

MENUMBUHKAN KARAKTER BEKERJA KERAS DAN PANTANG MENYERAH PADA SISWA KELAS XII IPS SMAN 1 TEMPEL

SUMIYATI
SMA NEGERI 1 TEMPEL
umimath87@yahoo.com

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin cepat menuntut manusia untuk selalu memperbaharui pengetahuan, agar dapat mengikapinya dengan bijak. Kegagalan atau gagapnya dalam menghadapi hal itu akan mengakibatkan rusaknya sebagian karakter dan budaya bangsa, seperti istilah kacang lupa pada kulitnya.

Matematika sebagai salah satu ilmu dasar baik aspek terapan maupun aspek penalarannya, mempunyai peranan yang penting dalam upaya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ini berarti bahwa sampai pada batas tertentu matematika perlu dikuasai oleh segenap warga negara Indonesia. Karakteristik dari matematika yaitu obyeknya yang abstrak, simbol yang kosong dari arti, kesepakatan dan pemikiran deduktif aksiomatik, dan anti kontradiksi akan mempengaruhi karakter anak bangsa sebagai calon pemimpin penentu kebijakan secara universal, tanpa pandang bulu.

Pembelajaran matematika di sekolah yang merupakan bagian dari pendidikan matematika tidak terlepas dari matematika itu sendiri. Prinsip-prinsip dasar, penalaran yang konstruktif dan pola pikirnya akan mempengaruhi sikap, perilaku, karakter dan budaya berkehidupan warga sekolah terutama guru dan siswa, serta hal itu sejalan dengan tuntutan kepentingan mereka menghadapi tantangan kehidupan masa depan.

Penulisan makalah ini bertujuan untuk mengaktualisasikan nilai-nilai moral yang terkandung dalam pendidikan matematika umumnya, pendidikan matematika di sekolah khususnya yang dapat mempengaruhi dan atau membangun karakter guru dan siswa.

Kata kunci : Karakter, Guru dan siswa, pembelajaran matematika

I. PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

Isi pasal 3 UU Sisdiknas tahun 2003 adalah fungsi dan tujuan pendidikan yaitu: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Makalah dipresentasikan dalam Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika dengan tema "*Kontribusi Pendidikan Matematika dan Matematika dalam Membangun Karakter Guru dan Siswa*" pada tanggal 10 November 2012 di Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY

Salah satu ciri/karakter masyarakat seperti yang dimaksud dalam tujuan pendidikan diatas adalah sanggup bekerja keras dan pantang menyerah. Penulis sebagai guru/pembelajar bidang studi MATEMATIKA pada SMA N 1 TEMPEL akan menyampaikan usaha menumbuhkan karakter tersebut pada peserta didik kelas XII jurusan IPS.

Ada beberapa kendala yang langsung dihadapi, diantaranya :

1. Rendahnya kemampuan dasar matematika pada input peserta didik
2. Budaya santai yang lebih dominan terjadi pada peserta didik
3. Keyakinan bahwa dirinya memang tidak suka, tidak bisa matematika dan tidak mau mencoba berusaha memahami materi pelajaran.

Kondisi seperti itu bisa dipahami mengingat bahwa salah satu alasan siswa ketika memilih jurusan IPS adalah menghindari mata pelajaran matematika, fisika, kimia, dan biologi (MIPA). Dan ternyata alasan ini keliru, sebab dari ke empat mata pelajaran tersebut matematika menjadi pilihan pahit yang tetap harus mereka terima.

RUMUSAN MASALAH

Dari latarbelakang di atas penulis merumuskan masalah : Bagaimana cara melaksanakan pembelajaran matematika agar karakter bekerja keras dan pantang menyerah dapat tumbuh pada siswa kelas XII IPS SMA N 1 TEMPEL?

TUJUAN DAN MANFAAT

Harapan penulis agar isi makalah ini dapat menjadi salah satu alternatif pertimbangan pembaca dalam usaha menumbuhkan dan membudayakan karakter bekerja keras dan pantang menyerah pada siswa jurusan IPS SMA khususnya dan masyarakat generasi muda penerus bangsa pada umumnya.

