

INTEGRASI NILAI-NILAI KARAKTER BUDAYA BANGSA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE* PADA MATERI KUBUS DAN BALOK

Oleh :

Dewi Setia Meita Sari, Amilatul Ilma, Siti Arofah
Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Pekalongan
Email : dewisetia46@gmail.com, amilatul.ilma46@gmail.com,
sitiarofah9595@gmail.com

ABSTRACT

Character education is an attempt to develop the personality, attitude, and morals of learners so that they can apply it in daily life. The values developed in character education are sourced from Religion, Pancasila, Culture, and National Education Objectives. Mathematics learning is integrated by the values of the nation's cultural character, such as the curiosity, creative, and cooperation. The model of scramble learning becomes one of the models that can be applied to develop the value of the nation's cultural character. Cultural values in the learning of scramble model on cube and block material are interrelated and influential from cultural values.

Keywords: Character Values, Scramble Learning Model, Cube and Beams

PENDAHULUAN

Beberapa kasus yang terjadi pada akhir-akhir ini di sekitar kita menunjukkan adanya krisis moral di kalangan peserta didik, antara lain: pesta miras di kalangan pelajar, tawuran antarpelajar, kasus kekerasan yang dilakukan peserta didik terhadap guru, dan pelecehan seksual. Beberapa faktor yang menyebabkan seringkali terjadi tawuran antar pelajar. Sehingga dengan atau tanpa sengaja berpengaruh terhadap aksi dan brutal terhadap pelajar. tindakan kekerasan di sekolah baik yang dilakukan oleh guru kepada siswa maupun kekerasan yang terjadi diantara mereka seperti menjadi fakor kekerasan. Dimana kekerasan yang ditumbulkan akan melahirkan kekerasan berikutnya. ini merupakan rendahnya nilai keagamaan. Kasus ini tidak hanya terjadi pada satu daerah atau masyarakat tertentu saja, tetapi sudah menggejala di kawasan nusantara. Hal ini menunjukkan minimnya nilai-nilai karakter yang dimiliki oleh generasi muda saat ini. Minimnya nilai-nilai karakter generasi muda saat ini terutama para peserta didik dikarenakan kurangnya pendidikan karakter yang diterima oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebaiknya perlu ditingkatkan nilai-nilai karakter bangsa ini agar tidak menjerumus kasus tersebut dan menjadi suri teladan bagi pelajar lainnya.

Pembelajaran dikatakan berhasil manakala pembelajaran yang berlangsung mampu memfasilitasi peserta didik dalam proses transfer ilmu dan pembentukan karakter pada peserta didik. Pada kurikulum 2013 telah tercantum nilai-nilai karakter

bangsa pada kompetensi inti 1 dan 2 yaitu sikap spiritual serta sikap sosial. Namun belum semua guru mampu mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran yang menyesuaikan dengan kompetensi inti itu. Padahal kegiatan pembelajaran merupakan faktor penentu bagi keberhasilan dan kelulusan peserta didik. Mengapa masih ada guru yang belum mampu mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik dalam menumbuhkembangkan nilai-nilai karakter budaya bangsa? Salah satu sebabnya adalah referensi guru tentang model-model pembelajaran berbasis pendidikan karakter masih terbatas. Akibatnya, pemahaman peserta didik kurang meluas. Sikap kurangnya rasa ingin tahu dan malas peserta didik menjadi salah satu faktor pendukung kurang meluasnya pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

Berkaca dari masalah-masalah tersebut perlu diadakannya suatu pengintegrasian nilai-nilai karakter bangsa guna membentuk peserta didik yang berakhlak dan bermoral. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan nilai karakter dalam proses pembelajaran matematika dimana dalam proses pembelajaran matematika peserta didik akan ditanamkan suatu nilai karakter budaya. Depdiknas (2006) menyebutkan Geometri merupakan penyumbang materi terbesar yaitu sekitar 40% dari seluruh materi pokok matematika. Sedangkan penyebab lemahnya penguasaan konsep geometri adalah karena dalam pembelajaran geometri tidak mempertimbangkan tingkat perkembangan berpikir peserta didik (Asaniah, 2004).

