

## Respon Siswa SMA terhadap *Challenge Based Learning* Berbasis Karakter

Besse Harnanengsi Har<sup>1</sup>, Syaharuddin<sup>2</sup>, Irfan Jaya<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar

<sup>2,3</sup>SMA Negeri 11 Wajo

E-mail korespondensi: [harnanengsiharun@gmail.com](mailto:harnanengsiharun@gmail.com)

DOI: 10.47435/sentikjar.v3i0.3836



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

### Abstract

*This study aims to analyze students' responses to the character-based Challenge Based Learning (CBL) learning model in mathematics. This study was conducted using a qualitative descriptive method. Research data were obtained through observation, interviews, and questionnaires given to high school students in grade XI. The results of the study showed that students' responses to character-based CBL in mathematics were overall positive. Students showed high enthusiasm and motivation to learn when participating in learning with this model. They also showed improvements in terms of cooperation, communication, and character such as responsibility, discipline, and never giving up. This study concludes that character-based CBL is an effective learning model to improve students' responses and mathematics learning outcomes. This model can help students develop the character and 21st century skills they need to become independent and successful learners.*

**Keywords:** *Challenge Based Learning, character, student response, mathematics*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis respon siswa terhadap model pembelajaran *Challenge Based Learning* (CBL) berbasis karakter dalam mata pelajaran matematika. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket yang diberikan kepada siswa SMA kelas XI. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon siswa terhadap CBL berbasis karakter dalam matematika secara keseluruhan positif. Siswa menunjukkan antusiasme dan motivasi belajar yang tinggi saat mengikuti pembelajaran dengan model ini. Mereka juga menunjukkan peningkatan dalam hal kerjasama, komunikasi, dan karakter seperti tanggung jawab, disiplin, dan pantang menyerah. Penelitian ini menyimpulkan bahwa CBL berbasis karakter merupakan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan respon dan hasil belajar matematika siswa. Model ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan karakter dan keterampilan abad ke-21 yang mereka perlukan untuk menjadi pembelajar yang mandiri dan sukses.

**Kata kunci:** *Challenge Based Learning, karakter, respon siswa, matematika*

### 1. Pendahuluan

Dalam era pengetahuan ini, kebutuhan akan individu yang memiliki keterampilan akademis dan karakter yang kuat semakin mendesak. Pembelajaran matematika, sebagai salah satu mata pelajaran kritis, membutuhkan pendekatan yang inovatif dan relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa oleh Fullan, M., & Langworthy, M. (2013). Model CBL berbasis karakter menjanjikan integrasi nilai-nilai moral dan etika dalam pembelajaran, menciptakan suasana yang tidak hanya menantang secara intelektual, tetapi juga memperkaya pengalaman pembelajaran (Darling-Hammond, L., & Richardson, N, 2009).

Pembelajaran *Challenge Based Learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan di dalam dan di luar kelas yang membutuhkan komunikasi yang tepat untuk pembelajaran yang optimal. Turvey, R. A., & Kurissery, S. (2019) dan Mahanal Zubaedah (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran baru yang berdasarkan pengembangan keterampilan, mengembangkan perubahan pembelajaran dari pengaturan di dalam kelas tatap muka ke pengaturan pembelajaran di dunia nyata.

Guru seringkali kesulitan dalam mengajar dengan kondisi tersebut bukan karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan tapi karena pola pikir pembelajaran tradisional yang dilakukan sehari-hari. Hasil study yang dilakukan oleh Preswitch (2004), Portuguez Castro (2020) menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan *Challenge Based Learning* keterlibatan guru selama proses pembelajaran sangat penting yang sifatnya akan berubah seiring kemajuan siswa melalui tahapan pembelajaran. Oleh karena itu guru yang akan melaksanakan pembelajaran *Challenge Based Learning* membutuhkan desain sistem pembelajaran untuk merancang pembelajaran di dalam dan di luar kelas yang efektif, efisien dan menarik serta tetap memperhatikan pendidikan karakter yang dimiliki oleh siswa. Buku panduan *Challenge Based Learning* yang ada saat ini masih bersifat secara umum.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap CBL berbasis karakter dalam matematika. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di Indonesia.

