

PENERAPAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MEMBINA KARAKTER TANGGUNG JAWAB DAN RASA INGIN TAHU SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS

Ismail¹, Chairil Faif Pasani², Agni Danaryanti³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Lambung Mangkurat
Surel: ismail13u@gmail.com, chfaifp@ulm.ac.id, agnimath@ulm.ac.id

Abstrak. Model *Discovery Learning* yaitu model yang menekankan pada pemahaman konsep dengan menggali pengetahuannya secara mendalam. Kondisi ini memberikan dorongan bagi para siswa untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan mampu menghilangkan ketergantungan kepada orang lain sehingga siswa mampu melakukan tanggung jawabnya masing-masing saat proses pembelajaran. Model ini berpotensi mengembangkan rasa ingin tahu dan tanggung jawab siswa saat pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu (1) membina karakter rasa ingin tahu dan tanggung jawab serta (2) mengetahui hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 8 Banjarmasin melalui penerapan model *discovery learning*, dan (3) mengetahui hubungan karakter rasa ingin tahu dan tanggung jawab siswa dengan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode *Quasi Experimental* dengan desain penelitian *time series*. Populasi pada penelitian ini yaitu semua siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Banjarmasin dan sampelnya yaitu siswa kelas XI MIPA 3 berdasarkan teknik *Purposive Sampling*. Teknik dalam mengumpulkan data yaitu observasi dan tes. Data yang didapat akan dianalisis menggunakan uji korelasi *bivariate* dan korelasi berganda. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa (1) penerapan model *Discovery Learning* dalam pembelajaran matematika dapat membina karakter rasa ingin tahu dan tanggung jawab siswa kelas XI SMA Negeri 8 Banjarmasin, (2) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan (3) terdapat hubungan yang kuat positif antara karakter rasa ingin tahu dan tanggung jawab siswa dengan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 8 Banjarmasin.

Kata Kunci: *discovery learning*, karakter rasa ingin tahu, karakter tanggung jawab

Cara Sitasi: Ismail, Pasani, C. F., & Danaryanti, A. (2021). Penerapan Model *Discovery Learning* dalam Pembelajaran Matematika untuk Membina Karakter Tanggung jawab dan Rasa Ingin Tahu Siswa Sekolah Menengah Atas. *JurmadiKta*, 1(3), 10-19.

PENDAHULUAN

Pembinaan karakter pada siswa merupakan sesuatu yang saat penting di era sekarang. Hal ini dikarenakan karakter siswa sekarang yang mulai memudar dari norma-norma yang berlaku dimasyarakat, seperti tawuran antar pelajar, siswa yang menentang guru, siswa merokok, dll.

Menurunnya nilai karakter siswa tersebut maka pendidikan karakter sangat patut dilaksanakan di sekolah.

Berdasarkan diskusi langsung dan observasi saat program PPL di SMA Negeri 8 Banjarmasin, didapatkan informasi bahwa sebagian siswa masih kurang memiliki karakter rasa ingin tahu dan tanggung jawab, contohnya adanya siswa yang kurang memperhatikan guru saat proses pembelajaran, sumber belajar yang belum terlalu luas, kurangnya keaktifan siswa saat pembelajaran, terdapat banyak siswa tidak mengerjakan tugas dan tidak mengumpulkan tugas pada waktunya. Perolehan hasil belajar siswa di SMA Negeri 8 Banjarmasin juga masih belum dapat dikatakan baik, itu tergambarkan dengan perolehan hasil UN Matematika tahun 2019 yaitu 32.39 untuk MIPA dan 31.15 untuk IPS, tahun 2018 yaitu 29.38 untuk MIPA dan 28.90 untuk IPS, dan tahun 2017 yaitu 34.30 untuk MIPA dan 34.37 untuk IPS. Perolehan nilai tersebut selalu berada dibawah rata-rata hasil UN SMA/MA Negeri se-kota Banjarmasin.

