

**LEARNING MODEL BASED ECONOMIC DEVELOPMENT OF
CHARACTER EDUCATION STUDENTS OF SMAN 1 TARUMAJAYA IN
BEKASI**

RIMA MAHARANI AZIZ

8105133207



Skripsi is Written as Part of Bachelor degree in Economics Accomplishment

STUDY PROGRAM OF S1 ECONOMIC OF EDUCATION

FACULTY OF ECONOMICS

STATE UNIVERSITY OF JAKARTA

2017

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA SMAN 1 TARUMAJAYA DI
KABUPATEN BEKASI**

RIMA MAHARANI AZIZ

8105133207



**Skripsi ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri
Jakarta**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

EKONOMI ADMINISTRASI

FAKULTAS EKONOMI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2017

ABSTRAK

RIMA MAHARANI AZIZ. Pengembangan Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa SMAN 1 Tarumajaya di Kabupaten Bekasi. Skripsi, Jakarta. Program Studi Pendidikan Ekonomi Koperasi, Jurusan Ekonomi dan Administrasi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta, Juni 2017.

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Tarumajaya, selama tiga bulan sejak Februari 2017 sampai dengan April 2017. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D). Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian R & D adalah metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode atau strategi atau cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. Penelitian ini dimaksud untuk mengembangkan produk berupa model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter pada siswa SMAN 1 Tarumajaya di Kabupaten Bekasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan suatu model pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan tingkah laku siswa menjadi lebih baik melalui pendidikan karakter. Subjek uji coba pengembangan pada penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Tarumajaya di Kabupaten Bekasi, Tahun pelajaran 2017. Kelas yang diteliti sebanyak dua kelas yaitu XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Jumlah siswa kelas XI IPS 1 terdiri dari 42 siswa dan siswa kelas XI IPS 2 terdiri dari 42 siswa. Hasil uji beda pretes dan postes kelas kontrol memiliki Asymp.Sig sebesar 0,41 yang artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Untuk hasil uji beda pretes dan postes kelas eksperimen memiliki Asymp.Sig sebesar 0,004 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil perhitungan menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan karakteristik yang lebih baik pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Kata Kunci : *research and development dan pendidikan karakter.*

ABSTRACT

RIMA MAHARANI AZIZ. Development of Economic Learning Model Character Based Education Students at SMAN 1 Tarumajaya in Bekasi Regency. Thesis, Jakarta. Economic Cooperation Education Studies Program, Department of Economics and Administration, Faculty of Economics, Jakarta State University, June 2017.

This research was conducted at SMAN 1 Tarumajaya, for three months from February 2017 until April 2017. The research method used in this research is Research and Development (R & D). Research and development methods are used to produce a particular product and test the effectiveness of the product. R & D research is a deliberate, systematic, purposeful or directed research method for finding, defining, improving, developing, producing, testing the effectiveness of a product, model, method or strategy or a new, superior, Effective, efficient, productive and meaningful. This research is intended to develop products in the form of economic learning model based on character education in SMAN 1 Tarumajaya students in Bekasi Regency. The purpose of this study is to develop a learning model that is used to develop student behavior to be better through character education. The subjects of development trials in this study were students of SMAN 1 Tarumajaya in Bekasi Regency, Year lesson 2017. The classes studied were two classes, XI IPS 1 as experimental class and XI IPS 2 as control class. Number of students class XI IPS 1 consists of 42 students and students of class XI IPS 2 consists of 42 students. Different test results of pretest and postes control class have Asymp.Sig of 0.41 which means there is no significant difference. For test result of pretest and postes of experiment class class has Asymp.Sig equal to 0,004 which means there is significant difference. The results of the calculations conclude that there are better characteristic differences in the experimental class compared with the control class.

Keywords: research and development and character education.

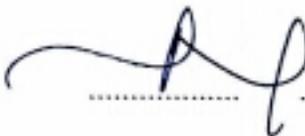
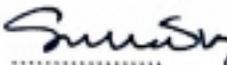
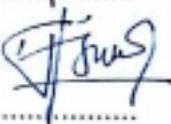
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Penanggung Jawab

Dosen Fakultas Ekonomi



Dr. Dedi Purwana ES, M.Bus
NIP. 19671207 199203 1 001

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. <u>Dr. Ari Saptono, SE, M.Pd</u> NIP. 19720715 200112 1 001	Ketua		27 Juli 2017
2. <u>Dra. Rd Tuty Sariwulan, M.Si</u> NIP. 19580722 198603 2 001	Sekretaris		27 Juli 2017
3. <u>Dicky Iranto, SE, M.Si</u> NIP. 19710612 200112 1 001	Penguji Ahli		27 Juli 2017
4. <u>Dr. Siti Nurjanah, SE, M.Si</u> NIP. 19720114 199802 2 001	Dosen Pembimbing I		01 Agustus 2017
5. <u>Suparno, M.Pd</u> NIP. 19790828 201404 1 001	Dosen Pembimbing II		27 Juli 2017

Tanggal Lulus : 17 Juli 2017

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang saya telah peroleh, serta sanksi lainnya dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Juli 2017

Yang membuat pernyataan



Rima Maharani Aziz

8105133207

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Terinspirasi oleh :

“Milikilah harapan yang besar, jadikanlah sebagai lambang dalam kehidupan. Milikilah angan-angan yang tinggi, jadikanlah ia sebagai pakaian sehari-hari.”

(Musthofa al-Ghalayain)

“Tiga hal penting dalam perjuangan adalah tekad yang kuat, strategi yang terarah, dan kedekatan pada Tuhan.”

(Merry Riana)

"Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah."

(Lessing)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.” (QS. Al-Insyirah,6-8)

Motto :

“Yakinlah pada kemampuan dirimu sendiri, karena dengan keyakinan yang kamu miliki dapat membuahkan hasil yang tidak dapat kau pikirkan sebelumnya.”

(Rima Maharani Aziz)

“Skripsi ini Saya Persembahkan khususnya kepada Kedua Orang Tua Saya, yang telah memberikan dukungan Moril maupun Materil, kemudian saya persembahkan untuk teman-teman satu perjuangan Fakultas Ekonomi, dan juga Universitas Negeri Jakarta.”

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa SMAN 1 Tarumajaya di Kabupaten Bekasi” dapat disusun sesuai harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain.

Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Dr. Siti Nurjanah, SE, M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan dan dukungan dalam penyusunan dan penulisan skripsi.
2. Suparno, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing peneliti dan mengarahkan dengan penuh kebaikan dan kesabaran dalam membantu penyusunan skripsi ini.
3. Suparno, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Jakarta.
4. Dr. Ari Saptono, SE, M.Pd selaku Ketua Penguji yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan dalam penyusunan dan penulisan skripsi.
5. Dicky Iranto, SE, M.Si selaku Penguji Ahli yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan dalam penyusunan dan penulisan skripsi.
6. Dra. Rd Tuty Sariwulan, M.Si selaku Sekretaris yang telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan dalam penyusunan dan penulisan skripsi.

7. Drs.Dedi Purwana, ES, M.Bus., selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta.
8. Bapak dan Ibu tercinta, yang telah memberikan doa dan dukungan moril maupun materil pada praktikan.
9. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Ekonomi Koperasi.
10. Ahmad Rojali, M.Mpd selaku Kepala Sekolah SMAN 1 Tarumajaya
11. Dwi yulistyowati selaku Guru Ekonomi SMAN 1 Tarumajaya yang telah membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian
12. Teman-teman di Fakultas Ekonomi, pada Konsentrasi Pendidikan Ekonomi Koperasi angkatan 2013.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat.

Jakarta, Mei 2017

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Pembatasan Masalah	11
D. Perumusan Masalah	12
E. Kegunaan Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN TEORETIK	
A. Deskripsi Teori	
1. Pengembangan Model.....	15
2. Pembelajaran Ekonomi	20
3. Pendidikan Karakter.....	24
4. Pengembangan Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter.....	32
B. Hasil Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Berpikir.....	42
D. Hipotesis Penelitian.....	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tujuan Penelitian	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian	47
C. Metode Penelitian.....	47
D. Populasi dan Sampling.....	48
E. Teknik Pengumpulan Data.....	49
F. Teknik Analisis Data.....	51
G. Instrumen Penelitian.....	53
H. Langkah-langkah Penelitian.....	55
I. Subjek Uji Coba Pengembangan	65

J. Validasi Desain	65
K. Penyajian Data	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data	70
1. Proses Peneliti dalam Mengembangkan Sebuah Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter	70
2. Produk yang Dihasilkan Oleh Peneliti	75
3. Validasi Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter ..	77
B. Analisis Data	80
1. Perbedaan nilai rata-rata sikap siswa sebelum dan sesudah perlakuan....	80
2. Skor Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	84
3. Uji Normalitas Sebelum Perlakuan	85
4. Uji Homogenitas Sebelum Perlakuan	86
5. Uji T Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	87
6. Skor Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	89
7. Uji Normalitas Sesudah Perlakuan.....	90
8. Uji Homogenitas Sesudah Perlakuan	92
9. Uji <i>Mann-Whitney Test</i> Sesudah Perlakuan	93
10. Uji Perbedaan Karakteristik Siswa Antara Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kontrol	95
C. Pembahasan	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	105
B. Implikasi	106
C. Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN	113
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

No.	JUDUL TABEL	Hal
2. 1	Nilai-nilai pendidikan karakter dalam pembelajaran	28
2. 2	Nilai-nilai pendidikan karakter pada mata pelajaran ekonomi yang akan diteliti	31
2. 3	Dimensi pendidikan karakter	44
3. 1	Skor untuk skala likert	50
3. 2	Kisi-kisi instrumen nilai karakter	54
4. 1	Penilaian ahli materi	78
4. 2	Perbandingan rata-rata sebelum perlakuan kelas kontrol dan eksperimen	81
4. 3	Perbandingan rata-rata setelah perlakuan kelas kontrol dan eksperimen	82
4. 4	Deskripsi skor sebelum perlakuan kelas eksperimen dan kontrol	84
4. 5	Hasil uji normalitas sebelum perlakuan kelas eksperimen dan kontrol	85
4.6	Hasil uji homogenitas varians sebelum perlakuan kelas eksperimen dan kontrol	87
4. 7	Hasil uji perbedaan skor sebelum perlakuan kelas eksperimen dan kontrol ..	88
4.8	Deskripsi skor setelah perlakuan kelas eksperimen dan kontrol	90
4. 9	Hasil uji normalitas setelah perlakuan kelas eksperimen dan kontrol	91
4.10	Hasil uji homogenitas varians sesudah perlakuan kelas eksperimen dan kontrol	93
4.11	Hasil uji <i>mann-whitney test</i> sesudah perlakuan kelas eksperimen dan kontrol	94

4.12	Hasil uji normalitas sebelum dan sesudah	96
4.13	Hasil uji homogenitas sebelum dan sesudah.....	97
4.14	Hasil uji beda sebelum dan sesudah perlakuan kelas kontrol	98
4.15	Hasil uji mann-whitney test sebelum dan sesudah perlakuan kelas eksperimen	100
4.16	Pengkategorian penilaian karakter	102

DAFTAR GAMBAR

No.	JUDUL GAMBAR	Hal
2.1	Diagram Kerangka Berfikir	43
3.1	Alur Pengembangan Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter.....	61
4.1	Alur Pengembangan Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter.....	71
4.2	Rata-Rata Nilai Sebelum dan Setelah Perlakuan Karakteristik Siswa.....	101
4.3	Pengkategorian Karakter Antara Kelas Kontrol dan Eksperimen	103

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Mengadakan Observasi	113
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Mengadakan Penelitian	114
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian.....	115
Lampiran 4 Lembar Observasi.....	116
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi	117
Lampiran 6 Data Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	119
Lampiran 7 Rekap Penilaian Validasi Ahli Materi.....	120
Lampiran 8 Validitas Isi Instrumen Validasi Ahli Materi	121
Lampiran 9 Kuesioner Uji Coba.....	122
Lampiran 10 Rekap Skoring Uji Validitas.....	125
Lampiran 11 Langkah Perhitungan Uji Validitas	126
Lampiran 12 Skoring Kuesioner Menghitung Uji Realibilitas	127
Lampiran 13 Kuesioner Uji Final	128
Lampiran 14 Hasil Hitung Kuesioner Perkarakter.....	130
Lampiran 15 Lembar Penilaian Karakter Siswa.....	134
Lampiran 16 Uji Normalitas Sebelum Perlakuan Kelas Kontrol	135
Lampiran 17 Uji Normalitas Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen	136
Lampiran 18 Uji Homogenitas Sebelum Perlakuan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ..	137
Lampiran 19 Uji <i>Independent Sample Test</i> Sebelum Perlakuan.....	138
Lampiran 20 Uji Normalitas Setelah Perlakuan Kelas Kontrol.....	140
Lampiran 21 Uji Homogenitas Setelah Perlakuan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	141
Lampiran 22 Uji Mann-Whitney Test Setelah Perlakuan.....	142

Lampiran 23	Uji Homogenitas Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelas Kontrol.....	143
Lampiran 24	Uji Homogenitas Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen	144
Lampiran 25	Uji Mann-Whitney Test Sebelum dan Sesudah Perlakuan Kelas Eksperimen	145
Lampiran 26	Pemetaan Skenario Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter	146
Lampiran 27	Silabus Kelas XI.....	154
Lampiran 28	RPP BAB 7	165
Lampiran 29	RPP BAB 8	174
Lampiran 30	RPP BAB 9	183
Lampiran 31	Kumpulan Tahap-Tahap Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter	191
Lampiran 32	Dokumentasi Penelitian	220

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang menganut sistem demokrasi pada pemerintahannya. Demokrasi yang diterapkan di Indonesia pada era reformasi ini adalah demokrasi pancasila, namun dengan perkembangan zaman, sistem kapitalis terus berkembang di Indonesia. Kapitalisme erat hubungannya dengan proses-proses ekonomi dan pengindustrian. Seperti yang terjadi pada saat ini bahwa banyak tenaga asing yang bekerja di Indonesia. Hal ini menyebabkan terjadinya pertukaran budaya asing. Oleh sebab itu, masyarakat perlu memproteksi budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya bangsa.

Fenomena yang terjadi saat ini di lingkungan masyarakat menggambarkan bahwa hasil pendidikan nasional belum mengarah dan mampu mewujudkan figur manusia Indonesia seutuhnya yang berdasarkan falsafah pancasila seperti yang tersurat dan tersirat dalam Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003. Kehidupan masyarakat di Indonesia sering mengalami krisis moral yang dapat dilihat dari karakter bangsa yang semakin tidak jelas dan dapat terlihat seperti kehilangan jati diri sebagai Warga Negara Indonesia.

Hal yang sering terjadi pada saat ini adanya kepastian hukum yang tidak jelas, hilangnya sikap saling menghormati atau menghargai, komunikasi yang tidak didasari sopan santun di forum publik, mulai jarang ditemui gotong-royong serta saling membantu sesama umat manusia dan sering ditemui adalah kompetisi

yang tidak sehat. Maka dengan adanya masalah pembangunan karakter bangsa yang terjadi saat ini, pendidikan di negara kita mulai menyelenggarakan konsep pendidikan karakter.

Konsep pendidikan karakter yaitu pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang *religious*, mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan dan mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan.¹

Pendidikan karakter sebaiknya dilakukan sejak dini karena penting bagi pertumbuhan individu menjadi manusia yang seutuhnya. Melalui pendidikan karakter diharapkan juga peserta didik mampu secara mandiri meningkatkan dan menggunakan pengetahuannya, mengkaji dan menginternalisasi serta mempersonalisasi nilai-nilai karakter dan akhlak mulia sehingga terwujud dalam perilaku sehari-hari. Menurut Mochtar Buchori, pendidikan karakter seharusnya membawa peserta didik ke pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif, dan akhirnya ke pengamalan nilai secara nyata.²

Manusia adalah makhluk sosial yang bersosialisasi dengan banyak orang. Maka lingkungan formal maupun informal akan mempengaruhi penanaman karakter pada individu, seperti di lingkungan sekolah, lingkungan keluarga dan

¹ Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum, *Konsep Pendidikan Karakter Pada Kurikulum*, (Jakarta: Kemendiknas, 2010).

² Mochtar Buchori, *Character building dan pendidikan kita*, (Jakarta: Kompas, 2007).

lingkungan kerja. Keberhasilan pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah dapat tercapai dengan keterlibatan semua warga sekolah, keluarga, dan anggota masyarakat. Keluarga merupakan lingkungan pembentukan dan pendidikan karakter yang pertama diterapkan, sedangkan pendidikan karakter di sekolah ditekankan pada penanaman moral, nilai-nilai estetika, budi pekerti yang luhur. Di samping itu lingkungan masyarakat juga sangat mempengaruhi terhadap karakter seseorang. Keberhasilan pendidikan karakter sangat dipengaruhi oleh orang tua, guru, dan para *public figure* yang menjadi contoh langsung bagi peserta didik atau anak.

Oleh Karena itu, sekolah memiliki peranan yang besar dalam pengembangan pendidikan karakter pada anak, karena peran sekolah sebagai pusat kebudayaan melalui pendekatan dan metode belajar yang diterapkan. Peran guru sebagai *role model* di sekolah sangat berpengaruh terhadap efektifitas penerapan pendidikan karakter. Keberhasilan pendidikan karakter merupakan tanggungjawab bersama sehingga semua guru harus membangun sinergi antar mata pelajaran.³

Mulyasa memiliki pendapat yang senada bahwa pengintegrasian pendidikan karakter melalui proses pembelajaran semua mata pelajaran, merupakan model yang banyak diterapkan.⁴ Model ini ditempuh dengan paradigma bahwa semua guru adalah pendidik karakter (*character educator*). Artinya guru adalah contoh nyata bagi anak didik dalam menerapkan nilai-nilai karakter yang diajarkan.

³ Zubaedi, *Pendidikan Berbasis masyarakat*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 23.

⁴ Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Karakter*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).

Berdasarkan *Survey United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)*, terhadap kualitas pendidikan di negara-negara berkembang di Asia Pasifik, Indonesia menempati peringkat 10 dari 14 negara. Sedangkan untuk kualitas para guru, kualitasnya berada pada level 14 dari 14 negara berkembang.⁵ Salah satu faktor rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah karena lemahnya para guru dalam menggali potensi anak. Para guru sering sekali memaksakan kehendaknya tanpa pernah memperhatikan kebutuhan, minat dan bakat yang dimiliki siswanya. Kelemahan para guru adalah mereka tidak pernah menggali masalah dan potensi para siswa. Pendidikan seharusnya memperhatikan kebutuhan anak bukan malah memaksakan sesuatu yang membuat anak kurang nyaman dalam menuntut ilmu.

Salah satu contoh kasus yang dikutip melalui www.detik.com, bahwa seorang guru telah menendang 5 murid kelas VI di SDN Durenseribu Komplek Arco Sawangan, Depok, Senin (11/1/2013).⁶ Kekerasan ini bermula saat guru menghukum 5 siswa yang telat mengikuti pelajarannya. Guru kemudian menghukum murid tersebut dengan *scot jump*, menendang, dan mengeluarkan umpatan. Akibatnya, beberapa murid mengalami luka-luka lebam di kaki. Hal itu melanggar kode etik profesi seorang guru. Sikap dari seorang guru adalah salah satu faktor yang menentukan bagi perkembangan jiwa anak didik selanjutnya. Karena sikap seorang guru tidak hanya dilihat dalam waktu mengajar saja, tetapi juga dilihat tingkah lakunya dalam kehidupan sehari-hari oleh anak didiknya.

⁵ Andri Yana, *Menghadapi Kurikulum Baru Pendidikan Indonesia*, Diakses dari www.kompasiana.com, pada tanggal 8 Januari 2017 pukul 13.00 WIB.

⁶ Ndr, *Kekerasan Guru Terjadi Pada Siswa Sekolah Dasar*, Diakses dari www.detik.com, pada tanggal 8 Januari 2017 pukul 13.43 WIB.

Faktor lain yang menjadi pentingnya pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah, karena adanya kemerosotan moral pada tingkah laku siswa. Ada beberapa contoh kejadian yang menjadi bukti bahwa remaja telah mengalami kemerosotan moral dan tidak sedikit pula melakukan perilaku yang menyimpang, diantaranya: perkelahian antar pelajar, banyak berkeliarannya siswa pada jam sekolah, penggunaan obat terlarang (narkotika, ekstasi, dan sejenisnya), dan perilaku lainnya yang melanggar nilai etika dan norma susila di kalangan remaja atau pelajar.

Seperti yang terjadi antara sekolah SMK Yapin dengan SMK BKM. Tawuran ini berujung maut, Korban tewas mengenaskan dengan luka penuh bacok saat tawuran di Jalan Raya Diponegoro, tepatnya di depan pabrik 3M, Kampung Kedung Gede, RT 01/05, Desa Setiamekar, Kecamatan Tambun Selatan, pada Rabu 26 Oktober 2016. Masyarakat Indonesia yang terbiasa dengan kesantunan dalam berperilaku, musyawarah-mufakat dalam menyelesaikan masalah, kearifan lokal yang kaya dengan pluralitas, sikap toleran dan gotong-royong, mulai cenderung berubah menjadi hegemoni kelompok-kelompok yang saling mengalahkan dan berperilaku egois individual.

Kemudian kasus yang dikutip dari www.merdeka.com pada 17 Agustus 2016, bahwa pernah terjadi pembobolan mesin ATM di Desa Kertasari, Kecamatan Pebayuran, Kabupaten Bekasi, tersangkanya merupakan seorang pelajar kelas 2 SMA Negeri 6 Bekasi.⁷ Sebelum membobol mesin ATM,

⁷ Adi Nugroho, *Pembobolan Mesin ATM Oleh Pelajar di Bekasi*, diakses dari www.merdeka.com, pada tanggal 8 Januari 2017 pukul 13.23 WIB.

tersangka terlebih dahulu menutup kamera pengawas menggunakan cat semprot warna hitam. Upaya itu dilakukan untuk mengelabui pengawasan dari pihak bank. Dalam melakukan aksinya, tersangka menggunakan senjata airsoft gun, satu set alat las, pisau dapur, golok, dan mobil Daihatsu Ayla B 1935 PAC yang dibawa tersangka. Namun Tersangka MKL meninggal dunia di lokasi kejadian karena mobil yang dikendarainya menabrak sebuah pohon.

Jika dilihat pada kenyataannya, penyebab hal ini terjadi karena kurangnya filter dan selektivitas terhadap budaya asing yang masuk ke Indonesia. Jika kita terus menerima dan menyerap budaya asing yang tidak sesuai dengan karakter bangsa Indonesia, dapat terjadi penyimpangan etika dan moral bangsa Indonesia sendiri. Melalui penyimpangan etika dan moral tersebut, dapat tercipta pola kehidupan dan pergaulan yang menyimpang.