II. PEMBAHASAN

Menurut Kamus Besar bahasa Indonesia terbitan Balai Pustaka, tumbuh artinya timbul (hidup) dan bertambah besar atau sempurna, bekerja artinya melakukan suatu pekerjaan (perbuatan), menyerah adalah suatu kondisi dimana kita tidak bisa berbuat apa-apa. Dalam bahasa Inggris Character artinya watak,sifat,karakter. Dalam konteks berperikehidupan bisa disamakan dengan budaya, yaitu sesuatu yg sudah menjadi kebiasaan yg sudah sukar diubah. Jadi menumbuhkan karakter bekerja keras dan pantang menyerah dapat diartikan uasaha menjadikan sifat suka bekerja keras dan tidak mau menyerah pada kondisi tak berdaya, selalu ada dan berkembang menjadi lebih besar pada setiap insan .

Ada 23 macam teori belajar matematika, diantaranya :

1. Teori Thorndike

Teori belajar stimulus-respon yang dikemukakan oleh Thorndike disebut juga dengan koneksionisme. Teori ini menyatakan bahwa pada hakikatnya belajar merupakan proses pembentukan hubungan antara stimulus dan respon.

Terdapat beberapa dalil atau hukum kesiapan (*lawofreadiness*), hukum latihan(*lawofexercise*) dan hukum akibat(*lawofeffect*).

2. Teori Skinner

- a. Burhus Frederic Skinner menyatakan bahwa ganjaran atau penguatan mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar.
- b. Ganjaran merupakan respon yang sifatnya menggembirakan dan merupakan tingkah laku yang sifatnya subjektif.
- c. Penguatan merupakan sesuatu yang mengakibatkan meningkatnya kemungkinan suatu respon dan lebih mengarah kepada hal-hal yang sifatnya dapat diamati dan diukur.
- d. Dalam teori Skinner dinyatakan bahwa penguatan terdiri atas penguatan positif dan penguatan negatif. Contoh penguatan positif diantaranya adalah pujian yang diberikan pada anak setelah berhasil menyelesaikan tugas dan sikap guru yang bergembira pada saat anak menjawab pertanyaan.
- e. Skinner menambahkan bahwa jika respon siswa baik (menunjang efektivitas pencapaian tujuan) harus segera diberi penguatan positif agar respon tersebut lebih baik lagi, atau minimalnya perbuatan baik itu dipertahankan

3. Teori Ausubel

- a. Teori ini terkenal dengan belajar bermakna dan pentingnya pengulangan sebelum belajar dimulai.
- b. Bahan pelajaran akan lebih mudah dipahami jika bahan itu dirasakan bermakna bagi siswa
- c. Kebermaknaan: sesuai dengan struktur kognitif, sesuai struktur keilmuan, memuat keterkaitan
- d. Seluruh bahan (ihtisar/resume/rangkuman/ringkasan/bahan/peta)
- e. Peta konsep adalah bagan / struktur tentang keterkaitan seluruh konsep secara terpadu / terorganisir (hierarkhis, distributive/menyebar)
- f. Ausubel membedakan antara belajar menemukan dan belajar menerima. Dalam belajar menerima siswa hanya menerima dan tinggal menghafalkan materi. Sedangkan pada belajar menemukan, siswa tidak menerima pelajaran begitu saja, tetapi konsep ditemukan oleh siswa.
- g. Belajar bermakna lebih dilakukan dengan metode penemuan (discovery). Namun demikian, metode ceramah (ekspositori) bisa juga menjadi belajar bermakna jika belajarnya dikaitkan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari, tidak hanya sampai pada tahap hapalan; bahan pelajaran harus cocok dengan kemampuan siswa dan sesuai dengan struktur kognitif siswa.

4. Teori Gagne

Menurut Gagne ada dua objek belajar matematika, yaitu:

- a. Objek langsung (fakta, keterampilan, konsep, dan aturan-aturan (principle))
- b. Objek tak langsung (kemampuan menyelidiki dan memecahkan masalah, mandiri, bersikap positif terhadap matematika, tahu bagaimana semestinya belajar)

Delapan tipe belajar Gagne:

- a. Isyarat
- b. Stimulus respon
- c. Rangkaian gerak

- d. Rangkaian verbal
- e. Belajar membedakan
- f. Pembentukan konsep
- g. Pembentukan aturan
- h. Pemecahan masalah

5. Teori Pavlov

Pavlov mengemukakan konsep pembiasaan(*conditioning*). Dalam kegiatan belajar, agar siswa belajar dengan baik maka harus dibiasakan. Misalnya, agar siswa mengerjakan Pekerjaan Rumah dengan baik, biasakanlah dengan memeriksanya, menjelaskannya, atau member nilai terhadap hasil pekerjaannya.