Sehingga perlu adanya suatu model pembelajaran yang diterapkan agar dapat membina karakter tanggung jawab dan rasa ingin tahu siswa. Model *discovery learning* sangat cocok diterapkan saat pembelajaran berlangsung untuk membina karakter tanggung jawab dan rasa ingin tahu siswa hal ini dapat dilihat dari segi sintaks pembelajarannya. Sehingga siswa akan lebih mendalam untuk mencari informasi materi yang dipelajari dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Siswa dikatakan memiliki rasa ingin tahu ketika siswa mulai antusias dalam mencari jawaban, memperhatikan dengan objek yang sedang diamati, bertanya kepada guru ataupun teman kelompok dalam menyelesaikan tugas kelompok, serta membaca diberbagai sumber selain buku. Sedangkan siswa dikatakan dapat bertanggung jawab jika dapat menyelesaikan tugas, pengelolaan waktu yang baik, serius dalam mengerjakan berbagai hal, fokus dalam pembelajaran, dan membantu teman dalam proses belajar.

Suyadi (2013) menyatakan bahwa karakter merupakan nilai-nilai universal perilaku manusia yang meliputi seluruh aktivitas kehidupan, baik yang berhubungan dengan Tuhan, diri sendiri, sesama manusia, maupun dengan lingkungan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Sedangkan Scerenko mengungkapkan karakter adalah perlengkapan atau ciri yang membedakan karakteristik pribadi, karakteristik etnis, dan karakteristik khas mental dari seseorang, kelompok atau bangsa (Samani & Hariyanto, 2013). Karakter yaitu suatu nilai yang unik dan baik yang tertanam dalam perilaku dan perbuatan seseorang. Hal yang bisa dilakukan untuk membina karakter adalah melalui pendidikan, baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Menurut Zubaedi (Pasani, Kusumawati, & Imanisa, 2018) Pendidikan karakter yaitu perbuatan dalam memunculkan kebaikan, yaitu insan secara objektif sudah tergolong baik, untuk orang banyak tidak hanya untuk diri sendiri. Pendidikan karakter adalah pendidikan yang menitikberatkan dalam mengembangkan dan menumbuhkan nilai karakter yang baik pada siswa serta mengarahkan siswa untuk melaksanakannya dalam kegiatan sehari-hari.

Nilai-nilai yang ada dalam pendidikan karakter di Indonesia berasal dari empat pilar yaitu Agama, Budaya, Pancasila dan Tujuan Pendidikan Nasional (Kurniawan, 2013). Berdasarkan keempat sumber nilai tersebut terdapat 18 nilai-nilai yang ditanamkan dan dikembangkan pada sekolah-sekolah di Indonesia yaitu : Religius, Jujur, Toleransi, Disiplin, Kerja keras, Kreatif, Mandiri, Demokratis, Rasa Ingin Tahu, Semangat Kebangsaan, Cinta Tanah Air, Menghargai

Prestasi, Komunikatif, Cinta Damai, Gemar Membaca, Peduli Lingkungan, Peduli Sosial, dan Tanggung Jawab. (Sudrajat, 2011)

Di dalam dunia pendidikan setiap siswa menghadapi permasalahan yang berbeda-beda, sehingga memerlukan pemecahan masalah yang berbeda pula. Masalah yang sering ditemukan dan dapat teramati saat proses pembelajaran yaitu rasa ingin tahu dan tanggung jawab siswa sehingga perlu diadakannya pembinaan untuk mengatasi masalah tersebut.

Tanggung jawab yaitu perilaku seseorang ketika siap bersedia menerima akibat dari yang telah dilakukannya. Selain itu, tanggung jawab juga merupakan perilaku untuk siap menerima akibat dari apa yang dipercayakan orang kepada kita (Kurniawan, 2013). Tanggung jawab yaitu perbuatan, tingkah laku seseorang dalam menyelesaikan tugas dan kewajiban, untuk dirinya, lingkungan dan masyarakat serta Tuhan secara baik, fokus dan bukan menuduh orang lain atas kesalahan yang terjadi (Pasani, Kusumawati, & Imanisa, 2018). Jadi, karakter tanggung jawab adalah perilaku siswa dalam proses pembelajaran yang menunjukkan kesadaran dan juga kemampuan dirinya untuk menyelesaikan tugas-tugasnya baik tugas mandiri, kelompok ataupun tugas khusus yang diberikan oleh guru.

Mu'in (2011) menguraikan beberapa istilah-istilah lain dari tanggung jawab antara lain yaitu, *Duty*/ tugas, *Time Management*/ manajemen waktu, *Diligence*/ Ketekunan, sifat rajin, *Rational*/ hal yang masuk akal, dan *Team Work*/ kerjasama tim. Indikator karakter tanggung jawab siswa meliputi (Adaptasi Mu'in, 2011) : Menyelesaikan tugas dan latihan yang menjadi tanggungannya, Mengelola waktu dengan baik, Serius dalam mengerjakan sesuatu, Fokus serta konsisten dalam kegiatan pembelajaran, dan Membantu teman yang sedang mengalami kesulitan saat belajar.

