

Membangun Nilai-Nilai Karakter dengan Metode Memancing dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Putri Zudhah Ferryka

PGSD Universitas Widya Dharma Klaten

zudhah_putri@yahoo.com

Abstrak

Menanamkan nilai karakter kepada siswa harus dilakukan sejak usia dini agar dapat mencetak generasi Indonesia yang semakin berkualitas. Potensi karakter baik dalam diri siswa sebenarnya telah dimiliki tiap manusia sebelum dilahirkan. Namun pembinaan karakter tersebut harus dilakukan secara berkelanjutan agar dapat mewujudkan generasi bangsa yang berkualitas. Dengan demikian penanaman nilai-nilai karakter melalui sosialisasi dan pendidikan kepada anak-anak adalah kunci utama untuk membangun bangsa. Karakter siswa akan selalu baik jika dalam proses tumbuh kembangnya mendapatkan cukup ruang untuk mengekspresikan diri secara leluasa. Salah satu contoh kegiatan pembelajaran dalam matematika yang dapat mengekspresikan siswa secara leluasa melalui metode memancing. Metode memancing melibatkan siswa secara aktif melalui suasana pembelajaran yang inspiratif dan menyenangkan. Dengan metode memancing guru dapat menanamkan nilai-nilai karakter, seperti religius, kejujuran, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Kata kunci: nilai-nilai karakter, metode memancing

PENDAHULUAN

Siswa merupakan generasi yang akan menentukan nasib bangsa di kemudian hari. Salah satu cara untuk menghasilkan karakter yang berkualitas dengan membina siswa sejak usia dini. Karena usia ini merupakan saat yang paling tepat dalam menanamkan karakter seseorang. Beberapa ahli berpendapat tentang ketidakberhasilan penanaman nilai karakter menjadikan seseorang yang bermasalah dalam kehidupannya mendatang. Usia produktif dalam mengajarkan nilai karakter ini antara rentang umur 5 sampai 11 tahun. Anak cenderung patuh pada usia ini. Selain itu anak masih dalam tahapan meniru orang yang sedang dilihatnya. Dengan demikian lembaga pendidikan di tingkat sekolah dasar harus mampu memberikan fasilitas dalam hal mengembangkan segala potensi yang berhubungan dengan nilai karakter siswa.

Pengembangan karakter pada siswa akan dapat membedakan seseorang dengan yang lainnya. Seorang pakar yang bernama Bohlin (2005) mengemukakan pendapatnya tentang karakter

seseorang yang menjadikan ciri khas dirinya dengan orang lain. Karakter tersebut juga dapat digunakan dalam menjelaskan jati diri seseorang. Hal tersebut mengandung makna bahwa karakter dapat digunakan sebagai acuan dalam berperilaku dan menilai cara pandang seseorang. Apabila seorang siswa memiliki karakter yang baik maka moral siswa tersebut juga baik, sedangkan seorang siswa mempunyai karakter kurang baik maka moralnya akan kurang baik pula. Siswa yang mempunyai karakter kurang baik maka perilaku, tutur kata, dan perbuatannya tidak sesuai dengan nilai-nilai serta norma-norma yang ada. Oleh karena itu, sebagai seorang guru hendaknya memperhatikan dengan serius pengembangan nilai-nilai karakter agar dalam diri siswa dapat berkembang baik.

Pemberian pendidikan karakter dalam setiap pembelajaran di sekolah dasar merupakan kunci utama untuk membangun generasi bangsa menuju generasi emas Indonesia. Hal tersebut juga dapat dilakukan dalam mengatasi masalah dalam

pembelajaran mengenai rendahnya minat belajar siswa. Minat belajar siswa akan menurun apabila dalam sistem pengajarannya masih menggunakan konvensional. Setelah selesai pembahasan materi pelajaran guru menyuruh siswa mengerjakan soal yang disajikan dalam kertas soal. Situasi seperti ini tidak menimbulkan semangat siswa dalam mengerjakan. Siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga menjadikan mereka malas untuk belajar. Apabila kondisi seperti ini dibiarkan secara terus menerus maka hasil pembelajaran kurang maksimal dan tidak lagi menggembirakan. Hal tersebut memotivasi guru untuk terus berupaya melakukan perbaikan dalam melaksanakan pembelajaran yang inovatif, penuh dengan ide kreatif, khususnya dalam pelajaran matematika.

