PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRAMBLE DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MEMBINA KARAKTER KREATIF DAN TANGGUNG JAWAB SISWA

Normakiyah, Chairil Faif Pasani, Kamaliyah

Prodi Pendidikan Matematika FKIP ULM
Jl. Brigjen H. Hasan Basry Kayutangi Banjarmasin
E-mail: makiyahlc@yahoo.co.id, chfaifp@ulm.ac.id, kamaliy4h@ulm.ac.id

Abstrak: Pendidikan karakter perlu diterapkan di sekolah khususnya karakter kreatif dan tanggung jawab. Model Pembelajaran kooperatif tipe *scramble* merupakan salah satu model yang dapat membina karakter kreatif dan tanggung jawab. Penelitian ini bertujuan untuk membina karakter kreatif dan tanggung jawab serta mendeskripsikan hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble*. Metode penelitiannya adalah quasi eksperimen dengan desain *equivalent time series*. Sampel penelitian adalah siswa kelas VIII I SMPN 1 Banjarmasin. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan statistika deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat membina karakter kreatif dan tanggung jawab serta dapat mengubah hasil belajar menjadi lebih baik dan terdapat hubungan antara karakter kreatif dan tanggung jawab dengan hasil belajar.

Kata kunci: *scramble*; kreatif; tanggung jawab

Di era globalisasi saat ini, ranah kognitif bukan lagi menjadi satu-satunya tujuan pendidikan, melainkan juga ranah afektif dan psikomotorik. Ranah afektif juga merupakan ranah yang sangat penting dalam pendidikan, di mana ranah inilah yang nantinya akan menentukan karakter siswa. Sebagaimana termuat dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003, "Fungsi pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan memperbaiki watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, mandiri, cakap, kreatif, menjadi warga negara demokratis, dan bertanggung jawab". Namun faktanya tidak sejalan dengan Undang-undang Nomor 20 tahun 2003. Hal tersebut ditandai dengan terjadinya krisis moral di kalangan anak-anak, remaja, dan orang tua. Contoh krisis moral tersebut di sekolah diantaranya adalah siswa kurang berani mengungkapkan pendapatnya dan kebiasaan siswa meniru pekerjaan siswa lain. Oleh karena itu, pendidikan karakter perlu ditanamkan sejak dini, baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Karakter bisa dikembangkan melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter ialah proses pemberian tutunan kepada siswa untuk menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikiran, raga, serta rasa dan karsa (Samani & Hariyanto, 2013).

Pendidikan karakter bisa dilakukan pada setiap pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran matematika. Dalam penelitian ini, karakter yang dibina adalah karakter kreatif dan tanggung jawab, karena karakter tersebut merupakan karakter yang penting untuk dibina.

Ketika siswa diberikan pertanyaan atau soal oleh guru di sekolah, maka siswa tersebut harus menjawab pertanyaan atau soal yang diberikan. Dengan menjawab pertanyaan atau soal yang diberikan, diharapkan karakter kreatif siswa dapat terbina dengan baik. Namun, ketika siswa tidak menjawab pertanyaan atau soal yang diberikan dapat dikatakan tidak kreatif dalam memecahkan masalah. Karena siswa yang kreatif adalah siswa yang selalu berusaha menyelesaikan masalah. Selain itu, ketika siswa diberikan tugas oleh gurunya, baik tugas kelompok ataupun tugas individu, maka siswa harus mengerjakan tugas tersebut dengan tepat waktu. Dengan mengerjakan tugas yang diberikan, diharapkan karakter tanggung jawab siswa dapat terbina. Tetapi, ketika siswa tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan tepat waktu dapat dikatakan tidak bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan kepadanya. Sehingga perlu dilakukan pembinaan terhadap karakter kreatif dan tanggung jawab siswa tersebut.

Pembinaan karakter kreatif dan tanggungjawab siswa dapat dilakukan dengan cara menerapkan model pembelajaran. Diantara model pembelajaran yang dapat dipraktikkan ialah model pembelajaran kooperatif. Berdasarkan pendapat para ahli, model pembelajaran koperatif adalah model pembelajaran yang paling umum dan paling efektif untuk menerapkan pendidikan karakter. Karakter yang telah dirumuskan oleh Kemendikbud ada 18 nilai karakter. Keseluruhan karakter tersebut oleh Kemendikbud akan diimplementasikan di sekolah melalui proses pembelajaran di kelas dengan model penerapannya. Jadi, model pembelajaran ini sudah mengimplementasikan pendidikan karakter (Samani & Hariyanto, 2013).

Pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tipe, salah satu tipenya adalah *scramble*. *Scramble* ini dapat membuat siswa belajar sambil bermain. Siswa dapat berkreasi sambil belajar dan berfikir. Selain itu, model pembelajaran ini juga dapat membuat setiap anggota kelompok bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Mereka juga harus menyadari bahwa meraka mempunyai tujuan yang sama. Sehingga diharapkan siswa dapat belajar secara optimal serta mampu membina karakternya, khususnya karakter kreatif dan tanggung jawab.

Dari hasil wawancara dengan guru matematika di SMPN 1 Banjarmasin, diperoleh informasi bahwa terdapat kebiasaan siswa kelas VIII yang kurang berani mengemukakan pendapatnya, dan kurang lancar mengemukakan jawaban. Selain itu, masalah lain yang dihadapi adalah kebiasaan siswa yang sering mencontek teman, terdapat siswa yang tidak rajin belajar, dan ada juga siswa hanya mengandalkan siswa yang pintar untuk mengerjakan tugas kelompoknya.

Melihat kenyataan tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian yang dapat membina aspek afektif berupa karakter kreatif dan tanggung jawab. Karena jika karakter kreatif dan tanggung jawabnya rendah, akan berdampak pada hasil belajar.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu (1) membina karakter kreatif siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. (2) membina karakter tanggung jawab siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble.* (3) mendeskripsikan hasil belajar siswa melalui

penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble*. (4) menganalisis hubungan karakter kreatif dan tanggung jawab siswa dengan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran adalah suatu rencana terarah yang bisa digunakan untuk membuat rencana pembelajaran di kelas dalam waktu yang panjang (Rusman, 2014). Salah satu model pembelajaran adalah kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar dan bekerja sama di dalam kelompoknya secara bersama-sama, anggotanya terdiri atas 4-6 orangyang memiliki dampak sebagai akibat terapan dari model pembelajaran (Shoimin, 2014).

Scramble adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mencari jawaban dan menyelesaikan masalah dengan cara membagikan kartu soal dan kartu jawaban (Shoimin, 2014).

Karakter merupakan perilaku yang khas yang dimiliki oleh manusia yang meliputi semua aktivitas kehidupan. Sedangkan pendidikan karakter dapat disimpulkan sebagai proses pemberian tuntuntan terhadap perilaku manusia, agar menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dan berakhlak mulia.

Untuk memperkuat terlaksana pendidikan karakter, Kemendikbud telah merumuskan 18 nilai karakter, diantaranya karakter kreatif dan tanggungjawab. Kreatif merupakan tindakan yang menggambarkan berbagai inovasi dalam menyelesaikan masalah dengan cara yang baru, yang lebih baik dari yang terdahulu. (Suyadi, 2013). Orang kreatif ialah orang yang selalu berusaha menemukan hal yang baru dari sesuatu yang telah ada (Naim, 2012). Sedangkan tanggung jawab ialah sikap seseorang dalam menjalankan tugas dan kewajiban yang harus dilakukannya (Daryanto & Darmiatun, 2013).

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuasi eksprimen. Jenis desainnya adalah *equivalent time series* sebanyak enam kali pertemuan. Populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas VIII SMPN 1 Banjarmasin tahun 2016 sampai 2017 berjumlah 284 orang yang terdiri atas 9 kelas. Sampel pada penelitian ini kelas VIII I sebanyak 31 orang. Siswa di kelas VIII I digunakan sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* untuk membina karakter kreatif dan tanggung jawab siswa. Pengambilan sampel pada penelitian ini dengan mengambil 1 kelas secara acak dari 9 kelas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dokumentasi, observasi, dan tes. Adapun kisi-kisi lembar observasi karakter kreatif siswa yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Indikator Karakter Kreatif

Karakter	Indikator	Perilaku yang dinilai
KREATIF	Berani mengambil keputusan dengan cepat dan tepat (berfikir lancar)	(1) Memberikan banyak jawaban tentang pertanyaan divergen (bersifat terbuka) mengenai bangun ruang sisi datar (2) Lancar dalam mengungkapkan jawaban-jawaban seputar bangun ruang sisi datar
	Luwes, kritis, inovatif (berfikir fleksibel).	(3) Menjawab pertanyaan divergen tentang bangun ruang sisi datar dengan jawaban yang bervariasi
	Menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki	(4) Berani mengungkapkan pendapat yang berbeda berkaitan pertanyaan divergen bangun ruang sisi datar