Rasa ingin tahu yaitu suatu hasrat untuk menelusuri dan mencari pengetahuan terhadap peristiwa lingkungan sekitar yang terjadi (Samani & Hariyanto, 2013). Indikator rasa ingin tahu adalah antusias mencari jawaban, perhatian pada objek yang diamati, antusias pada proses pembelajaran, bertanya pada setiap langkah pembelajaran, membaca sumber diluar buku teks (Indiastuti, 2016).

Discovery learning yaitu model yang dapat mengembangkan cara belajar agar anak didik lebih aktif dan dapat menemukan serta menyelidiki sendiri sehingga hasil yang didapat tidak mudah terlupakan oleh anak didik. Sani (2014) menyatakan *discovery* yaitu menemukan konsep melalui berbagai tahapan data atau informasi yang didapat dari pengamatan ataupun percobaan. Pembelajaran *discovery (discovery learning)* adalah pembelajaran kognitif yang menuntut pendidik lebih kreatif membuat suasana belajar agar siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Quasi Experimental* dengan *Time Series Design* sebanyak enam kali pertemuan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 8 Banjarmasin, Sampel pada penelitian ini berjumlah 36 orang dengan teknik *Purposive Sampling*. Hal ini karena rekomendasi guru mata pelajaran matematika yang mana menyatakan pada kelas XI MIPA 3 karakter tanggung jawab dan rasa ingin tahu sebagian siswa sudah timbul sehingga perlu dibina.

Tabel 1 Populasi Siswa Kelas XI MIPA di SMA Negeri 8 Banjarmasin

Kelas	Jumlah	Keterangan
XI MIPA 1	36	-
XI MIPA 2	36	-
XI MIPA 3	36	Sampel
XI MIPA 4	36	-

Teknik memperoleh data saat penelitian menggunakan teknik observasi dan tes. Teknik observasi dilakukan observer untuk memperoleh data mengenai karakter tanggung jawab dan karakter rasa ingin tahu. Dalam penelitian ini, terdapat tiga observer mengamati masing-masing dua kelompok secara langsung tentang karakter tanggung jawab dan rasa ingin tahu siswa di dalam kelas. Tes yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah tes yang dilakukan setiap akhir pertemuan sebanyak enam kali.

Pedoman Penskoran dua karakter tersebut yang digunakan adalah seperti pada penelitian Surya (2018).

Tabel 2 Pedoman Penskoran Nilai Karakter

Keterangan	Skor
Siswa terlihat melakukan indikator karakter lebih dari tiga kali	5
Siswa terlihat melakukan indikator karakter sebanyak tiga kali	4
Siswa terlihat melakukan indikator karakter sebanyak dua kali.	3
Siswa terlihat melakukan indikator karakter sekali	2
Siswa tidak melakukan indikator karakter	1

Nilai karakter yang diperoleh saat observasi dihitung dengan rumus berikut:

$$N = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Dengan skor maksimum adalah 25 (setiap karakter terdapat 5 indikator).

Untuk mengelompokkan siswa pada kategori karakter, maka perolehan nilai karakter dibandingkan dengan tabel berikut (Supinah & Parmi, 2011).

Tabel 3 Kategori Tanggung Jawab dan Rasa Ingin Tahu

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

Perolehan hasil belajar dari setiap pertemuan kemudian ditafsirkan dengan menggunakan tabel kategori kualifikasi hasil belajar siswa berdasarkan kemendikbud (2017).

