sidomekar 08 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Matematika* 2, 91-102.
- Judy Lever-Duffy, Jean B. Mc Donald and Al P. Mizell. 2003. *Teaching and Learning with Technology*. Allyn & Bacon: Instructor's Edition edition Publisher
- Lickona, T. 2013. *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Maulana. 2009. *Matematikomik sebagai Alternatif Media dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*. Makalah Studi Eksperimen di SMA Negeri 3 Bandung.
- Novianti, R.D.. (2010). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk Soal Bab Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1): 78.
- Nugraha, Eka Arif. (2013). Pembuatan Bahan Ajar Komik Sains Inkuiri Materi Benda untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV SD. *Unnes Physics Education Journal*, 2(1)
- Sadiman, AS, dkk. 2002. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.
- Sri Narwanti. 2011. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Familia.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Media Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung : Alfab.

Lampiran:
 Contoh penggunaan metode
 menggambar berbasis pendidikan
 karakter dalam pembelajaran
 matematika.