(Tantowie, 2014)

Sedangkan kisi-kisi lembar observasi karakter tanggung jawab siswa yang digunakan bisa dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Indikator Karakter Kreatif

Karakter	Indikator	Perilaku yang dinilai
TANGGUNG JAWAB	Senantiasa disiplin dan mengontrol diri dalam keadaan apapun	(1) Melaksanakan tugas sesuai prosedur
	Melakukan sesuatu yang seharusnya dilakukan.	(2) Mengelola waktu waktu dengan baik
	Menyelesaikan tugas dengan penuh kepuasan yang harus dipenuhi sese-orang dan yang memiliki konsekuen hukum terhadap kegagalan	(3) Melaksanakan tugas dengan baik (4) Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan.

(Purileila, 2016)

Observasi karakter kreatif dan tanggungjawab siswa dilakukan dengan memberi skor 1 sampai 5 pada indikator yang ditunjukkan oleh siswa. Pedoman penskoran yang digunakan yaitu: 5 = amat baik, 4 = baik, 3 = cukup, 2 = kurang, 1 = sangat kurang (Supinah & Parmi, 2011). Nilai karakter kreatif dan tanggungjawab dapat dihitung dengan rumus berikut ini:

Ket:

$$N = \frac{total\ skor}{skor\ maksimum} \times 100$$

Skor maksimal karakter kreatif = $4 \times 5 = 20$
Skor maksimal karakter tanggung jawab = $5 \times 5 = 25$

Untuk mengetahui kategori karakter kreatif dan tanggung jawab siswa, maka skor yang didapat diklasifikasikan seperti tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Klasifikasi Penilaian Lembar Observasi

Nilai	Kategori
81-100	Sudah Menjadi Kebiasaan
61-80	Sudah Berkembang
41-60	Mulai Berkembang
21-40	Mulai Terlihat
0-20	Belum Terlihat

(Supinah & Parmi, 2011)

Hasil klasifikasi dari nilai kreatif dan tanggungjawab siswa yang diperoleh dapat dipersentasikan dengan rumus (Sudijono, 2014), yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

dengan:
f = frekuensi
N = banyak siswa
P = persentase

Bentuk tes pada penelitian ini adalah soal uraian. Kualifikasi hasil belajar yang diperoleh siswa bisa diketahui melalui rata-rata dengan rumus (Sudijono, 2014):
dengan:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$\bar{x}$ = rata-rata
$\sum f_i x_i$ = jumlah hasil perkalian antara data dengan frekuensinya
$\sum f_i$ = jumlah data

Nilai rata-rata yang diperoleh kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Interpretasi Hasil Belajar Siswa

Nilai	Kategori
>95	Istimewa
80-95	Amat Baik
65-79	Baik
55-64	Cukup
41-54	Kurang
≤ 40	Sangat Kurang

(Tim Depdiknas, 2003)

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis persentasi lalu dilanjutkan dengan uji normalitas, korelasi, asumsi klasik, dan regresi. Nilai karakter kreatif, tanggung jawab, dan hasil belajar dianalisis dengan menggunakan uji normalitas. Sedangkan hubungan antara nilai karakter kreatif dan tanggung jawab terhadap hasil belajar dianalisis dengan menggunakan analisis normalitas, korelasi, asumsi klasik, dan regresi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, pada kelas eksperimen kegiatan pembelajaran dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan. Alokasi waktu untuk 3 pertemuan masing-masing 3 × 40 menit, sedangkan alokasi waktu untuk 3 pertemuan masing-masing 2 × 40 menit. Perbedaan alokasi waktu ini karena alokasi waktu mata pelaaran matematika yang didapat siswa pada Kurikulum 2013 adalah 5 jam pelajaran dalam 1 minggu. Evaluasi dilakukan setiap kali pertemuan diakhir kegiatan pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran menggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble*, di bagian pendahuluan dimulai dengan guru mengucap salam dan berdoa kemudian dilanjutkan memeriksa kehadiran siswa, menyampaikan apersepsi dan motivasi. Kemudian guru menyampaian tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, guru menjelaskan pelajaran dan memberikan contoh. Setelah itu, guru membagi siswa menjadi 6 kelompok, ada 5 kelompok yang yang masing-masing kelompok berjumlah 5 orang dan 1 kelompok berjumlah 6 orang. Lalu siswa membentuk kelompok sesuai dengan kelompoknya. Kemudian guru membagi kartu soal dan kartu jawaban. Setiap kelompok mendapatkan kartu soal dan kartu jawaban yang sama. Tapi ada kartu jawaban yang sengaja dibiarkan kosong agar siswa bisa mengisi kartu jawaban tersebut sesuai dengan pendapatnya. Sebelum mengerjakan