Tabel 4 Klasifikasi Penilaian Hasil Belajar

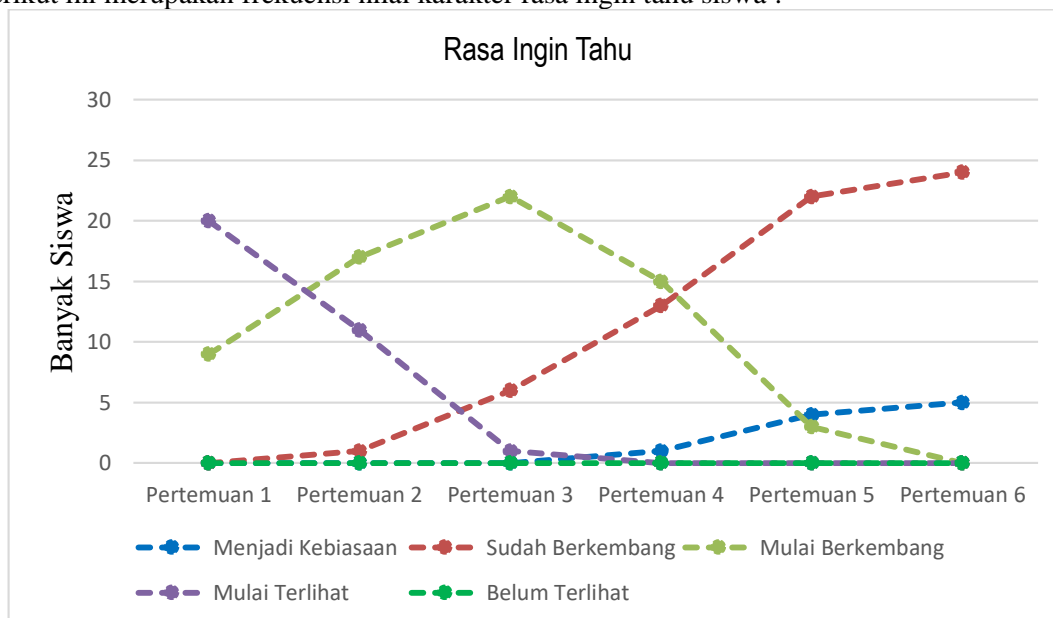
Interval Nilai	Predikat	Keterangan
90-100	A	Sangat Baik
80-89	B	Baik
70-79	C	Cukup
≤ 70	D	Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa data skor karakter yang diperoleh dari observasi selama pembelajaran berlangsung, serta data hasil belajar dari tes evaluasi setiap akhir pertemuan.

Hasil Observasi Karakter Rasa Ingin Tahu

Berikut ini merupakan frekuensi nilai karakter rasa ingin tahu siswa :



Gambar 1 Diagram Rekapitulasi Frekuensi Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa

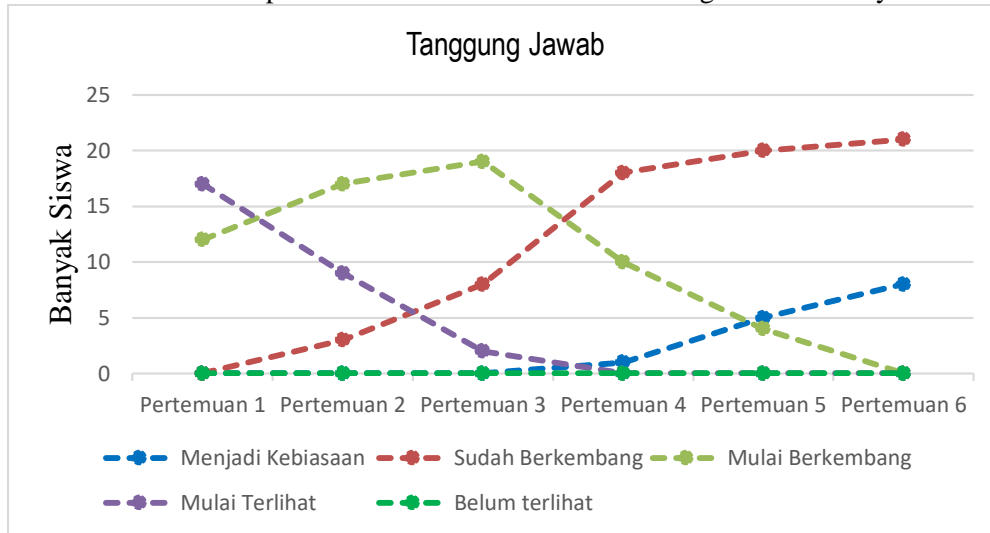
Dilihat dari diagram garis pada Gambar 1 tersebut pada pertemuan pertama kategori mulai terlihat dan mulai berkembang yang mendominasi. Kemudian pada pertemuan kedua kategori mulai terlihat menurun dan muncul kategori sudah berkembang.