Pelajaran matematika di sekolah dasar dianggap sebagai pelajaran yang menegangkan bagi siswa. Siswa menjadi tegang karena mereka merasa takut, menganggap bahwa pelajaran ini sulit, hanya berupa angka sehingga tidak menarik, dan membosankan. Tetapi disisi lain pelajaran matematika harus dipelajari, tidak bisa dihilangkan dalam kurikulum pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pelajaran matematika di tingkat sekolah dasar sangatlah penting. Setiap siswa harus memahaminya, karena ilmunya akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian suasana belajar dalam matematika harus disesuaikan dengan karakter siswa usia sekolah dasar yaitu pembelajaran yang selalu menggembirakan.

Siswa sekolah dasar rata-rata berumur 6 sampai 13 tahun. Dalam rentang umur ini siswa berada dalam fase operasional kongkrit. Dalam fase ini kemampuan siswa dan cara berfikirnya masih menggunakan kaidah-kaidah logika yang dapat dilihat secara nyata dalam kasat mata. Maka proses pembelajarannya membutuhkan benda nyata sebagai media agar siswa mudah memahami materi. Penanaman suatu konsep matematika harus dilakukan sejak dini agar siswa tidak mudah lupa. Konsep dalam matematika dapat dijadikan sebagai ide atau gagasan. Hal ini menjadikan siswa mampu untuk mengelompokkan tanda atau obyek ke dalam contoh. Dengan demikian siswa akan memahami tentang definisi, cara pemecahan

masalah dan pengoperasian hitung dalam matematika.

Penguatan terhadap materi pembelajaran harus selalu dilakukan oleh guru agar pola pikir siswa semakin paham. Dalam memberikan penguatan guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang inspiratif dan menyenangkan. Dengan suasana ini siswa menjadi interaktif. Siswa akan selalu termotivasi dalam proses pembelajarannya sehingga dapat berpartisipasi aktif. Penguatan dalam pembelajaran matematika dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya melalui permainan memancing. Permainan memancing sangat mudah diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu permainan ini menghilangkan kebosanan siswa. Suasana pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa belajar memancing soal-soal matematika sekaligus belajar. Sebelum guru menggunakan metode permainan memancing, siswa menganggap soal matematika adalah hal yang menjenuhkan dan menakutkan. Namun setelah menggunakan metode permainan ini siswa merasa senang saat mendapatkan soal matematika dari hasil memancingnya. Dengan demikian situasi ini sesuai dengan pendapat ahli yang bernama Mayke (Anggani Sudono, 2000), ia mengemukakan pendapat bahwa cara mengatasi permasalahan dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan bermain. Melalui permainan siswa diberi kesempatan untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri dan bereksplorasi. Dengan demikian siswa akan mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep dan pengertian yang luas, disinilah proses pembelajaran terjadi. Metode memancing yang dilakukan dalam pembelajaran dapat menanamkan nilai-nilai karakter, seperti kejujuran, kepercayaan diri, kedisiplinan, kesantunan, religiusitas, kepedulian, dan tanggung jawab

PEMBAHASAN

1. Pentingnya Nilai-Nilai Karakter

Pendidikan karakter merupakan suatu sistem yang menanamkan nilai-nilai karakter kepada siswa melalui beberapa aspek. Beberapa aspek tersebut antara lain kemauan, tekad, kesadaran individu, dan

pengetahuan. Aspek-aspek tersebut menjadikan siswa untuk selalu berperilaku baik. Perilaku tersebut sebagai bentuk kewajiban dirinya terhadap Tuhan YME, sesama manusia, lingkungan sekitar, bangsa negara dan diri mereka sendiri. Seorang ahli bernama Williams (2000) menuturkan tentang awal mula makna dari pendidikan karakter. Pada awalnya pendidikan nilai karakter digunakan oleh *National Commission on Character Education* (di Amerika) yang terdiri dari berbagai filosofi, pendekatan, dan program. Proses pengembangan karakter bagi siswa dapat melalui berbagai tahapan seperti pemecahan masalah dan pembuatan keputusan. Dalam hal ini penyelesaian konflik merupakan aspek yang penting dari pengembangan karakter. Oleh karena itu pendidikan karakter kepada siswa diberikan *secara langsung melalui kesempatan untuk mengalami sifat-sifat tersebut secara langsung*.