LKK guru meminta siswa mengamati LKK yang diberikan dan guru menjelaskan cara mengerjakan LKK tersebut. Setelah selesai mengerjakan tugas pada LKK, guru meminta siswa mengumpulkan LKK dan kartu jawaban siswa. Selanjutnya perwakilan kelompok secara bergantian diminta menempelkan kartu jawaban pada kertas karton yang telah disediakan. Guru dan siswa bersama-sama memperhatikan kartu jawaban yang ada pada karton. Jika ada jawaban yang berbeda, guru meminta perwakilan kelompoknya untuk memberi alasan atas jawaban tersebut.

Pada bagian penutup, guru membimbing siswa untuk membuat kesimpulan terkait materi yang dipelajari. Kemudian guru memberikan tes individu untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Lalu guru memotivasi siswa untuk belajar lagi di rumah. Kegiatan pembelajaran diakhiri guru dengan mengucapkan salam.

Setelah kegiatan belajar-mengajar selesai dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* diperoleh hasil sebagai berikut:

(1) Kreatif Siswa

Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran didapat kategori karakter kreatif siswa dipertemuan keenam lebih baik dari pertemuan pertama, kedua, ketiga, keempat dan kelima. Karakter kreatif yang pada pertemuan pertama didominasi oleh kategori mulai terlihat, yaitu ada 13 siswa pada kategori tersebut. Sedangkan pada pertemuan keenam didominasi oleh kategori sudah berkembang, yaitu ada 14 siswa pada kategori tersebut.

Scramble merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat berkreasi sekaligus belajar dan berfikir (Soimin, 2014). Sehingga siswa dapat berkreasi dan berfikir sendiri bagaimana cara memecahkan masalah yang diberikan. Dalam menyelesikan LKK, siswa dapat bereksperimen memecahkan masalah bersama kelompoknya, tapi tetap berpatokan pada pada kartu jawaban yang diberikan. Hal tersebut sejalan dengan salah satu faktor yang mempengaruhi kreativitas, yaitu keinginan untuk menjalankan eksperimen dan kegiatan kreatif (Munandar, 2009).

Dalam setiap tahapan pembelajaran koperatif tipe *scramble,* guru masih ada menjelaskan pelajaran. Pada saat inilah karakter kreatif dioptimalkan. Guru bisa mendorong siswa agar siswa dapat membina karakter kreatif dengan memberikan pertanyaan terkait materi yang sedang dipelajari, sehingga siswa tidak hanya memperhatikan penjelasan guru saja, tetapi siswa dapat memberikan pendapatnya secara inovatif, luwes, kritis, cepat, dan tepat. Selain itu, karakter kreatif individu juga dioptimalkan pada saat mengerjakan tugas individu, siswa dapat bereksperimen sendiri untuk memecahkan masalah dengan caranya sendiri.

Pada pertemuan pertama dan kedua, siswa masih belum terbiasa memberikan jawaban yang bervariasi pada saat guru memberikan pertanyaan atau saat menjawab soal secara berkelompok. Pada pertemuan ketiga sampai pertemuan keempat siswa sudah mulai terbiasa memberikan jawaban yang bervariasi pada saat guru memberikan pertanyaan atau saat menjawab soal secara berkelompok, namun masih terdapat siswa yang masih kurang berpartisipasi saat pembelajaran maupun saat mengerjakan tugas kelompok, sehingga siswa kesulitan dalam menjawab tugas individu. Pada pertemuan kelima sampai keenam, sebagian besar siswa sudah terbiasa memberikan jawaban yang bervariasi pada saat guru memberikan pertanyaan atau saat menjawab soal secara berkelompok, sehingga siswa dapat mengerjakan soal evaluasi.

Berdasarkan penjelasan di atas bisa di buat kesimpulan bahwa terjadi peningkatan karakter kreatif siswa pada pertemuan kesatu sampai pertemuan keenam. Dilihat dari kategori karakter yang lebih dominan tiap pertemuan. Untuk karakter kreatif dari kategori mulai terlihat menjadi sudah berkembang. Ini berarti penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dapat membina karakter kreatif siswa kelas VIII SMPN 1 Banjarmasin.