Pada pertemuan ketiga kategori mulai berkembang mendominasi, dan kategori sudah berkembang semakin meningkat, dibalik itu kategori mulai terlihat semakin menurun. Pada pertemuan keempat kategori menjadi kebiasaan mulai muncul dan meningkat. Pada pertemuan kelima kategori mulai berkembang semakin berkurang, sedangkan kategori menjadi kebiasaan dan sudah berkembang semakin meningkat. Pada pertemuan keenam yang mendominasi adalah kategori sudah berkembang dan untuk kategori menjadi kebiasaan meningkat dari sebelumnya.

Pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keenam terlihat untuk kategori sudah berkembang dan menjadi kebiasaan mengalami peningkatan.

Hasil Observasi Karakter Tanggung Jawab

Berikut ini merupakan frekuensi nilai karakter rasa ingin tahu siswa yaitu :



Gambar 2 Diagram Rekapitulasi Frekuensi Karakter Tanggung Jawab Siswa

Dilihat dari diagram garis pada Gambar 2 menunjukkan kategori yang mendominasi pada pertemuan yaitu mulai terlihat dan mulai berkembang. Pada pertemuan kedua terlihat jumlah siswa pada kategori mulai mulai berkurang, dan kategori mulai berkembang mengalami kenaikan. Disisi lain katgeori sudah berkembang mulai muncul.

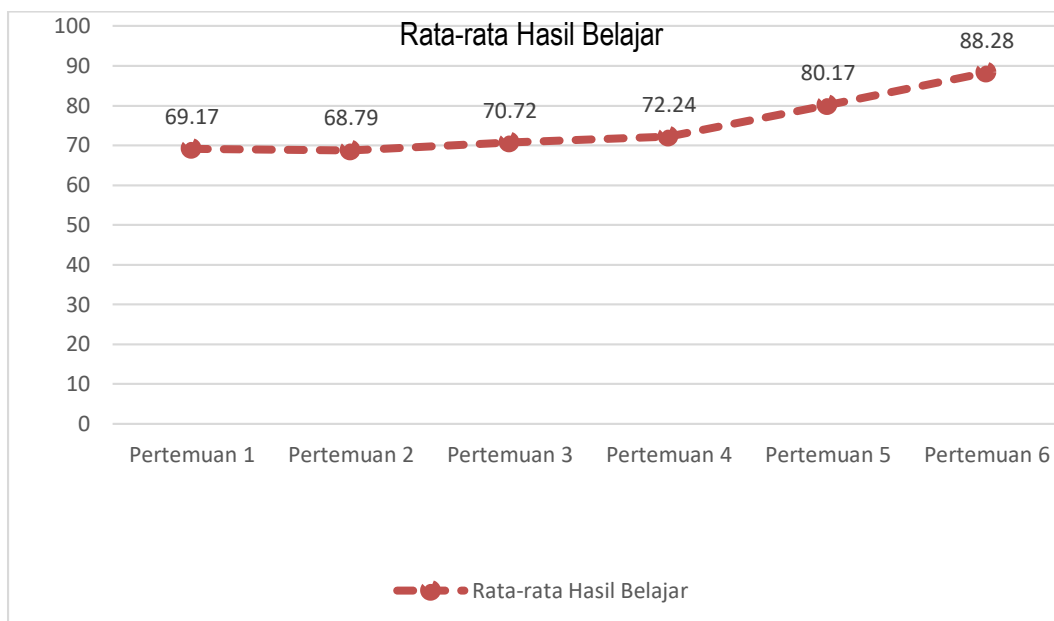
Pada pertemuan ketiga kategori mulai berkembang mendominasi, dan kategori sudah berkembang semakin meningkat, dibalik itu kategori mulai terlihat semakin menurun. Pada pertemuan keempat kategori menjadi kebiasaan mulai muncul dan meningkat, sedangkan kategori mulai berkembang semakin berkurang. Pada pertemuan kelima kategori mulai berkembang semakin berkurang, sedangkan kategori menjadi kebiasaan dan sudah berkembang semakin meningkat. Pada pertemuan keenam yang medominasi adalah kategori sudah berkembang dan untuk kategori menjadi kebiasaan meningkat dari sebelumnya.

Pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keenam terlihat untuk kategori sudah berkembang dan menjadi kebiasaan mengalami peningkatan.