Dengan demikian, pendidikan karakter adalah pendidikan yang menekan pada pembentukan nilai-nilai karakter pada peserta didik. Pendidikan karakter akan menjadi dasar dalam pembentukan karakter pada seseorang, yang tidak mengabaikan nilai-nilai sosial seperti kejujuran, toleransi, kebersamaan, kegotongroyongan, saling membantu dan menghormati. Pendidikan karakter akan melahirkan pribadi unggul yang tidak hanya memiliki kemampuan kognitif saja namun memiliki karakter yang mampu mewujudkan kesuksesan. Tim Sprod, menyatakan peranan pendidik dan metode membangun suatu kelas, sebagai suatu

masyarakat untuk melakukan inkuiri etis dalam upaya mewujudkan pribadi dan masyarakat madani.⁸

Menurut pendapat Wren, pendidikan Karakter perlu adanya upaya untuk dikembangkan sesuai perkembangan budaya dan teknologi atau informasi agar setiap individu berbuat baik pada dirinya sendiri dan terhadap orang lain serta terhadap Tuhan-Nya.⁹ Identifikasi tentang pendidikan karakter secara terperinci, teliti, dan benar akan diketahui nilai-nilai apa saja yang perlu diberikan baik secara bersama-sama oleh kelompok ataupun setiap bidang studi, baik tataran konseptual, penerapan dalam kegiatan nyata yang didasari nilai-nilai etika, moral, kepatutan, kejujuran, akhlak mulia, cepat, tepat, cerdas dan tuntas sesuai budaya bangsa dan negara Indonesia.

Pada dunia pendidikan, mata pelajaran yang membahas tentang perekonomian mempunyai peran penting dalam membentuk karakter seseorang dalam memenuhi kebutuhan kehidupannya sehari-hari. Ilmu ekonomi bukan hanya membahas masalah bagaimana seseorang memilih dan memenuhi kebutuhan materialnya saja, melainkan juga merupakan bagian dari ilmu sosial yang mengandung aspek-aspek moral.

Dengan demikian persoalan-persoalan pendidikan dan pembangunan ekonomi menuntut suatu pendekatan teoretis yang baru, sebagaimana dikemukakan Umer Chapra bahwa untuk melakukan redefinisi tujuan peradaban memerlukan suatu definisi baru tentang sasaran dan medan kajian yang mampu

⁸ Sprod, Tim, *Philosophical Discussion in Moral Educatio*, (London: Routledge, 2001).

⁹ Wren, Thomas, *Philosophical Moorings*. In Nucci, Larry P & Narvaez, Darcia. Eds. *Handbook of Moral and Character Education*, pp. 11-29. (New York and London: Routledge Taylon & Francis Group, 2008).

memasukan dimensi nilai-nilai moral dan ekologis.¹⁰ Sehingga secara rasional ilmu ekonomi dipandang sebagai suatu disiplin ilmu.

Akibat dari pendekatan ini adalah aspek teknologi harus ditentukan oleh suatu rasional ekonomi yang tunduk kepada tujuan-tujuan sosial yang diformulasikan oleh nilai-nilai etika. Disinilah pendidikan ekonomi sangat penting dan diperlukan dalam mensosialisasikan nilai-nilai rasional ekonomi, nilai-nilai etika dan moral dalam masyarakat. Pendidikan diharapkan dapat menunjang proses kehidupan ekonomi bahkan dapat mempengaruhi arah dari proses pengembangan ekonomi karena pelaku-pelaku kehidupan ekonomi adalah manusia itu sendiri.

Dalam penelitian tentang Pendidikan Karakter Terintegrasi Pembelajaran Ekonomi juga dilaksanakan oleh Susila Darmawati, Sudjarwo, dan Pargito tentang karakter siswa SMA 2 Kotabumi, yang menyatakan bahwa belum terlihatnya nilai karakter semangat kebangsaan dan demokrasi, mulai terlihat kerja keras antar siswa, mulai berkembang sikap jujurnya dan peduli sosial, namun masih kurang rasa ingin tahu dan cinta tanah air.¹¹

Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Rizali Hadi tentang *The Integration of Character Values in the Teaching of Economics: A Case of Selected High Schools in Banjarmasin*, yang menyatakan :

¹⁰ Chapra, M.Umer, *Masa Depan Ilmu Ekonomi Sebuah Tinjauan Islam*, (Penerbit Gema Insani, 2001), Jakarta, h. 19.

¹¹ Susila Darmawati, Sudjarwo dan Pargito, Dalam Jurnal "Pendidikan Karakter Terintegrasi Pembelajaran Ekonomi", (Sukabumi, 2013)

“.....The findings revealed that teachers were capable of identifying character values appropriate for integration with subject matter; however, the studied respondents appeared to be limited in skills, and were hesitant in applying the correct methods during the teaching-learning processes. Following such findings, it is recommended that this study is used as a reference in the teaching of character values, mostly by economics teachers in schools across Indonesia. This is fundamental because character education is essential to the current Indonesian education system. To integrate character values while teaching subject matter content is one of the roles a teacher should perform in building quality and trusted human resource.....”¹²

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru mampu mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang sesuai untuk integrasi dengan materi pelajaran. Untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter saat mengajar, Peran seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran harus dengan kualitas yang baik dan dapat dipercaya agar menghasilkan sumber daya manusia yang baik.

Seperti yang telah diamati oleh peneliti, bahwa masih ada tingkah laku siswa yang tidak mencerminkan nilai-nilai karakter yang positif pada siswa di SMAN 1 Tarumajaya. Tingkah laku siswa yang negatif diantaranya; telat masuk sekolah, tidak mengerjakan tugas, pergi ke kantin saat jam pelajaran, tidak masuk sekolah karena bermain atau dengan alasan yang tidak jelas, tidak memakai atribut seragam dengan baik dan rapih, berantem dengan teman, mencontek, menggunakan alat komunikasi saat belajar tanpa izin guru, membuang sampah sembarangan, mengejek teman, dan tidak menggunakan bahasa yang baik dan sopan. Tingkah laku siswa seperti ini banyak terjadi di kelas XI, karena siswa telah merasakan memiliki junior dan merasa sudah mengenal lingkungan sekolah.

¹² Hadi, Rizal, Dalam Jurnal “*The Integration of Character Values in the Teaching of Economics: A Case of Selected High Schools in Banjarmasin*”, 2014.

Jadi siswa terkadang seenaknya bersikap dan ingin menunjukkan kalau dirinya berani. Dengan kejadian seperti itu, guru sangat berperan penting dalam memperbaiki sikap siswa.

Pendidikan karakter sekarang ini sangat diperlukan, khususnya di lembaga pendidikan. Namun bukan hanya di lembaga pendidikan saja, tetapi di rumah dan di lingkungan sosial juga harus diterapkan pendidikan karakter. Saat ini, peserta pendidikan karakter bukan lagi anak usia dini, tetapi juga usia remaja. Usia remaja adalah usia yang rawan dalam menerima sebuah budaya dalam pergaulan, terutama ketika anak memasuki Sekolah Menengah Atas. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter diperlukan untuk memperbaiki hidup bangsa Indonesia.

Terutama pada mata pelajaran ekonomi, pelajaran ekonomi adalah pelajaran yang mempelajari bagaimana seorang manusia dapat menentukan pilihannya dalam memanfaatkan sumber daya untuk memenuhi kebutuhannya demi keberlangsungan hidup. Guru ekonomi harus berusaha sebaik mungkin agar siswa dapat membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan memberikan sebuah pembelajaran yang berbasis pendidikan karakter. Sehingga akan membentuk perubahan pada diri peserta didik. Melalui materi yang ada di kelas XI yaitu; Perpajakan, Perdagangan Internasional dan Kerja Sama Ekonomi Internasional maka guru dapat mengintegrasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penelitian ini difokuskan pada “Pengembangan Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter

Pada Siswa SMAN 1 Tarumajaya di Kabupaten Bekasi” dengan studi eksperimen pada pokok bahasan Perpajakan, Perdagangan Internasional dan Kerja Sama Ekonomi Internasional pada tahun 2017.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka dapat dikemukakan bahwa penurunan moral pada karakter siswa disebabkan oleh:

1. Kondisi masyarakat di lingkungan sosial yang tidak baik akan membentuk karakter menjadi tidak baik.
2. Kegiatan dan kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan secara rutin di sekolah akan membentuk suatu budaya sekolah. Namun masih banyak sekolah yang belum menerapkannya secara rutin, sehingga karakter yang ingin dibentuk pada siswa belum melekat pada diri siswa tersebut.
3. Belum diterapkannya pendidikan karakter pada pembelajaran di kelas secara baik, sehingga penyampaian nilai-nilai moral kepada siswa tidak terlaksana dengan baik
4. Pola asuh orang tua yang tidak tepat membuat karakter anak terbentuk menjadi kurang baik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, ternyata permasalahan karakter pada siswa memiliki penyebab yang sangat luas. Berhubung keterbatasan yang dimiliki peneliti dari segi antara lain; dana, waktu, maka penelitian ini dibatasi hanya pada

masalah “Pengembangan Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa SMAN 1 Tarumajaya di Kabupaten Bekasi”.

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan uraian pada pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses peneliti dalam mengembangkan sebuah model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter pada siswa SMAN 1 Tarumajaya di Kabupaten Bekasi?
2. Apa produk yang dihasilkan oleh peneliti?
3. Apakah prototipe model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter valid secara isi?
4. Apakah terdapat perbedaan karakter pada siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter (kelas eksperimen) dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran ekonomi tidak berbasis pendidikan karakter?

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini, manfaat yang diharapkan adalah :

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat memberikan masukan-masukan yang

- berharga untuk penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan,
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bahan yang penting bagi para peneliti bidang pendidikan dan para pengembang kurikulum maupun para pakar teknologi pendidikan,
 - c. Memberikan rekomendasi kepada para peneliti lain untuk melakukan penelitian sejenis secara lebih luas, intensif dan memudahkan,
 - d. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bahan yang penting bagi penelitian bidang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai tolak ukur keberhasilan dan bisa dijadikan bahan pertimbangan untuk melakukan pembenahan serta koreksi diri terhadap berbagai kekurangan dalam melakukan tugasnya secara professional. Serta memberikan referensi bagi guru dalam menentukan pembelajaran karakter yang sesuai dengan mata pelajaran ekonomi, agar dapat menerapkan nilai-nilai moral kehidupan.

b. Bagi Siswa

Sebagai sarana dalam menanamkan nilai-nilai moral yang di implementasikan pada pendidikan karakter dalam mata pelajaran ekonomi, sehingga timbul sikap aktif, sopan, bertanggungjawab, hemat, percaya diri, kerja sama, jujur, dll.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam usaha meningkatkan atau mengembangkan karakter siswa khususnya dalam proses pembelajaran atau belajar mengajar. Pendidik dapat menerapkan model pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada kurikulum sekolah. Dan dapat menyediakan peralatan belajar untuk menunjang pembelajaran.

BAB II

LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teori

1. Pengembangan Model

Latar belakang perlu dilakukannya penelitian dan pengembangan adalah adanya masalah yang terkait dengan perangkat pembelajaran yang kurang tepat. Masalah seperti ini akan ditemukan peneliti dari hasil pengamatannya. Asikin dan Cahyono mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran, seperti silabus, bahan ajar, media, modul praktikum, latihan kerja siswa, alat mengukur kemajuan belajar, dan alat mengukur hasil belajar.¹

Sedangkan Sukmadinata mengatakan “Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) adalah suatu proses atau langkah – langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Langkah – langkah penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus, yang diawali dengan adanya kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu. Metode Penelitian

¹ Asikin dan Cahyono, *Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan*,. (Semarang : Universitas Negeri Semarang,2004).

Pengembangan memuat 3 komponen utama yaitu : (1) Model pengembangan, (2) Prosedur pengembangan, dan (3) Uji coba produk”.²

Kemudian Borg dan Gall, menyebutkan ada sepuluh langkah pelaksanaan penelitian dan pengembangan, yaitu (1) *Research and Information Collection*, (2) *Planning*, (3) *Develop Preliminary Form of Product*, (4) *Preliminary Fields Testing*, (5) *Main Product Revision*, (6) *Main Field Testing*, (7) *Operational Product Revision*, (8) *Operational Field Testing*, (9) *Final Product Revision*, (10) *Dissemination and Impelementation*³.

Sugiono membagi langkah-langkah penelitian dan pengembangan ke dalam sepuluh langkah, yakni (1) merumuskan potensi dan masalah, (2) mengumpulkan data, (3) mendesain produk, (4) memvalidasi desain produk kepada ahli (5) melakukan perbaikan desain produk, (6) melakukan uji coba produk, (7) revisi produk, (8) melakukan uji coba pemakaian, (9) merevisi produk lagi, (10) melakukan pembuatan produk masal⁴.

Banyak sekali langkah-langkah penelitian yang dijelaskan oleh para tokoh tentang penelitian dan pengembangan. Ada juga tahapan yang dilakukan dalam model pengembangan yang digunakan adalah model 4 – D (*Four D Model*) yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Pengembangan model pembelajaran ini hanya dilakukan 4 langkah yaitu: *Define*

² Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya. 2011).

³ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), h.163.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Administrasi* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 335

(pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Desseminate* (penyebaran).⁵

Jika diperhatikan bahwa tahap-tahapan dalam penelitian dan pengembangan tersebut memiliki tujuan yang sama yaitu membuat sebuah produk dan diimplementasikan. Dalam pengembangannya juga dijelaskan harus ada validasi desain yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dapat berupa sebuah model pembelajaran.

Model pembelajaran banyak dikemukakan para ahli berdasarkan sudut pandang masing-masing. Di antaranya Gagne dan Briggs menyebut bahwa model pembelajaran sebagai "*Instruksional Model*", dan mendefinisikannya sebagai berikut :

" An integrated set of strategy components such us: the particular way the content ideas are sequenced, the use of overview and summaries, the use of examples, the use of practice, and the use of different strategies for motivating the students." (Kumpulan dari komponen-komponen yang terintegrasi, cara tertentu dimana konten diurutkan, penggunaan dari ikhtisar dan ringkasan, penggunaan dari percontohan, penggunaan dari pelatihan, penggunaan strategi yang berbeda untuk memotivasi pelajar).⁶

Gagne dan Briggs menjelaskan bahwa pengertian model sebagai sebuah strategi yang disusun dengan langkah-langkah sistematis dari hasil pemikiran seseorang untuk dijadikannya sebagai contoh-contoh dan latihan dalam pembelajaran yang dapat memotivasi siswa. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan bahwa model adalah pola (contoh, acuan,

⁵ Thiagarajan, S. dkk., *Instructional Development for Training Teachers of Expectional Children*, (Minnesota: University of Minnesota, 1974).

⁶ Sofan Amri dan Lif Khoiru, *Pengembangan & Model Pembelajaran Tematik Integratif*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2009), h. 55.

ragam, dan sebagainya) dari sesuatu yang akan dibuat atau dihasilkan.⁷ Maka dapat disimpulkan bahwa model tidak terlepas dari pola atau contoh yang dapat dijadikan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Sudrajat, model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pengajar.⁸ Selanjutnya Joyce dkk mengungkapkan bahwa:

*“A model of teaching is a description of a learning environment. The descriptions have many uses, ranging from planning curriculums, courses, units and lessons to designing instructional materials-books and workbooks, multimedia programs, and computer-assisted learning programs. Because the models provide learning tools to the students, they are uniquely suited to the development of programs for students whose “learning histories” are cause for concern.”*⁹ (Model pembelajaran adalah deskripsi atau lingkungan pembelajaran yang disusun berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, pembelajaran di kelas, kelompok belajar, dan latihan-latihan untuk mendesain instruksional berbagai materi pelajaran, program multimedia, serta program-program pembelajaran melalui komputer. Karena model pembelajarannya menyediakan alat belajar untuk murid, alat belajar ini secara unik yang cocok untuk pengembangan program untuk murid yang mana “sejarah pembelajarannya” atau dapat disebut cara belajarnya sesuai).

Dengan penjelasan diatas, dijelaskan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah perencanaan pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, merancang bahan ajar, dan membimbing guru dalam mengatur kelas agar lebih kondusif. Model pembelajaran melibatkan banyak unsur, maka model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, teknik dan gaya pembelajaran. Model pembelajaran bukanlah untuk

⁷ Ibid, h.55.

⁸ Ibid, h. 57.

⁹ Ibid, h. 56.

mengubah apa yang sudah pengajar miliki dan bisa dilakukan, melainkan untuk menambah, melengkapi, dan memperluas variasi gaya mengajar pengajar.

Istilah model dapat diartikan sebagai tampilan grafis, prosedur kerja yang teratur atau sistematis, serta mengandung pemikiran bersifat uraian atau penjelasan berikut saran.¹⁰ Jadi, model disini diartikan sebagai suatu disain yang terbentuk dari sebuah teori dan konsep dengan pemikiran yang melalui beberapa prosedur terarah. Model disini dapat berbentuk suatu tampilan grafis, prosedur untuk suatu pekerjaan dan berasal dari pemikiran seseorang.

Model merupakan suatu konstruksi dari suatu konsep yang digunakan sebagai pendekatan untuk memahami suatu realitas.¹¹ Jadi model merupakan bentuk atau hasil dari suatu konsep yang berfungsi sebagai alat untuk memahami suatu keadaan. Model adalah pola (contoh, acuan, dan ragam) dari suatu yang akan dibuat atau dihasilkan dalam beberapa bagian atau sifat kehidupan sebenarnya.¹² Jadi model disini diartikan sebagai suatu konsep yang dibuat sebagai suatu acuan berdasarkan hasil olah pikir untuk menjadi paduan dalam suatu kehidupan sebenarnya.

Seels dan Richey mengatakan bahwa pengembangan adalah proses penterjemah desain ke dalam bentuk fisik. Selain dengan pendapat tersebut, Reigeluth dalam Prawiradilaga berpendapat bahwa pengembangan adalah

¹⁰ Dewi Salma Prawiradilaga, *Prinsip Desain pembelajaran* (Jakarta : Kencana Pradana Media Group, 2007), h. 33.

¹¹ Murniati, *Implementasi Manajemen Strategik* (Bandung : Ciptapustaka Media Perintis: 2009) ,h. 188.

¹² *Ibid.*, h. 189.

penerapan kisi-kisi desain di lapangan. Jika diperhatikan bahwa kedua tokoh bersamaan menyebutkan tentang desain, desain menjadi prosedur yang utama dari sebuah pengembangan.

Dapat diartikan bahwa pengembangan merupakan sesuatu yang diterapkan dari sebuah rancangan menjadi sebuah produk. Tujuan akhir dari pengembangan adalah untuk menghasilkan sebuah produk yang telah diuji melalui beberapa proses uji coba dan penelitian dalam rangka menghasilkan sebuah produk yang layak pakai.

Dalam pengembangan program pendidikan terdapat model pengembangan berbasis penelitian yang biasa disebut R&D (*Research and Development*). Menurut Borg dan Gall, R&D adalah sebuah model pengembangan berbasis industri yang temuan penelitiannya digunakan untuk merancang produk-produk dan prosedur baru, yang kemudian secara sistematis diuji lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai mencapai kriteria keefektifan, kualitas atau standar yang sama.¹³ R&D berorientasi pada produk-produk pendidikan dan bagaimana membuktikan keefektifan produk tersebut sehingga dapat diterapkan dalam pendidikan.

2. Pembelajaran Ekonomi

Kegiatan yang utama dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan adalah kegiatan pembelajaran. Undang-undang No.20 tentang Sisdiknas pasal 40 menyatakan bahwa “Guru dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna,

¹³ Meredith Damien Gall, Joyce P. Gall, and Walter R. Borg, *Educational Research: An Introduction (eighth edition)*, (New York: longman, 2006), h. 589.

menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis”.¹⁴ Dengan demikian, pembelajaran merupakan kegiatan yang menjadikan guru dan peserta didik saling berinteraksi. Dalam pembelajaran harus ada sumber belajar yang sengaja dirancang untuk dapat mendorong keaktifan dan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran. Sehingga kelebihan atau bakat yang ada di diri siswa dapat berkembang secara baik.

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang berupaya membelajarkan siswa secara terintegrasi dengan memperhitungkan faktor lingkungan belajar, karakteristik siswa, karakteristik bidang studi, serta berbagai strategi pembelajaran, baik penyampaian, pengelolaan, maupun pengorganisasian pembelajaran.¹⁵ Menurut Munandar yang menyatakan bahwa pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan.¹⁶ Kondisi lingkungan sekitar dari siswa sangat berpengaruh terhadap kreativitas yang akan diciptakan oleh siswa. Disaat ketika siswa merasa nyaman, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah untuk dicapai.

Maka kesimpulannya adalah pembelajaran dapat merubah tingkah laku siswa menjadi lebih baik secara sadar yang mampu memunculkan keahlian baru walaupun didapat dengan waktu yang cukup lama dan dengan berusaha sebaik mungkin. Tujuan dalam pembelajaran pada dasarnya merupakan

¹⁴ Tiara Anggia Dewi, Dalam jurnal “*Implementasi Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Ekonomi di Sekolah*”, (Universitas Muhammadiyah Metro, 2015), h. 1.

¹⁵ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h. 5.

¹⁶ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*, (Surabaya : Rosda, 2011), h. 207.

rumusan tingkah laku dan kemampuan-kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki para siswa setelah menyelesaikan kegiatan belajar dalam proses belajar mengajar.¹⁷

Seiring dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan muncullah ilmu yang disebut ilmu ekonomi. Menurut Paul A. Samuelson mengemukakan bahwa ilmu ekonomi sebagai suatu studi tentang perilaku orang dan masyarakat dalam memilih cara menggunakan sumber daya yang langka dan memiliki beberapa alternatif penggunaan, dalam rangka memproduksi berbagai komoditas, untuk kemudian menyalurkannya, baik saat ini maupun di masa depan kepada berbagai individu dan kelompok yang ada dalam suatu masyarakat.¹⁸

Pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa mata pelajaran ekonomi merupakan bagian dari mata pelajaran di sekolah yang mempelajari tingkah laku individu dan masyarakat dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya yang tidak ada batasnya dengan alat pemuas kebutuhan yang terbatas jumlahnya.

Menurut Adam Smith, secara sistematis ilmu ekonomi mempelajari tingkah laku manusia dalam usahanya untuk mengalokasikan sumber-sumber daya yang terbatas guna mencapai tujuan tertentu. Ini yang banyak dikenal sebagai teori ekonomi klasik. Dalam analisisnya, Adam Smith banyak menggunakan istilah-istilah normatif seperti: nilai (*value*), kekayaan

¹⁷ Yayah Nur Aliyah, Dalam jurnal “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Operasi Open Source Komputer Multi Media Melalui Model Pembelajaran Diskusi dan Eksperimen”, (Universitas Negeri Jakarta, 2016), h.71.

¹⁸ Sukwiaty, dkk., *Ekonomi SMA Kelas X*, (Jakarta: Yudistira, 2009), h. 120.

(*welfare*), dan utilitas (*utility*) berdasarkan asumsi berlakunya hukum alami.¹⁹

Sedangkan menurut M. Manulang ilmu ekonomi merupakan “suatu ilmu yang mempelajari masyarakat dalam usahanya untuk mencapai kemakmuran (kemakmuran suatu keadaan di mana manusia dapat memenuhi kebutuhannya baik barang-barang maupun jasa)”.²⁰ Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ekonomi termasuk kedalam mata pelajaran yang memiliki tujuan dalam melatih siswa untuk belajar bersosialisasi pada lingkungannya. Sehingga dengan adanya mata pelajaran ekonomi guru berharap siswa dapat menempatkan diri dalam setiap situasi dan kondisi yang terjadi dilingkungannya.