Berdasarkan masalah yang dikemukakan di atas, pengintegrasian nilai-nilai karakter bangsa dapat diterapkan dalam proses pembelajaran matematika materi kubus dan balok melalui salah satu model pembelajaran kooperatif yang kreatif dan inovatif yaitu model pembelajaran *scramble*.

PEMBAHASAN

Nilai-nilai Karakter Budaya Bangsa

Pengertian karakter menurut Ghufron (Ulum, 2016) adalah jati diri, kepribadian dan watak yang melekat pada diri seseorang. Sedangkan menurut Abdul Rahman (2016) karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Selanjutnya Philips (Sri, 2010) mengemukakan karakter adalah kumpulan tata nilai yang menuju pada suatu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap, dan perilaku yang ditampilkan.

Pendidikan adalah suatu usaha masyarakat dan bangsa dalam mempersiapkan generasi mudanya bagi keberlangsungan kehidupan masyarakat dan bangsa yang lebih baik di masa depan (Abdul Rahman, 2016). Menurut Pusat Kurikulum (Sri, 2010) pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter para peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai

karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat dan warganegara yang religius, nasionalis, proaktif, dan kreatif.

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter bersumber dari : Agama, Pancasila, Budaya, dan Tujuan Pendidikan Nasional (Pusat Kurikulum, 2010). Berdasarkan dari keempat sumber nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter teridentifikasi sejumlah nilai untuk pendidikan karakter bangsa sebagai berikut (Pusat Kurikulum, 2010) yaitu: (1) Religius, sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain; (2) Jujur, perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan; (3) Toleransi, sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya; (4) Disiplin, tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan; (5) Kerja keras, perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan bekerja, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya; (6) Kreatif, berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki; (7) Mandiri, sikap dan perilaku yang tidak mudah terganggu pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas; (8) Demokratis, cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain; (9) Rasa Ingin Tahu, sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar; (10) Semangat Kebangsaan, cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya; (11) Cinta Tanah Air, cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa; (12) Menghargai Prestasi, sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain; (13) Bersahabat/ Komunikatif, tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain; (14) Cinta Damai, sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya; (15) Gemar Membaca, kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya; (16) Peduli Lingkungan, sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi; (17) Peduli Sosial, sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan; (18) Tanggung jawab, sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian, sikap, dan akhlak peserta didik sehingga mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan salah satu pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah. Namun, dalam pembelajaran matematika peserta didik sering dihadapkan pada suatu masalah seperti proses pembelajaran yang kurang menarik ataupun materi yang disampaikan sulit untuk dipahami oleh peserta didik. Matematika sendiri merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan akurat, representasinya dengan lambang-lambang atau simbol dan memiliki arti serta dapat digunakan dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan bilangan (Maryati dan Priatna, 2017). Hakikat dari Matematika sendiri adalah : a) Matematika pelajaran tentang suatu pola/susunan dan hubungan; b) Matematika adalah cara berpikir; c) Matematika adalah Bahasa; d) Matematika adalah suatu alat; e) Matematika adalah suatu seni (Maryati dan Priatna, 2017). Dalam hal ini matematika sebenarnya merupakan mata pelajaran yang berhubungan dengan suatu pola ataupun susunan berupa lambang-lambang yang memiliki arti. Untuk dapat memahami matematika, kita harus memahami pola dari matematika itu sendiri.

Menurut Abdul Rahman (2016), pembelajaran matematika dianggap hanya ditekankan pada faktor kognitif saja, padahal pembelajaran matematika dapat menciptakan dan mengembangkan kepribadian seseorang menjadi lebih baik serta dapat membangun karakter. Pembelajaran matematika sebenarnya tidak hanya menekankan pada berpikir mencari penyelesaian dari suatu soal yang diberikan oleh guru, tetapi juga mengembangkan suatu karakter pada peserta didik seperti karakter rasa ingin tahu, teliti, dan lain sebagainya.

Tujuan pendidikan matematika yang dirumuskan oleh NCTM (Umbara, 2015) ditinjau dari posisi matematika dalam lingkungan sosial, terdapat empat tujuan pendidikan matematika adalah :

1. Tujuan praktis (*Practical Goal*)

Tujuan praktis berkaitan dengan pengembangan kemampuan peserta didik untuk menggunakan matematika untuk menyelesaikan masalah yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.