(2) Tanggung Jawab Siswa

Berdasarkan observasi selama kegiatan belajar-mengajar didapat kategori karakter tanggung jawab siswa dipertemuan keenam lebih baik dari pertemuan pertama, kedua, ketiga, keempat dan kelima. Karakter tanggung jawab pada pertemuan pertama didominasi oleh kategori mulai terlihat, yaitu ada 14 siswa pada kategori tersebut. Sedangkan pada pertemuan keenam didominasi oleh kategori sudah berkembang, yaitu ada 12 siswa pada kategori tersebut.

Karakter tanggung jawab dioptimalkan pada saat siswa mengerjakan tugas kelompok dan tugas individu. Pada saat mengerjakan tugas kelompok, siswa dapat berdiskusi secara leluasa dalam menyelesaikan permasalahan bersama kelompoknya, mereka belajar untuk bisa mengungkapkan pendapatnya di depan siswa lain. Sedangkan untuk meningkatkan karakter tanggung jawab individu siswa, lebih dioptimalkan pada saat mengerjakan tugas individu. Pada saat siswa mengerjakan soal evaluasi dapat dilihat usaha siswa dalam menyelesaikan tugas dan berusaha menyelesaikannya tepat waktu. Siswa juga dilatih untuk bisa memperhatikan dengan baik ketika guru memberikan penjelasan dan bertanya jika ada materi yang tidak atau belum dimengerti. Hal ini tentunya dapat mendukung pembinaan karakter tanggung jawab siswa.

Pada pertemuan pertama dan kedua, siswa masih belum terbiasa mengerjakan tugas individu, siswa masih tidak bisa mengelola waktu yang diberikan untuk menyelesaikan tugas kelompok dan individu. Pada pertemuan ketiga sampai pertemuan keempat siswa sudah mulai terbiasa siswa masih belum terbiasa mengerjakan tugas individu dan siswa sudah msulai bisa mengelola waktu yang diberikan untuk menyelesaikan tugas kelompok dan individu, namun masih terdapat siswa yang masih kurang bekerja sama dalam mengerjakan tugas kelompok, sehingga ada siswa merasa kesulitan dalam menjawab soal individu yang diberikan oleh guru. Pada pertemuan kelima sampai keenam siswa sudah terbiasa mengerjakan tugas individu dan siswa sudah bisa mengelola waktu yang diberikan untuk menyelesaikan tugas kelompok dan individu.

Berdasarkan uraian tersebut bisa diambil kesimpulan bahwa terjadi peningkatan karakter tanggung jawab siswa pada pertemuan pertama sampai pertemuan keenam. Hal ini bisa dilihat dari kategori karakter yang lebih mendominasi setiap pertemuan. Untuk karakter tanggung jawab dari kategori mulai terlihat menjadi sudah berkembang. Ini berarti penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dapat membina karakter tanggung jawab siswa kelas VIII SMPN 1 Banjarmasin.

(3) Hasil Belajar

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terjadi peningkatan kategori hasil belajar siswa. Dapat dilihat pada pertemuan pertama dengan rata-rata 55,19 dengan kategori cukup dan pada pertemuan keenam 91,69 dengan kategori sangat baik. Meskipun pada rata-rata hasil belajar siswa tidak selalu meningkat setiap pertemuannya, yaitu

terjadi penurunan rata-rata pada pertemuan ketiga dengan rata-rata 70,78 sedangkan pada pertemuan kedua adalah 72,05, tetapi masih berada pada kategori yang sama, yaitu dalam kategori baik. Hal ini disebabkan karena perbedaan materi dalam setiap pengukuran. Kemudian terjadi peningkatan lagi pada pertemuan keempat sampai pertemuan keenam. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* bisa mengubah hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Banjarmasin lebih baik dari pertemuan pertama dengan kategori cukup menjadi sangat baik pada pertemuan keenam.

(4) Hubungan Karakter Kreatif dan Tanggung Jawab terhadap Hasil Belajar

Untuk mengetahui ada atau tidak hubungan antara karakter kreatif dan tanggung jawab terhadap hasil belajar menggunakan analisis regresi. Data yang dianalisis adalah data karakter kreatif dan tanggung jawab pada pertemuan keenam dan rata-rata hasil belajar selama enam pertemuan. Agar mendapatkan hasil yang cepat, efisien dan akurat, pada penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS 16.