Seorang pakar bernama Lickona (2012) mengemukakan bahwa dalam membentuk karakter baik, aspek yang harus ditekankan tentang pembinaan perilaku. Hal ini harus dilakukan secara berkelanjutan. Prosesnya dimulai dari *moral knowing*, dilanjutkan dengan *moral feeling*, dan diakhiri dengan *moral action*. Ketiga proses tersebut berada dalam ranah psikologis seseorang. Pemahaman nilai-nilai kebajikan dapat dilakukan oleh seorang siswa melalui tahap merasakan dan memahami. Ranah kognitif dari proses *moral knowing* ini terdiri dari 6 tujuan. Tujuan dari *moral knowing* yang pertama tentang kesadaran moral, yang kedua tentang pemahaman nilai moral tersebut, ketiga mengenai cara pandang, keempat mengenai penalaran moral, kelima mengambil keputusan, dan yang terakhir pengetahuan seseorang.

Tahapan setelah *moral knowing* adalah *moral feeling*. Aspek ini termasuk dalam emosi. Setiap orang yang menginginkan dirinya mempunyai karakter yang baik maka harus mampu merasakannya. *Moral feeling* terdiri dari enam hal, dimulai dari hati nurani, penghargaan tentang diri seseorang, rasa empati, cinta akan kebaikan, dapat mengendalikan atau mengontrol segala perilaku diri sendiri, dan selalu rendah hati terhadap siapapun. Apabila proses *moral knowing* dan *moral feeling*

sudah terlaksana, tahapan selanjutnya adalah *moral action*. Tahapan ini mengenai segala perilaku, tindakan, maupun perilaku moral seseorang yang berupa niat, kompetensi diri, serta kebiasaan hidup dalam sehari-hari.

Pendidikan karakter di sekolah dasar harus selalu dikembangkan sejak anak memasuki kelas satu, karena di jenjang ini merupakan akar pendidikan berikutnya. Apabila pengembangan nilai karakter dijenjang ini berhasil, maka dalam jenjang pendidikan selanjutnya akan mengikuti, begitu juga sebaliknya (Sasmito & Mustadi, 2015) ini Di pendidikan tingkat dasar pengembangan karakter dapat dilakukan dalam berbagai kegiatan, baik dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan pembiasaan yang di laksanakan di kelas maupun di luar kelas. Hal tersebut menjadikan siswa mampu memahami aspek moral selain dari aspek kognitif.

Penerapan nilai-nilai karakter di sekolah dasar harus selalu dikembangkan sesuai dengan karakteristik sekolah tersebut. Proses pengembangannya diawali dari hal-hal yang paling penting atau esensial menuju kehal-hal yang paling sederhana. Hal ini dilakukan agar dalam penerapannya menjadi mudah (Kemendiknas, 2011). Pakar pendidikan (Sari dan Widiyanto, 2013) mendeskripsikan 18 nilai karakter, seperti di bawah ini:

Implementasi nilai-nilai karakter yang akan dikembangkan dapat dimulai dari nilai-nilai yang esensial, sederhana, dan mudah dilaksanakan (Kemendiknas, 2011). Kedelapan belas nilai karakter tersebut dideskripsikan oleh Sari dan Widiyanto (2013) seperti berikut.

a. Nilai Religius

Nilai ini merupakan sikap serta tingkah laku seseorang dalam menjalankan aturan agama sesuai dengan kepercayaannya, mempunyai sikap toleransi terhadap orang lain yang sedang melaksanakan ibadah, dan menjalin kerukunan antar orang yang menganut agama lain.

