



**PENGARUH PEMBELAJARAN
BERBASIS KARAKTER DENGAN PENGGUNAAN
MEDIA KOMPUTER INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
(Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri Balung Semester
Gasal Tahun Ajaran 2011/2012)**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan
gelar sarjana Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (S1)
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

oleh :

Mohammad Abdul Wafi

NIM 070210391148

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2012**



**PENGARUH PEMBELAJARAN
BERBASIS KARAKTER DENGAN PENGGUNAAN
MEDIA KOMPUTER INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
(Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri Balung Semester
Gasal Tahun Ajaran 2011/2012)**

SKRIPSI

oleh :

Mohammad Abdul Wafi

NIM 070210391148

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2012**

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Mohammad Abdul Wafi

Nim : 070210391148

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Karakter dengan Penggunaan Media Komputer Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa* (Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri Balung Semester Gasal Tahun Ajaran 2011/2012) adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan instansi manapun, serta bukan karya jiblanan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya, sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kebenaran tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia menerima sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 1 Pebruari 2012

Yang menyatakan,

Mohammad Abdul Wafi

NIM : 070210391148

MOTTO

"Hai orang-orang yang beriman, meminta tolonglah kamu semua (kepada Allah) dengan sabar dan (dengan melaksanakan) sholat, sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar."

(QS. Al-Baqarah: 153)

من أراد آدألد نيبآ فعليه بعلم ومن آر آدألآخرة فعليه بعلم ومن
آر آدهمآ فعليه بعلم

- ❖ *Barang siapa menginginkan kesuksesan di dunia, maka harus dengan ilmu.*
- ❖ *Dan barang siapa menginginkan kesuksesan di akhirat maka harus dengan ilmu.*
- ❖ *Dan barang siapa menginginkan keduanya maka harus dengan ilmu.*

(Al-hadist)

"Dan di atas tiap-tiap orang yang berpengetahuan itu ada lagi Yang Maha Mengetahui"

(QS. Yuusuf, 12: 76)

"Jangan melihat siapa yang mengatakan, namun lihatlah (dengarkan) apa yang dikatakan."

(Ali Bin Abi Thalib)

Sebelum kita mengatakan sebuah kebaikan, maka lakukanlah apa yang akan kita katakan itu terelebih dahulu

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Tiada kata yang terucap selain Alhamdulillahirobbil Alamin, karya ilmiah ini kupersembahkan kepada:

- ❖ Bapak dan ibuku tercinta yang telah mendo'akan dan memberikan kasih sayang serta pengorbanan untuk keberhasilanku, Semoga kelak bisa ananda balas dengan memberi kebahagiaan dan kebanggaan untuk kalian berdua.
- ❖ Buat yang terkasih, yang selalu setia menemaniku dan mensupport sehingga membuatku tetap semangat
- ❖ Semua keluarga besarku yang kuhormati dan kusayangi, terimakasih untuk dukungan dan cinta kasihnya. Aku mungkin tak kan bisa sampai di titik ini tanpa dukungan dan pengertian yang telah diberikan selama ini.
- ❖ Semua orang yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini. Aku mungkin tidak bisa menyelesaikan tanpa kalian.
- ❖ Almamater yang kubanggakan “UNIVERSITAS JEMBER”

PERSETUJUAN

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS KARAKTER DENGAN
PENGUNAAN MEDIA KOMPUTER INTERAKTIF TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA**

(Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri Balung Semester Gasal
Tahun 2011/2012)

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat-syarat untuk
menyelesaikan Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Pendidikan IPS (S1) dan
mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

Nama Mahasiswa	: Mohammad Abdul Wafi
NIM	: 070210391148
Angkatan	: 2007
Daerah Asal	: Jl, Rengganis. Desa Kembang Kec. Bondowoso Kab. Bondowoso
Tempat / Tgl Lahir	: Kembang, Bondowoso, 13 April 1987
Jurusan / Prog. Studi	: Pend. IPS / Pend. Ekonomi

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Bambang Suyadi, M.Si
NIP. 19530605 198403 1 003

Drs. Umar HMS, M.Si
NIP. 19621231 198802 1 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “*Pengaruh Pembelajaran Berbasis Karakter dengan Penggunaan Media Komputer Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa (Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri Balung Semester Gasal Tahun 2011/2012)*” telah diuji dan disahkan oleh fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Jember pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 1 Februari 2012
Tempat : Gedung I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Tim Penguji :

Ketua

Sekretaris

Dr. Srikantun M.Ed

NIP. 19581007 198602 2 001

Drs. Umar HMS, M.si

NIP. 19621231 198802 1 001

Anggota :

1. 1. Prof. Dr. Bambang Hari P, MA (.....)