## 2. Metode

Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian deskriptif, dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Penelitian dilaksanakan di SMA 11 Wajo. Adapun subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI dengan jumlah 30 siswa. Pengambilan subjek penelitian menggunakan *purposive sampling*. Subjek diambil berdasarkan atas saran dan pertimbangan dari guru mata pelajaran matematika di kelas XI SMA Negeri 11 Wajo.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket respon siswa. Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 5 indikator yaitu ketertarikan, motivasi, kepuasan, minat dan tanggapan (Nurlatipah, Juanda, and Anderson (2018)). Angket terdiri dari pertanyaan positif dan negatif. Adapun angket yang digunakan berupa angket tertutup berbentuk *skala likert* dengan 4 skala penilaian yaitu SS (Sangat Setuju) bernilai 4, S (Setuju) bernilai 3, TS (Tidak Setuju) bernilai 2, dan STS (Sangat Tidak Setuju) bernilai 1. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah merangkum, memilih data yang pokok, menyederhanakan, melakukan pengkodean dan membuang hal-hal yang tidak perlu. Reduksi dilakukan pada hasil angket respon siswa (Purwaningrum 2016).

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran CBL berbasis karakter pada mata pelajaran matematika. di SMA 11 Wajo. Data angket respon siswa diperoleh dari kelas XI yang berjumlah 30 siswa. Selanjutnya responden mengisi angket sebanyak 27 butir pertanyaan dengan 4 alternatif jawaban yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju). Angket yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 5 indikator yaitu ketertarikan, motivasi, kepuasan, minat dan tanggapan. Adapun hasil respon siswa di kelas XI SMA 11 Wajo dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 3.1 Rata-Rata Persentase Respon Siswa Terhadap Pembelajaran CBL Berbasis Karakter Pada Mata Pelajaran Matematika**

No	Indikator	Rata-Rata Persentase Respon Siswa	Kriteria Respon
1.	Ketertarikan	85,12%	Positif
2.	Kepuasan	72,24%	Positif
3.	Motivasi	81,10%	Positif
4.	Minat	74,22%	Positif
5.	Tanggapan	75,43%	Positif

Tabel 3.1 menunjukkan bahwa rata-rata respon siswa SMA Negeri 11 Wajo kelas XI terhadap pembelajaran CBL berbasis karakter pada mata pelajaran matematika pada indikator ketertarikan, motivasi, kepuasan, minat, dan tanggapan mendapat kriteria positif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran CBL berbasis karakter pada mata pelajaran matematika ini mendapat respon yang positif dari siswa.

Dalam penelitian ini, sebagian besar siswa menunjukkan respon positif terhadap model pembelajaran CBL yang menantang. Mereka menyatakan bahwa pendekatan ini memberikan keberanian dan motivasi tambahan dalam menghadapi tugas-tugas matematika yang kompleks. Hasil penelitian mencerminkan bahwa model CBL berbasis karakter berhasil meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika. Penerapan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerjasama dalam konteks matematika membuat siswa merasa lebih terlibat dan relevan dengan materi Pelajaran.

Adanya integrasi nilai-nilai karakter membawa dampak positif terhadap pembentukan karakter siswa. Respon positif terhadap pendekatan ini mencakup peningkatan rasa tanggung jawab, keberanian dalam mengemukakan pendapat, dan sikap proaktif dalam menghadapi masalah. Model CBL berbasis karakter mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pemecahan masalah. Siswa merespon dengan lebih antusias terhadap tantangan matematika yang membutuhkan pemikiran kritis dan kreativitas, menghasilkan kolaborasi yang lebih erat dan pemecahan masalah yang lebih efektif.

Pada indikator motivasi terdapat 81,10% dengan kriteria positif respon siswa menunjukkan bahwa penerapan model CBL berbasis karakter meningkatkan motivasi mereka dalam pembelajaran matematika. Tantangan dan proyek berbasis karakter memberikan stimulus yang efektif untuk memotivasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Indikasi positif terlihat pada sejauh mana tantangan dan proyek matematika yang diberikan sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa. Hal ini memberikan dampak positif pada motivasi intrinsik, dengan siswa lebih terlibat dan bersemangat dalam menyelesaikan tugas-tugas matematika.