b. Nilai Kejujuran

Kejujuran dapat didefinisikan sebagai tingkah laku seseorang berdasarkan kenyataan yang ada. Nilai ini menjadikan seseorang menjadi dapat dipercaya oleh orang lain. Kepercayaan ini dapat diimplikasikan dalam hal perilaku, tutur

katanya, dan suatu pekerjaan yang telah dilakukannya.

c. Nilai Toleransi

Nilai ini merupakan perilaku seseorang dalam menghargai perbedaan agama, sikap, tindakan, etnis, suku, budaya yang berbeda dengan dirinya.

d. Nilai Disiplin

Nilai disiplin mencerminkan suatu perilaku yang taat, patuh, dan tertib terhadap berbagai peraturan dan ketentuan yang berlaku.

e. Nilai Kerja Keras

Nilai kerja keras menunjukkan suatu perilaku yang sungguh-sungguh dalam melaksanakan segala hal, dapat mengatasi hambatan yang dihadapi, serta melaksanakan tugas dengan sebaik mungkin agar mencapai hasil maksimal.

f. Nilai Kreatif

Nilai ini berupa pola pikir seseorang berupa trik atau strategi baru yang dimiliki dalam dirinya saat melaksanakan suatu pekerjaan.

g. Nilai Mandiri:

Nilai mandiri ini mencakup segala tingkah laku seseorang yang tidak bergantung dengan orang lain dalam melaksanakan suatu pekerjaan atau tugas-tugas yang harus diselesaikan.

h. Nilai Demokratis

Nilai ini memuat tentang cara pandang seseorang dalam berfikir, bertindak, dan berperilaku dengan menilai sama antara hak dan kewajiban diri sendiri dengan orang lain.

i. Nilai Rasa Ingin Tahu

Rasa ingin tahu dapat didefinisikan sebagai suatu perilaku ingin mengetahui lebih dalam dan mendetail tentang apa yang sedang dipelajari, didengar, dilihat, maupun dibacanya.

j. Nilai Semangat Kebangsaan:

Semangat kebangsaan merupakan cara berperilaku seseorang yang mengedepankan, memomorsatukan wawasan kepentingan bangsa dan negara. Kepentingan diri dan kelompoknya tidak menjadi prioritas utama.

k. Nilai Cinta Tanah Air

Cinta tanah air adalah cara berfikir seseorang melalui sikap dan perbuatannya yang menunjukkan rasa kepedulian, penghargaan

tinggi serta kesetiaan terhadap lingkungan fisik bangsa dan negara, bahasa yang digunakan suatu negara, sosial budaya, kondisi ekonomi dan politik bangsa.

l. Nilai Menghargai Prestasi

Perilaku ini memotivasi seseorang untuk menjadi suatu insan yang berguna bagi bangsa dan negara dengan mengakui, ikut bangga, serta menghormati keberhasilan orang lain.

m. Nilai Bersahabat/Komunikatif

Nilai ini biasanya berupa tindakan yang memperlihatkan rasa senang bergaul, berbincang-bincang, bekerjasama dengan orang lain, baik yang sudah dikenal maupun belum.

n. Nilai Cinta Damai

Cinta damai selalu diharapkan oleh semua insan, karena dengan tindakan dan perkataannya menyebabkan orang lain merasa bahagia, aman, dan tentram atas kehadirannya.

o. Nilai Gemar Membaca

Nilai ini membutuhkan kesediaan waktu seseorang untuk meluangkannya dengan membaca berbagai bacaan yang dapat memberikan manfaat dan wawasan kebajikan bagi dirinya.

p. Nilai Peduli Lingkungan

Nilai peduli lingkungan merupakan suatu upaya untuk mencegah kerusakan lingkungan alam dan sekitarnya atas kerusakan alam yang sudah terjadi.

q. Nilai Peduli Sosial

Seseorang yang memiliki sikap peduli sosial, maka ia selalu peka dengan kondisi sosial setempat, selalu ingin memberi bantuan pada orang lain sesuai kemampuannya dan masyarakat yang membutuhkan pada umumnya.