NIP. 19620121 198702 1 003

2. Drs. Bambang Suyadi, M.Si (.....)

NIP. 1953060 519803 1 003

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Kependidikan
Universitas Jember

Drs. Imam Muchtar, SH. M.Hum

NIP. 19540702 198003 1 005

PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah yang berjudul *“Pengaruh Pembelajaran Berbasis Karakter dengan Penggunaan Media Komputer Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa (Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri Balung Semester Gasal Tahun 2011/2012)”*. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Drs. H. Imam Muchtar, SH. M.Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Drs. Sumarjono, M.Si, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Jember;
3. Dra. Hj. Sri Wahyuni, M.Si, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Drs. Bambang Suyadi, M.Si selaku Dosen Pembimbing I dan Drs. Umar HMS, M.Si selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
5. Dr. Srikantun M.Ed selaku Ketua Penguji dan Prof. Dr. Bambang Hari, P, MA Selaku Penguji.
6. Dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember, khususnya dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi;
7. Kepala perpustakaan Universitas Jember beserta staff;
8. Kepala sekolah, guru dan staff tata usaha SMA Negeri Balung Jember terimakasih atas izin penelitian, waktu, informasi, serta tenaga yang diberikan,

9. Kepada yang terkasih yang selalu menemani, mendukung dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Teman-temanku yang telah banyak membantuku dan teman-teman semua angkatan 2007 yang selalu membantuku, terima kasih untuk kebersamaan dan kekompakan kita selama kuliah.
11. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Kritik dan saran yang bersifat membangun penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jember, 1 Pberuari 2012

Mohammad Abdul Wafi

Daftar Isi

	Halaman
Halaman Judul	i
Pernyataan	ii
Motto	iii
Persembahan	iv
Persetujuan	v
Pengesahan	vi
Prakata	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Lampiran	xv
Denah	xvi
Ringkasan	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Mata Pelajaran Ekonomi SMA	7
2.1.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	7
2.2 Pembelajaran Berbasis Karakter.....	9
2.3.1 Kemandirian	10
2.3.2 Kedisiplinan.....	13
2.3.3 Kelebihan Pembelajaran Berbasis Karakter	16
2.3 Media Komputer Interaktif	17
2.3.1 Kelebihan Media Komputer Interaktif	19

2.4 Hasil Belajar Siswa.....	20
2.5 Dasar Teori Tentang Pengaruh Pembelajaran Berbasis Karakter Dengan Penggunaan Media Komputer Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa.....	21
2.6 Kerangka Berfikir	22
2.7 Hipotesis	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Rancangan Penelitian.....	24
3.2 Metode Penentuan Lokasi Penelitian.....	24
3.3 Metode Penentuan Responden.....	25
3.3.1 Populasi	25
3.3.2 responden Penelitian.....	25
3.4 Definisi Operasional Variabel	27
3.4.1 Pembelajaran Berbasis Karakter dengan Media Komputer interaktif	27
a. Kemandirian	27
b. Kedisiplinan	27
3.4.2 Definisi Operasional Variabel Y	27
3.5 Sumber Data Dan Metode Pengumpulan Data	28
3.5.1 Sumber Data	28
a. Data Primer.....	28
b. Data Sekunder	28
3.5.2 Metode Pengumpulan Data	28
a. Metode Angket	29
b. Metode Observasi.....	29
c. Metode Dokumentasi	29
c. Metode Wawancara.....	29
3.6 Teknik Pengolahan Data	29
3.6.1 Editing	30
3.6.2 Skoring	30