Hasil Belajar Siswa

Rerata hasil belajar siswa sebanyak enam kali pertemuan dapat dilihat pada gambar 3. Terlihat, gambar 3 menunjukkan rerata hasil belajar siswa, pada pertemuan menunjukkan rata-rata 69.17 dimana masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Pada pertemuan kedua mengalami penurunan rerata hasil belajar yang tidak terlalu signifikan. Hal ini karena materi yang lumayan sulit dibandingkan dengan pertemuan pertama.

Pada pertemuan ketiga sampai dengan pertemuan keenam, rerata hasil belajar mengalami peningkatan secara terus menerus. Pada pertemuan keenam menunjukkan rata-rata sebesar 88.28 dimana ini berada di atas KKM dan termasuk dalam kategori baik.



Gambar 3 Diagram Rerata Hasil Belajar SIsiwa

Hubungan Karakter Rasa ingin tahu dan Tanggung Jawab dengan Hasil Belajar Siswa

Data yang dianalisis adalah data kedua karakter, serta data hasil belajar siswa yang diambil dari rata-rata pertemuan pertama sampai pertemuan keenam.

Adapun output uji korelasi secara individu menggunakan SPSS 16 dari data karakter rasa ingin tahu dan karakter tanggung jawab dengan hasil belajar dapat dilihat pada 3 berikut.

Tabel 5 Output Uji Korelasi Individu

		Hasil Belajar
Karakter Rasa ingin tahu	Pearson Correlation	0,779
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	29
Karakter Tanggung Jawab	Pearson Correlation	0,724
	Sig. (2-tailed)	0,000
	N	29
Hasil Belajar	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	29

Terlihat besarnya hubungan dapat dilihat dari koefisien korelasi dimana koefisien korelasi antara karakter rasa ingin tahu dengan hasil belajar (antara variabel X_1 dan Y) sebesar 0.779 yang artinya hubungan /korelasinya adalah kuat positif sedangkan koefisien korelasi antara karakter tanggung jawab dan hasil belajar (antara variabel X_2 dan Y) sebesar 0.724 yang artinya hubungan/korelasinya adalah kuat positif.

Adapun output uji korelasi berganda menggunakan SPSS 16 dapat dilihat pada Tabel 6 output uji korelasi berganda berikut.

Tabel 6 Output Uji Korelasi Berganda

Model	R	Change Statistic				
		R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	0,782	0,612	20,483	2	26	0,000

Pada Tabel 6 tersebut memperlihatkan hasil perhitungan koefisien korelasi (R) antara karakter rasa ingin tahu dan tanggung jawab terhadap hasil belajar secara bersama-sama sebesar 0.782 dan 0.218 dipengaruhi oleh faktor lain dan hubungan/korelasinya adalah kuat positif.

PEMBAHASAN

Frekuensi nilai karakter rasa ingin tahu mulai pertemuan pertama sampai pertemuan keenam menunjukkan peningkatan pada kategori sudah berkembang dan menjadi kebiasaan.

Penerapan model discovery learning dianggap mampu membina karakter rasa ingin tahu, hal ini dikarenakan hampir di setiap sintaks pembelajarannya dapat memotivasi siswa agar meningkatkan rasa ingin tahunya.

Setiap indikator pada karakter rasa ingin tahu sangat didukung oleh sintaks pembelajaran discovery learning yaitu stimulus, menyatakan masalah, mengumpulkan data, memproses data, verifikasi, dan generalisasi.

Sedangkan pada karakter tanggung jawab terlihat sama dengan karakter rasa ingin tahu yaitu untuk kategori sudah berkembang dan menjadi kebiasaan mengalai peningkatan mulai pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keenam.

Hal ini terjadi karena siswa sudah terbiasa menggunakan model *discovery learning* sehingga siswa semakin terlatih mengembangkan sikap tanggung jawab saat pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (Suprihatiningrum, 2014) yang menyatakan keuntungan model *discovery learning* dapat membimbing siswa bertanggung jawab atas pembelajarannya. Sama halnya dengan karakter rasa ingin tahu, karakter tanggung jawab dapat teroptimalkan pada kegiatan inti saat proses pembelajaran. Mereka dibiasakan untuk bertanggung jawab dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, bekerja dengan etos kerja yang tinggi, dan bersedia menerima konsekuensi dari apa yang telah dilakukan.

Sama halnya dengan karakter rasa ingin tahu karakter tanggung jawab untuk kategori Belum Terlihat (BT) sejak dari pertemuan pertama sampai pertemuan keenam tidak ada frekuensi yang muncul dikarenakan model pembelajaran *discovery learning* yang digunakan menggunakan metode berkelompok sehingga setiap siswa harus bertanggung jawab pada kelompoknya.