r. Nilai Tanggungjawab

Tanggungjawab merupakan sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan kewajibannya. Kewajiban ini ia lakukan atas pemenuhan tugasnya pada Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, lingkungannya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dari delapan belas nilai dalam pendidikan karakter semua nilai terintegrasi ke dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Upaya mewujudkan pendidikan karakter bangsa melalui

sekolah harus dilakukan dalam segala jenjang baik itu pendidikan formal, non formal, dan informal yang saling melengkapi. Dengan demikian diharapkan mampu memberikan kontribusi optimal untuk mewujudkan generasi penerus bangsa sesuai dengan falsafah negara yang tertuang dalam kelima sila Pancasila. Siswa akan mempunyai sifat yang ber-Ketuhanan Yang Maha Esa, salah satunya ditunjukkan dengan meyakini suatu agama. Siswa akan mempunyai sifat berkemanusiaan yang adil dan beradab, sebagai contohnya akan mempunyai sikap toleransi. Siswa akan berjiwa persatuan Indonesia, berjiwa kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, serta berkeadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

2. Metode Memancing dalam Pembelajaran Matematika

Pembelajaran dalam matematika hendaknya dibuat semenarik mungkin agar siswa sekolah dasar tidak mempunyai rasa takut dalam mempelajarinya. Karena sebagian besar siswa menganggap mata pelajaran matematika adalah sulit, jadi mereka sudah mempunyai *image* takut. Guru dituntut untuk selalu kreatif, inovatif untuk merancang pembelajaran matematika agar memudahkan siswa dan menciptakan suasana nyaman dalam belajar. Rancangan pembelajaran yang dibuat guru harus menjadikan siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian rancangan ini memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk membangun suatu konsep sesuai dengan tahapan perkembangannya. Hal ini dapat diwujudkan dengan menciptakan iklim pembelajaran yang ramah anak. Pembelajaran yang ramah anak mencakup tentang pelayanan minat, bakat, kebutuhan terhadap potensi dan kemampuan siswa tentang matematika. Apabila iklim tersebut sudah terbentuk dalam pembelajaran diharapkan terjadi interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar, sehingga tujuan belajar matematika dapat terwujud. Tujuan ini adalah menumbuhkan cara berfikir dan cara berlatih secara sistematis, logis, kreatif, konsisten serta kritis dalam mengembangkan sikap motivasi yang tinggi

Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar harus melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan situasi seperti ini siswa akan mudah memahaminya dan mengingat pada materi lanjutan yang akan dipelajarinya. Guru dapat menggunakan metode pengajaran yang sesuai dengan materi yang ada berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Metode yang digunakan guru harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.

Ilmuwan matematika Berk (2012) menjelaskan tentang argumen cara belajar matematika. Menurutnya, cara belajar matematika hampir sama dengan belajar membaca. Karena belajar matematika merupakan belajar menggali berhitung dengan "kepekaan pada angka (*number sense*)". Dalam hal ini memerlukan pemahaman. Antara pemahaman dengan kepekaan pada angka merupakan perpaduan pendekatan dalam matematika yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Kedua pendapat ahli tersebut, menjadikan guru harus mahir dalam memahami prinsip-prinsip dan strategi pembelajaran matematika. Hal ini dimaksudkan agar guru dapat mewujudkan kualitas pembelajaran yang maksimal.

Guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas harus menggunakan model pembelajaran yang menarik minat siswa untuk belajar. Selama ini pembelajaran matematika sering dilakukan konvensional. Guru menjelaskan materi kemudian siswa mengerjakan soal yang sudah ditulis guru dikertas. Hal ini menjadikan siswa merasa bosan dan malas dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian siswa hanya mengerjakan tugas dengan seenaknya atau asal-asalan saja. Apabila kondisi seperti ini dibiarkan secara terus menerus maka kualitas pembelajaran matematika akan semakin menurun. Salah satu cara untuk mengatasi hal tersebut bisa menggunakan permainan memancing.