2. Tujuan kemasyarakatan (*Civic Goal*)

Tujuan ini berorientasi pada kemampuan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan cerdas dalam hubungan kemasyarakatan. Tujuan kemasyarakatan menunjukkan bahwa tujuan pendidikan matematika tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik tetapi juga aspek afektif peserta didik. Pendidikan matematika seharusnya bisa mengembangkan kemampuan sosial peserta didik, khususnya kecerdasan intrapersonal.

3. Tujuan profesional (*Professional Goal*)

Pendidikan harus bisa mempersiapkan siswa untuk terjun ke dunia kerja. Tujuan pendidikan ini memang dipengaruhi oleh pandangan masyarakat secara umum yang sering menempatkan pendidikan sebagai alat untuk mencari pekerjaan.

4. Tujuan budaya (*Cultural Goal*)

Pendidikan merupakan suatu bentuk dan sekaligus produk budaya. Oleh karena itu, pendidikan matematika perlu menempatkan matematika sebagai hasil kebudayaan manusia dan sekaligus sebagai suatu proses untuk mengembangkan suatu kebudayaan.

Menurut Adams & Hamm (Umbara, 2015) terdapat empat macam pandangan tentang posisi dan peran matematika yaitu:

1. Matematika sebagai suatu cara untuk berpikir

Hal tersebut berawal dari bagaimana karakter logis dan sistematis dari matematika yang berperan dalam proses mengorganisasi gagasan, menganalisis informasi dan menarik kesimpulan.

2. Matematika sebagai suatu pemahaman tentang pola dan hubungan (*pattern and relationship*)

Hal tersebut berarti peserta didik perlu menghubungkan suatu konsep matematika dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki.

3. Matematika sebagai suatu alat (*Mathematics as a tool*)

Hal tersebut didasari atas banyaknya konsep matematika yang bisa ditemukan dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik secara sadar maupun tidak.

4. Matematika sebagai bahasa atau alat untuk komunikasi

Matematika merupakan bahasa yang paling universal karena simbol matematika memiliki makna yang sama untuk berbagai istilah dari bahasa yang berbeda.

Dari beberapa kajian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan suatu sarana untuk mengembangkan kemampuan peserta didik yang didalamnya terdapat suatu pola atau hubungan, dimana matematika dapat digunakan sebagai alat untuk komunikasi dan sebagai alat untuk menyelesaikan suatu persoalan dalam kehidupan sehari-hari.

Model Pembelajaran *SCRAMBLE*

Menurut Taylor (Rustam, 2016), *scramble* adalah salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Menurut Huda (Sumartono, 2015) sintak pembelajaran *scramble* dapat diterapkan dengan mengikuti tahap-tahap berikut:

1. Guru menyajikan materi sesuai topik.

2. Setelah selesai menjelaskan materi, guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunanya.

3. Guru memberi durasi tertentu untuk pengerjaan soal.

4. Peserta didik mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru.
5. Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan peserta didik.
6. Jika waktu pengerjaan soal sudah habis, peserta didik wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru. Dalam hal ini, baik peserta didik yang selesai maupun tidak selesai harus mengumpulkan jawaban itu.
7. Guru melakukan penilaian, baik di kelas maupun di rumah. Penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat peserta didik mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang ia kerjakan dengan benar.
8. Guru memberi apresiasi dan rekognisi kepada peserta didik yang berhasil, dan memberi semangat kepada peserta didik yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.

Model pembelajaran *scramble* berguna dalam membantu siswa menumbuhkan kemampuan kerjasama dalam kelompok dan berpikir kreatif dalam menyelesaikan suatu soal. Model pembelajaran *scramble* menyajikan suatu pembelajaran dalam bentuk permainan berkelompok sehingga peserta didik dapat secara aktif menuangkan ide dan gagasannya dalam kelompoknya masing-masing. Dari hasil penelitian Onny Fitri Mardani bahwa hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan juga homogen sehingga pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji *independent sample t-test*. Dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh nilai rerata kelas eksperimen sebesar 80,59 dan nilai rerata kelas kontrol sebesar 75,04. Dengan jumlah siswa masing-masing 27 siswa, sedangkan hasil uji *independent sample t-test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,009 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* terhadap hasil belajar matematika bagi siswa kelas VIII SMP Pangudi Luhur Salatiga.