6. Teori baruda (Belajar dengan Meniru)

Baruda melihat juga adanya kelemahan dalam teori Skinner, yaitu bahwa respon yang diberikan siswa yang kemudian diberi penguatan tidaklah esensial, menurutnya yang esensial adalah bahwa seseorang akan belajar dengan baik melalui peniruan, melalui apa yang dilihatnya dari seseorang, tayangan, dll yang menjadi model untuk ditiru. Pengertian meniru ini bukan berarti mencontek, tetapi meniru hal-hal yang dilakukan oleh orang lain, terutama guru.

Jika tulisan guru baik, guru berbicara sopan santun dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar, tingkah laku yang terpuji, menerangkan dengan jelas dan sistematis, maka siswa akan menirunya. Jika contoh-contoh yang dilihatnya kurang baik iapun menirunya. Dengan demikian guru harus menjadi manusia model yang professional.

7. Teori Piaget

Jean Piaget menyebutkan bahwa struktur kognitif sebagai Skemata(Schemas), yaitu kumpulan dari skema- skema. Seorang individu dapat mengikat, memahami, dan memberikan respon terhadap stimulus disebabkan karena bekerjanya schemata ini. Skemata ini berkembang secara kronologis, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya, sehingga individu yang lebih dewasa memiliki struktur kognitif yang lebih lengkap dari pada ketika ia masih kecil.

Tahap perkembangan kognitif:

- a. *Tahap Sensori Motor* (sejak lahir sampai dengan 2 tahun)
Bagi anak yang berada pada tahap ini, pengalaman diperoleh melalui perbuatan fisik (gerakan anggota tubuh) dan sensori (koordinasi alat indra).
- b. *Tahap Pra Operasi* (2 tahun sampai dengan 7 tahun)
Ini merupakan tahap persiapan untuk pengorganisasian operasi konkret. Operasi konkret adalah berupa tindakan- tindakan kognitif seperti mengklasifikasikan sekelompok objek, menata letak benda berdasarkan urutan tertentu, dan membilang.
- c. *Tahap Operasi Konkrit* (7 tahun sampai dengan 11 tahun)
Umumnya anak-anak pada tahap ini telah memahami konsep kekekalan, kemampuan mengklasifikasi, mampu memandang suatu objek dari sudut pandang yang berbeda secara objektif, dan mampu berfikir reversible.
- d. *Tahap Operasi Formal* (11 tahun dan seterusnya)

Tahap ini merupakan tahap akhir dari perkembangan kognitif secara kualitas. Anak pada tahap ini sudah mampu melakukan penalaran dengan menggunakan hal-hal yang abstrak. Anak mampu bernalar tanpa harus berhadapan dengan objek atau peristiwanya langsung, dengan hanya menggunakan simbol-simbol, ide-ide, abstraksi dan generalisasi.

8. Teori Bruner

Jerome Brunner menyatakan bahwa belajar matematika akan lebih berhasil jika proses pengajaran anak diarahkan pada konsep-konsep dan struktur- struktur yang termuat dalam pokok bahasan yang diajarkan, disamping hubungan yang terkait antara konsep-konsep dan struktur-struktur tersebut.

Bruner menyarankan keaktifan anak dalam proses belajar secara penuh agar anak dapat mengenal konsep dan struktur yang tercakup dalam bahan yang sedang dibicarakan, sehingga anak memahami materi yang harus dikuasai.

Dalam proses pembelajaran hendaknya siswa diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda dengan menggunakan media pembelajaran matematika. Melalui penggunaan media pembelajaran matematika yang ada, siswa akan melihat langsung keteraturan dan pola struktur yang terdapat dalam penggunaan media pembelajaran matematika yang diperhatikannya.

Tahapan belajar menurut Brunner

a. Tahap enaktif

Dalam tahap ini siswa secara langsung terlibat dalam memanipulasi objek.

b. Tahap ikonik

Tahapan dimana kegiatan siswa berhubungan dengan mental, merupakan gambaran dari objek yang dimanipulasinya.

c. Tahap simbolik

Tahapan dimana anak-anak memanipulasi simbol-simbol atau objek tertentu.