Siswa yang awalnya belajar enggan mengerjakan tugasnya, tidak serius dan tidak mau membantu temannya yang kesulitan kini sudah mulai hilang dan mau bersahabat hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Rahman dkk. Yaumi (2014) yang menyatakan tanggung jawab adalah melaksanakan tugasnya, menjaga sesuatu, menolong teman yang membutuhkan, keadilan dan membantu dunia untuk menjadi lebih baik.

Dari hasil penelitian terlihat peningkatan rerata hasil belajar siswa jika dilihat dari pertemuan pertama ke pertemuan keenam, yaitu dari 69.17 kemudian menjadi 88.28, dimana pada setiap pertemuan relatif meningkat walaupun peningkatannya tidak signifikan karena perbedaan materi dalam setiap pengukuran. Hal ini sejalan dengan tujuan utama evaluasi hasil belajar yang diungkapkan (Dirman & Juarsih, 2014) yang menyatakan belajar adalah untuk memeriksa keefektifan proses dengan hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan dan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari terlaksananya proses pembelajaran.

Sejalan dengan adanya sifat rasa ingin tahu dari siswa maka timbul rasa tanggung jawabnya baik terhadap diri sendiri maupun kelompok dalam proses pembelajaran. Sehingga

mereka harus melakukan tugas yang menjadi tanggungannya baik tugas dalam kegiatan kelompok maupun tugas yang diberikan guru, sehingga siswa akan bersungguh-sungguh dalam mengerjakan tugas yang diberikan, jika tidak maka mereka akan menerima konsekuensinya.

Sejalan dengan pernyataan (Yaumi, 2014), orang yang bertanggung jawab dapat memperlihatkan sikap mencari tugas dan pekerjaan apa yang harus segera dilaksanakan dan melaksanakan tugas tanpa diminta atau disuruh untuk melakukannya, serta menerima akibat dari apa yang dilakukan. Dengan adanya kerasa ingin tahun dan tanggung jawab yang sudah menjadi karakter siswa maka dapat disimpulkan semakin baik karakter yang terlihat, maka semakin baik hasil belajar. Hal ini menunjukkan adanya hubungan anatara karakter dan hasil belajar.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan melakukan penerepan model discovery learning saat pembelajaran disimpulkan bahwa :

1. Dapat membina karakter rasa ingin tahu siswa dan tanggung jawab kelas XI SMA Negeri 8 Banjarmasin.
2. Dapat memperbaiki hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 8 Banjarmasin.
3. Terdapat hubungan yang positif dan kuat antara karakter rasa ingin tahu dan tanggung jawab siswa dengan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 8 Banjarmasin.

Dari penelitian ini agar dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, dan juga lebih memperhatikan pendidikan dan pembinaan karakter di sekolah atau saat proses pembelajaran agar dapat memperbaiki karakter yang memudar ataupun hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dirman, & Juarsih. (2014). *Penilaian dan Evaluasi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Indiastuti, F. (2016). Pengembangan Perangkat Model Discovery Learning Berpendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu. *Jurnal Pendidikan Matematika JPM RAFA*, 41-55.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Kurniawan, S. (2013). *Pendidikan Karakter Konsepsi & Implementasi Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, & Masyarakat*. Yogyakarta: ArRuz Media.
- Mu'in, F. (2011). *Pendidikan Karakter : Konstruksi Teoretik & Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruz Media.
- Pasani, C. F., Kusumawati, E., & Imanisa, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble dalam Pembelajaran Matematika untuk Membina Karakter dan Disiplin Siswa. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 178-188.
- Samani, & Hariyanto. (2013). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sani, R. (2014). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter? *Jurnal Pendidikan Karakter*.

- Supinah, & Parmi. (2011). *Pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa melalui pembelajaran matematika di SD*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Suprihatiningrum. (2014). *Stategi Pembelajaran*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Surya, F. (2018). *Penerapan Model Discovery Learning dalam Pembelajaran Matematika untuk Membina Karakter Mandiri dan Tanggung Jawab Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018*. Banjarmasin: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, ULM.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: PT REmaja Roasdakarya.
- Yaumi, M. (2014). *pendidikan karakter : Landasan, pilar & implementasi*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Group.