Hal yang menyebabkan hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* lebih baik daripada model pembelajaran konvensional karena proses yang terjadi pada pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, siswa diberikan waktu lebih banyak untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu dalam kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* ini memiliki banyak kelebihan, antara lain siswa lebih aktif bertanya, mengemukakan ide atau pendapat, kreatif, dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi serta hasil belajar lebih baik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Intan (2013) yang menyatakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* membuat siswa terlibat secara aktif dalam berdiskusi, berani mengemukakan pendapat, dan mempunyai tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.

Pada awal penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, siswa terlihat bingung dan sulit beradaptasi dengan proses dalam pembelajaran. Hal ini karena siswa belum terbiasa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Ketika siswa diberikan kartu soal dan jawaban beberapa siswa sering bertanya. Selain itu, pada pembelajaran ini ada beberapa siswa bersifat individualis, tidak mau berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Demikian halnya dengan hasil penelitian Sugiarta

(2012), ketika awal pembelajaran kooperatif tipe *scramble* diterapkan, masih terdapat siswa yang terlihat bingung dan bertanya kepada guru. Melihat masalah ini, guru mengingatkan kepada siswa bagaimana seharusnya dilakukan oleh siswa, tentang cara menyelesaikan soal dan bagaimana bersikap dengan teman sekelompok sehingga pada pertemuan selanjutnya siswa dapat dikondisikan dengan baik, aktif dan lebih serius dalam menyelesaikan soal berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Pembelajaran pada kelas kontrol tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, namun menggunakan model konvensional yang hanya terdiri dari guru menjelaskan materi dan memberi latihan soal. Materi dan latihan soal yang digunakan sama dengan latihan soal yang diberikan di kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* yaitu pada materi garis singgung persekutuan dalam, garis singgung persekutuan luar, dan menghitung panjang minimal sabuk lilitan. Pembelajaran dengan model konvensional cenderung kurang memiliki aktivitas yang mendukung pembelajaran karena kurang interaktif antar siswa, hasilnya siswa bersifat pasif sehingga pembelajaran cenderung bersifat satu arah dimana guru masih menjadi pusat pembelajaran. Berbeda dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*, dimana terdapat aktivitas-aktivitas yang mendukung pembelajaran yaitu masing-masing siswa memiliki tugas didalam kelompoknya. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* menunjukkan motivasi belajar yang lebih baik dibanding motivasi belajar dari siswa kelas kontrol. Hal ini terlihat pada saat menyelesaikan soal, siswa tidak malu bertanya, aktif mengemukakan strateginya dan yang mengalami kesulitan menyelesaikan soal tidak segan untuk meminta bimbingan kepada guru dan bertanya.

Integrasi Nilai-nilai Karakter dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Scramble* Melalui Materi Kubus

Dalam hal ini, pendidikan menjadi suatu tempat untuk menanamkan nilai-nilai karakter budaya bangsa. Pembelajaran matematika menjadi salah satu tujuan dalam penanaman nilai-nilai karakter tersebut. Karakter dan matematika sebetulnya dua kata yang memiliki konteks yang berbeda, tetapi keduanya dapat dipadukan dengan cara merelasikan *tujuan pembelajaran* dan *karakteristik* matematika dengan nilai-nilai karakter bangsa (Afriyani, 2013).

Dalam Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi disebutkan bahwa mata pelajaran Matematika memiliki 5 tujuan sebagai berikut: a) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma 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) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; e) Memiliki sifat menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika serta sifat ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

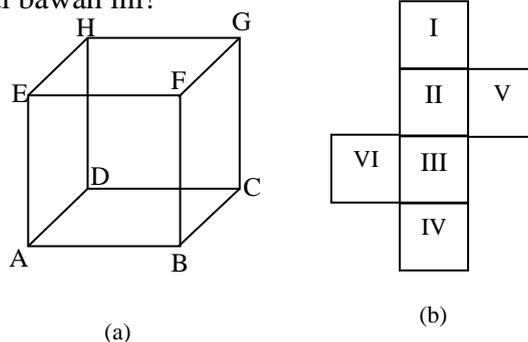
Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. Model pembelajaran *scramble* menyajikan suatu pembelajaran dimana peserta didik dapat belajar sekaligus bermain dalam kelompok. Model pembelajaran ini menjadikan peserta didik menguasai kompetensi yang ditargetkan, selain itu juga peserta didik terintegrasi dengan nilai karakter, seperti nilai rasa ingin tahu, kreatif, dan teliti.