3.6.3 Tabulasi	30
3.7 Uji Validitas dan Reliabilitas instrument penelitian	30
3.7.1 Uji Validitas.....	30
3.7.2 Uji Reliabilitas.....	31
3.8 Metode Analisis Data.....	32
3.8.1 Analisis Kuantitatif	32
a. Persamaan Garis Linier	32
b. Analisis Varian Garis Regresi.....	32
c. Uji F.....	33
d. Uji t	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Data Pendukung.....	36
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	36
a. Keadaan Fisik Sekolah	38
b. Sumber Daya Manusia	39
c. Sarana dan Prasarana.....	40
d. Tata Tertip Sekolah	40
e. Keadaan Siswa	44
4.1.2 Struktur Organisasi Sekolah	45
4.2 Data Utama	48
4.2.1 Hasil Reliabilitas	48
4.2.2 Hasil Analisis Kuantitatif	49
a. Regresi Linier	49
b. Varian Garis Regresi	50
c. Pengujian Hipotesis.....	52
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	54
4.4 Kekuatan dan Kelemahan Penelitian.....	56
4.4.1 Kekuatan Penelitian.....	56
4.4.2 Kelemahan Penelitian	57

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	58
Daftar Pustaka.....	60
LAMPIRAN-LAMPIRAN	62

DAFTAR TABEL

	Halaman
1.1 Daftar Nilai Rata-rata Kelas Pelajaran Ekonomi	5
2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ekonomi	8
2.2 Nilai-nilai Karakter	10
3.1 Biodata Siswa Kelas X SMA Negeri Balung Jember	25
3.2 Rincian Penentuan Sampel Penelitian.....	26
4.1 Ruang beserta luas dan jumlah yang dimiliki SMAN Balung Jember.....	39
4.2 Status Tenaga Edukatif SMA Negeri Balung Jember.....	40
4.3 Tenaga Administratif SMA Negeri Balung Jember.....	40
4.4 Sarana dan prasarana SMA Negeri Balung Jember	41
4.5 Keadaan Siswa pada tahun ajaran 2011/2012.....	44
4.6 Rekapitulasi hasil uji validitas instrument penelitian	48
4.7 Reliabilitas Instrumen Pertanyaan	49
4.8 Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier	50
4.9 Pedoman Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi	51
4.10 Rekapitulasi Hasil SPSS Untuk Analisis Varian Regresi	51
4.11 Hasil Uji F.....	53
4.12 Rekapitulasi Hasil SPSS dengan Uji t.....	54
4.13 Hasil belajar Ekonomi siswa kelas X SMA Negeri Balung.....	55

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Kerangka Berfikir.....	23
4.1 Struktur Organisasi SMA Negeri Balung Jember.....	45
4.2 Proporsi Sumbangan Masing-Masing Variabel	52

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	63
B. Tuntunan Penelitian.....	64
C. Tuntunan Wawancara.....	65
D. Pedoman Penyusunan Angket.....	67
E. Angket Penelitian.....	68
F. Lembar Observasi	72
G. Data Responden Penelitian	73
H. Rekapitulasi Penelitian.....	75
I. Persentase Jawaban Per Item Pertanyaan	77
J. Hasil Tuntunan Wawancara.....	78
K. Tabel Nilai Kritis Koefesien (r) Produk Momen	82
L. Tabel Nilai Kritis Koefesien (F).....	83
M. Tabel Nilai Kritis Koefesien (t).....	86
N. Surat Angket Penelitian.....	89
O. Surat Ijin Observasi	90
P. Surat Ijin Penelitian	91
Q. Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian dari Sekolah.....	92
R. Lembar Konsultasi.....	93
S. Foto Kegiatan Penelitian.....	94
T. Daftar Riwayat Hidup.....	96
U. Hasil Analisis Statistik dengan SPSS 16.0 <i>for windows</i>	97

DENAH LOKASI SMA NEGERI BALUNG



KETERANGAN: BANGUNAN YANG ADA

- A. KANTOR KEPALA SEKOLAH
- B. RUANG GURU
- C. RUANG B.P
- D. RUANG KELAS
- E. RUANG LABORATORIUM
- F. RUANG PERPUSTAKAAN DAN INTERNET
- G. RUANG OSIS
- H. UNIT KESEHATAN SEKOLAH
- I. KOMYU GURU
- J. KOMYU SISWA
- K. KORPORASI SISWA
- L. RUMAH PENJAJAG
- M. MUSHOLLA
- N. PAROR SERPEDA SISWA
- O. DAPUR
- P. MENARA AIR
- Q. TIANG BENDORA
- R. LAPANGAN OLAH RAGA
- S. TANAH KOSONG
- T. LAB/ RUANG KOMPUTER
- U. RUANG MULTIMEDIA
- V. RUANG TV
- W. KANTIN SEKOLAH
- X. GUDANG
- Y. RUANG UKS
- Z. STUDIO MUSIK

Masyarakat
Kepala SMA Negeri Balung.