Permainan memancing yang dimaksud adalah siswa melakukan permainan memancing soal-soal matematika. Permainan ini dapat dilakukan siswa dengan mudah. Selain itu, permainan memancing dapat menciptakan rasa keingintahuan yang tinggi. Hal ini dikarenakan siswa melakukan permainan sekaligus melaksanakan pembelajaran. Soal matematika yang

awalnya menakutkan, menjenuhkan menjadi terasa menyenangkan, dan siswa semangat untuk mengerjakan. Cara membuat permainan ini sangatlah sederhana. Bahan-bahan dan alat-alat yang digunakan pun mudah didapatkan. Bahan-bahan dan alat-alat tersebut antara lain:

1. Kertas kosong
Kertas digunakan untuk menuliskan soal-soal dalam matematika. Soal disesuaikan dengan materi yang dipelajari. Kertas kosong ini dipotong-potong sesuai dengan bentuk yang diinginkan, misalnya persegi, segitiga, lingkaran. Hal ini dapat sekaligus digunakan untuk mengajarkan siswa tentang bentuk-bentuk bangun datar.
2. Peniti
Peniti digunakan untuk mengaitkan soal dalam membuat alat peraga pancing.
3. Magnet
Magnet ditempelkan dikertas soal.
4. Gunting
Digunakan untuk memotong kertas sesuai dengan bentuk yang diinginkan.
5. Tali dapat menggunakan benang tukang atau rafiah
Tali yang berasal dari benang tukang atau rafiah yang ujungnya diikat dengan magnet
6. Sapu lidi
Sapu lidi digunakan sebagai kail. Jumlah kail yang dibuat disesuaikan dengan jumlah siswa yang ada dalam satu kelas.

Pembelajaran matematika dengan metode memancing sama halnya dengan memancing ikan di sungai, kolam, ataupun laut. Metode ini sangat mudah dilakukan oleh siswa dan guru. Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam melaksanakan metode ini, antara lain adalah:

1. Membuat batas kolam
Bisa menggunakan tali rafia atau tali tukang. Kemudian meletakkan soal-soal matematika yang sudah dibuat dengan cara menyebar dalam kolam.
2. Meletakkan kail pada batas kolam
3. Memberikan pengarahan kepada siswa tentang peraturan permainan memancing
4. Melakukan evaluasi pembelajaran.

Adapun contoh peraturan yang dapat diterapkan kepada siswa dalam metode memancing pada pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

1. Siswa tidak diperkenankan masuk ke dalam pembatas kolam. Saat memancing siswa hanya diperbolehkan di luar pembatas kolam.
2. Kail yang digunakan siswa untuk memancing dapat diambil di tepi kolam.
3. Soal hanya boleh dipancing satu kali setiap memancing. Apabila ada siswa yang mendapatkan dua buah soal maka siswa harus mengembalikan kedua soal tersebut dikolam, kemudian siswa diberi kesempatan untuk memancing lagi.
4. Kail diletakkan di tepi kolam lagi setelah siswa mendapatkan satu soal
5. Siswa membawa soal yang didapat dari hasil memancing kemudian duduk ditempat duduknya dan mengerjakan soalnya.
6. Setelah siswa selesai mengerjakan soal, maka soal dikembalikan lagi dikolam
7. Siswa mengambil kail lagi untuk memancing.
8. Apabila hasil memancing siswa mendapatkan soal yang sama dengan yang sudah dikerjakan maka siswa harus mengembalikan lagi ke kolam
9. Setelah itu siswa diberi kesempatan untuk memancing untuk soal yang lain.
10. Siswa melakukan permainan ini samapai batas waktu habis sesuai dengan ketentuan.
11. Siswa yang cepat mengerjakan soal, maka semakin sering dia melakukan permainan ini, begitu juga sebaliknya.

Setelah permainan ini selesai dilakukan sesuai dengan batas yang telah ditetapkan maka tahapan selanjutnya adalah guru melakukan evaluasi pembelajaran. Hal-hal yang dilakukan guru dalam tahapan ini antara lain adalah:

1. Guru bertanya kepada siswa tentang jumlah soal yang sudah dikerjakan.
2. Guru mencocokkan hasil jawaban siswa dengan soal yang telah dikerjakan.
3. Guru memberikan pengumuman kepada siswa tentang siapa yang paling banyak mengerjakan soal dengan benar.