Integrasi nilai karakter pada model pembelajaran *scramble* materi kubus dan balok dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Rasa Ingin Tahu

Menumbuhkan karakter rasa ingin tahu dalam pembelajaran matematika akan memberikan suatu dampak bagi peserta didik untuk terus belajar dan mencari suatu informasi baik terkait dengan materi matematika, maupun informasi lain yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Karakter rasa ingin tahu penting untuk dimiliki oleh peserta didik, hal ini dikarenakan semakin tinggi rasa keingintahuan peserta didik maka semakin banyak pula wawasan yang dimiliki oleh peserta didik. Proses pengintegrasian karakter rasa ingin tahu pada model pembelajaran *scramble* dapat diterapkan pada pemberian soal-soal ataupun permasalahan yang merangsang peserta didik untuk melakukan pencarian suatu informasi. Contoh integrasi nilai rasa ingin tahu peserta didik pada materi kubus dan balok adalah sebagai berikut:

Perhatikan gambar di bawah ini!



Kubus ABCD.EFGH dengan panjang rusuk 5 satuan pada gambar (a) diubah menjadi jaring-jaring seperti pada gambar (b). Apakah luas daerah pada gambar (a) sama dengan luas daerah pada gambar (b)? Unsur apa saja yang ada pada gambar (a)?

Dari beberapa pertanyaan di atas terdapat integrasi nilai rasa ingin tahu, dimana untuk mengetahui apakah luas daerah pada gambar (a) sama dengan luas pada gambar (b) serta untuk mengetahui apa saja unsur yang ada pada gambar (a)

diperlukan suatu penyelidikan. Penyelidikan tersebut merupakan salah satu indikator dari rasa ingin tahu.

Perhatikan penyelesaian berikut ini:

Luas daerah gambar (a) = $6 \times \text{rusuk}^2 = 6 \times 5^2 = 6 \times 25 = 150$ satuan

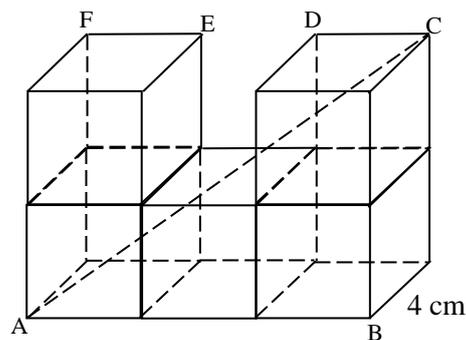
Luas daerah gambar (b) = $6 (\text{rusuk} \times \text{rusuk}) = 6 \times (5 \times 5) = 6 \times 25 = 150$ satuan

Dari hasil perhitungan di atas, diperoleh luas daerah gambar (a) sama dengan luas daerah gambar (b).

2. Kreatif

Dalam menyelesaikan suatu soal matematika setiap peserta didik memiliki suatu cara penyelesaian yang berbeda-beda, ada peserta didik yang menyelesaikan dengan cara yang singkat adapula peserta didik yang menyelesaikan dengan cara yang panjang. Apabila peserta didik terbiasa menyelesaikan soal matematika, maka peserta didik tersebut akan terbiasa memunculkan ide kreatifnya. Proses pengintegrasian karakter kreatif peserta didik pada model pembelajaran scramble yaitu pada tahap ketika peserta didik mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru, dalam tahap ini diperlukan suatu kreativitas untuk menyelesaikan soal dengan cepat. Contoh integrasi karakter kreatif peserta didik pada materi kubus dan balok adalah sebagai berikut:

Diberikan 5 kubus yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk susunan seperti gambar di bawah ini!



Tentukan panjang AC!