Berdasarkan tabel ANOVA[b] didapat nilai signifikansi 0,000 maka H_0 di tolak. Jadi, disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikn antara karakter kreatif dan tanggungjawab terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan tabel ModelSummary didapat nilai koefisien korelasi sebesar 0,899, berarti hubungan karakter kreatif dan tanggung jawab dengan hasil belajar siswa sangat kuat. Sedangkan R Square sebesar 0,808 mempunyai arti bahwa karakter kreatif dan tanggung jawab mempengaruhi hasil belajar sebesar 80,8%, berarti sisanya sebesar 29,2% dipengaruhi oleh faktor yang lain. Berdasarkan tabel Coefficients[a], dapat dilihat koefisien nilai karakter kreatif sebesar 0,405 dan koefisien nilai tanggung jawab sebesar 0,340. Koefisien tersebut dapat dibuat menjadi persamaan regresi sebagai berikut:

$$\hat{Y} = 20{,}073 + 0{,}405X_1 + 0{,}340X_2$$

Untuk X_1 adalah nilai karakter kreatif, X_2 nilai karakter tanggungjawab, dan Y adalah hasil belajar. Persamaan regresi ini adalah persamaan linier, karena karakter kreatif dan karakter tanggung jawab siswa mempunyai pengaruh terhadap hasil belajarnya. Ini berarti semakin besar nilai karakter kreatif dan karakter tanggung jawabnya maka semakin besar pula hasil belajanya. Hal ini dapat menunjukkan bahwa ada hubungan positif diantara karakter kreatif dan tanggung jawab siswa terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII SMPN 1 Banjarmasin.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa kelas VIII SMPN 1 Banjarmasin tahun pelajaran 2016/2017 maka diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu:

(1) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dapat membina karakter kreatif siswa kelas VIII SMPN 1 Banjarmasin
(2) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dapat membina karakter tanggung jawab siswa kelas VIII SMPN 1 Banjarmasin
(3) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Scramble* dapat mengubah hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Banjarmasin lebih baik dari pertemuan pertama dengan kategori cukup menjadi sangat baik pada pertemuan keenam.
(4) Ada hubungan yang sangat kuat antara karakter kreatif dan tanggungjawab

siswa terhadap hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 1 Banjarmasin

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpuln, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

(1) Kepada siswa, dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat lebih dilatih lagi karakternya khususnya karakter keratif dan tanggung jawab supaya hasil belajarnya juga dapat lebih meningkat.

(2) Kepada guru matematika, hendaknya menerapkan model kooperatif tipe *scramble* karena model pembelajaran ini adalah salah satu alternatif dalam membina karakter kreatif dan tanggung jawab siswa.

(3) Kepada sekolah, sebaiknya hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan pengajaran matematika di sekolah dan untuk diterapkan pada mata pelajaran lainnya.

(4) Kepada peneliti lain, dengan berbagai keterbatasan yang ada pada penelitian ini diharapkan adanya penelitian lanjutan dengan model pembelajaran yang sama tetapi tempat dan pokok bahasan berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto & Darmiatun. (2013). *Pendidikan Karakter di Sekolah.* Yogyakarta: Gava Media.

Kurniawan, S. (2013). *Pendidikan Karakter, Konsepsi & Implementasi Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, & Masyarakat.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Majid, A. (2015). *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Balajar.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Naim, N. (2012). *Character Building: Optimalisasi Peran Pendidikan dalam Pengembangan Ilmu & Pembentukan Karakter Bangsa.* Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Purileila. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning dan Mdel Konvensional untuk Meningkatkan Perilaku Tanggung Jawab pada Pembelajaran PKN Siswa Kelas VIII SMP Negeri 19. *Tesis.* Bandar Lampung. Tidak diterbitkan.

Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Pers.

Samani & Hariyanto. (2013). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013.* Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

Sudijono, A. (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Supinah & Parmi. (2011). *Pengembangan dan Pendidikan Budaya Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Matematika SD.* Yogyakarta: Kemendiknas.

Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajran Pendidikan Karakter.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Tantowie, T. A. (2014). *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Neurosains untuk Meningkatkan Karakter Kreatif, Kerja Keras dan Rasa Ingin Tahu*. *Tesis.* Yogyakarta. Tidak diterbitkan.