4. Guru memberikan hadiah atau penghargaan kepada siswa yang paling banyak mengerjakan soal dengan benar, misalnya bintang prestasi.

Pembelajaran matematika dengan metode memancing memberikan banyak manfaat kepada siswa, antara lain adalah:

1. Rasa ingin tahu atau antusias siswa yang tinggi, Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya jumlah soal yang dikerjakan siswa, meskipun waktu dalam pengerjaannya lebih singkat apabila dibandingkan saat pembelajaran matematika secara konvensional.
2. Siswa menjadi aktif Dapat dibuktikan dengan siswa yang biasanya hanya diam saja, namun dengan permainan ini siswa menjadi aktif, ceria, dan bersemangat.
3. Permainan ini dapat memunculkan nilai-nilai karakter dalam diri siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung dari permainan ini.

3. Implementasi Nilai-Nilai Karakter dalam Metode Memancing pada Pembelajaran Matematika

Nilai-nilai karakter yang dapat dikembangkan melalui metode permainan memancing dalam pembelajaran matematika adalah:

a. Nilai Religius

Nilai religius akan tertanam dalam diri siswa melalui sikap serta perilaku siswa dalam menjalankan aturan agama sesuai dengan kepercayaannya. Sebelum memulai permainan ini, guru mempersilahkan kepada siswa untuk berdoa menurut kepercayaannya masing-masing. Dengan demikian nilai religius terbentuk dalam permainan ini. Siswa akan bersikap toleransi terhadap teman lain yang berbeda agama, saat melaksanakan doa sesuai dengan agama yang dianut.

b. Kejujuran

Nilai kejujuran akan tertanam dalam diri siswa saat melakukan permainan memancing, seperti halnya saat guru bertanya tentang jumlah soal yang berhasil dijawab. Selain itu dalam memancing siswa diharapkan hanya memancing satu soal saja, hal tersebut juga menanamkan nilai kejujuran. Meskipun guru tidak selalu

mengawasi siswa namun siswa menerapkan berdasarkan kenyataan yang ada. Dengan memiliki nilai kejujuran dalam diri siswa maka menjadikan dirinya dapat dipercaya oleh orang lain tentang perkataannya, segala tindakannya, dan pekerjaan yang dilakukannya.

c. Disiplin

Nilai disiplin dalam permainan memancing dapat terbentuk pada diri siswa, dengan cara taat, patuh, dan tertib terhadap berbagai peraturan dalam permainan ini

d. Kerja Keras

Siswa akan memiliki sifat kerja keras dalam permainan memancing, hal ini berdasarkan semangat siswa dalam memancing soal walaupun ada hambatan. Selain itu siswa selalu berusaha mengerjakan soal dengan benar.

e. Kreatif

Permainan memancing ini memotivasi siswa untuk selalu berfikir kreatif karena siswa harus mempunyai trik atau strategi baru yang dimiliki agar menjadi sang juara.

f. Mandiri

Permainan memancing dilakukan secara individu, sehingga menuntut siswa untuk memiliki jiwa kemandirian, tidak bergantung dengan teman lain dalam memancing soal maupun mengerjakan soalnya.

g. Rasa ingin tahu

Setelah guru menerangkan mengenai aturan dalam permainan memancing, maka siswa akan termotivasi mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Siswa ingin mengetahui lebih dalam tentang informasi yang sudah didengar, dilihat, dan ingin membuktikan tentang apa yang sedang ia pelajari siswa memahaminya. Hal ini diimplikasikan dengan mengerjakan soal yang ada.

h. Menghargai prestasi

Situasi ini terjadi saat guru mengumumkan kepada siswa tentang sang juara dalam permainan ini, maka siswa akan mengakui, ikut bangga, serta menghormati keberhasilan temannya.

i. Bersahabat/Komunikatif

Saat melaksanakan permainan ini siswa tetap menunjukkan rasa senang bergaul, berbincang-bincang dengan temannya secara pelan-pelan, walaupun mereka semua sedang berkompetisi.

j. Cinta Damai

Walaupun semua siswa sedang berkompetisi dengan permainan memancing, tetapi siswa selalu berusaha menciptakan suasana bahagia, aman, dan tentram, sehingga nilai cinta damai tertanam dalam diri siswa.