Untuk menyelesaikan soal di atas, diperlukan suatu sikap yaitu berpikir kreatif. Salah satu penyelesaian dari masalah di atas adalah dengan melihat susunan gambar di atas sebagai balok, sehingga didapatkan panjang $AC = \sqrt{p^2 + l^2 + t^2} = \sqrt{12^2 + 4^2 + 8^2} = \sqrt{144 + 16 + 64} = \sqrt{224} = \sqrt{16 \cdot 14} = 4\sqrt{14}$ cm. Dalam hal ini berarti pembelajaran matematika pada materi kubus dan balok terintegrasi dengan nilai karakter kreatif.

3. Kerja Sama

Karakter kerja sama dapat dibentuk pada pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran *scramble*, karena dalam model pembelajaran *scramble* terdapat tahap dimana peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu persoalan yang diberikan oleh guru. Dalam berkelompok, peserta didik dituntut untuk bekerja sama dengan anggota satu kelompok guna mencapai suatu tujuan bersama yaitu menyelesaikan soal dengan benar dan tepat. Selain itu, peserta didik juga dituntut untuk berpartisipasi dalam mengemukakan gagasannya. Dalam mengemukakan pendapatnya, peserta didik diharuskan memiliki sikap toleran terhadap sikap maupun pendapat yang dikemukakan oleh teman dalam satu kelompok.

SIMPULAN

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa : 1) Pendidikan karakter merupakan suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian, sikap, dan akhlak peserta didik sehingga mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari; 2) Pembelajaran matematika terintegrasi dengan nilai karakter budaya bangsa, nilai-nilai tersebut diantaranya adalah sikap rasa ingin tahu, kreatif, dan kerja sama; 3) Model pembelajaran *scramble* menjadi salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan untuk mengembangkan nilai karakter budaya bangsa; 4) Model pembelajaran *scramble* menyajikan suatu pembelajaran dimana peserta didik dapat belajar sekaligus bermain dalam kelompok, kegiatan bermain dalam kelompok tersebut dapat diterapkan suatu nilai karakter seperti kerjasama, kreatif, dan rasa ingin tahu; 5) Terkait dengan nilai-nilai budaya dalam pembelajaran model *scramble* pada materi kubus dan balok dapat diterapkan melalui pemberian soal yang mengarah pada suatu nilai yang akan diintegrasikan dalam pembelajaran; 6) Integrasi nilai karakter terhadap peserta didik dilakukan untuk mengembangkan kepribadian dari peserta didik serta untuk memperbaiki kualitas karakter peserta didik.

Saran kepada guru untuk dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* sebagai salah satu model dalam melaksanakan pembelajaran matematika. Kajian ini memberikan gambaran mengenai pengintegrasian nilai karakter melalui model pembelajaran *scramble* pada materi kubus dan balok. Dari hasil beberapa kajian di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran *scramble* menjadi salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam mengintegrasikan nilai karakter terhadap peserta didik. Dan terbukti bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *scramble* peserta didik aktif dan dapat meningkatkan karakter budaya bangsa ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyani, D. (2013). Implementasi Pendidikan Karakter Bangsa pada Pembelajaran Matematika SMPN 5 Batusangkar. *Ta'dib* , 116-126.
- Fatmahanik, U. (2016). Membentuk Karakter Peserta Didik Melalui Pembelajaran Matematika Realistik di MI. *Cendekia* , 107-122.
- Judiani, S. (2010). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16, 280-289.
- Maryati, I., & Priatna, N. (2017). Integrasi Nilai-nilai Karakter Matematika Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Mosharafa*, 6, 333-344.
- Rahman, A. (2016). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Matematika. *AKSIOMA Jurnal Pendidikan Matematika* , 1-7.
- Rustam, A., & Adli, M. (2016). Improving the Result of Math Learning Through Scramble Cooperative Model with the Approach of Contextual Teaching and Learning Model. *Journal of Mathematics Education* , 7-14.
- Umbara, U. (2015). Integrasi Nilai-nilai Kearifan Lokal Budaya Masyarakat dalam Pembelajaran Matematika Realistik. *1*.
- Marrdani, Fitri, ONNY(2016) Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar Matematika Bagi Siswa Kelas VIII SMP PANGUDI LUHUR SALATIGA.
- Depdiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas. Jakarta.
- PERMENDIKBUD TH 2016 NO 21
- Zuliana, Eka. *Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematika Peserta Didik Kelas VIII B MTs N Kudus Melalui Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbantuan Kartu Masalah Materi Kubus dan Balok*.