Pembelajaran ekonomi bertujuan untuk membentuk seseorang agar dapat menempatkan diri di lingkungan sosial dengan menjadi warga yang baik dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap tindakannya. Namun tujuan umum pembelajaran ekonomi adalah memberdayakan siswa agar memiliki pemikiran yang luas dan kreatif, menjadi siswa yang aktif dilingkungannya dan bertanggung jawab atas tindakannya, dan dapat menyelesaikan masalahnya dengan menggunakan konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan pembelajaran ekonomi juga untuk persiapan pengetahuan dan tingkah laku anak didik dalam melanjutkan pendidikan di sekolah selanjutnya.

¹⁹ Skousen, Mark, *Sejarah pemikiran Ekonomi: Sang Maestro “Teori-Teori Ekonomi Modern”*, (Jakarta : Prenada, 2005), h. 21.

²⁰ Elsi Kartika Sari dan Advendi Simangunsong, *Hukum Dalam Ekonomi*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2008) h. 54.

3. Pendidikan Karakter

Pendidikan mempunyai definisi yang luas, yang mencakup semua perbuatan atau semua usaha dari generasi tua untuk mengalihkan nilai-nilai serta melimpahkan pengetahuan, pengalaman, kecakapan serta keterampilan kepada generasi selanjutnya sebagai usaha untuk menyiapkan mereka agar dapat memenuhi fungsi hidup mereka, baik jasmani begitu pula rohani.²¹ Menurut Ahmad D. Marimba, pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh si pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani si peserta didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.²²

Pendidikan sebagai kegiatan yang dengan sengaja sudah direncanakan secara tersusun dengan baik dan menyesuaikan pada tahap-tahap perkembangan anak. Pendidikan juga menumbuhkan kedewasaan pada anak, membantu mereka agar dapat melakukan kegiatan mereka sehari-hari tanpa mengandalkan orang lain, agar mereka memahami bahwa segala sesuatu yang dilakukan harus dapat dipertanggungjawabkan sendiri. Untuk menjadikan seseorang yang dewasa, cerdas dan matang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Hal ini menyadari kita bahwa memperoleh pendidikan bukan hanya di bangku sekolah saja, melainkan didapatkan juga pada sebuah pengalaman hidup seseorang.

Ki Hadjar Dewantara seperti dikutip Abu Ahmadi dan Nur Ukhbiyati mendefinisikan pendidikan sebagai tuntutan segala kekuatan kodrat yang ada pada anak, agar mereka kelak menjadi manusia dan anggota masyarakat

²¹ Moh.Haitami Salim dan Syamsul Kurniawan, *Studi Ilmu Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Arruzz Media, 2012), h. 27.

²² Ahmad D. Marimba, *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam* (Bandung: Al-Ma'arif, 1989), h. 19.

yang dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.²³ Pendidikan merupakan transformasi nilai dan pembentukan karakter dengan segala aspek yang dicakupnya. Melalui pendidikan diharapkan manusia benar-benar menemukan jati dirinya sebagai manusia.²⁴

Maka pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara teratur dan sistematis dalam memberikan sebuah pengajaran pada anak untuk menuju proses kedewasaan. Seorang anak juga di arahkan agar tidak hanya dapat melakukan segala sesuatu untuk dirinya sendiri tetapi juga dapat membantu orang lain, karena manusia itu adalah makhluk sosial yang sewaktu-waktu membutuhkan pertolongan orang lain. Pendidikan juga dipersiapkan untuk generasi selanjutnya.

Menurut Bije Widjajanto, tingkah laku yang dilakukan secara berulang-ulang setiap hari dapat menjadi sebuah kebiasaan. Tindakan-tindakan tersebut pada dasarnya disadari atau disengaja, tetapi karena begitu seringnya tindakan yang sama dilakukan maka pada akhirnya sering kali kebiasaan tersebut menjadi reflek yang tidak disadari oleh orang yang bersangkutan. Sebagai contoh: gaya berjalan, gerakan tubuh pada saat berbicara di depan umum atau gaya bahasa. Seseorang yang melakukan suatu tindakan karena memang menginginkannya, maka keinginan yang terus-menerus akhirnya apa yang diinginkan tersebut dilakukan.²⁵

²³ Ki Hadjar Dewantara dalam Abu Ahmadi dan Nur Ukhbiyati, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Rineka Cipta,1991), h. 69.

²⁴ Hamka Abdul Aziz, *Pendidikan Karakter Berpusat Pada Hati*,(Jakarta:Al-Mawardi Prima,2011), h.12.

²⁵ Moh Haitami Salim, *Studi Ilmu Pendidikan Islam*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), h. 29.

Maka kebiasaan yang dilakukan dalam menanggapi keadaan dan kebiasaan cara berbicara kepada orang lain dapat membentuk karakter seseorang. Pada akhirnya karakter jadi melekat pada seseorang dan sering sekali seseorang yang bersangkutan tidak menyadari karakternya. Seseorang tidak dapat menilai diri sendiri, maka Orang lain yang bisa menilai karakter seseorang. Salah satu cara untuk membangun karakter positif seseorang adalah melalui pendidikan. Pendidikan yang ada, baik itu pendidikan di keluarga, masyarakat, atau pendidikan formal di sekolah harus menanamkan nilai-nilai untuk pembentukan karakter.²⁶ Pendidikan menjadi salah satu wahana utama untuk mengembangkan karakter tersebut.

Wibowo menegaskan bahwa di Indonesia, pendidikan karakter juga berarti melakukan usaha sungguh-sungguh, sistematis, dan berkelanjutan untuk membangkitkan dan menguatkan kesadaran serta keyakinan semua orang Indonesia bahwa tidak ada masa depan yang lebih baik tanpa membangun dan menguatkan karakter rakyat Indonesia.²⁷ Hal ini menunjukkan bahwa masa depan yang baik sangat ditentukan oleh karakter seseorang. Seseorang yang memiliki kejujuran, kedisiplinan, kegigihan, rasa tanggungjawab, rasa percaya diri, optimisme dan rasa kebersamaan.

Menurut Zubaedi pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yang intinya merupakan program pengajaran yang bertujuan mengembangkan watak dan tabiat peserta didik dengan cara menghayati

²⁶ Syamsul Kurniawa, *Pendidikan Karakter: Konsepsi & Implementasinya Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), h. 30.

²⁷ Ida Farida, Dalam jurnal "*Model Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi: Langkah Strategis dan Implementasinya di Universitas*", (Universitas Bandar Lampung, 2012), h. 446.

nilai-nilai dan keyakinan masyarakat sebagai kekuatan moral dalam hidupnya melalui kejujuran, dapat dipercaya, disiplin, dan kerja sama yang menekankan ranah afektif (perasaan) tanpa meninggalkan ranah kognitif (berfikir rasional) dan ranah skill (keterampilan, terampil mengolah data, mengemukakan pendapat, dan kerja sama).²⁸

Definisi diatas menjelaskan bahwa tenaga pendidik harus memperhatikan cara menyampaikan pelajaran kepada peserta didik. Bukan hanya mentransfer ilmu saja, melainkan harus ada perencanaan untuk menyampaikan nilai-nilai moral pada saat pembelajaran berlangsung. Perencanaan tersebut harus dirancang menjadi sebuah program pengajaran, agar penyampainyaannya lebih efektif.

Guru harus memperhatikan cara berperilaku, berbicara saat menyampaikan materi ataupun berbicara santai, bertoleransi, serta berbagai hal terkait lainnya. Guru harus memperlakukan peserta didiknya dengan penuh kasih sayang dan tidak membeda-bedakan antara peserta didiknya. Setiap peserta didiknya harus diperlakukan secara adil. Karena setiap peserta didik memiliki karakter yang berbeda dan penanganannya pun juga berbeda. Hal ini senantiasa agar peserta didik memiliki karakter yang positif.

Ada 18 nilai yang harus dikembangkan di sekolah. Kementerian pendidikan dan Kebudayaan merilis beberapa nilai-nilai pendidikan karakter sebagaimana terlihat dalam tabel berikut:

²⁸ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2011), h. 25.

Tabel 2.1 Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran

No	Nilai	Deskripsi
1.	Religius	taat dan patuh dalam memahami dan melaksanakan ajaran agama (aliran kepercayaan) yang dianut, termasuk dalam hal ini adalah sikap toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama (aliran kepercayaan) lain, serta hidup rukun dan berdampingan.
2.	Jujur	sikap dan perilaku yang mencerminkan kesatuan antara pengetahuan, perkataan, dan perbuatan (mengetahui apa yang benar, mengatakan yang benar, dan melakukan yang benar) sehingga menjadikan orang yang bersangkutan sebagai pribadi yang dapat dipercaya.
3.	Toleransi	sikap dan perilaku yang mencerminkan penghargaan terhadap perbedaan agama, aliran kepercayaan, suku, adat, bahasa, ras, etnis, pendapat, dan hal-hal lain yang berbeda dengan dirinya secara sadar dan terbuka, serta dapat hidup tenang di tengah perbedaan tersebut.
4.	Disiplin	kebiasaan dan tindakan yang konsisten terhadap segala bentuk peraturan atau tata tertib yang berlaku.
5.	Kerja keras	perilaku yang menunjukkan upaya secara sungguh-sungguh (berjuang hingga titik darah penghabisan) dalam menyelesaikan berbagai tugas, permasalahan, pekerjaan, dan lain-lain dengan sebaik-baiknya.
6.	Keratif	sikap dan perilaku yang mencerminkan inovasi dalam berbagai segi dalam memecahkan masalah, sehingga selalu menemukan cara-cara baru, bahkan hasil-hasil baru yang lebih baik dari sebelumnya.
7.	Mandiri	sikap dan perilaku yang tidak tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan berbagai tugas maupun persoalan. Namun hal ini bukan berarti tidak boleh bekerjasama secara kolaboratif, melainkan tidak boleh melemparkan tugas dan tanggung jawab kepada orang lain
8.	Demokratis	sikap dan cara berpikir yang mencerminkan persamaan hak dan kewajiban secara adil dan merata antara dirinya dengan orang lain.
9.	Rasa ingin tahu	cara berpikir, sikap, dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan

No	Nilai	Deskripsi
		terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam.
10.	Semangat kebangsaan atau nasionalisme	sikap dan tindakan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi atau individu dan golongan
11.	Cinta tanah air	sikap dan perilaku yang mencerminkan rasa bangga, setia, peduli, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, budaya, ekonomi, politik, dan sebagainya, sehingga tidak mudah menerima tawaran bangsa lain yang dapat merugikan bangsa sendiri.
12.	Menghargai prestasi	sikap terbuka terhadap prestasi orang lain dan mengakui kekurangan diri sendiri tanpa mengurangi semangat berprestasi yang lebih tinggi.
13.	Komunikatif	senang bersahabat atau proaktif, yakni sikap dan tindakan terbuka terhadap orang lain melalui komunikasi yang santun sehingga tercipta kerja sama secara kolaboratif dengan baik
14.	Cinta damai	sikap dan perilaku yang mencerminkan suasana damai, aman, tenang, dan nyaman atas kehadiran dirinya dalam komunitas atau masyarakat tertentu.
15.	Gemar membaca	kebiasaan dengan tanpa paksaan untuk menyediakan waktu secara khusus guna membaca berbagai informasi, baik buku, jurnal, majalah, koran, dan sebagainya, sehingga menimbulkan kebijakan bagi dirinya.
16.	Peduli lingkungan	sikap dan tindakan yang selalu berupaya menjaga dan melestarikan lingkungan sekitar.
17.	Peduli social	sikap dan perbuatan yang mencerminkan kepedulian terhadap orang lain maupun masyarakat yang membutuhkannya.
18.	Tanggung jawab	sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya, baik yang berkaitan dengan diri sendiri, sosial, masyarakat, bangsa, negara, maupun agama. ²⁹

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2017

Nilai-nilai karakter yang dijelaskan diatas adalah karakter yang harus dikembangkan pada program pengajaran untuk menjadikan peserta didik

²⁹ Ida Farida, Op.cit., h. 449.

memiliki karakter yang positif. Agar peserta didik dapat menumbuhkan sebuah kebiasaan dari ke 18 nilai-nilai karakter, maka nilai-nilai karakter tersebut tidak hanya diterapkan disekolah saja, melainkan harus diterapkan di rumah dan lingkungan masyarakat.

Berdasarkan UU RI No. 20 pasal I tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia.³⁰ Secara tidak langsung undang-undang tersebut ingin menyampaikan bahwa agar pendidik tidak hanya membentuk insan indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter.

Sejalan dengan UU RI No 20 pasal I tahun 2003 di atas penelitian Raharjo pada tahun 2010 tentang Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Menciptakan Akhlak Mulia. Hasil penelitian Raharjo menyebutkan pendidikan karakter dapat mempengaruhi akhlak mulia peserta didik. Tujuan membangun karakter dan watak bangsa melalui pendidikan mutlak diperlukan.³¹ Maka pendidikan yang mengembangkan karakter adalah bentuk pendidikan yang bisa membantu mengembangkan sikap etika, moral dan tanggung jawab, memberikan kasih sayang kepada peserta didik dengan menunjukkan dan mengajarkan karakter yang bagus dengan mengembangkan 18 nilai-nilai karakter yang disebutkan diatas.

³⁰ Dewi Emiasih, *Pengaruh Pemahaman Guru Tentang Pendidikan Karakter Terhadap Pelaksanaan Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Sosiologi*, (UNNES, 2011), h.218.

³¹ Loc.cit, h. 218.

Banyak sekali nilai-nilai yang sudah disebutkan diatas, akan tetapi pada lembaga pendidikan belum bisa mengembangkan nilai-nilai tersebut secara nyata pada diri peserta didik. Nilai-nilai karakter harus bisa dikembangkan pada siswa secara bertahap. Pemilihan nilai-nilai tersebut harus sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan dari lembaga pendidikan masing-masing. Karena antar satu sekolah dengan sekolah lainnya memiliki perbedaan keinginan dalam mengembangkan nilai-nilai karakter. Karena waktu peneliti yang singkat dan hanya meneliti pada 3 pokok bahasan, maka terpilihlah keenam butir nilai-nilai karakter tersebut. Nilai-nilai tersebut disesuaikan juga pada pokok bahasan yang akan diajarkan oleh peneliti. Diantara butir-butir nilai tersebut adalah :

Tabel 2.2 Nilai-nilai pendidikan karakter pada mata pelajaran ekonomi yang akan diteliti

Mata Pelajaran	Nilai Karakter
Ekonomi	jujur, rasa tanggungjawab, kerja keras, nasionalis, komunikatif dan demokratis.

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2017

Setelah dijabarkan mengenai pengertian pendidikan karakter dan nilai-nilai karakter yang akan dikembangkan. Maka penting bagi tenaga pendidik untuk mengetahui tujuan pendidikan karakter. Tujuan pendidikan karakter secara umum adalah untuk membangun dan mengembangkan karakter peserta didik pada setiap jenis, dan jenjang pendidikan agar dapat menghayati dan mengenalkan nilai-nilai luhur menurut ajaran agama dan

nilai-nilai luhur setiap butir sila dari Pancasila. Secara khusus bertujuan mengembangkan potensi anak didik agar berhati baik, berpikir baik, berkelakuan baik, memiliki sikap percaya diri, bangga pada bangsa dan Negara, dan mencintai secara umat manusia.³² Tujuan dari pendidikan diatas adalah untuk merubah siswa yang memiliki tingkah laku tidak baik menjadi lebih baik dari sebelumnya.

4. Pengembangan Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter mensyaratkan keterlibatan banyak pihak di dalamnya. Karena tidak bisa menyerahkan tugas pengajaran terutama untuk mengembangkan karakter peserta didik, hanya semata-mata kepada guru. Sebab, setiap peserta didik memiliki latar belakang yang berbeda, yang ikut menentukan kepribadian dan karakter peserta didik. Oleh karena itu, guru, orang tua, maupun masyarakat seharusnya memiliki keterlibatan, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses ini.

Dalam mengatur strategi pembelajaran, tenaga pendidik juga harus bisa mengembangkan model pembelajaran ekonomi berbasis karakter. Pengembangan model pembelajaran ini membutuhkan beberapa perangkat pembelajaran seperti silabus dan RPP. Dalam pembuatan silabus dan RPP, tenaga pendidik harus mengintegrasikan nilai-nilai karakter pada mata pelajaran ekonomi.

Mengintegrasikan nilai-nilai karakter pada setiap mata pelajaran bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai pada peserta didik akan pentingnya

³² Maswardin Muhammad Amin, *Pendidikan Karakter Anak Bangsa*, (Jakarta: Baduouse Media, 2011), h. 37.

pendidikan karakter, sehingga diharapkan setiap peserta didik mampu menginternalisasikan nilai-nilai itu ke dalam tingkah laku sehari-hari melalui proses pembelajaran, baik yang berlangsung di dalam maupun di luar kelas. Terkait dengan ciri-ciri kurikulum berbasis karakter, mengadaptasi konsep pendidikan karakter dari FW Foerster (pencetus pendidikan karakter dari Jerman), Kurikulum jenis ini memiliki empat ciri-ciri yaitu:

- a) Kurikulum Berbasis Karakter menekankan setiap tindakan berpedoman pada nilai-nilai karakter. Dasar pembentukan karakter adalah pengetahuan dan pemahaman anak tentang nilai etika atau nilai baik-buruk.
- b) Dalam Kurikulum Berbasis Karakter terdapat upaya membangun rasa percaya diri dan keberanian. Dengan begitu anak didik akan menjadi pribadi yang teguh pendirian dan tidak mudah terombang-ambing dan tidak takut resiko setiap kali menghadapi situasi baru.
- c) Dalam Kurikulum Berbasis Karakter terdapat otonomi, yaitu anak didik menghayati dan mengamalkan berbagai aturan dan norma yang diyakininya hingga menjadi nilai-nilai bagi pribadinya
- d) Dalam Kurikulum Berbasis Karakter terdapat upaya sistematis untuk membentuk keteguhan dan kesetiaan. Keteguhan adalah daya tahan anak didik dalam mewujudkan apa yang dipandang baik. Sedangkan kesetiaan merupakan dasar penghormatan atas komitmen yang dipilihnya.³³

Pada konsep pendidikan karakter dari FW Foerster dijelaskan bahwa pembelajaran tentang nilai-nilai karakter dapat diberikan oleh guru didalam dan diluar kelas. Pendidikan karakter akan berpengaruh pada sikap seseorang, maka pendidikan karakter harus dikemas dengan baik dan menarik oleh guru. Pendidikan karakter dapat dilakukan tidak hanya sekedar memberikan motivasi dan saran kepada siswa, tetapi dapat dilakukan dengan sebuah permainan. Seperti yang dijelaskan oleh Eliasa bahwa bermain juga dapat mengajari anak mengurangi egosentrisnya karena anak dapat

³³ Agus Salim. Dalam jurnal "*Pengembangan Kurikulum Berbasis Karakter: Konsepsi dan Implementasinya*", (Universitas Garut, 2007), h. 6.

berusaha bersaing dengan jujur, sportif, tahu akan haknya dan peduli dengan hak orang lain, sarana belajar berkomunikasi dan berorganisasi.³⁴

Dikemukakan pula oleh Warni Djuwita bahwa perilaku yang ditampilkan dalam permainan tradisional merupakan segala bentuk reaksi atau tanggapan seseorang terhadap suatu objek yang terwujud dalam tindakan atau gerakan. Perilaku ini terjadi karena adanya kecenderungan atau dorongan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya, mencari kesenangan dan atau menghindari kesusahan. Maka dengan perilaku yang nampak dalam setiap permainan tradisional yang terjadi ber ulang-ulang, saat permainan berlangsung adalah dapat dikatakan menjadi sarana bagi "pembangunan karakter" (*character Building*).³⁵

Maka permainan dapat dijadikan sebuah pembelajaran untuk anak mendapatkan nilai-nilai moral walaupun kebanyakan anak tidak menyadari hal tersebut. Permainan bukan cara satu-satunya dalam menanamkan nilai-nilai karakter yang baik, namun ada sebuah dongeng yang dapat dijadikan cara menarik dalam memberikan pendidikan karakter pada anak. Menurut Bachri manfaat bercerita adalah dapat memperluas wawasan dan cara berfikir anak, sebab dalam bercerita anak mendapat tambahan pengalaman yang bisa jadi merupakan hal baru baginya.³⁶

³⁴ Eliasa, "Pentingnya Bermain Bagi Anak Usia Dini", diakses dari <http://staff.uny.-ac.id>, pada tanggal 15 Juni 2017 pukul 14.15 WIB.

³⁵ Warni Djuwiita, *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal (Suatu Kajian Tentang Permainan Tradisional dan Nilai Keislama sebagai Lokal Identity Etnis Sasak)*, (Mataram, 2010).

³⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).

Sedangkan manfaat metode bercerita menurut Tadkiroatun, ditinjau dari beberapa aspek sebagai berikut:³⁷

- a. Membantu pembentukan pribadi dan moral anak
- b. Menyalurkan kebutuhan imajinasi dan fantasi
- c. Memacu kemampuan verbal anak
- d. Merangsang minat menulis anak
- e. Merangsang minat baca anak
- f. Membuka cakrawala pengetahuan anak

Berdongeng atau bercerita memang sangat menarik untuk didengar, apalagi kalau ceritanya menarik. Dari bercerita bisa memberikan sebuah contoh nilai-nilai karakter yang baik kepada anak. Jika dikelas tersebut tidak memungkinkan untuk diberikan pendidikan karakter melalui permainan dan bercerita, maka ada satu cara yang cocok diberikan adalah penayangan video berbasis karakter.

Menurut Jenny Indrastoeti, pendidikan karakter dapat diterapkan melalui sebuah video yang mempresentasikan sebuah kegiatan sesuai dengan karakter apa yang ingin dibahas. Lalu dari video tersebut, guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswanya. Dengan menjawab pertanyaan tersebut siswa dapat memahami arti dan makna karakter yang ditampilkan. Dibandingkan hanya menjelaskan secara teoritis arti dari salah

³⁷ Tadkiroatun Musfiroh, *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. (Jakarta: Depdiknas, 2005), h.95.

satu karakter yang ingin disampaikan dan guru juga harus mencontohkannya.³⁸

Metode penanaman nilai karakter menurut Kirschenbaum yang menyebutkan beberapa metode penanaman nilai antara lain (a) *stories*, (b) *audio-visual*, (c) *praise, appreciation* (d) *ceremonies, rituals, and traditions*, (e) *slogans*, (f) *posters*, (g) *teach empathy*, (h) *rules*, (i) *consequence, punishment*.³⁹ Kirschenbaum menyebutkan metode bercerita dan audio-visual. Audio-visual dapat berarti menggunakan sebuah video dalam menyampaikan nilai-nilai karakter pada siswa.

