Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Pendidikan Karakter melalui Pendekatan Pemecahan Masalah pada Sub Pokok Bahasan Program Linier di SMK Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan

(Development of Mathematical Learning Device Based Character Education Through Problem Solving Approach on The Subject of Linear Program Sub in High School Vocational Program Expertise of Computer Engineering and Networks)

Eka Widiyanti, Toto' Bara Setiawan, Nurcholif Diah Sri Lestari
P.MIPA, FKIP, Universitas Jember (UNEJ)
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail: *totobara@fkip.unej.ac.id*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran matematika berbasis pendidikan karakter melalui pendekatan pemecahan pada sub pokok bahasan program linier sub di SMK program keahlian teknik komputer dan jaringan. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Pengembangan dilakukan berdasarkan pada model 4-D (four-D Model) , Thiagarajan Semmel Semmel yang mana dalam proses pengembangannya terdapat empat tahap pengembangan yaitu pendefinisian (define), desain (design), pengembangan (develop) dan penyebaran (disseminate). Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian adalah lembar validasi instrumen perangkat pembelajaran, observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Selanjutnya data yang diperoleh yang dianalisis oleh kualitatif deskriptif untuk memenuhi prestasi kriteria menelusuri kevalidan, kepraktisan dan efektivitas. Berdasarkan hasil analisis data, studi dikategorikan lebih baik dan memenuhi kriteria berlaku, praktis dan efektif.

Kata Kunci: pendidikan karakter, pemecahan masalah, program linier

Abstract

This research aims to develop learning tools for mathematics based character education through problem solving approach on the subject of linear program sub in high school vocational program expertise of engineering and network. The type of research conducted in this research is research development. The development is carried out based on the 4-D model of development (four D model) Thiagarajan, Semmel Semmel and which in the process of development there are four stages namely define, design, develop and disseminate. Method of data collection is done in this research is the device validation instrument sheet learning, observation, interview and now the test results of the study. Next the data obtained were analyzed by qualitative descriptive to meet achievement criteria validity, practicality, and effectivenes. Based on the results of data analysis, the study categorized better and the meet the criteria valid, practical and effective.

Key Words: *Character Education, Problem Solving, Linear Program*

Telah di upload di Jurnal Kadikma, Vol. 7, No. 2, Agustus 2016

DAFTAR PUSTAKA

[1] *Adi S, Ahmad. 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berkarakter Berbasis Quantum Teaching Pada Sub Pokok Bahasan Aritmatika Social Kelas VII SMP. Dipublikasikan. Skripsi. Jember: Universitas Jember.*

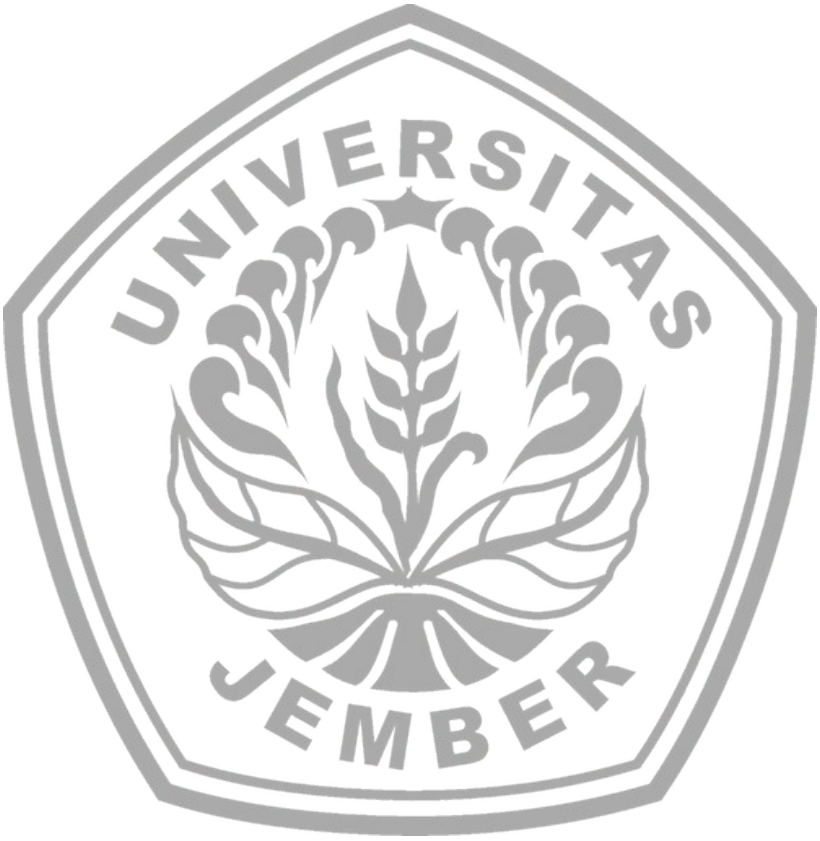
[2] Arikunto, Suharsini. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

[3] Haris, Abdul. 2012. *Tentang Standart Kompetensi Teknik Komputer dan Jaringan*. *http://eprints.uny.ac.id/* (diakses 12 April 2013)

[4] Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi Pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember: Pena Salsabila.

[5] Purwanto, M. Ngalim. 1992. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

[6] Rahmawati, Iva. 2012. *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Karakter Dengan Pendekatan Matematika Realistic Pokok Bahasan Aritmetika Social Kelas Vii Semester Ganjil Tahun Ajaran 2011/2012*. Tidak Dipublikasikan. Skripsi. Jember: Universitas Jember.

[7] Soedjaji, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika Di Indonesia: Konstatasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan*. Jakarta: DIKTI DEPDIKNAS.

[8] Supranata, Sumarma. 2005. Panduan Penulisan Tes Tertulis.(Implementasi Kurikulum 2004). Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.