9. Teori Gestalt

Gestalt menyatakan bahwa penguasaan akan diperoleh apabila ada prasyarat dan latihan hafal atau drill yang diulang-ulang sehingga tidak mengherankan jika ada topik-topik di tata secara urut seperti perkalian bilangan cacah kurang dari sepuluh (Rosseffendi, 1993:115-116).

Tokoh aliran ini adalah John Dewey. Ia mengemukakan bahwa pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan oleh guru harus memperhatikan hal-hal berikut ini:

- a. Penyajian konsep harus lebih mengutamakan pengertian
- b. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar harus memperhatikan kesiapan intelektual siswa.
- c. Mengatur suasana kelas agar siswa siap belajar.

10. Teori belajar W. Brownell

Brownell mengemukakan bahwa belajar matematika merupakan belajar bermakna dan pengertian hal ini sesuai dengan teori Gestalt yang menyatakan bahwa latihan hafal atau

drill sangat penting dalam kegiatan pembelajaran yang diterapkan setelah tertanamnya pengertian (Ruseffendi, 1993: 117).

11. Teori Dienes (Joyfull Learning)

Zoltan P.Dienes adalah seorang matematikawan yang memfokuskan perhatiannya pada cara pengajaran.Dienes menekankan bahwa dalam pembelajaran sebaiknya dikembangkan suatu proses pembelajaran yang menarik sehingga bisa meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran matematika.

12. Teori Polya

Pemecahan masalah merupakan aktivitas intelektual yang paling tinggi. Pemecahan masalah harus didasarkan atas adanya kesesuaian dengan struktur kognitif yang dimiliki siswa, supaya tidak terjadi stagnasi.

Tahapan pemecahan masalah:

- a. Memahami masalah
- b. Membuat rencana/cara penyelesaian masalah
- c. Mmenjalankan rencana/menyelesaikan masalah
- d. Melihat kembali/recek.

13. Freudenthal dan Treffers (RME: Realistic Mathematics Education)

pematematikaan: horizontal (H), diteruskan Vertikal (V);realistic (H+,V+)
mekanistik (drill & practice: (H- dan V-); empiris (H+, V-);strukturilistik (H-, V+)

14. Teori Van Hiele

Tahap perkembangan siswa dalam memahami geometri:

Menurut Van Hiele ada tiga unsure dalam pengajaran matematika yaitu waktu,materi pengajaran dan metode pengajaran,jika ketiganya ditata secara terpadu maka akan terjadi peningkatan kemampuan berfikir anak kepada tingkatan berfikir lebih tinggi

15. John Dewey (CTL)

- a. mengkaitkan bahan pelajaran dengan situasi dunia nyata
- b. mendorong siswa menghubungkan yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari, pengalaman sesungguhnya dan penerapannya / manfaatnya
- c. strategi: authentic, inkuiri, praktek kerja, pemecahan masalah

16. Aliran latihan mental

Otak diibaratkan seperti otot, jika ingin kuat harus sering dilatih, makin keras dan sulit latihannya akan lebih baik hasilnya.

17. Teori Tolman

Sesungguhnya, pada tahun 1930 pakar psikologi AS Edward C. Tolman sudah meneliti proses kognitif dalam belajar dengan penelitian eksperimen bagaimana tikus belajar mencari jalan melintasi *maze* (teka-teki berupa jalan yang ruwet). Ia menemukan bukti bahwa tikus-tikus percobaannya membentuk “peta kognitif” (atau peta mental) bahkan pada awal eksperimen, namun tidak menampakakan hasil belajarnya sampai mereka menerima penguatan untuk menyelesaikan jalannya melintasi *maze*—suatu fenomena yang disebutnya *latent learning* atau belajar latent. Eksperimen Tolman menunjukkan bahwa belajar adalah lebih dari sekedar memperkuat respons melalui penguatan.

18. Teori Clark Hull

Clark Hull mengemukakan konsep pokok teorinya yang sangat dipengaruhi oleh teori evolusi. Menurutnya tingkah laku seseorang berfungsi untuk menjaga kelangsungan hidup.