Devi Maharani juga menjelaskan bahwa menggunakan video melalui laptop oleh guru bertujuan agar siswa lebih tertarik serta diharapkan siswa lebih paham dengan nilai yang disampaikan karena disertai oleh gambar atau visualnya. Guru juga melakukan evaluasi setelah kegiatan menonton video, guru bertanya siapa tokoh yang ada didalam cerita, bagaimana sikapnya, mana perilaku yang boleh ditiru dan tidak boleh ditiru.⁴⁰

Pada dasarnya kegiatan pembelajaran, selain untuk menjadikan peserta didik menguasai kompetensi (materi) yang ditargetkan, juga dirancang untuk menjadikan peserta didik mengenal, menyadari atau peduli, dan menginternalisasi nilai-nilai dan menjadikannya perilaku. Berbagai upaya dapat dilakukan oleh guru ekonomi untuk mengembangkan nilai-nilai

³⁸ Jenny Indrastoeti SP, Dalam jurnal “*Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar*”, (Universitas Sebelas Maret, 2016), h.290.

³⁹ Devi Maharani, Dalam jurnal “*Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Kelompok Caterpillar di TK Cahaya Bangsa Utama Sleman Yogyakarta*”, (Universitas Negeri Yogyakarta, 2016),h.535.

⁴⁰ Ibid.,h.537.

karakter tersebut. Guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang mendukung terlaksananya pendidikan karakter secara menarik.

Maka peneliti memberikan sebuah model pembelajaran berbasis pendidikan karakter dengan tiga cara yang menarik, yaitu:

- a. Pendidikan karakter melalui permainan
- b. Pendidikan karakter melalui dongeng
- c. Pendidikan karakter melalui video

Melalui pembelajaran ekonomi berbasis karakter diharapkan berkembangnya nilai-nilai karakter seperti jujur, rasa tanggungjawab, kerja keras, nasionalis, komunikatif, demokratis.dan lain-lain. Penanaman karakter ini dilakukan secara terus menerus sehingga diharapkan menjadi suatu kebiasaan.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Dengan melakukan analisa pada penelitian terdahulu, maka peneliti mendapatkan sebuah informasi tentang penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini. Dengan analisa penelitian terdahulu, harapan penelitian ini tidak tumpang tindih dan tidak terjadi penelitian ulang dengan penelitian terdahulu.

1. Pengembangan Model Pembelajaran Sastra Berbasis Karakter dan Lokalitas Dalam Mata Kuliah Drama, Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja⁴¹

Penelitian ini dilakukan oleh Kadek Sonia Piscayanti. Kaitannya dengan penelitian ini adalah kesamaan adanya dalam mengembangkan model

⁴¹ Kadek Sonia Piscayanti, Dalam jurnal “*Pengembangan Model Pembelajaran Sastra Berbasis Karakter dan Lokalitas dalam Mata Kuliah Drama*”, (Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, 2012).

pembelajaran berbasis karakter. Penelitian ini bertujuan mengembangkan model pembelajaran drama berbasis karakter dan lokalitas. Metode yang digunakan adalah model pengembangan Dick, Carey and Carey. Pengembangan ini melalui sembilan tahapan. Hasilnya adalah produk model pembelajaran drama berbasis karakter dan lokalitas.

Bahan ajar yang dihasilkan adalah naskah drama berbasis karakter dan lokalitas. Model dan naskah ini kemudian diimplementasikan dan diujikan pada mahasiswa. Hasilnya adalah terdapat perbedaan signifikan antara prestasi mahasiswa yang diajar dengan model pembelajaran drama berbasis karakter dan lokalitas dengan prestasi mahasiswa yang tidak mendapat perlakuan.

2. Pengembangan Model Internalisasi Nilai Karakter dalam IPS Melalui VTC (*VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE*) di SMP Se Solo Raya⁴²

Penelitian ini dilakukan oleh Ghanis Putra, Nunuk Suryani dan Suharno. Kaitannya dengan penelitian ini adalah adanya kesamaan dalam mengembangkan sebuah model berbasis nilai karakter dan menggunakan metode penelitian yang sama. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan Borg dan Gall mengatakan “*educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational production*”. Rangkaian penelitian dan pengembangan dilakukan dimulai dengan eksplorasi dan studi konseptual, dilanjutkan dengan uji coba dan evaluasi, serta implementasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan

⁴² Ghanis Putra, Nunuk dan Suharno, Dalam jurnal “ *Pengembangan Model Internalisasi Nilai Karakter dalam IPS Melalui VTC di SMP Se Solo Raya*”. (UNS, 2013).

analisis deskriptif sederhana, analisis ketuntasan belajar kemudian dilanjutkan uji prasyarat normalitas dan homogenitas untuk melakukan uji - T .

Berdasarkan hasil analisis data, disimpulkan bahwa: (1) Nilai-nilai karakter yang akan diungkapkan sudah dijabarkan secara detail di dalam RPP IPS Sejarah kelas VII semester 1 dan dengan panduan yang lengkap untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran IPS sejarah; (2) Efektivitas Model Internalisasi Nilai Karakter Melalui VCT dengan data lapangan dari peserta didik peserta uji coba kelompok besar (uji coba lapangan), jumlah peserta didik yang berhasil mencapai ketuntasan belajar (skor 60 keatas) adalah 24 orang (92,3%) menunjukkan bahwa Model Internalisasi Nilai Karakter Melalui VCT adalah efektif.

3. Pengembangan Model Pembelajaran Ilmu Kealaman Dasar (IKD) Berbasis Integrasi Islam – Sains Untuk Membangun Karakter Mahasiswa Universitas Siliwangi⁴³

Penelitian ini dilakukan oleh H. Endang Surahman, Popo Mustofa Kamil dan Hj. Lina Marlina. Kaitannya dengan penelitian ini adalah kesamaan dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis karakter. Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pendidikan karakter melalui integrasi mata kuliah dan nilai Islam, sedangkan tujuan khususnya adalah menghasilkan produk model pembelajaran IKD berbasis integrasi nilai Islam dan sains untuk mahasiswa Universitas Siliwangi, mengetahui kualitas model pembelajaran IKD berbasis integrasi nilai Islam dan sains yang dikembangkan

⁴³ H. Endang Surahman, Popo Mustofa Kamil dan Hj. Lina Marlina, Dalam jurnal “*Pengembangan Model Pembelajaran Ilmu Kealaman Dasar (IKD) Berbasis Integrasi Islam-Sains Untuk Membangun Karakter Mahasiswa Universitas Siliwangi*”, (Universitas Siliwangi, 2016).

dan mengetahui respon mahasiswa terhadap bahan ajar perkuliahan Ilmu Kelalaman Dasar berbasis integrasi Islam dan sains.

Teknik pengumpulan data meliputi tes, dokumentasi, observasi, dan wawancara. Data dianalisis secara kualitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah Silabus dan Rencana Pembelajaran matakuliah IKD, model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw yang dimodifikasi metode Qiroati Tafsir Al Qur'an. Di samping itu, hasil penelitian ini dengan menggunakan model tersebut diperoleh hasil belajar pengetahuan termasuk kategori baik dan respon mahasiswa yang berupa sikap termasuk pada kategori yang baik pula.

4. *The Integration of Character Values in the Teaching of Economics : A Case of Selected High School in Banjarmasin*⁴⁴

Penelitian ini dilakukan oleh Rizali Hadi. Kaitannya dengan penelitian ini adalah kesamaan dalam mengintegrasikan nilai-nilai karakter pada pelajaran ekonomi melalui guru ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana guru mengintegrasikan nilai-nilai karakter dengan subjek lain selama sesi kelas (yaitu, selama mengajar dan belajar). Sebuah metode kualitatif digunakan untuk pengumpulan analisis data, sedangkan wawancara dan observasi kelas digunakan sebagai teknik utama untuk pengumpulan data. Temuan menunjukkan bahwa guru mampu mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang sesuai untuk integrasi dengan materi pelajaran. Untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter pada materi pelajaran,

⁴⁴ Rizal Hadi, Dalam jurnal "*The Integration of Character Values In The Teaching of Economics;A Case of Selected High School In Banjarmasin*", (Universitas Lambung Mangkurat, 2015).

peran seorang guru sangat penting dalam membangun sumber daya manusia yang dapat dipercaya.

5. *Model-Based Development of English language learning Characters in Improving Students Achievement of SMA*⁴⁵

Penelitian ini dilakukan oleh Sariakin. Kaitannya dengan penelitian ini adalah kesamaan dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis karakter. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan, menggambarkan dan menjelaskan pembangunan model bahasa Inggris berbasis karakter di Sekolah Menengah Atas untuk meningkatkan prestasi siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan, penelitian ini ditindaklanjuti dengan mempelajari, menyelidiki, dan memahami serta bagaimana pengembangan model pembelajaran bahasa Inggris berbasis karakter.

Sampel penelitian terdiri dari 30 guru yang diambil dari 8 SMA di Banda Aceh yang memiliki latar belakang dan karakteristik yang sama. Untuk menghasilkan model pengajaran bahasa Inggris berbasis karakter pada SMA di Banda Aceh, model dilakukan langkah-langkah sistematis dalam bentuk dari proses tindakan, refleksi, evaluasi, dan inovasi. Metode yang digunakan adalah observasi langsung, kuesioner, wawancara, seminar, dan pengembangan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan model pembelajaran bahasa Inggris berbasis karakter sesuai dengan budaya nasional.

⁴⁵ Sariakin, Dalam jurnal "*Model-Based Development of English language Learning Characters In Improving Students Achievement Of SMA*", (Serambi Mekkah University, 2016).

6. *Character Education Integration In Social Studies learning*

Penelitian ini dilakukan oleh Leo Agung. Kaitannya dengan penelitian ini adalah kesamaan dalam menerapkan pendidikan karakter pada mata pelajaran. Dalam penelitiannya, pelajaran diharapkan menjadi alat dan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan berbagai karakteristik baik seperti kualitas religius, jujur, terintimidasi, toleran, disiplin, mandiri, pekerja keras, kreatif, patriotik, dan ramah.

Penelitian tersebut memiliki tahapan – tahapan, yaitu mempersiapkan Silabus yang meliputi pendidikan karakter, menjelaskan Silabus yang sudah termasuk pendidikan karakter ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, menerapkan RPP ke dalam pembelajaran IPS, dan melakukan evaluasi untuk memahami sikap dan bentuk kuesioner dari skala Likert.⁴⁶

C. Kerangka Berfikir

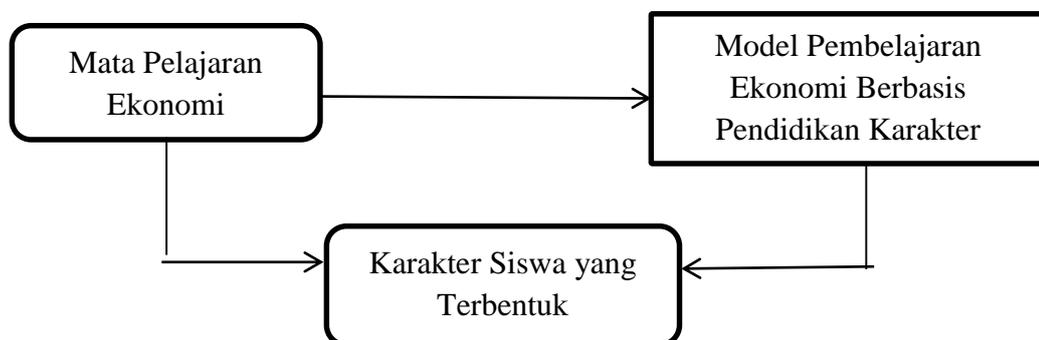
Berdasarkan latar belakang dan kajian pustaka bahwa pengembangan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter memang harus berjalan sesuai yang diharapkan supaya tujuannya tercapai. Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu pelajaran yang penting dalam hubungannya dengan kelangsungan hidup seseorang ketika di masyarakat. Dan pendidikan karakter merupakan usaha yang dilakukan guru untuk membantu siswa dalam menanamkan nilai-nilai karakter.

Maksud dari pengembangan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter adalah pengembangan model yang digunakan oleh tenaga

⁴⁶ Leo Agung, Dalam jurnal “*Character education Integration In Social Studies Learning*”, *International Journal of History education*, Vol. XII, no. 2 (December 2011).

pendidik dalam rangka menanamkan nilai-nilai karakter pada peserta didik melalui pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi yang bertujuan agar peserta didik mampu mengembangkan tingkat kognitif dan psikomotoriknya. Serta memiliki karakter positif yang kuat sehingga dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-harinya baik di lingkungan sekolah, lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat.

Dalam melaksanakan pembelajaran, guru membutuhkan perangkat dalam mengajar. Perangkat tersebut berupa silabus dan RPP yang dikemas dalam kurikulum 2013. Dalam silabus dan RPP terdapat Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD) maupun indikator pembelajarannya dan nilai-nilai karakter yang dikembangkan dari mata pelajaran tersebut dibutuhkan sebuah model pembelajaran ekonomi berbasis karakter yang sesuai. Dalam hal ini, tenaga pendidik dituntut mampu memilih model pembelajaran ekonomi yang mampu meningkatkan kognitif, afektif dan psikomotorik pada siswa namun juga sekaligus mampu meningkatkan dan membentuk karakter siswa secara kuat sesuai dengan apa yang diharapkan.



Gambar 2.1 Diagram Kerangka Berfikir

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2017

Dalam dimensi pendidikan karakter, nilai-nilai karakter dikelompokkan menjadi empat. Pengelompokan tersebut berdasarkan jenis tujuan kecerdasannya, yaitu; kecerdasan spiritual, intelektual, emosional dan sosial. Pengelompokan ini bertujuan untuk mempermudah melihat peserta didik yang memiliki nilai karakter. Namun peneliti hanya mengelompokkan dalam tiga kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosional dan sosial. Setelah dikelompokkan, peneliti pun membuat indikatornya untuk melihat nilai-nilai karakter terhadap perilaku peserta didik. Hal ini pun serupa dengan tujuan pendidikan yang dikemukakan oleh Bloom dalam M. Ngalim Purwanto, “Terdapat tiga tujuan pendidikan yaitu *cognitive domain*, *affective domain* dan *psychomotor domain*.”⁴⁷ Dengan ditentukannya keenam nilai-nilai karakter yang dipilih, maka berikut adalah dimensi pendidikan karakter tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2.3 Dimensi Pendidikan Karakter
(Nilai-Nilai Karakter Bersumber dari MENDIKNAS)

No	Nilai Karakter	Kategori	Proses dan Sikap Guru dalam Mengembangkan karakter Siswa
1	Jujur	Intelektual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperingatkan siswa yang mencontek temannya saat mengerjakan tugas atau saat ulangan/ujian. 2. Menyiapkan waktu untuk siswa mengemukakan pendapat tentang suatu pokok diskusi 3. Dilarangan membawa alat elektronik pada saat ulangan, ujian atau pun pada saat pembelajaran. 4. Transparansi penilaian kelas.
2	Kerja keras		<ol style="list-style-type: none"> 1. Membiasakan semua siswa mengerjakan semua tugas yang diberikan selesai tepat

⁴⁷ M. Ngalim Purwanto.1995, *Ilmu pendidikan: Teoritis dan Praktis*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya), h. 45.

No	Nilai Karakter	Kategori	Proses dan Sikap Guru dalam Mengembangkan karakter Siswa
			<p>waktu.</p> <ol style="list-style-type: none"> Mengajak siswa untuk lebih giat belajar. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari informasi, tentang materi pelajaran ke teman, guru ataupun pihak lain. Membiasakan siswa untuk mengutarakan pendapatnya saat diskusi kelas.
3	Tanggungjawab		<ol style="list-style-type: none"> Membiasakan siswa untuk mengerjakan soal latihan yang diberikan Membiasakan siswa untuk berani mempertanggungjawabkan pendapatnya.
4	Nasionalis	Emosional	<ol style="list-style-type: none"> Menanamkan sikap untuk mencintai kebudayaan lokal dan barang-barang lokal Menanamkan sikap bahwa bangga menjadi anak Indonesia yang berprestasi.
5	Demokratis	Sosial	<ol style="list-style-type: none"> Mengajak seluruh siswa agar dapat bekerja sama dalam kelompok tanpa membedakan suku, agama, ras, golongan, status sosial dan status ekonomi. Memberikan perhatian yang sama kepada semua siswa. Memberi kesempatan kepada siswa untuk berbeda pendapat Menghargai pendapat siswa tanpa membedakan suku, agama, ras, golongan, status sosial, dan status ekonomi.
6	Komunikatif		<ol style="list-style-type: none"> Membiasakan siswa untuk saling bersalam sapa dengan teman, guru dan petugas sekolah, Menanamkan sikap untuk menyampaikan pendapat dengan bahasa yang baik.

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2017

Penjabaran terhadap dimensi pendidikan karakter, maka diketahui ada enam nilai-nilai karakter yang harus diterapkan ke peserta didik pada saat peneltian yang sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan. Dalam proses pembelajaran ekonomi pada siswa SMAN 1 Tarumajaya di Kabupaten Bekasi, diharapkan nilai-nilai pendidikan karakter tersebut akan dapat ditanamkan oleh guru dengan baik.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir yang menjadi landasan dari penelitian ini, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Proses peneliti dalam mengembangkan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter menggunakan model 4 – D (*Four D Model*) yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Pengembangan model pembelajaran ini hanya dilakukan 4 langkah yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Desseminate* (penyebaran).
2. Produk yang dihasilkan oleh peneliti berbentuk sebuah acuan untuk guru mengajar yang berisi tentang kumpulan tahap-tahap pembelajaran berbasis pendidikan karakter.
3. Prototipe model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter valid secara isi.
4. Terdapat perbedaan yang signifikan pada karakter siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran tersebut (kelas kontrol).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah-masalah yang telah peneliti rumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Mendeskripsikan proses peneliti dalam mengembangkan sebuah model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter sampai menghasilkan sebuah produk pada siswa SMAN 1 Tarumajaya di Kabupaten Bekasi.
2. Menghasilkan sebuah produk untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas.
3. Menilai validasi model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter secara isi.
4. Mengetahui perbedaan karakter pada siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran tersebut (kelas kontrol).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa SMAN 1 Tarumajaya di Kabupaten Bekasi yang beralamat di Jalan Tambun Baru, Pahlawan Setia, Tarumajaya, Bekasi, Jawa Barat. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari sampai dengan bulan April 2017.

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D). Metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Adapun penjabaran mengenai penelitian R & D adalah metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode atau strategi atau cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.² Penelitian ini dimaksud untuk mengembangkan produk berupa model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter pada siswa SMAN 1 Tarumajaya di Kabupaten Bekasi.

D. Populasi dan Sampling

Populasi adalah suatu wilayah yang bersifat general yang terdiri dari subjek ataupun objek dengan karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 1 Tarumajaya kelas XI sebanyak 210 orang dari 5 kelas dan populasi terjangkau yang diambil adalah siswa kelas XI IPS sebanyak 97 orang.

Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah teknik *simple random sampling*, dimana pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada pada populasi itu. Sampel dalam

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan – Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D* (Bandung : Alfabeta, 2008), h. 407.

² Nusa Putra, *Research and Development Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), h. 67.

penelitian ini ditentukan melalui rumus yang dikembangkan dari Isaac dan Michael .

Berdasarkan kriteria table Isaac & Michael, untuk tingkat kesalahan 5% dengan data sebanyak 97 orang adalah 84 orang. Maka sampel yang peneliti ambil dari populasi terjangkau sebanyak 84 siswa.

E. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, kuisisioner, dan dokumentasi. Penjelasan dari masing-masing teknik pengumpulan data tersebut yaitu:

1. Observasi

Hal pertama yaitu melakukan observasi terlebih dahulu ke tempat penelitian yaitu SMAN 1 Tarumajaya. Observasi digunakan untuk mengambil data mengenai tingkah laku peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter oleh peneliti. Kegiatan pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung di kelas dengan menggunakan model pembelajaran berbasis pendidikan karakter.

2. Kuesioner

Teknik pengumpulan data selanjutnya adalah melalui penyebaran kuesioner atau angket. Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya jawab dengan responden). Instrumen atau alat pengumpulan datanya juga disebut angket berisi sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab

atau direspon oleh responden.³ Alasan peneliti menggunakan kuesioner karena dapat mengumpulkan data dalam waktu singkat, hal yang ingin diketahui peneliti telah tersampaikan di dalam kuesioner, praktis, singkat, efisien waktu, tenaga dan biaya yang cukup besar. Kuesioner ini dilakukan untuk mengetahui sikap peserta didik di zaman yang banyak sekali terjadinya kenakalan remaja. Hasil kuesioner ini juga untuk mengetahui tingkah laku peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan ekonomi.

Untuk skala pengukuran peneliti menggunakan skala *Likert* yang sudah dimodifikasi menjadi empat alternatif jawaban dari lima alternatif dengan tujuan menghindari kecenderungan responden memilih jawaban yang ada di tengah (ragu-ragu), karena dirasa paling mudah dan aman sehingga hampir tidak memerlukan pemikiran.⁴ Adapun bobot dari masing-masing alternatif jawaban yang telah dimodifikasi menjadi seperti yang ada dalam tabel berikut:

Tabel 3.1 Skor Untuk Skala *Likert*

Tabel Skala <i>Likert</i>		
Pilihan	Positif	Negatif
SS	4	1
S	3	2
TS	2	3
STS	1	4

³ Sutopo, HB, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Surakarta: UNS Press, 2006), h. 82.

⁴ Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h.112.

Keterangan :

Sangat Setuju (SS), Setuju (S). Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS)

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengambil data mengenai aktifitas peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Dokumentasi tersebut digunakan sebagai bukti model pembelajaran berbasis pendidikan karakter telah diterapkan di kelas. Selain itu, ada pula silabus yang digunakan sebagai acuan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat pengumpulan data berupa buku-buku, dokumen, serta sumber lain yang relevan guna untuk memperoleh informasi tentang pendidikan karakter

F. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini terdiri dari pengorganisasian data, reduksi, dan penyajian data dalam bentuk tabel maupun gambar. Data penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Proses pengembangan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter yang menghasilkan produk berupa perangkat pembelajaran dan bahan ajar ekonomi berbasis pendidikan karakter ini menggunakan kuisisioner untuk dilakukan uji coba. Uji coba yaitu dengan uji validitas dan koefisien reliabilitas dengan menggunakan rumus alpha croanbach untuk menentukan apakah ada butir pernyataan yang tidak valid sehingga perlu diganti dengan pernyataan lainnya. Perhitungan ini dilakukan

pada tahap analisis produk dengan menggunakan rumus *alpha croanbach* sebagai berikut:⁵

$$r_{ii} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

r_{ii} = reliabilitas instrumen (*cronbach alpha*)

k = banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma^2$ = total varian butir

σ_1^2 = total varian

Dimana rumus perhitungan varian yaitu;⁶

$$\sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

σ^2 = varian butir

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat peroleh dkor tiap butir

$\sum x$ = jumlah peroleh skor tiap butir

⁵ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah.*, (Jakarta: Kencana Prenada, 2011), h.165.

⁶ *Ibid.*, h. 166

N = jumlah responden

(instrumen angket memiliki tingkat reliabilitas tinggi jika nilai koefisien yang diperoleh $> 0,60$)⁷

G. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan, maka instrumen penelitian ini menggunakan pedoman pedoman observasi, pedoman kuesioner dan pedoman dokumentasi.⁸ Instrumen penelitian pada umumnya dibagi menjadi dua, yaitu tes dan non-tes. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen non-tes. Instrumen non-tes lebih banyak variasinya dari pada instrumen tes. Instrumen pada penelitian ini menggunakan observasi, dokumentasi dan angket.

Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator penerapan pendidikan karakter pada proses pembelajaran ekonomi. Indikator dalam Instrumen tersebut memuat: 1) nilai karakter yang ditanamkan pada siswa SMAN 1 Tarumajaya di Kabupaten Bekasi terdiri dari jujur, demokratis, nasionalis, bertanggungjawab, komunikatif dan kerja keras. 2) proses dan sikap guru dalam mengembangkan dan menanamkan karakter pada siswa. Instrumen penelitian yang memuat indikator-indikator tersebut kemudian digunakan untuk pengambilan data melalui observasi

⁷ Ibid., h. 168

⁸ Arikunto, Suharsimi, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 136.

proses pembelajaran di kelas dan melaksanakan kuesioner. Adapun kisi-kisi angket penelitian yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Nilai Karakter

No	Nilai Karakter	Kategori	Indikator	No Butir		Jumlah Butir
				+	-	
1	Jujur	Intelektual	1. Tidak mencontek kepada teman saat ulangan 2. Dapat mengemukakan pendapat dengan benar 3. Tidak membawa alat komunikasi saat ulangan atau saat pembelajaran berlangsung	2,3, 23	1,4, 22	6
2	Tanggungjawab		1. Mengerjakan tugas dari guru 2. Memahami dan melakukan sesuatu yang sepatutnya dilakukan 3. Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan	5, 7, 24	6, 8, 25	6
3	Kerja keras		1. Mengerjakan tugas yang diberikan guru 2. Belajar dengan tekun 3. tidak mudah menyerah dalam mengerjakan soal	9, 11, 12	10, 26, 27	6
4	Nasionalis	Emosional	1. Mencintai kebudayaan lokal, barang-barang lokal 2. bangga menjadi anak Indonesia yang berprestasi.	14, 29, 30	13, 28, 31	6
5	Demokratis	Sosial	1. Menjadi pemimpin di kelas 2. Menghargai pendapat orang lain. 3. Dapat bekerja sama 4. Tidak membeda-bedakan teman	17, 18, 32	15, 16, 33	6
6	Komunikatif		1. Saling bersalam sapa dengan teman, guru dan petugas sekolah 2. Dapat menyampaikan pendapat dengan bahasa yang baik	19, 20, 35	21, 34, 36	6
Jumlah						36

Sumber : Diolah oleh peneliti, 2017

H. Langkah-langkah Penelitian

Tahapan yang harus dilakukan dalam model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4 – D (*Four D Model*) yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Pengembangan model pembelajaran ini hanya dilakukan 4 langkah yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Desseminate* (penyebaran).⁹ Namun dalam penelitian ini dilakukan modifikasi dan hanya sampai tahap 3-D karena produk pengembangan tidak sampai disebarakan.

Berikut adalah langkah-langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap pendefinisian adalah tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Tahap pendefinisian ini digunakan oleh peneliti untuk menganalisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, analisis materi dan perumusan tujuan pembelajaran. Tahap pendefinisian ini digunakan oleh peneliti untuk menganalisis 4 prosedur sebagai berikut:

a. Analisis Kurikulum

Pada tahap awal, peneliti perlu mengkaji kurikulum yang berlaku pada saat itu. Dalam kurikulum terdapat kompetensi yang ingin dicapai. Analisis kurikulum berguna untuk menetapkan pada kompetensi yang mana bahan ajar tersebut akan dikembangkan. Maka

⁹ Thiagarajan, S. dkk., *Instructional Development for Training Teachers of Expectional Children*, (Minnesota: University of Minnesota, 1974).

pada tahap ini, peneliti menganalisis sebuah Silabus dan RPP yang telah diterapkan pada pembelajaran ekonomi di SMAN 1 Tarumajaya.

b. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Seperti layaknya seorang guru akan mengajar, guru harus mengenali karakteristik peserta didik. Hal ini penting karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Dalam kaitannya dengan pengembangan model pembelajaran, karakteristik peserta didik perlu diketahui untuk menyusun nilai-nilai karakter apa saja yang harus tertanam oleh peserta didik sesuai dengan nilai-nilai moral. Sesuai dengan 18 nilai-nilai karakter yang dirilis oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Dengan dilakukannya analisis ini, peneliti juga dapat menentukan nilai-nilai karakter yang akan diteliti. Nilai-nilai karakter yang akan dipilih ada 6 nilai yaitu; jujur, tanggungjawab, kerja keras, nasionalis, demokratis dan komunikatif. Nilai-nilai karakter ini disesuaikan dengan permasalahan yang banyak muncul pada peserta didik.

c. Analisis Materi

Sebelum pembelajaran berlangsung, peneliti harus menganalisis materi yang tercantum untuk pengajaran mata pelajaran ekonomi. Analisis materi dilakukan agar peneliti dapat menentukan materi apa saja yang akan diteliti. Untuk materi kelas X terdapat 9 Bab, kelas XI terdapat 9 Bab dan kelas XII terdapat 4 Bab. Dari ketiga tingkat kelas

tersebut, peneliti memilih materi kelas XI untuk diteliti. Materi yang terpilih adalah Perpajakan, Perdagangan Internasional dan Kerja Sama Ekonomi Internasional.

Alasan peneliti memilih materi Perpajakan adalah karena peneliti ingin meningkatkan rasa tanggungjawab dan jujur kepada peserta didik dengan melihat fenomena permasalahan pembayaran pajak di Indonesia. Kemudian untuk materi Perdagangan Internasional dipilih karena peneliti ingin meningkatkan rasa nasionalis dan kerja keras kepada peserta didik. Hal ini dilakukan karena banyak sekali remaja yang membanggakan produk dari luar negeri dari pada produk dalam negeri, dan dapat memberikan pandangan bahwa butuh kerja keras agar dapat melakukan sebuah perdagangan bertaraf Internasional.

Alasan terakhir peneliti memilih materi Kerja Sama Ekonomi Internasional, karena peneliti ingin meningkatkan nilai karakter berupa komunikatif dan demokratis. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat terbiasa untuk bekerja sama dalam hal yang baik dan dapat bertutur kata dengan baik oleh siapa pun. Kedua nilai karakter tersebut berpengaruh kepada peserta didik dalam mewujudkan kerja sama ekonomi yang baik.

d. Merumuskan Tujuan

Hal ini berguna untuk membatasi peneliti supaya tidak menyimpang dari tujuan semula pada saat melakukan berbagai tahapan pengembangan model pembelajaran. Tujuan peneliti adalah dapat melakukan tahap pendefinisian, tahap perancangan dan tahap pengembangan dengan baik sesuai dengan langkah-langkah penelitian.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini peneliti melakukan 5 kegiatan yaitu merancang kisi-kisi dan instrumen nilai-nilai karakter, menyusun pemetaan skenario pembelajaran berbasis karakter, penyusunan lembar observasi, penyusunan lembar validasi ahli materi dan penyusunan angket siswa. Pada kegiatan awal peneliti harus merancang kisi-kisi dan instrumen nilai-nilai karakter yang akan diteliti. Nilai-nilai karakter disini memiliki tiga kategori, yaitu menurut intelektual, emosional dan sosial.

Menurut intelektualnya terdapat karakter yang jujur, bertanggungjawab dan kerja keras. Jika sesuai dengan emosionalnya terdapat karakter yang nasionalis. Dan yang terakhir menurut sosial terdapat karakter demokratis dan komunikatif. Kemudian nilai-nilai karakter tersebut disusun sesuai dengan indikatornya masing-masing.

Kegiatan kedua pada tahap perancangan adalah peneliti menyusun pemetaan skenario pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter. Tujuannya untuk membangun dan melengkapi nilai-nilai yang telah dimiliki

anak agar berkembang sebagaimana nilai-nilai tersebut juga hidup dalam masyarakat, seta agar anak mampu merefleksikan, peka, dan mampu menerapkan nilai-nilai tersebut, pendidikan karakter bukanlah mata pelajaran yang berdiri sendiri. Keberadaannya masuk di dalam setiap mata pelajaran. Untuk menanamkan nilai-nilai tersebut, guru harus merencanakan sebuah perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan pendidikan karakter. Maka dibuatlah pemetaan skenario pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter yang dijelaskan pada lampiran.

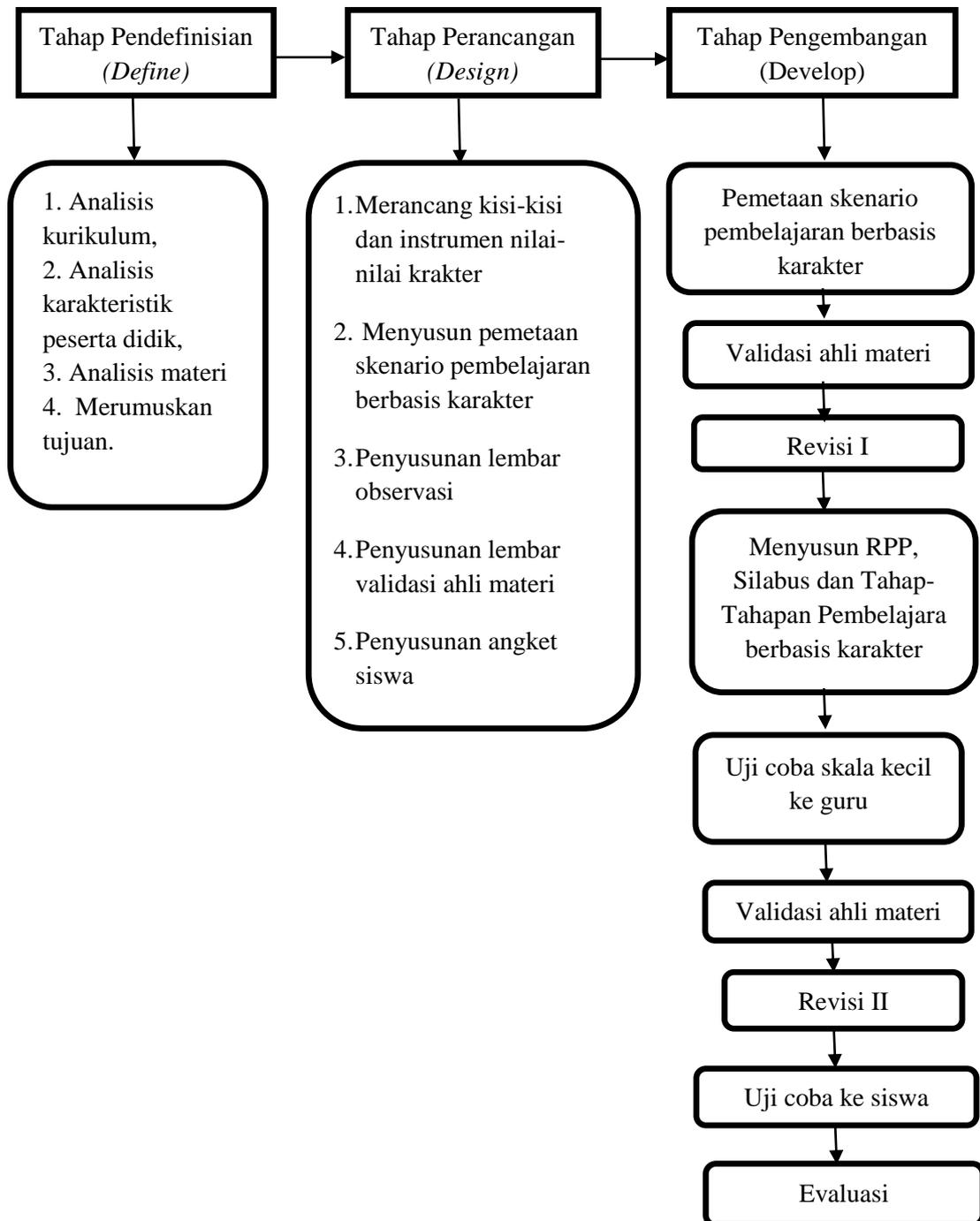
Dengan disiapkannya pemetaan skenario pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter, akan mempermudah tenaga pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Nilai - nilai karakter dan model pembelajaran yang telah disiapkan akan diterapkan pada saat pembelajaran di kelas dilaksanakan. Hal ini dapat menarik perhatian siswa untuk mencerna nilai-nilai moral yang terkandung pada video, membaca dongeng dan permainan tersebut. Lalu ditanamkannya menjadi karakter yang ada didalam diri peserta didik.

Setelah itu pada kegiatan ketiga, peneliti harus menyusun lembar observasi untuk mengetahui keenam nilai karakter tersebut sudah atau belum tertanam pada tingkah laku peserta didik sebelum dilakukannya penelitian. Lalu untuk melihat sudah atau belum tersedianya Silabus dan RPP berbasis pendidikan karakter. Kemudian peneliti menyusun lembar validasi ahli materi, dimana lembar tersebut digunakan untuk membantu peneliti dalam memperbaiki pengembangan produk. Dan yang terakhir adalah menyusun

lembar angket siswa, yang nantinya bermanfaat untuk mengevaluasi pengembangan model pembelajaran berbasis pendidikan karakter. Dengan membandingkan tingkah laku peserta didik sebelum dan sesudah dilakukannya penelitian.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap pengembangan adalah tahap untuk menghasilkan produk pengembangan yang dilakukan melalui dua langkah, yakni: (1) penilaian ahli yang diikuti dengan revisi, (2) uji coba pengembangan. Tahap pengembangan produk dimulai dengan pemetaan skenario pembelajaran, lalu dilakukannya validasi ahli dosen pembimbing dan diikuti dengan revisi, lalu menyusun silabus, RPP dan Kumpulan Tahap-Tahap Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter sesuai dengan pemetaan skenario pembelajaran, dilaksanakannya validasi ahli materi dan diikuti dengan revisi, lalu uji coba kepada siswa dan terbuatlah model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter.



Gambar 3.1 Alur Pengembangan Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter

Sumber: Diolah oleh Peneliti, 2017

Setelah tahap perancangan dilakukan seperti membuat kisi-kisi dan instrument nilai-nilai karakter, pemetaan skenario pembelajaran ekonomi, menyusun lembar observasi, lembar validasi ahli materi dan lembar angket siswa yang berwawasan pendidikan karakter, maka peneliti akan mengembangkan produk tersebut.

Pada tahap awal, peneliti menyiapkan pemetaan skenario pembelajaran berbasis karakter yang telah dirancang. Pemetaan tersebut diberikan kepada ahli materi yaitu dosen pembimbing peneliti untuk dilihat kekurangannya. Awalnya peneliti memberikan pemetaan tersebut dengan isi lima kolom yaitu kolom bab, materi, sub bab, nilai karakter dan pengembangan model. Setelah dicek oleh dosen pembimbing, maka peneliti merevisi pemetaan tersebut dengan isi menjadi tujuh kolom. Isi kolomnya adalah bab, materi, pertemuan ke-, sub bab, nilai karakter, pengembangan model dan durasi waktu (menit).

Tahap selanjutnya adalah peneliti memasukkan pemetaan skenario tersebut kedalam Silabus dan RPP. Pada Silabus, peneliti menyusunnya menjadi 8 kolom yang berisi; kompetensi dasar, materi pokok, pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, nilai karakter, pengembangan model dan sumber belajar. Nilai karakter yang dimaksud disini adalah nilai karakter apa yang akan diterapkan pada saat pembelajaran tersebut. Penanaman nilai karakter disini bukan hanya dilakukan seorang guru dengan mencontohkan sikap yang baik kepada peserta didiknya. Namun harus dikemas dengan menarik juga.

Pada penyusunan RPP, peneliti menyusunnya dengan format: kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran (pendahuluan, inti, dan penutup), alat, media dan sumber belajar, dan penilaian pembelajaran. Untuk tujuan pembelajaran diisi dengan memasukkan nilai karakter apa saja yang ingin diterapkan pada saat pembelajaran dan penjelasan materi apa saja yang harus dipahami oleh peserta didik.

Dalam silabus yang dijelaskan diatas, terdapat kolom yang berisi tentang pengembangan model. Kolom ini menjelaskan bahwa cara guru untuk menanamkan nilai-nilai karakter dengan menarik. Cara tersebut dapat dilakukan dengan pemutaran sebuah video, melakukan sebuah permainan dan membaca sebuah dongeng yang tentunya berwawasan pendidikan karakter.

Kegiatan ini dilakukan pada saat kegiatan inti yaitu kegiatan penutup. Kegiatan ini diletakkan di akhir pembelajaran untuk merefleksikan pikiran peserta didik yang sudah lelah dengan materi yang dijelaskan di kegiatan inti. Guru pun berharap dapat menyampaikan nilai-nilai karakter ini kepada peserta didik dengan menarik dan dapat diserap dan diperhatikan makna kehidupannya yang terkandung dalam pemutaran video, melakukan permainan atau membaca sebuah dongeng yang berwawasan pendidikan karakter.

Setelah Silabus dan RPP sudah disiapkan, peneliti meminta izin kepada guru ekonomi dan guru dibidang kurikulum di SMAN 1 Tarumajaya

untuk bersedia menghadiri forum diskusi yang diadakan oleh peneliti. Di forum diskusi ini peneliti terlebih dahulu membagikan Silabus dan RPP yang akan didiskusikan, lalu peneliti melakukan kegiatan *microteaching* dihadapan para guru. *Microteaching* ini dilakukan agar para guru lebih memahami isi dari Silabus dan RPP tersebut. Setelah peneliti selesai melakukan kegiatan tersebut, maka mulailah para guru menilai model pengembangan pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter yang disampaikan. Penilaian ini tercantum pada lembar validasi ahli materi, dan dilakukannya tanya jawab antara peneliti dan para guru.

Pada tahap selanjutnya, peneliti menarik kesimpulan dari hasil forum diskusi yang dilakukan. Hasilnya adalah peneliti dapat memperbaiki lagi Silabus dan RPP berbasis pendidikan karakter tersebut. Kemudian peneliti mulai uji coba kepada siswa kelas XI IPS 1 (kelas eksperimen). Uji coba ini dilakukan pada 3 materi yaitu Perpajakan, Perdagangan Internasional dan Kerja Sama Ekonomi Internasional. Setelah uji coba kepada siswa dilaksanakan, maka peneliti mengevaluasinya dengan cara penyebaran angket siswa. Lalu peneliti dapat menyimpulkan apakah model pengembangan pembelajaran berbasis pendidikan karakter sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

Peneliti akhirnya memiliki tiga produk yang dihasilkan yaitu:

- e. Silabus
- f. RPP
- g. Tahap-Tahap Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter

I. Subjek Uji Coba Pengembangan

Subjek uji coba pengembangan pada penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Tarumajaya di Kabupaten Bekasi, Tahun pelajaran 2017. Kelas yang diteliti sebanyak dua kelas yaitu XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Jumlah siswa kelas XI IPS 1 terdiri dari 42 siswa dan siswa kelas XI IPS 2 terdiri dari 42 siswa. Dipilihnya kelas XI karena tingkat kenakalan remaja lebih banyak dilewati pada kelas XI dibandingkan kelas X yang baru mengenal masa Sekolah Menengah Atas. Pihak yang terkait dalam penelitian ini adalah guru ekonomi. Dalam penelitian ini guru ekonomi terlibat sebagai pendidik dan observer yang mengamati sikap siswa.

Alasan mengapa penelitian ini dilakukan pada kelas XI adalah karena siswa banyak melakukan pelanggaran di sekolah ketika di kelas XI. Hasil dari penelitian ini bisa digunakan sebagai acuan untuk tindakan perbaikan dan pengembangan karakter siswa. Karena penanaman karakter membutuhkan waktu yang panjang untuk dapat diinternalisasikan kedalam kehidupan sehari-hari siswa. Untuk itu perlu adanya tindakan perbaikan, penanaman nilai karakter dan pengembangan karakter siswa sedini mungkin.

J. Validasi Desain

Validasi merupakan derajat ketepatan antara objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Validitas menggambarkan kemampuan instrumen untuk mengukur sejauh mana pemahaman responden terhadap instrumen yang diberikan. Adapun jenis validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas permukaan. Validitas permukaan merupakan

validitas yang dibuat berdasarkan kesan ilmiah peneliti terhadap alat ukurnya yakni apakah kelihatan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang hendak diukur.¹⁰ Dengan demikian instrumen yang dikembangkan telah valid berdasarkan pandangan peneliti karena dibuat sesuai dengan teori yang telah dikemukakan sebelumnya dan dengan beberapa masukan dosen pembimbing dan beberapa ahli materi seperti dosen yang memahami tentang pendidikan karakter anak dan guru ekonomi yang mengajar di SMAN 1 Tarumajaya.

Untuk menguji instrumen validasi ahli materi, peneliti menggunakan indeks Aiken's V. Aiken's V digunakan untuk menghitung *content-validity coefficient* yang didasarkan pada hasil penilaian dari panel ahli sebanyak n orang terhadap suatu item dari segi sejauh mana item tersebut mewakili konstruk yang diukur. Nilai koefisien Aiken's berkisaran 0 - 1. Jika sesuai dengan rentang nilai tersebut, maka dianggap memiliki validitas isi yang memadai. Formula yang diajukan oleh Aiken adalah sebagai berikut :¹¹

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

$$S = r - lo$$

Lo = angka penilaian validitas yang terendah (misalnya 1)

C = angka penilaian validitas tertinggi (misalnya 5)

R = angka yang diberikan oleh penilai

¹⁰ M. Toha Anggono, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 29.

¹¹ Heri Retnawati, *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta, 2016), h.42.

K. Penyajian Data

Dalam penyajian data pada penelitian “Pengembangan Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa SMAN 1 Tarumajaya di Kabupaten Bekasi” melalui beberapa tahap. Penelitian ini mengembangkan sebuah produk yaitu silabus dan RPP. Sejak diterapkannya kurikulum 2013, di silabus dan RPP terdapat kompetensi inti yang mencantumkan nilai-nilai karakter siswa. Kompetensi inti 2 (KI-2) ini berbunyi; Menghayati, mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

Adanya kompetensi inti yang mencantumkan nilai-nilai karakter siswa yang ingin dicapai, maka peneliti mengembangkan pendidikan karakter. Adanya pendidikan karakter ini tidak hanya ditulis pada sebuah kompetensi inti saja, namun harus adanya kolom tersendiri di silabus dan RPP yang mencantumkan nilai-nilai karakter dan model pembelajaran seperti apa yang ingin diterapkan. Setelah peneliti mengembangkan silabus dan RPP berbasis pendidikan karakter, maka dilaksanakannya validasi ahli materi.

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh beberapa ahli seperti dosen pembimbing, dosen yang meneliti tentang pendidikan karakter dan guru ekonomi di SMAN 1 Tarumajaya. Untuk pelaksanaan validasi ahli materi di SMAN 1

Tarumajaya ini akan dibuatkannya forum diskusi. Forum diskusi ini akan dihadirkan beberapa guru mata pelajaran dan kesiswaan. Mereka dikumpulkan untuk menilai pengembangan produk yang dibuat oleh peneliti. Penilaian ini berupa saran yang membangun untuk peneliti. Saran dari guru mata pelajaran dan kesiswaan ini untuk memperbaiki pengembangan produk pada tahap I.