Indikator tingkat kepuasan siswa dengan kriteria positif sebanyak 72,24%, Siswa mengekspresikan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap model pembelajaran CBL berbasis karakter. Mereka menyatakan bahwa pendekatan ini memberikan pengalaman pembelajaran yang unik dan memuaskan, menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan pribadi dan pemahaman konsep matematika.

Kepuasan siswa tidak hanya berasal dari pencapaian individu, tetapi juga dari pengalaman kolaboratif yang positif. Proyek-proyek berbasis karakter mendorong kerjasama, membangun rasa saling menghargai, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya.

Siswa menunjukkan respon positif terhadap integrasi nilai-nilai karakter dalam pembelajaran matematika. Mereka mengakui bahwa pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang matematika tetapi juga membentuk sikap, nilai, dan kepribadian positif.

Tanggapan siswa juga menyoroti peran guru sebagai fasilitator dalam model pembelajaran ini. Guru yang mendukung, memberikan arahan yang jelas, dan memberikan umpan balik konstruktif dinilai positif oleh siswa.

Temuan menunjukkan bahwa nilai-nilai karakter yang ditanamkan dalam model pembelajaran CBL berkontribusi pada peningkatan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika. Hubungan erat antara karakter positif dan ketertarikan terhadap pembelajaran menyoroti pentingnya pengembangan karakter dalam konteks pendidikan.

Meskipun respon siswa mayoritas positif, beberapa tantangan diidentifikasi, seperti waktu yang terbatas dan kebutuhan untuk meningkatkan penyesuaian model terhadap kebutuhan kelas. Sementara itu, peluang ditemukan dalam pengembangan strategi evaluasi yang lebih baik dan peningkatan dukungan bagi guru dalam mengimplementasikan model CBL berbasis karakter.

#### 4. Simpulan

Penelitian ini menegaskan bahwa model pembelajaran *Challenge-Based Learning* berbasis karakter secara positif memengaruhi respon siswa, membawa dampak pada motivasi, kepuasan, perkembangan karakter, keterlibatan, dan pemahaman konsep matematika. Implikasinya tidak hanya berdampak pada pengembangan pendidikan matematika, tetapi juga menawarkan kontribusi yang berharga untuk pendidikan holistik dan pembentukan karakter positif pada siswa.

#### Daftar Pustaka

- Andriani, D., Prasetyo, K. H., & Astutiningtyas, E. L. (2021). Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Pada Mata Pelajaran Matematika. *Absis: Mathematics Education Journal*, 2(1), 24. <https://doi.org/10.32585/absis.v2i1.830>

- Chamidah, D., Wijaya, U., Surabaya, K., Siregar, R. S., Indonesia, U. P., Nugroho, A., Dahlan, U. A., Nugroho, A., & Saputro, C. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Issue September).
- Cholisoh, E. (2021). Penerapan Media Komik Sains untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Gejala Pemanasan Global di SMA Negeri 10 Bandung. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(1), 36. <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i1.3603>
- Darling-Hammond, L., & Richardson, N. (2009). *High-Quality Professional Development: A New Definition*. 66(5), 46–53.
- Fullan, M., & Langworthy, M. (2013). New pedagogies for Deep Learning Project. *Towards a New End: New Pedagogies for Deep Learning*, June, 37. [www.newpedagogies.org](http://www.newpedagogies.org)
- Harris, J. H. (1930). Character education in pontiac schools. *Religious Education*, 25(3), 228–229. <https://doi.org/10.1080/0034408300250308>
- Mahanal, S., & Zubaidah, S. (2017). Model Pembelajaran Ricosre yang Berpotensi Memberdayakan Keterampilan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(5), 676–685. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9180/4435>
- Portuguez Castro, M., & Gómez Zermeño, M. G. (2020). Challenge based learning: Innovative pedagogy for sustainability through e-learning in higher education. *Sustainability (Switzerland)*, 12(10). <https://doi.org/10.3390/SU12104063>
- Postholm, M. B. (2016). Experienced Teachers Reflecting on Challenging Situations in School. *Creative Education*, 07(09), 1314–1327. <https://doi.org/10.4236/ce.2016.79136>