k. Peduli lingkungan

Setelah selesai mengerjakan soal hasil dari memancing siswa mengembalikan lagi ke dalam kolam, hal ini merupakan suatu upaya siswa untuk menjaga kebersihan kelas. Dengan demikian nilai karakter peduli lingkungan akan tertanam pada permainan ini.

l. Nilai Peduli Sosial

Nilai ini dapat tercermin dari perilaku siswa yang peduli dengan temannya saat mereka berkompetisi memancing, seperti saling memberi tempat untuk memancing, memberi bantuan pada teman saat pancingnya rusak.

m. Nilai Tanggungjawab

Setiap siswa termotivasi untuk bertanggungjawab terhadap permainan ini, hal ini bisa dilihat dari siswa menjawab soal hasil memancingnya walau dirasa sulit. Kewajiban ini ia lakukan atas pemenuhan tugasnya menjadi seorang siswa yang taat kepada guru.

PENUTUP

Simpulan

Dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Pendidikan karakter merupakan suatu hal yang penting pada era seperti ini, karena menentukan keberhasilan generasi penerus bangsa.
2. Selain itu pendidikan karakter dapat meningkatkan mutu pendidikan suatu sekolah. Apabila pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah berhasil, maka generasi bangsa di Indonesia mengalami perubahan menuju kejayaan.

3. Permainan memancing soal dalam matematika akan memotivasi siswa agar mampu mengembangkan potensinya, dengan belajar terus menerus secara aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan bermain dapat menimbulkan rangsangan bagi siswa dalam memahami konsep dan pengetahuan. Hal ini dapat membantu mengembangkan kecerdasan anak secara alamiah.
4. Permainan memancing soal matematika dapat dimodifikasi dengan pemberian aturan main maupun penambahan alatnya. Hal ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
5. Melalui aturan-aturan yang telah disepakati bersama antara guru dan siswa, maka dengan metode memancing ini dapat menanamkan nilai-nilai karakter.
6. Nilai tersebut antara lain adalah religius, kejujuran, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, rasa ingin tahu, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.
7. Pelajaran matematika dengan metode permainan memancing selain dapat menanamkan nilai-nilai karakter juga dapat menjadi mata pelajaran yang menyenangkan. Karena siswa mempunyai antusias yang tinggi, asyik dalam belajarnya, dan tidak merasa bosan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yaitu:

1. Permainan ini bisa diterapkan dalam mata pelajaran selain matematika dan dimodifikasi sesuai kreatifitas guru agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
2. Penelitian lebih lanjut tentang permainan ini sangat lah diharapkan.
3. Pihak sekolah terutama guru diharapkan dapat menggunakan permainan ini agar hasil belajar siswa semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Anggani S. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo

Bohlin. (2005). *Teaching Character Education Through Literature, Awakening the Moral Imagination in secondary Classroom*. London: Routledge Falmer

Berk, L. E (2012). *Development throught the lifespan (4th ed.)*. (Terjemahan Daryanto). Boston: Pearson education, Inc. (Buku asli diterbitkan tahun 2007).

Kemendiknas. (2011). *Panduan melaksanakan Pendidikan Karakter. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum dan Perbukuan*. Jakarta

Lickona (2012). *Educating for Character, mendidik untuk membentuk karakter, bagaimana sekolah dapat memberikan pendidikan tentang sikap hormat dan tanggung jawab* (Terjemahan Juna Abdu Wamaungo). New York: Bantam Books (Buku asli diterbitkan tahun 1991)

Sari dan Widiyanto. (2013). *Pendidikan Karakter*.
<http://dominique/2015/04/pendidikan-karakter-bangsa>. Akses Kamis 1 November 2016, 08.50 AM

Sasmito & Mustadi . (2015). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Tematik Integratif Berbasis Pendidikan Karakter*. Jurnal Pendidikan Karakter. Vol. V, No. 1

Williams, M. (2000). *Model shool for charact ereducation: Perspectives and developmentalissues*. *Journal of Humanistic Counseling, Education and Developmen*