Setelah validasi ahli materi sudah dilakukan, maka peneliti menerapkan produk tersebut di kelas yang telah dipilih. Peneliti memilih kelas XI IPS 1 untuk kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 untuk kelas kontrol. Dalam penerapan pengembangan model pembelajaran berbasis pendidikan karakter, peneliti dibantu oleh guru ekonomi yang mengajar di kelas tersebut. Untuk menerapkan model pembelajaran tersebut, peneliti menyisihkan waktu sekitar 10 – 20 menit diakhir pembelajaran untuk menyajikan sebuah video, permainan atau literasi sebuah dongeng yang didalamnya terkandung nilai-nilai karakter.

Alasan peneliti menerapannya diakhir pembelajaran, agar siswa dapat merefleksikan dirinya setelah belajar. Dan diharapkan apa yang disampaikan oleh guru dapat diterima baik oleh siswa. Namun guru juga harus menanamkan nilai-nilai karakter ini secara terselubung disaat sedang menjelaskan sebuah materi. Dan tentunya guru juga harus mencontohkan sikap yang terpuji pada siswanya. Setelah guru menerapkan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter, siswa diminta menyimpulkan nilai karakter apa saja yang terkandung pada video, permainan atau dongeng yang harus diterapkan pada diri siswa. Setelah siswa menyimpulkan, guru memberikan penjelasan tentang nilai-nilai

karakter yang harus diterapkan pada siswa. Guru berharap apa yang telah disampaikan dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari.

Ketika sudah diterapkannya model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter pada 3 pokok bahasan; Perpajakan, Perdagangan Internasional dan Kerja Sama Ekonomi Internasional. Selanjutnya peneliti menguji kelas tersebut menggunakan sebuah angket atau kuesioner. Penyebaran angket dilakukan untuk kelas XI IPS 1 (kelas eksperimen) dan kelas XI IPS 2 (kelas kontrol). Waktu penyebaran angket tersebut dilaksanakan dua kali, yaitu sebelum peneliti menerapkan model pembelajaran berbasis karakter dan setelah peneliti menerapkan model pembelajaran tersebut dalam 3 pokok bahasan.

Penyebaran angket ini bertujuan untuk melihat perkembangan sikap siswa setelah diterapkannya model pembelajaran ekonomi berbasis karakter. Penelitian ini disajikan secara deskriptif. Setelah penyebaran kuesioner selesai, maka peneliti menghitung uji validitas dan uji reabilitas angket. Kemudian peneliti melakukan perhitungan statistik deskriptif. Dengan perhitungan ini akan diperoleh *mean* (M), *modus* (Mo), *median* (Me) dan *standar deviasi* (SDi). Selanjutnya dilakukan uji-*T* untuk melihat apakah ada perbedaan karakteristik antara sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran tersebut. Hasil perhitungan tersebut akan ditarik sebuah kesimpulan yang mendeskripsikan apakah ada perbedaan sikap sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran berbasis pendidikan karakter.

BAB IV

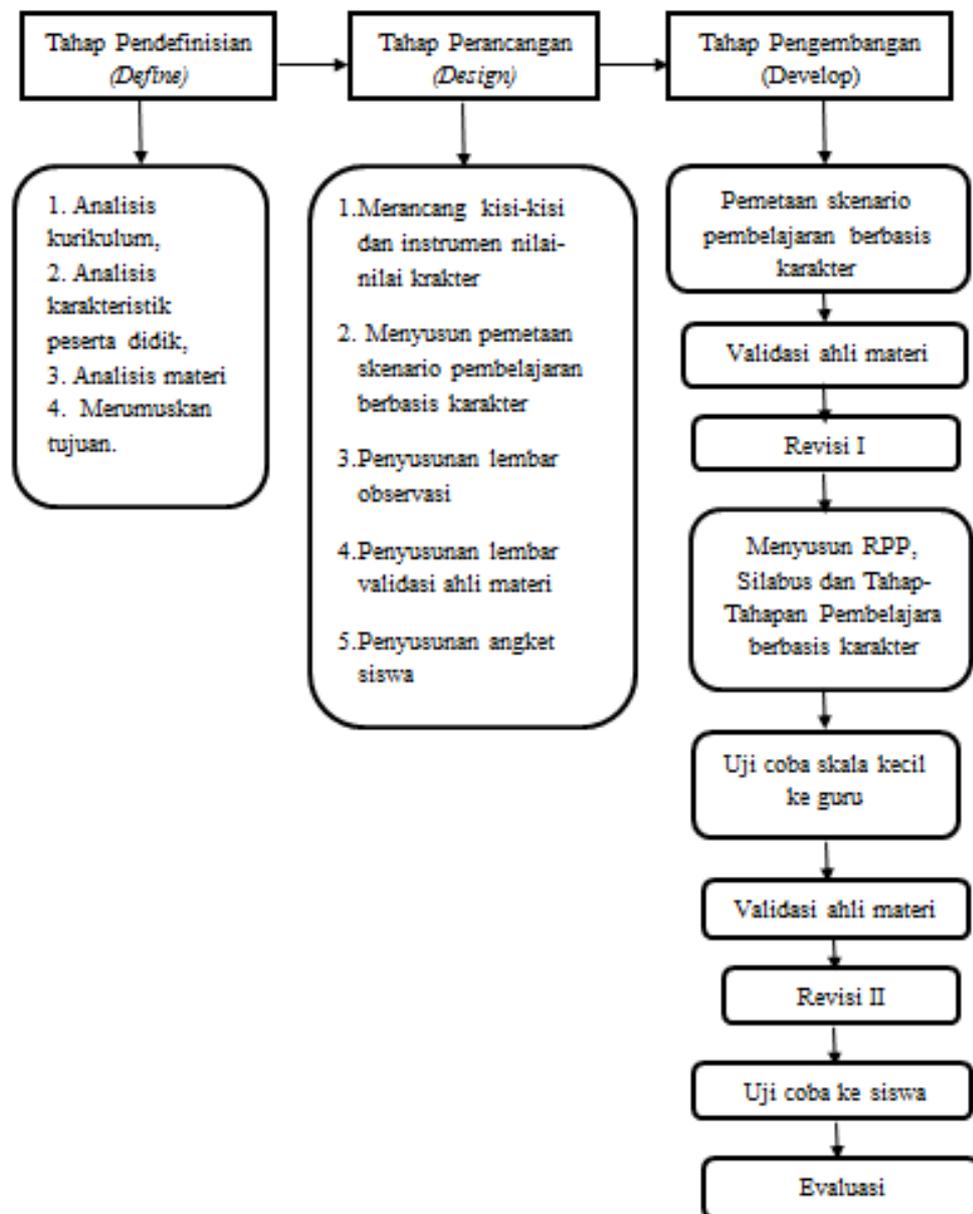
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

1. Proses peneliti dalam mengembangkan sebuah model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter pada siswa SMAN 1 Tarumajaya di Bekasi

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Tarumajaya, Kabupaten Bekasi. Dilaksanakan di kelas XI IPS 1 yang menjadi kelas eksperimen dengan jumlah siswa 42 orang dan kelas XI IPS 2 yang menjadi kelas kontrol dengan jumlah siswa 42 orang.

Dalam mengembangkan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter, peneliti menggunakan model 4 – D (*Four D Model*) yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Pengembangan model pembelajaran ini hanya dilakukan 4 langkah yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Desseminate* (penyebaran). Namun karena keterbatasan waktu dan biaya, maka penelitian hanya dilakukan dengan 3 langkah yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan) dan *Develop* (pengembangan). Berikut adalah alur pengembangan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter:



Gambar 4.1 Alur Pengembangan Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter

Sumber: Diolah oleh Peneliti, 2017

a. Define (pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian, peneliti menganalisis 4 prosedur yaitu analisis kurikulum, analisis karakter peserta didik, analisis materi dan merumuskan tujuan peneliti. Dalam menganalisis keempat prosedur tersebut, peneliti mengetahui bahwa SMAN 1 Tarumajaya belum menerapkan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter pada peserta didiknya.

Maka karakter siswa yang ditemukan oleh peneliti menunjukkan bahwa siswa masih banyak yang tidak jujur pada saat ulangan atau mengerjakan tugas, tidak bertanggungjawab atas piket dan belajar, takut untuk mengeluarkan pendapat, membicarakan produk luar negeri dan berbicara dengan bahasa yang kurang sopan kepada guru atau temannya.

Hal tersebut membantu peneliti dalam menentukan nilai-nilai karakter apa saja yang akan diteliti. Ada 6 karakter yaitu jujur, tanggungjawab, kerja keras, nasionalis, demokratis dan komunikatif. Setelah menentukan nilai-nilai karakter yang akan diteliti, maka terpilih lah materi yang akan menjadi penelitian. Ada 3 materi yang akan diteliti yaitu: Perpajakan, Perdagangan Internasional dan Kerja Sama Ekonomi Internasional.

b. Design (perancangan)

Pada tahap kedua yaitu tahap perancangan, peneliti melakukan 5 kegiatan yaitu merancang kisi-kisi dan instrumen nilai-nilai karakter, menyusun pemetaan skenario pembelajaran berbasis karakter, penyusunan lembar

observasi, penyusunan lembar validasi ahli materi dan penyusunan angket siswa.

Kegiatan awal yang dilakukan adalah menyusun instrumen ke 6 (enam) karakter yang ingin diteliti yaitu: jujur, kerja keras, tanggungjawab, nasionalis, demokratis dan komunikatif. Nilai-nilai karakter disini memiliki tiga kategori, yaitu menurut intelektual, emosional dan sosial. Instrumen ini menjelaskan proses dan sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Pada tahap kedua adalah peneliti menyusun pemetaan skenario pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter. Pemetaan skenario pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter dibuat untuk kelas X, XI dan XII. Dijelaskan juga cara guru dalam menyampaikan nilai-nilai moral pada siswa dalam setiap materinya. Hal ini akan mempermudah tenaga pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Nilai - nilai karakter dan model pembelajaran yang telah disiapkan akan diterapkan pada saat pembelajaran di kelas dilaksanakan. Hal ini dapat menarik perhatian siswa untuk mencerna nilai-nilai moral yang terkandung pada video, membaca dongeng dan permainan tersebut. Lalu ditanamkannya menjadi karakter yang ada didalam diri peserta didik. Pemetaan skenario pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter dijelaskan pada bagian lampiran.

Untuk mengetahui keenam nilai karakter tersebut sudah atau belum tertanam pada tingkah laku peserta didik sebelum dilakukannya penelitian, maka dibuatlah lembar observasi. Kemudian peneliti menyiapkan lembar

validasi ahli materi untuk meminta bantuan pada ahli materi dalam menilai pengembangan produk peneliti. Setelah itu peneliti menyusun lembar kuesioner untuk mengevaluasi pengembangan model pembelajaran berbasis pendidikan karakter. Dengan membandingkan tingkah laku peserta didik sebelum dan sesudah dilakukannya penelitian.

c. *Develop* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan akan dilaksanakan pengkoreksian oleh validasi ahli materi untuk menilai pemetaan skenario pembelajaran berbasis pendidikan karakter yang telah dibuat. Dalam penilaian dari ahli materi, peneliti harus merevisi isi dari pemetaan skenario pembelajaran berbasis pendidikan karakter tersebut. Setelah sudah direvisi, peneliti memasukan isi dari skenario pembelajaran berbasis pendidikan karakter kedalam Silabus dan RPP. Kemudian menyusun sebuah model pembelajaran yang dapat memudahkan guru untuk menyampaikan nilai-nilai moral kepada siswa yaitu sebuah kumpulan tahap-tahap pembelajaran berbasis pendidikan karakter.

Setelah sudah disiapkan, peneliti meminta izin kepada guru ekonomi dan guru dibidang kurikulum di SMAN 1 Tarumajaya untuk bersedia menghadiri forum diskusi yang diadakan oleh peneliti. Di forum diskusi ini peneliti terlebih dahulu membagikan Silabus dan RPP yang akan didiskusikan, lalu peneliti melakukan kegiatan *microteaching* dihadapan para guru. *Microteaching* ini dilakukan agar para guru lebih memahami isi dari Silabus dan RPP tersebut. Setelah peneliti selesai melakukan kegiatan tersebut, maka mulailah para guru menilai model pengembangan pembelajaran ekonomi

berbasis pendidikan karakter yang disampaikan. Penilaian ini tercantum pada lembar validasi ahli materi, dan dilakukannya tanya jawab antara peneliti dan para guru.

Pada tahap selanjutnya, peneliti menarik kesimpulan dari hasil forum diskusi yang dilakukan. Hasilnya adalah peneliti dapat memperbaiki lagi Silabus dan RPP berbasis pendidikan karakter tersebut. Kemudian peneliti mulai uji coba kepada siswa kelas XI IPS 1 (kelas eksperimen). Setelah uji coba kepada siswa dilaksanakan, maka peneliti mengevaluasinya dengan cara penyebaran angket siswa.

2. Produk yang dihasilkan oleh peneliti

Melewati proses dari alur pengembangan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter, peneliti akhirnya memiliki tiga produk yang dihasilkan yaitu:

a. Silabus Berbasis Pendidikan Karakter

Pada Silabus, peneliti menyusunnya menjadi 8 kolom yang berisi; kompetensi dasar, materi pokok, pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, nilai karakter, pengembangan model dan sumber belajar. Nilai karakter yang dimaksud disini adalah nilai karakter apa yang akan diterapkan pada saat pembelajaran tersebut. Penanaman nilai karakter disini bukan hanya dilakukan seorang guru dengan mencontohkan sikap yang baik kepada peserta didiknya. Namun harus dikemas dengan menarik juga.

Kolom yang berisi tentang pengembangan model, menjelaskan bahwa cara guru untuk menanamkan nilai-nilai karakter dengan menarik. Cara

tersebut dapat dilakukan dengan pemutaran sebuah video, melakukan sebuah permainan dan membaca sebuah dongeng yang tentunya berwawasan pendidikan karakter. Kegiatan ini dilakukan pada saat kegiatan inti yaitu kegiatan penutup. Kegiatan ini diletakkan di akhir pembelajaran untuk merefleksikan pikiran peserta didik yang sudah lelah dengan materi yang dijelaskan di kegiatan inti.

b. RPP Berbasis Pendidikan Karakter

Pada penyusunan RPP, peneliti menyusunnya dengan format: kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran (pendahuluan, inti, dan penutup), alat, media dan sumber belajar, dan penilaian pembelajaran. Untuk tujuan pembelajaran diisi dengan memasukkan nilai karakter apa saja yang ingin diterapkan pada saat pembelajaran dan penjelasan materi apa saja yang harus dipahami oleh peserta didik.

c. Kumpulan Tahap-Tahap Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter

Peneliti menyajikan sebuah kumpulan tahap-tahap pembelajaran berbasis pendidikan karakter yang isi didalamnya mengenai berbagai cara guru dalam menyampaikan nilai-nilai moral kepada siswanya. Format penyusunannya ada 3 kolom yaitu: tahap pembelajaran, kegiatan guru dan kegiatan siswa. Pada tahap pembelajaran memiliki 4 tahap yaitu: (1) mempersiapkan siswa dan menyampaikan tujuan, (2) mempresentasikan pengetahuan, (3) diskusi dan (4) kesimpulan.

Pada kolom kegiatan guru, peneliti memberikan 3 cara yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan nilai-nilai moral kepada siswa disaat pembelajaran berlangsung. Ketiga cara tersebut yaitu: menonton video berbasis pendidikan karakter, permainan berbasis pendidikan karakter dan literasi dongeng berbasis pendidikan karakter. Penjelasan tersebut berisi tentang ada beberapa strategi dalam menerapkan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter.

Dengan adanya “Kumpulan Tahap-Tahap Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter”, guru tidak perlu khawatir menerapkannya pada siswa. Karena peneliti telah memberikan tahapannya dengan jelas dan mudah diterapkan oleh guru. Guru hanya perlu memilih ingin menggunakan media yang mana sesuai dengan suasana kelas. Hal ini dapat menciptakan suasana kelas yang tidak membosankan dan diharapkan siswa dapat menyerap nilai-nilai karakter yang telah disampaikan oleh guru.

3. Validasi Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter

Model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter ini divalidasi oleh ahli materi yaitu dua guru ekonomi dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Berikut adalah tabulasi data penilaian ahli materi:

Tabel 4.1 Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Rata-Rata Skor Penilaian Ahli Materi
1.	Mengkaji keterkaitan antar Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam mata pelajaran	4.0
2.	Mengidentifikasi materi yang menunjang pencapaian KI dan KD	3.6
3.	Kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan KI, KD, dan potensi siswa	4.0
4.	Merumuskan indikator pencapaian kompetensi	3.6
5.	Penambahan instrumen nilai karakter pada silabus dan RPP	3.6
6.	Penambahan instrumen pengembangan model pada silabus dan RPP	4.3
7.	Kesesuaian uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran dalam menerapkan model pembelajaran berbasis karakter	3.6
8.	Kesesuaian urutan kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran dalam menerapkan model pembelajaran ekonomi berbasis karakter	3.6
9.	Kesesuaian menggunakan video, permainan dan literasi dongeng dalam model pembelajaran ekonomi berbasis karakter	4.0
10.	Menggambarkan konteks kehidupan sehari-hari anak sesuai dengan taraf perkembangan siswa	3.6
11.	Kejelasan sasaran	3.6
12.	Bahasa yang digunakan komunikatif	4.3
13.	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan dalam menerapkan model pembelajaran	4.3
14.	Aktualitas (<i>up to date</i>) model pembelajaran	4.6
15.	Pengembangan ide model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter	4.6
Rata-Rata Total		4.0

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2017

Untuk menguji instrumen validasi ahli materi, peneliti menggunakan indeks Aiken's V. Aiken's V digunakan untuk menghitung *content-validity coefficient* yang didasarkan pada hasil penilaian dari panel ahli sebanyak n orang terhadap suatu item dari segi sejauh mana item tersebut mewakili konstruk yang diukur. Nilai koefisien Aiken's berkisaran 0 - 1. Jika sesuai dengan rentang nilai tersebut, maka dianggap memiliki validitas isi yang memadai. Jika dilihat dari skor setiap itemnya, maka hasilnya memiliki isi yang memadai. Karena hasil dari perhitungan Aiken's berkisaran 0 - 1.

Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi diperoleh rata-rata skor yang tertinggi adalah dengan nilai 4.6 dan 3.6 dengan nilai terendah. Nilai terendah ditempati oleh tujuh aspek pada pernyataan. Aspek tersebut memberikan penilaian bahwa peneliti harus memperbaiki susunan strategi dalam menerapkan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter yang sesuai dengan suasana kelas agar penyampaiannya lebih kondusif.

Namun pada nilai tertinggi diketahui ahli materi memberikan nilai yang baik pada aspek pengembangan ide model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter. Yang juga setuju bahwa model pembelajaran yang diberikan pada peneliti sesuai dengan perkembangan zaman dan ditempatkan pada alokasi yang baik dalam pembelajarannya.

B. Analisis Data

1. Perbedaan nilai rata-rata sikap siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter (kelas eksperimen) dengan kelas yang tidak menggunakan model pembelajaran tersebut (kelas kontrol)

Data hasil perbedaan sikap siswa terdiri dari sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner. Untuk sebelum perlakuan tahap 1 diberikan kuesioner dengan 36 pernyataan. Pernyataan tersebut diuji pada kedua kelas (kelas eksperimen dan kelas kontrol), kemudian dihitung validitas butirnya. Setelah itu dilakukan lagi sebelum perlakuan tahap 2 dan setelah perlakuan yang berisikan 21 pernyataan dengan isi yang sama. Kuesioner tersebut diuji pada kelas XI IPS 1 yang menjadi kelas eksperimen dengan jumlah siswa 42 orang dan kelas XI IPS 2 yang menjadi kelas kontrol dengan jumlah siswa 42 orang. Selanjutnya data tersebut dianalisis. Setelah lembar jawaban diperiksa, diperoleh rata-rata pada setiap butir pernyataan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol seperti dideskripsikan pada Tabel 4.2 dan Tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.2
Perbandingan Rata-Rata Sebelum Perlakuan
Antar Kelas Kontrol dan Eksperimen

Karakter	Sebelum Perlakuan		
	Kontrol	ket	Eksperimen
Kejujuran	95.25	>	94.5
Tanggungjawab	102	<	102.5
Kerja Keras	104	>	102.75
Nasionalis	104.5	>	104.25
Demokratis	102.25	<	103.75
Komunikatif	101.25	>	99.75
Total	609.25	>	607.5
mean	101.4375	>	101

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2017

Berdasarkan tabel 4.2 diatas memperlihatkan bahwa skor rata-rata kelas kontrol dan eksperimen masih belum ada perbedaan yang spesifik, keduanya memiliki skor 101. Pada karakter kejujuran, kelas kontrol memiliki skor rata-rata lebih tinggi 0,75 dari kelas eksperimen dengan nilai 95,25. Skor rata-rata yang memiliki nilai hampir serupa juga dimiliki oleh karakter tanggungjawab dan nasionalis.

Untuk karakter tanggungjawab diungguli oleh kelas eksperimen dengan selisih skor rata-rata 0,5. Keunggulan ini sangat tidak mempengaruhi jika dilihat dari perbedaan skornya. Selanjutnya skor rata-rata karakter nasionalis kelas kontrol lebih tinggi dari pada kelas eksperimen. Selisih skor rata-ratanya adalah 0,25. Hal ini membuktikan bahwa karakter kejujuran, tanggungjawab dan nasionalis yang dimiliki oleh siswa kelas kontrol dan eksperimen memiliki kesamaan sikap.

Namun pada karakter kerja keras memiliki selisih skor sebesar 1,25 yang diungguli oleh kelas kontrol. Memang ada perbedaan karakter kerja keras pada kedua kelas tersebut, peneliti memperhatikan bahwa kelas kontrol lebih semangat dalam mengerjakan tugas dan lebih tepat waktu mengumpulkan tugas dari pada kelas eksperimen.

Jika dilihat dari total skor rata-rata kedua kelas, bahwa kelas kontrol memiliki karakter lebih baik jika dibandingkan dengan kelas eksperimen. Selisih skor rata-ratanya adalah 1,75 yang didapat dari nilai 609,25 pada kelas kontrol dan 607,5 pada kelas eksperimen. Sikap peserta didik yang terlihat pada kelas kontrol memang lebih berani dalam menyampaikan pendapatnya ke guru dan lebih terlihat ingin benar-benar mengerjakan kewajibannya. Setelah melihat perbandingan skor rata-rata karakter pada sebelum perlakuan, berikut akan dideskripsikan skor rata-rata pada setelah perlakuan.