19. Teori Bloom dan Krathwohl

Teori Bloom dan Krathwohl mengemukakan tiga hal yang bisa dikuasai oleh siswa, meliputi: ranah kognitif, ranah psikomotor dan ranah Afektif. Tiga ranah itu tercakup dalam teori yang lebih dikenal sebagai Taksonomi Bloom.

20. Teori Kolb

Kolb membagi tahapan belajar ke dalam empat tahapan, yaitu:

- a. pengalaman konkret
- b. pengamatan aktif dan reflektif
- c. konseptualisasi
- d. eksperimentasi aktif

21. Teori Habermas

Habermas berpendapat bahwa belajar sangat dipengaruhi oleh interaksi, baik dengan lingkungan maupun dengan sesama manusia. Lebih lanjut ia mengelompokkan tipe belajar menjadi tiga bagian, yaitu:

- a. belajar teknis
- b. belajar praktis
- c. belajar emansipatoris

22. Teori Landa

Menurut Landa ada dua proses berpikir. Pertama disebut proses berpikir algoritmik, yaitu proses berpikir linier, konvergen, lurus menuju ke satu sasaran. Jenis kedua adalah cara berpikir heuristik, yakni cara berpikir divergen menuju ke beberapa sasaran sekaligus.

23. Teori Pask dan Scott

Pask dan Scott juga membagi proses berpikir menjadi dua macam. Pertama pendekatan serialis yang menyerupai pendekatan algoritmik yang dikemukakan Landa. Jenis kedua adalah cara berpikir menyeluruh yaitu berpikir yang cenderung melompat ke depan, langsung ke gambaran lengkap sebuah sistem informasi.

Disamping itu, mengajar bukan semata persoalan menceritakan. *Kita dapat menceritakan sesuatu kepada siswa dengan cepat. Namun siswa akan melupakan apa yang kita ceritakan itu dengan lebih cepat.* Belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari penguasaan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan keterlibatan siswa sendiri. Penjelasan dan penerangan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang langgeng. Yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan belajar aktif (Melvin, 2006:9).

Menurut Conny (1992:10) dalam mengaktifkan belajar siswa dapat mengedepankan prinsip belajar sambil bekerja. Anak-anak perlu diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan nyata yang melibatkan otot dan pikirannya. Apa yang diperoleh anak melalui kegiatan bekerja, mencari dan menemukan sendiri tak akan mudah dilupakan. Hal itu akan tertanam dalam hati sanubari dan pikiran anak. Para siswa akan bergembira kalau mereka diberi kesempatan untuk menyalurkan kemampuan bekerjanya.

Berdasarkan pengalaman penulis di lapangan, kegagalan dalam belajar rata-rata dihadapi oleh sejumlah siswa yang tidak memiliki dorongan belajar. Untuk itu dibutuhkan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan upaya membangkitkan motivasi belajar siswa, misalnya dengan membimbing siswa untuk terlibat langsung dalam kegiatan yang melibatkan siswa, serta guru yang berperan sebagai pembimbing untuk menemukan konsep matematika.

Motivasi tidak hanya menjadikan siswa terlibat dalam kegiatan akademik, motivasi juga penting dalam menentukan seberapa jauh siswa akan belajar dari suatu kegiatan pembelajaran atau seberapa jauh menyerap informasi yang disajikan kepada mereka. Siswa yang termotivasi untuk belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu, sehingga siswa itu akan menyerap dan mengendapkan materi itu dengan lebih baik. Tugas penting guru adalah merencanakan, bagaimana guru mendukung motivasi siswa (Nur, 2001: 3). Untuk itu sebagai seorang guru disamping menguasai materi, juga diharapkan dapat menetapkan dan melaksanakan penyajian materi yang sesuai kemampuan dan kesiapan anak, sehingga menghasilkan penguasaan materi yang optimal bagi siswa.

Berdasarkan semua teori dan uraian tersebut di atas penulis mencoba menerapkan salah satu model pembelajaran, yaitu metode pembelajaran penemuan terbimbing, digabung dengan beberapa treatment untuk dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar matematika. Penulis memilih metode pembelajaran ini mengkondisikan siswa untuk terbiasa menemukan, mencari, mendiskusikan sesuatu yang berkaitan dengan pengajaran (Siadari, 2001: 4). Dalam metode pembelajaran penemuan terbimbing siswa

lebih aktif dalam memecahkan untuk menemukan sedang guru berperan sebagai pembimbing atau memberikan petunjuk cara memecahkan masalah itu.