Drs. Suparno M.Si
NIP. 19590904 198303 1 005

LANSIDE PLAN
SCALE 1:1000

RINGKASAN

Pengaruh Pembelajaran Berbasis Karakter dengan Penggunaan Media Komputer Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa (Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X SMA Negeri Balung Semester Gasal Tahun Ajaran 2011/2012). Muhammad Abdul Wafi, 070210391148, 2012; 59 halaman, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Persoalan budaya dan karakter semakin memudar dikalangan para pelajar. Berbagai alternatif penyelesaian telah dan terus diupayakan seperti peraturan undang-undang untuk meningkatkan pelaksanaan penegakan hukum yang lebih kuat. Alternative lain untuk mengatasi persoalan budaya dan karakter bangsa adalah pendidikan. Dalam dunia pendidikan pembelajaran berbasis karakter merupakan alternatif yang sangat tepat untuk memperbaiki suasana proses pendidikan nasional saat ini. Pembelajaran berbasis karakter adalah pembelajaran yang menanamkan karakter bagi siswa melalui pengembangan karakter secara progresif selama proses pembelajaran di kelas.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel pembelajaran berbasis karakter dengan penggunaan media komputer interaktif terhadap hasil belajar siswa. Indikator pembelajaran berbasis karakter dengan penggunaan media komputer interaktif yaitu karakter kemandirian dan karakter kedisiplinan. Jenis penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian kuantitatif, karena dalam prosedur dan analisisnya peneliti hanya menggunakan metode statistik dimana di dalamnya berupa pengolahan angka-angka. Dalam menentukan tempat penelitian, peneliti menggunakan metode *proporsive area* yaitu di SMA Negeri Balung Jember. Metode penentuan responden yang digunakan adalah metode *proportional random sampling* dengan jumlah responden 72 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan metode angket, sebagai data primer, metode wawancara sebagai data tambahan yang

diperoleh dari siswa kelas X SMA Negeri Balung Jember dan guru mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri Balung Jember, dan metode dokumentasi untuk mendapatkan hasil belajar siswa, absensi siswa, data lainnya yang dianggap penting dari SMA Negeri Balung Jember. Penelitian ini menggunakan uji validitas, uji reliabilitas. Untuk mengukur hubungan antara pembelajaran berbasis karakter dengan media komputer interaktif terhadap hasil belajar siswa menggunakan analisis statistik: analisis regresi linier, analisis varian garis regresi, uji F, dan uji t.

Hasil pengolahan data yang dibuktikan dengan menggunakan uji F dengan hasil $F_{hitung} (198,845) > F_{tabel} (3,982)$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05 > 0,000$. Secara parsial dengan uji t variabel pembelajaran berbasis karakter dengan penggunaan media komputer interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri Balung Jember semester gasal tahun ajaran 2011/2012 dengan $t_{hitung} = 22,022 > t_{tabel} 1,993$ dan $\alpha = 0,05 > sig = 0,000$. Koefisien determinasi (R_{square}) yang berarti variabel pembelajaran berbasis karakter dengan media komputer interaktif memberikan proporsi sumbangan sebesar 87,4% terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri Balung Jember tahun ajaran 2011/2012.

Pembelajaran berbasis karakter dengan penggunaan media komputer interaktif yang dibagi menjadi dua indikator yaitu karakter kemandirian dan karakter kedisiplinan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri Balung Jember tahun ajaran 2011/2012. Hal itu dikarenakan pembelajaran berbasis karakter dengan media komputer interaktif, dengan indikator karakter kemandirian memberikan peranan bagi siswa untuk selalu percaya akan kemampuannya sendiri, selalu berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan tugas-tugasnya tanpa tergantung kepada orang lain, dan berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri dalam menyelesaikan tugas-tugas dan dalam mengikuti proses pembelajaran. selain itu dengan indikator karakter kedisiplinan seorang siswa akan selalu patuh pada peraturan.