Tabel 4.3
Perbandingan Rata-Rata Setelah Perlakuan Antar
Kelas Kontrol dan Eksperimen

Karakter	Setelah Perlakuan		
	Kontrol	Ket	Eksperimen
Kejujuran	95.5	<	135.25
Tanggungjawab	99.75	<	140.25
Kerja Keras	110.5	<	134.75
Nasionalis	104.75	<	137
Demokratis	103.5	<	134.5
Komunikatif	111.5	<	138
Total	625.5	<	819.75
mean	102.625	<	136.8125

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2017

Pada tabel diatas diketahui bahwa rata-rata total yang diperoleh kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Selisih dari rata-rata total pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 190,25. Angka ini membuktikan bahwa adanya perbedaan karakter antara kelas kontrol dan eksperimen. Perubahan karakter pada kelas eksperimen jauh lebih meningkat dibandingkan dengan kelas kontrol.

Jika dilihat dari skor rata-rata keenam karakter, maka karakter tanggungjawab menempati nilai tertinggi pada kelas eksperimen. Selisih skor rata-rata karakter tanggungjawab dari kedua kelas tersebut adalah 40,5. Hasil tersebut membuktikan bahwa karakter tanggungjawab sangat meningkat di kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat dari sikap siswa dalam mengerjakan kewajibannya dikelas, seperti mengerjakan pekerjaan rumah, tugas diskusi dan piket. Namun pada kelas kontrol perubahan sikap tanggungjawab pada siswa menurun dari sebelum melakukan penelitian (sebelum perlakuan).

Pada skor rata-rata karakter kejujuran menempati nilai tertinggi setelah karakter tanggungjawab. Selisih dari skor rata-rata pada karakter kejujuran adalah 39,75. Dari hasil tersebut memang diketahui bahwa siswa kelas eksperimen memiliki perubahan yang sangat baik setelah dilakukannya penelitian. Untuk karakter kerja keras memiliki selisih skor rata-rata paling rendah yaitu dengan nilai 24,25. Namun skor rata-rata tertinggi pada karakter kerja keras ditempati oleh kelas eksperimen. Semangat belajar yang dimiliki kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Selanjutnya dilakukan uji beda pada kelas kontrol

dan kelas eksperimen untuk mengetahui perbedaan yang terjadi setelah penelitian berlangsung.

2. Skor Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah dihitung skor rata-rata keenam karakter pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, kemudian data tersebut dianalisis lagi. Maka diperoleh skor setiap karakternya yaitu jumlah, skor mean, skor median, skor modus dan deviasi standar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol seperti dideskripsikan pada Tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4
Deskripsi Skor Sebelum Perlakuan
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sebelum Perlakuan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah	2432	2430
Mean	9.650793651	9.642857143
Median	10	10
Modus	10	10
SD	1.179624225	1.347651259

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2017

Berdasarkan Tabel 4.4 diatas memperlihatkan bahwa skor jumlah keenam karakter pada tahap sebelum perlakuan kelas eksperimen adalah 2432, sedangkan skor jumlah keenam karakter kelas kontrol adalah 2430. Kemudian data tersebut memperlihatkan skor rata-rata pada kelas eksperimen adalah 9,65, sedangkan skor rata-rata pada kelas kontrol adalah 9,64. Diketahui bahwa selisih skor rata-rata

antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 0,01. Maka karakter siswa pada kelas eksperimen dan kontrol cenderung memiliki karakter yang sama.

3. Uji Normalitas Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Uji normalitas dilakukan dengan *One-Sample Kolmogorov-Sminov Test* yang dianalisis dengan SPSS 22 dengan membandingkan probabilitas Asymp. Sig dengan nilai *alpha* (α). Kriteria pengujian adalah apabila probabilitas Asymp. Sig (Sig 2-tailed) > nilai *alpha*, maka hasil tes dikatakan berdistribusi normal. Hipotesis pengujian uji normalitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Sminov Test* adalah sebagai berikut:

H_0 : angka signifikan (Sig) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

H_1 : angka signifikan (Sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Hasil dari uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Sminov Test* pada *software* SPSS 22 dengan *output* ditunjukkan pada Tabel 4.5 sebagai berikut, sedangkan perhitungan secara lengkap dapat dilihat dalam lampiran.

Tabel 4.5
Hasil Uji Normalitas Sebelum Perlakuan
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Data	Asymp.Sig						α	Keterangan
		K	T	KK	N	D	KO		
1	Kelas Kontrol	0,267	0,165	0,182	0,193	0,245	0,174	0,05	normal
	Kelas Eksperimen	0,143	0,169	0,218	0,238	0,196	0,178	0,05	normal

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2017

Berdasarkan Tabel 4.5 diatas, diketahui bahwa ada enam karakter yang diuji normalitasnya. Keenam karakter itu adalah K (kejujuran), T (tanggungjawab), KK

(kerja keras), N (nasionalis), D (demokratis), dan KO (komunikatif). Jika dilihat keenam karakter memiliki nilai signifikansi untuk uji *One-Sample Kolmogorov-Sminov Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada sebelum perlakuan. Nilai signifikansi untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dari sebelum perlakuan diatas lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa sampel yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

4. Uji Homogenitas Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah diketahui bahwa nilai sebelum perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas varian data. Untuk menguji data sebelum perlakuan kedua kelas tersebut homogen atau tidaknya, penulis menggunakan uji *Marginal Homogeneity Test* pada SPSS 22. Kriteria uji homogenitas dilakukan dengan membandingkan angka signifikan Asymp. Sig dengan nilai *alpha* (α), dengan ketentuan, jika angka signifikan (Sig) lebih besar dari α (0,05), maka H_0 ditolak, sebaliknya jika angka signifikan (Sig) lebih kecil dari α (0,05), maka H_0 diterima. Hipotesis pengujian uji homogenitas dengan menggunakan analisis *Marginal Homogeneity Test* adalah:

H_0 : Kedua varian populasi adalah tidak homogen

H_1 : Kedua varian populasi adalah homogen

Uji homogenitas diperoleh output yang ditunjukkan pada Tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Uji Homogenitas Varians Sebelum Perlakuan
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Data	Asymp.Sig						a	Ket.
		K	T	KK	N	D	KO		
1	Sebelum perlakuan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	0.824	0.581	0.592	0.903	0.536	0.657	0.05	Homogen

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2017

Berdasarkan Tabel 4.6 diatas, diperoleh angka signifikansi pada sebelum perlakuan untuk keenam karakter adalah 0.824, 0.581, 0.592, 0.903, 0.536, dan 0.657. oleh karena angka signifikansi lebih besar dari 0,05, maka H_0 ditolak dan terima H_1 dengan kesimpulan data sebelum perlakuan kelas eksperimen maupun kelas kontrol bersifat homogen atau memiliki varians populasi yang sama pada setiap karakternya.

5. Uji T Sebelum Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas terhadap data sebelum perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol memenuhi syarat analisis terhadap asumsi-asumsi dengan menggunakan uji perbedaan rata-rata data hasil sebelum perlakuan dengan menggunakan statistik parametrik yaitu uji-t pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan menggunakan analisis *Independent Sample Test*. Hipotesis pengujian adalah sebagai berikut:

H_0 : tidak ada perbedaan rata-rata skor pada kedua kelas

H_1 : terdapat perbedaan rata-rata skor pada kedua kelas.

Dilakukan uji dua pihak (*sig two tailed*) dengan kriteria pengujian: H_0 diterima, jika $-t_{tabel} < t_{hitung} < + t_{tabel}$, sedangkan pada keadaan lain H_0 ditolak. Untuk pengujian nilai rata-rata sebelum perlakuan kelas eksperimen dan kelas control serta untuk mengetahui nilai signifikansi kedua kelas tersebut, penulis menggunakan uji *independent sample t-test* pada SPSS 22. Output hasil perhitungan uji *independent sample t-test* tersebut ditunjukkan pada Tabel 4.7 berikut :

Tabel 4.7
Hasil Uji Perbedaan Skor Sebelum Perlakuan
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Sebelum Perlakuan	Mean	Sig. (2-tailed)	Keterangan
K_kejujuran	0.07143	0.827	Tidak ada perbedaan
E_kejujuran			
K_tanggungjawab	-0.16667	0.587	Tidak ada perbedaan
E_tanggungjawab			
K_kerja keras	0.11905	0.598	Tidak ada perbedaan
E_kerja keras			
K_nasionalis	0.02381	0.904	Tidak ada perbedaan
E_nasionalis			
K_demokratis	-0.14286	0.542	Tidak ada perbedaan
E_demokratis			
K_komunikatif	0.14286	0.662	Tidak ada perbedaan
E_komunikatif			

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2017

Dari Tabel 4.7 diatas terdapat sebelum perlakuan dari keenam karakter di kelas kontrol (K) dan kelas eksperimen (E) yang memiliki rata-rata yang berbeda. Hasil dari analisis diketahui bahwa nilai sig.(2-tailed) pada karakter kejujuran sebesar $0,0827 > 0,05$. Karena nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,0827 lebih kecil 0,05

maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan karakter yang signifikan pada data sebelum perlakuan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Selanjutnya pada kelima karakter yang memperoleh hasil dengan karakter tanggungjawab adalah 0,587, kerja keras adalah 0,598, nasionalis adalah 0,904, demokratis adalah 0,542, dan komunikatif adalah 0,662. Kelima karakter tersebut memiliki nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed}) > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan karakter yang signifikan pada data sebelum perlakuan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Maka H_0 diterima dengan kata lain karakteristik siswa pada kedua kelas (eksperimen dan kontrol) adalah sama.

6. Skor Setelah Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah diberikan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan tanpa menggunakan model pembelajaran tersebut, siswa diberikan kuesioner sebagai tes akhir (setelah perlakuan). Seperti halnya data sebelum perlakuan, data setelah perlakuan juga diuji normalitas dan homogenitas sebelum menguji perbedaan rata-ratanya, kemudian data dianalisis. Setelah lembar kuesioner diperiksa, diperoleh jumlah, skor mean, skor median, skor modus dan deviasi standar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol seperti dideskripsikan pada Tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8
Deskripsi Skor Setelah Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah Perlakuan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah	3279	2583
Mean	13.01190476	10.25
Median	13	10
Modus	12	10
SD	1.228746463	1.390419696

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2017

Berdasarkan Tabel 4.8 diatas memperlihatkan bahwa skor rata-rata karakteristik siswa kelas eksperimen pada setelah perlakuan adalah 13,01, sedangkan skor rata-rata karakteristik siswa kelas kontrol pada setelah perlakuan adalah 10,25. Diketahui bahwa selisih skor rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 2,76. Maka karakter siswa pada kelas eksperimen dan kontrol memiliki perbedaan karakter.

7. Uji Normalitas Setelah Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Untuk menguji apakah ada perbedaan dari dua rata-rata setelah perlakuan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, terlebih dahulu data diuji normalitas dan homogenitasnya. Uji normalitas dilakukan dengan *One-Sample Kolmogorov-Sminov Test* yang dianalisis dengan SPSS 22 dengan membandingkan probabilitas Asymp. Sig dengan nilai *alpha* (α). Kriteria pengujian adalah apabila probabilitas Asymp. Sig (Sig 2-tailed) > nilai *alpha*, maka hasil tes dikatakan berdistribusi

normal. Hipotesis pengujian uji normalitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Sminov Test* adalah sebagai berikut:

H_0 : angka signifikan (Sig) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

H_1 : angka signifikan (Sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Hasil dari uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Sminov Test* pada *software* SPSS 22 dengan *output* ditunjukkan pada Tabel 4.9 sebagai berikut, sedangkan perhitungan secara lengkap dapat dilihat dalam lampiran.

Tabel 4.9
Hasil Uji Normalitas Setelah Perlakuan
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Data	Asymp.Sig						a	Ket.
		K	T	KK	N	D	KO		
2	Kelas Kontrol	0,178	0,205	0,166	0,182	0,175	0,185	0,05	normal
	Kelas Eksperimen	0,196	0,175	0,237	0,211	0,275	0,236	0,05	normal

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2017

Berdasarkan Tabel 4.9 diatas, diketahui bahwa ada enam karakter yang diuji normalitasnya. Keenam karakter itu adalah K (kejujuran), T (tanggungjawab), KK (kerja keras), N (nasionalis), D (demokratis), dan KO (komunikatif). Jika dilihat keenam karakter memiliki nilai signifikansi untuk uji *One-Sample Kolmogorov-Sminov Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada setelah perlakuan. Nilai signifikansi untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dari setelah perlakuan diatas lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa sampel yang diperoleh

dari kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

8. Uji Homogenitas Setelah Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah diketahui bahwa nilai setelah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas varian data. Untuk menguji data setelah perlakuan kedua kelas tersebut homogen atau tidaknya, penulis menggunakan uji *Marginal Homogeneity Test* pada SPSS 22. Kriteria uji homogenitas dilakukan dengan membandingkan angka signifikan Asymp. Sig dengan nilai *alpha* (α), dengan ketentuan, jika angka signifikan (Sig) lebih besar dari α (0,05), maka H_0 ditolak, sebaliknya jika angka signifikan (Sig) lebih kecil dari α (0,05), maka H_0 diterima. Hipotesis pengujian uji homogenitas dengan menggunakan analisis *Marginal Homogeneity Test* adalah:

H_0 : Kedua varian populasi adalah tidak homogen

H_1 : Kedua varian populasi adalah homogen

Dari data skor setelah perlakuan kelas kontrol dan kelas eksperimen, setelah dilakukan uji homogenitas diperoleh output yang ditunjukkan pada Tabel 4.10 sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Uji Homogenitas Varians Setelah Perlakuan
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Data	Asymp.Sig						a	Keterangan
		K	T	KK	N	D	KO		
2	Setelah perlakuan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0.05	Tidak Homogen

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2017

Berdasarkan Tabel 4.10 diatas, diperoleh angka signifikan pada setelah perlakuan adalah 0,000. Oleh karena angka signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka diterima H_0 dan H_1 ditolak dengan kesimpulan data setelah perlakuan kelas eksperimen maupun kelas kontrol tidak bersifat homogen atau memiliki varians yang tidak sama.

9. Uji *Mann-Whitney Test* Data Setelah Perlakuan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas terhadap data setelah perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol, ternyata data kedua kelas normal tetapi tidak homogen dalam karakteristik siswanya. Sehingga pengujian perbedaan rata-rata data hasil setelah perlakuan dengan menggunakan statistik *non-parametrik* yaitu uji-*t* menggunakan *Mann-Whitney Test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ uji dua pihak, (*sig two tailed*) dengan kriteria pengujian: H_0 diterima, jika nilai sig > dari nilai α , sedangkan pada keadaan lain H_0 ditolak. Hipotesis pengujian adalah sebagai berikut:

H_0 : tidak ada perbedaan rata-rata skor pada kedua kelas

H_1 : terdapat perbedaan rata-rata skor pada kedua kelas

Untuk menguji nilai rata-rata setelah perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol serta untuk mengetahui nilai signifikansi kedua kelas tersebut, penulis menggunakan uji *Mann-Whitney Test* pada SPSS 22. Output hasil perhitungan uji *Mann-Whitney Test* tersebut ditunjukkan pada Tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11
Hasil Uji *Mann-Whitney Test* Setelah Perlakuan
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Data	Asymp.Sig	A	Ket.
1	Setelah perlakuan kelas eksperimen dan kontrol	0,004	0,05	Terdapat perbedaan yang signifikan

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2017

Berdasarkan Tabel 4.11, diperoleh angka signifikansi pada setelah perlakuan adalah 0,004. Oleh karena angka signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak, dengan kata lain karakteristik siswa dalam skala pengukuran akhir kedua kelas (eksperimen dan kontrol) adalah terdapat perbedaan secara signifikan.

10. Uji Perbedaan Karakteristik Siswa Antara Sebelum dan Sesudah Perlakuan pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Setelah mengetahui karakteristik siswa pada sebelum perlakuan dan setelah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diatas, selanjutnya adalah membandingkan antara sebelum perlakuan dan setelah perlakuan dari masing-masing kelas. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui perbedaan karakteristik siswa pada masing-masing kelas setelah diberikan perlakuan.

Sebelum melakukan analisis uji perbedaan rata-rata terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Hipotesis pengujian pada uji normalitas dengan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Sminov Test* adalah sebagai berikut:

H_0 : angka signifikan (Sig) < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

H_1 : angka signifikan (Sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Hasil dari uji normalitas sebelum perlakuan dan setelah perlakuan menggunakan uji *One-Sample Kolmogorov-Sminov Test* pada *software* SPSS 22 dengan *output* ditunjukkan pada Tabel 4.12 sebagai berikut, sedangkan perhitungan secara lengkap dapat dilihat dalam lampiran.

Tabel 4.12
Hasil Uji Normalitas Sebelum dan Setelah Perlakuan

No	Data	Asymp.Sig						<i>a</i>	Ket.
		K	T	KK	N	D	KO		
1	Sebelum perlakuan Kelas Kontrol	0,267	0,165	0,182	0,193	0,245	0,174	0,05	normal
	Sebelum perlakuan Kelas Eksperimen	0,143	0,169	0,218	0,238	0,196	0,178	0,05	normal
2	Setelah perlakuan Kelas Kontrol	0,178	0,205	0,166	0,182	0,175	0,185	0,05	normal
	Setelah perlakuan Kelas Eksperimen	0,196	0,175	0,237	0,211	0,275	0,236	0,05	normal

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2017

Berdasarkan Tabel 4.12 diatas, terlihat bahwa nilai signifikansi untuk uji *One-Sample Kolmogorov-Sminov Test* diketahui bahwa ada enam karakter yang diuji normalitasnya. Keenam karakter itu adalah K (kejujuran), T (tanggungjawab), KK (kerja keras), N (nasionalis), D (demokratis), dan KO (komunikatif). Berdasarkan uji normalitas menunjukkan bahwa sampel yang diperoleh dari sebelum perlakuan dan setelah perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal karena lebih besar dari nilai signifikansi 0,05.

Setelah diketahui bahwa nilai sebelum perlakuan dan setelah perlakuan karakteristik siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas varians data. Kriteria uji homogenitas dilakukan dengan membandingkan angka signifikan Asymp. Sig dengan nilai *alpha* (*a*), dengan ketentuan, jika angka signifikan (Sig) lebih besar dari *a* (0,05), maka H_0 ditolak, sebaliknya jika angka signifikan (Sig)

lebih kecil dari α (0,05), maka H_0 diterima. Hipotesis pengujian uji homogenitas dengan menggunakan analisis *Marginal Homogeneity Test* adalah:

H_0 : Kedua varian populasi adalah tidak homogen

H_1 : Kedua varian populasi adalah homogen

Untuk menguji homogenitas data sebelum perlakuan dan setelah perlakuan kedua kelas tersebut homogen atau tidaknya, penulis menggunakan uji *Marginal Homogeneity Test* pada SPSS 22. Adapun *output* dari data uji homogenitas tersebut ditunjukkan pada Tabel 4.13 sebagai berikut:

Tabel 4.13
Hasil Uji Homogenitas Sebelum dan Setelah Perlakuan
pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Data	Asymp.Sig						A	Keterangan
		K	T	KK	N	D	KO		
1	Sebelum perlakuan dan setelah perlakuan kelas kontrol	0,031	0,732	0,63	0,218	0,657	0,109	0,05	homogen
2	Sebelum perlakuan dan setelah perlakuan kelas eksperimen	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,000	0,05	tidak homogen

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2017

Berdasarkan uji homogenitas diatas nilai signifikansi uji *Marginal Homogeneity* statistik menunjukkan nilai untuk sebelum perlakuan dan setelah perlakuan kelas kontrol diatas 0,05. Sehingga H_0 .ditolak yang berarti data nilai sebelum perlakuan dan setelah perlakuan kelas kontrol adalah homogen. Sedangkan nilai untuk sebelum perlakuan dan setelah perlakuan kelas eksperimen

dibawah 0,05. Maka H_0 diterima yang berarti data nilai sebelum perlakuan dan setelah perlakuan kelas eksperimen adalah tidak homogen.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas terhadap sebelum perlakuan dan setelah perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol, ternyata data kedua kelas normal tetapi ada yang homogen dan tidak homogen dalam perubahan karakteristik siswa. Untuk sebelum perlakuan dan setelah perlakuan kelas kontrol didapat hasil berdistribusi normal dan homogen. Sehingga uji hipotesis perbedaan rata-rata data hasil sebelum perlakuan dan setelah perlakuan kelas kontrol menggunakan statistik parametrik dengan menggunakan uji *Independent Sample Test*. Hipotesis pengujian adalah sebagai berikut:

H_0 : tidak ada perbedaan rata-rata skor pada kedua kelas

H_1 : terdapat perbedaan rata-rata skor pada kedua kelas.

Penulis menggunakan uji *independent sample t-test* pada SPSS 22. Output hasil perhitungan uji *independent sample t-test* tersebut ditunjukkan pada Tabel 4.14 berikut :

Tabel 4.14

Hasil Uji Beda Sebelum dan Setelah Perlakuan Kelas Kontrol

No	Data	Asymp.Sig	A	Ket.
1	Sebelum perlakuan dan setelah perlakuan kelas kontrol	0,41	0,05	Tidak terdapat perbedaan yang signifikan

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2017

Berdasarkan Tabel 4.14, diperoleh angka signifikansi pada sebelum perlakuan dan setelah perlakuan kelas kontrol adalah 0,41. Oleh karena angka signifikansi lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima, dengan kata lain perubahan karakteristik siswa dalam skala pengukuran adalah tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Selanjutnya diketahui bahwa sebelum perlakuan dan setelah perlakuan kelas eksperimen didapat hasil berdistribusi normal dan tidak homogen. Sehingga uji hipotesis perbedaan rata-rata data hasil sebelum perlakuan dan setelah perlakuan kelas eksperimen menggunakan statistik non-parametrik dengan menggunakan uji *Mann-Whitney Test*. Pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ uji dua pihak, (*sig two tailed*) dengan kriteria pengujian: H_0 diterima, jika nilai sig > dari nilai α , sedangkan pada keadaan lain H_0 ditolak. Hipotesis pengujian adalah sebagai berikut:

H_0 : tidak ada perbedaan rata-rata skor pada kedua kelas

H_1 : terdapat perbedaan rata-rata skor pada kedua kelas

Output hasil perhitungan uji *Mann-Whitney Test* tersebut ditunjukkan pada Tabel 4.15 berikut:

Tabel 4.15
Hasil Uji Mann-Whitney Test
Sebelum dan Setelah perlakuan Kelas Eksperimen

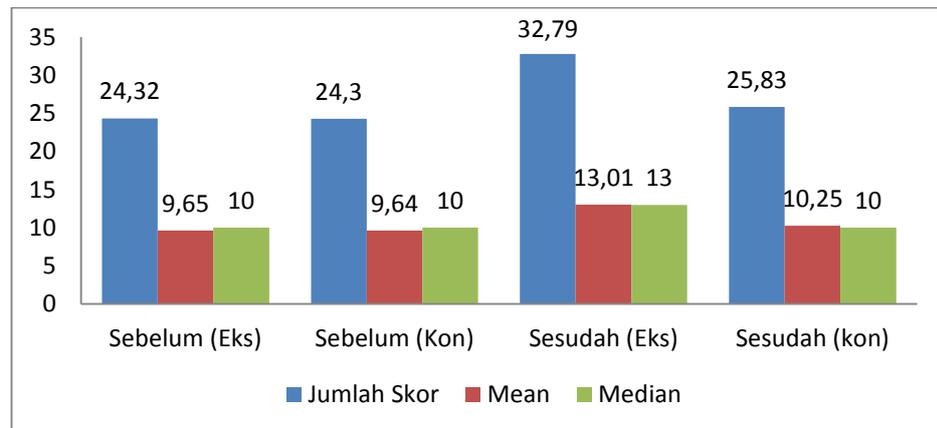
No	Data	Asymp.Sig	<i>a</i>	Ket.
2	Sebelum perlakuan dan setelah perlakuan kelas eksperimen	0,004	0,05	Terdapat perbedaan yang signifikan

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2017

Berdasarkan Tabel 4.16, diperoleh angka signifikansi pada sebelum perlakuan dan setelah perlakuan kelas eksperimen adalah 0,004. Oleh karena angka signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak, dengan kata lain perubahan karakteristik siswa dalam skala pengukuran adalah terdapat perbedaan yang signifikan.