Pada bagian akhir dari pendahuluan telah dikemukakan suatu pertanyaan : Bagaimana cara melaksanakan pembelajaran matematika agar karakter bekerja keras dan pantang menyerah dapat tumbuh pada siswa kelas XII IPS SMA N 1 TEMPEL?

Dengan mempertimbangkan kendala yang telah disebutkan dalam pendahuluan itu juga maka penulis merumuskan langkah-langkah nyata dalam pembelajaran matematika yaitu :

1. Memberi motivasi yang kuat pada siswa bahwa semua ilmu bisa dikuasai oleh siapapun asal ada kemauan yang kuat dari masing-masing individu.
2. Memberi penguatan materi prasyarat dengan melatih mengerjakan soal-soal mulai dari tingkatan paling mudah sampai semua siswa menguasai.
3. Memberi pengalaman belajar dengan memberi latihan soal sederhana agar semua siswa bersemangat untuk dapat menyelesaikan soal berikutnya.
4. Menyampaikan materi pembelajaran dengan teori belajar terstruktur.
5. Memberi soal latihan yang banyak pada setiap tipe soal,urut mulai dari yang mudah, sampai siswa hafal langkah-langkah penyelesaiannya (*and practice*)

Contoh : pada pembelajaran Standar Kompetensi *Menyelesaikan masalah program linear*.

Kemampuan penguasaan materi prasyarat siswa yang rendah ditunjukkan oleh misalnya :

Hanya ada 2 dari 35 orang yang bisa menentukan letak titik A(-3,4) dengan benar.

Dengan kondisi siswa yang semacam itu maka penulis memberi penguatan materi prasyarat mulai dari :

- a. Menggambar /menentukan letak titik di berbagai kuadran.
- b. Menggambar garis dan atau beberapa garis dalam 1 sistem koordinat kartesius.
- c. Menentukan persamaan dari sebuah garis.
- d. Menentukan penyelesaian sebuah pertidaksamaan liner.
- e. Menggambar daerah penyelesaian sebuah pertidaksamaan linear.
- f. Menggambar daerah penyelesaian 2 atau lebih pertidaksamaan linear dalam satu gambar.

Setelah semua siswa dapat melakukannya dengan baik, maka inti materi program linear dapat disampaikan(yang paling awal adalah menggambar daerah penyelesaian dari sistem pertidaksamaan linear, dan itu sudah termasuk yang dilakukan siswa pada penguatan materi prasyarat), tentu dengan sedikit demi sedikit dan banyak pengulangan. Terakhir diberikan soal-soal latihan yang banyak, dan dengan pendampingan guru siswa akan mengerjakan latihan dengan rasa nyaman. Jika dirasa belum tercapai kondisi yang diinginkan(dapat mengerjakan dengan benar dan tepat waktu) siswa dapat mengulangi

dan mengulangi kembali terurut sampai kemampuan masing-masing individu, walaupun harus mulai dari materi prasyarat lagi.

Dengan begitu akhirnya diharapkan karakter bekerja keras dan pantang menyerah akan tertanam dan tumbuh dalam setiap siswa.

III. KESIMPULAN

Dari uraian di atas dapat penulis simpulkan cara menumbuhkan karakter bekerja keras dan pantang menyerah pada siswa IPS SMA N 1 TEMPEL adalah dengan : penguatan materi prasyarat, pemberian motivasi, pendampingan guru, penyampaian materi pembelajaran yang sedikit demi sedikit, dan pemberian latihan soal yang banyak dan berulang-ulang.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineksa Cipta.

Efendi, Jafar. 2012. *Cara mengajar matematika, sikap guru, teori belajar matematika*. diunduh dari mjafareffendi.wordpress.com/. 20 Okt 2012

Nur, Moh. 2001. *Pemotivasian Siswa untuk Belajar*. Surabaya. University Press. Universitas Negeri Surabaya.

Semiawan Conny dkk. 1992. *Pendekatan Ketrampilan Proses*. Jakarta: PT Gramedia

Silberman Melvin L. 2006. *Active Learning*. Bandung: Nusamedia