C. Pembahasan

Dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan karakteristik siswa yang lebih baik sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen. Dan tidak adanya perbedaan karakteristik siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol. Berikut adalah perbandingan data sebelum perlakuan dan setelah perlakuan antar kelas ditunjukkan pada Gambar 4.2:



Gambar 4.2

**Diagram Batang Rata-Rata Nilai Sebelum dan Setelah
Perlakuan Karakteristik Siswa**

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2017

Pada Gambar 4.2 diatas diketahui ada jumlah skor, mean dan median dalam membandingkan sebelum perlakuan dan setelah perlakuan antar kelas. Pada jumlah skor, angka aslinya didapat dari nominal ribuan, yaitu 2432, 2430, 3279 dan 2583. Namun karena peniliti ingin membandingkannya pada diagram batang, maka dijadikanlah nilai puluhan. Terlihat jelas bahwa hasil setelah perlakuan kelas eksperimen sangat meningkat dibandingkan hasil sebelum perlakuannya. Dan jika dibandingkan dengan kelas kontrol, hasilnya jauh lebih baik kelas eksperimen. Selanjutnya peneliti ingin membandingkan hasil dari perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam persentase pengkategorian karakter. Berikut adalah pengkategorian penilaian karakter yang dijelaskan pada Tabel 4.16 .¹

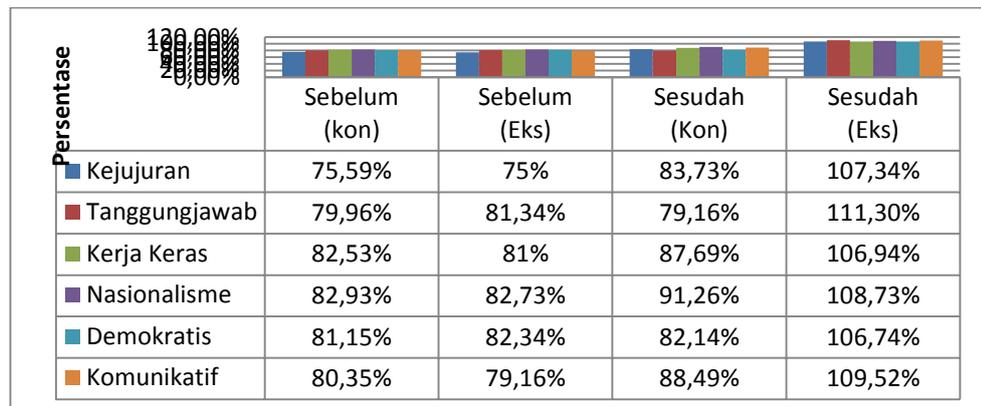
¹ Marnasusanti, *Keterampilan Proses Sains Siswa*, (Semarang: UNNES, 2007), h. 48.

Tabel 4.16
Pengkategorian Penilaian Karakter

No	Rentang Nilai	Kategori
1	81 – 100	Sangat Baik
2	61 – 80	Baik
3	41 – 60	Cukup Baik
4	21 – 40	Kurang Baik
5	< 20	Sangat Kurang Baik

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2017

Setelah diketahui pengkategorian penilaian karakter, maka akan dijelaskan pada Gambar 4.3 sebagai berikut:



Gambar 4.3

Pengkategorian Karakter Antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Sumber: Diolah oleh peneliti, 2017

Secara hasil dari perlakuan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka hasilnya adalah untuk sebelum perlakuan kelas kontrol memiliki kategori karakter baik pada karakter kejujuran, tanggungjawab dan komunikatif, lalu untuk karakter kerja keras, nasionalisme dan demokratis memiliki kategori sangat baik. Selanjutnya untuk sebelum perlakuan kelas eksperimen memiliki kategori karakter baik pada karakter kejujuran dan komunikatif, lalu untuk karakter kerja keras, tanggungjawab, nasionalis, demokratis dan komunikatif memiliki kategori sangat baik.

Kemudian untuk setelah perlakuan kelas kontrol memiliki kategori baik pada karakter tanggungjawab, dan pada karakter kejujuran, kerja keras, nasionalisme, demokratis dan komunikatif memiliki kategori sangat baik. Selanjutnya untuk setelah perlakuan kelas eksperimen hasilnya adalah keenam karakter memiliki kategori sangat baik. Jika dibandingkan dengan rentang nilai, setelah perlakuan kelas kontrol dan kelas eksperimen hampir hanya berbeda sedikit

hasilnya. Namun jika dibandingkan dengan nilai persentase, setelah perlakuan kelas eksperimen memiliki nilai lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal tersebut membuktikan bahwa adanya perbedaan karakter antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan peneliti, analisis dan pembahasan yang telah dilakukan pada Bab IV mengenai “Pengembangan Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa SMAN 1 Tarumajaya di Kabupaten Bekasi”, diperoleh beberapa kesimpulan yang merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam rumusan masalah, kesimpulan-kesimpulan tersebut adalah:

1. Proses pengembangan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan ekonomi mengikuti tahapan-tahapan kegiatan penelitian *Research and Development*. Dengan menggunakan model 4 – D (Four D Model) yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan. Namun peneliti hanya menggunakan model tersebut sampai tahap pengembangan saja.
2. Produk yang dihasilkan oleh peneliti ada tiga yaitu: Silabus Berbasis Pendidikan Karakter, RPP Berbasis Pendidikan Karakter dan Kumpulan Tahap-Tahap Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter.
3. Peneliti menggunakan indeks Aiken’s V. Model dinilai valid secara isi, karena skor penilaian ahli materi memiliki nilai koefisien Aiken’s berkisaran 0 – 1.
4. Perbedaan nilai pada kelas kontrol dan eksperimen memiliki perbedaan yang signifikan dimana nilai karakter yang menerapkan model pembelajaran

ekonomi berbasis pendidikan karakter (kelas eksperimen) lebih baik dari kelas kontrol.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian mengenai “Pengembangan Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa SMA 1 Tarumajaya di Kabupaten Bekasi, maka peneliti menemukan ada perbedaan yang signifikan terhadap penerapan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter dengan model pembelajaran tanpa menerapkan pendidikan karakter. Dengan demikian dapat diketahui bahwa implikasinya adalah sebagai berikut:

1. Proses penelitian menggunakan metode *Research and Development*. Dengan menggunakan model 4 – D (*Four D Model*) sampai tahap penyebaran saja berdampak bagi peneliti untuk tidak bisa menyebarkan produk pada skala besar. Maka peneliti hanya mengimplementasikannya pada skala kecil, dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.
2. Menghasilkan tiga produk pada penelitian berimplikasi memberikan sebuah model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter dengan berbagai cara yang menarik untuk diterapkan oleh guru. Hal ini dapat membuat guru lebih kreatif dalam merencanakan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan karakter siswa.
3. Model pembelajaran berbasis pendidikan karakter dapat dijadikan solusi pada permasalahan karakter siswa. Karena dengan cara pembelajaran yang

menarik dapat mempermudah siswa dalam menerima nilai-nilai moral yang telah disampaikan oleh guru.

C. Saran

Setelah mengadakan penelitian dan memperoleh hasilnya, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan peneliti lain dapat melanjutkan penelitian ini sampai tahap penyebaran pada model 4-D (*Four D Model*), agar dapat mengimplementasikan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter pada skala besar.
2. Peneliti mengharapkan peneliti lain dapat menyempurnakan produk model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter. Serta dapat melakukan penelitian pada mata pelajaran selain ekonomi.
3. Guru-guru ekonomi dapat memanfaatkan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter dalam proses belajar mengajar di kelas untuk menanamkan nilai-nilai moral kepada siswa dengan beranekaragam cara yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ahmadi,A dan Nur, U. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Rineka Cipta. 1991.
- Amin, Maswardin. *Pendidikan Karakter Anak Bangsa*. Jakarta: Baduose Media. 2011.
- Amri, Sofan dan Lif. *Pengembangan & Model Pembelajaran Tematik Integratif*. Jakarta: Prestasi Pustaka. 2009.
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta. 2003.
- Aziz, Hamka. *Pendidikan Karakter Berpusat Pada Hati*. Jakarta:Al-Mawardi Prima. 2011.
- Buchori, Mochtar. *Character building dan pendidikan kita*. Jakarta: Kompas. 2007.
- Chapra, M.Umer. *Masa Depan Ilmu Ekonomi Sebuah Tinjauan Islam*. Jakarta: Gema Insani. 2001.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006.
- Kurniawa, Syamsul. *Pendidikan Karakter: Konsepsi & Implementasinya Secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2013.
- Marimba,Ahmad. *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*. Bandung: Al-Ma'arif. 1989.
- Marnasusanti. *Keterampilan Proses Sains Siswa*. Semarang: UNNES. 2007.
- Mulyasa. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara. 2011.
- Murniati. *Implementasi Manajemen Stratejik*. Bandung : Ciptapustaka Media Perintis. 2009.

- Putra, Nusa. *Research and Development Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers. 2011.
- Retnawati, Heri. *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta. 2016.
- Salim, M dan Kurniawan, S. *Studi Ilmu Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Arruzz Media. 2012.
- Salim, Moh Haitami. *Studi Ilmu Pendidikan Islam*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2013.
- Salma, Dewi. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Pradana Media Group. 2007.
- Sari, Elsi dan Advendi. *Hukum Dalam Ekonomi*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia. 2008.
- Skousen, Mark. *Sejarah pemikiran Ekonomi: Sang Maestro “Teori-Teori Ekonomi Modern”*. Jakarta : Prenada. 2005.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan – Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta. 2008.
- Sukwiaty. *Ekonomi SMA Kelas X*. Jakarta: Yudistira. 2009.
- Sutopo, HB. *Metode Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press. 2006.
- Suyono dan Hariyanto. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Surabaya : Rosda. 2011.
- Tadkiroatun, Musfiroh. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas. 2005.
- Toha, Anggono. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka. 2007.
- Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara. 2009.
- Zubaedi. *Pendidikan Berbasis masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2009.
- Zubaedi. *Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana. 2011.

Jurnal dan Sumber Internet

- Baitul, Muhammad. *Perkembangan Moral Menurut Teori Lawrence Kohlberg*. (Online). www.psikologizone.com.
- Ndr. *Kekerasan Guru Terjadi pada Siswa Sekolah Dasar*. (Online). www.detik.com.
- Nugroho, Adi. *Pembobolan Mesin ATM Oleh Pelajar di Bekasi*. (Online). www.merdeka.com.
- Yana, Andri. *Menghadapi Kurikulum Baru Pendidikan Indonesia*. (Online). www.kompasiana.com.
- Agung, Leo. *Character education Integration In Social Studies Learning*. International Journal of History education, Vol. XII, no. 2. 2011.
- Dewi, Tiara Anggia. *Implementasi Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Ekonomi di Sekolah*. Universitas Muhammadiyah Metro. 2015.
- Devi, Maharani. *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Kelompok Caterpillar di TK Cahaya Bangsa Utama Sleman Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta. 2016.
- Djuwiita, Warni. *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal (Suatu Kajian Tentang Permainan Tradisional dan Nilai Keislama Sebagai Lokal Identity Etnis Sasak)*. Mataram. 2010.
- Emiasih, Dewi. *Pengaruh Pemahaman Guru Tentang Pendidikan Karakter Terhadap Pelaksanaan Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Sosiologi*. UNNES. 2011.
- Endang Surahman, Popo dan Lina. *Pengembangan Model Pembelajaran Ilmu Kealaman Dasar (IKD) Berbasis Integrasi Islam-Sains Untuk Membangun Karakter Mahasiswa Universitas Siliwangi*. Universitas Siliwangi. 2016.
- Farida, Ida. *Model Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi: Langkah Strategis dan Implementasinya di Universitas*. Universitas Bandar Lampung. 2012.

- Gall, Meredith, Joyce P. Gall, and Walter R. Borg. *Educational Research: An Introduction (eighth edition)*. New York: longman. 2006.
- Hadi, Rizal. *The Integration of Character Values In The Teaching of Economics;A Case of Selected High School In Banjarmasin*. Universitas Lambung Mangkurat. 2015.
- Jenny, Indrastoeti. *Penanaman Nilai-Nilai Karakter Melalui Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar*. Universitas Sebelas Maret. 2016.
- Kementrian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. *Konsep Pendidikan Karakter Pada Kurikulum*. Jakarta: Kemendiknas. 2010.
- Nur, Yahya. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Operasi Open Source Komputer Multi Media Melalui Model Pembelajaran Diskusi dan Eksperimen*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta. 2016.
- Noor, Juliansyah. *Metodologi Penelitian: skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada. 2011.
- Piscayanti, Kadek. *Pengembangan Model Pembelajaran Sastra Berbasis Karakter dan Lokalitas dalam Mata Kuliah Drama*. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. 2012.
- Putra, Nunuk dan Suharno. *Pengembangan Model Internalisasi Nilai Karakter dalam IPS Melalui VTC di SMP Se Solo Raya*. UNS. 2013.
- Salim, Agus. *Pengembangan Kurikulum Berbasis Karakter: Konsepsi dan Implementasinya*. Universitas Garut. 2007.
- Sariakin. *Model-Based Development of English language Learning Characters In Improving Students Achievement Of SMA*. Serambi Mekkah University. 2016.
- Soesatyo, Yoyok. *Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter*. Universitas Negeri Surabaya. 2015.
- Sprod, Tim. *Philosophical Discussion in Moral Educatio*. London: Routledge. 2011.

Thiagarajan, S, dkk. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minnesota: University of Minnesota. 1974.

Wren, Thomas. *Philosophical Moorings*. In Nucci, Larry P & Narvaez, Darcia. Eds. *Handbook of Moral and Character Education*. New York and London: Routledge Taylon & Francis Group. 2008.

LAMPIRAN 1

Surat Permohonan Izin Mengadakan Observasi


KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
 Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
 Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR. I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV: 4893982
 BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI ; 4752180
 Bagian UHTP: Telepon 4893726, Bagian Keuangan: 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS: 4898486
 Laman: www.unj.ac.id

Nomor : 0064/UN39.12/KM/2017 30 Januari 2017
 Lamp. : -
 Hal : Permohonan Izin Observasi

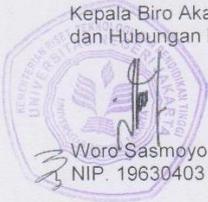
Yth. Kepala SMA Negeri 1 Tarumajaya
 Jl. Tambun Baru, Pahlawan Setia,
 Bekasi

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : **Rima Maharani Aziz**
 Nomor Registrasi : 8105133207
 Program Studi : Pendidikan Ekonomi
 Fakultas : Ekonomi Universitas Negeri Jakarta
 No. Telp/HP : 082299583386

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penyusunan skripsi pada tanggal 13 Februari s.d. 28 Februari 2017.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,
 dan Hubungan Masyarakat

 Woro Sasmoyo, SH
 NIP. 19630403 198510 2 001

Tembusan :
 1. Dekan Fakultas Ekonomi
 2. Kaprog Pendidikan Ekonomi

LAMPIRAN 2

Surat Permohonan Izin Mengadakan Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jalan Rawamangun Muka, Jakarta 13220
 Telepon/Faximile : Rektor : (021) 4893854, PR. I : 4895130, PR II : 4893918, PR III : 4892926, PR IV: 4893982
 BAUK : 4750930, BAAK : 4759081, BAPSI ; 4752180
 Bagian UHTP: Telepon 4893726, Bagian Keuangan: 4892414, Bagian Kepegawaian : 4890536, Bagian HUMAS: 4898488
 Laman: www.unj.ac.id

Nomor : 0400/UN39.12/KM/2017

30 Januari 2017

Lamp. : -

H a l : **Permohonan Izin Mengadakan Penelitian
 untuk Penulisan Skripsi**

Yth. Kepala SMA Negeri 1 Tarumajaya
 Jl. Tambun Baru, Pahlawan Setia,
 Kab. Bekasi

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

N a m a : **Rima Maharani Aziz**
 Nomor Registrasi : 8105133207
 Program Studi : Pendidikan Ekonomi
 Fakultas : Ekonomi Universitas Negeri Jakarta
 No. Telp/HP : 082299583386

Dengan ini kami mohon diberikan ijin mahasiswa tersebut, untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

“Pengembangan Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa SMA Negeri 1 Tarumajaya di Kab. Bekasi”

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,
 dan Hubungan Masyarakat



Woro Sasmoyo, SH
 NIP. 19630403 198510 2 001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ekonomi
2. Kaprog Pendidikan Ekonomi

LAMPIRAN 3

Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian


 PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 TARUMAJAYA
 Alamat : Jl Pahlawan Setia Kec.Tarumajaya Kab. Bekasi Tlp. 021.88992069
 E-mail: smantarja@yahoo.com - website : http://sman1-tarumajaya.sch.id

SUARAT KETERANGAN
 Nomor : 421.3 / 339 / SMAN1-BP3. WIL.II

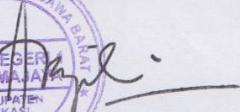
Yang bertanda datangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 1 Tarumajaya Kabupaten Bekasi menerangkan bahwa :

Nama : Rima Maharani Aziz
 NPM : 8105133207
 Program Studi : S.1 Pendidikan Ekonomi

Berdasarkan surat nomor : 0400/UN39.12/KM/2017 Tanggal 30 Januari 2017 Perihal : Permohonan Permohonan Izin Mengadakan Penelitian untuk Penulisan Skripsi

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di atas Benar telah melaksanakan Penelitian untuk penulisan Skripsi berjudul "**Pengembangan Model Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karater Pada Siswa SMAN 1 Tarumajaya Kab.Bekasi**" dilaksanakan pada Tanggal 04 Mei 2017.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bekasi, 04 Mei 2017
 Kepala Sekolah


Ahmad Rojali, M.MPd
 NIP.196803052006041009

LAMPIRAN 4

Lembar Observasi

No	Aspek Yang Diamati	Indikator	Ya	Tidak
1.	Karakter Siswa			
	a. Kejujuran	1. Tidak mencontek kepada teman saat ulangan		
		2. Dapat mengemukakan pendapat dengan benar		
		3. Tidak membawa alat komunikasi saat ulangan atau saat pembelajaran berlangsung		
	b. Tanggungjawab	1. Mengerjakan tugas dari guru		
		2. Memahami dan melakukan sesuatu yang sepatutnya dilakukan		
		3. Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan		
	c. Kerja keras	1. Mengerjakan tugas yang diberikan guru		
		2. Belajar dengan tekun		
		3. tidak mudah menyerah dalam mengerjakan soal		
	d. Nasionalis	1. Mencintai kebudayaan lokal, barang-barang local		
		2. Bangga menjadi anak Indonesia yang berprestasi		
	e. Demokratis	1. Menjadi pemimpin di kelas		
		2. Menghargai pendapat orang lain		
		3. Dapat bekerja sama		
		4. Tidak membedakan teman		
	f. Komunikatif	1. Saling bersalam sapa dengan teman, guru dan petugas sekolah		
		2. Dapat menyampaikan pendapat dengan bahasa yang baik		
2.	Ketersediaan RPP Pendidikan Karakter	Nilai-nilai karakter sudah tercantum dalam RPP (Dokumentasi/Arsip)		
3.	Ketersediaan Silabus Pendidikan Karakter	Nilai-nilai karakter sudah tercantum dalam RPP (Dokumentasi/Arsip)		

LAMPIRAN 5

Lembar Validasi Ahli Materi

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA SISWA SMAN 1 TARUMAJAYA DI KABUPATEN BEKASI

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan Silabus dan RPP dalam pelaksanaan model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia
2. Makna point validitas adalah 1 (tidak baik), 2 (kurang baik), 3 (cukup baik), 4 (baik), 5 (sangat baik)

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Mengkaji keterkaitan antar Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam mata pelajaran					
2.	Mengidentifikasi materi yang menunjang pencapaian KI dan KD					
3.	Kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan KI, KD, dan potensi siswa					
4.	Merumuskan indikator pencapaian kompetensi					
5.	Penambahan instrumen nilai karakter pada silabus dan RPP					
6.	Penambahan instrumen pengembangan model pada silabus dan RPP					
7.	Kesesuaian uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran dalam menerapkan model pembelajaran berbasis karakter					
8.	Kesesuaian urutan kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran dalam menerapkan model pembelajaran ekonomi berbasis karakter					
9.	Kesesuaian menggunakan video, permainan dan literasi					

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	dongeng dalam model pembelajaran ekonomi berbasis karakter					
10.	Menggambarkan konteks kehidupan sehari-hari anak					
	Sesuai dengan taraf perkembangan siswa					
11.	Kejelasan sasaran					
12.	Bahasa yang digunakan komunikatif					
13.	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan dalam menerapkan model pembelajaran					
14.	Aktualitas (<i>up to date</i>) model pembelajaran					
15.	Pengembangan ide model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter					
Jumlah						
Total Penilaian						

Komentar :

Saran:

Kesimpulan :

Belum dapat digunakan	
Dapat digunakan dengan revisi	
Dapat digunakan tanpa revisi	

Bekasi,.....

Validator

()

- Terima Kasih -

LAMPIRAN 6

Data Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
XI IPS 2		XI IPS 2	
No	Nama siswa	No	Nama Siswa
1	Ari Mulyadi	1	Alinda
2	Ayu Victoria	2	Andre Cipto Martianus
3	Ayu Wandari	3	Andre Wahyudinata
4	Dian Sulistyowati	4	Andri Fahrezi
5	Fitri Sari	5	anggi Viani
6	Gita Noe	6	Anisa
7	Indri Ismi Yanti	7	Ari Anggara
8	Karohmatul Laela	8	Azki Gilman
9	Khairunnisa	9	Bahrul Ulum
10	Malia Eka Putri	10	Chandra Herdiansyah
11	Maura Frilicia Van	11	Choirunnisa
12	Mega Amelia	12	Devia
13	Mega Dwi Saputri	13	Dewi Komala Sari
14	Moh. Fitroh Hadi	14	Dewi Nirwana
15	M. Dharma D.	15	Dewi Sekar
16	M. Sahrul R.	16	Dike Amelia
17	Nadia Dwi Aryanti	17	Dita Dwi Rahayu
18	Nafifa Tristi Garindra	18	Diyannah lorenza
19	Nana Mardiana	19	Dwi Sunandar
20	Natanael Christanto	20	Eka Pratiwi
21	Nia Wati	21	Ferdiansyah Antoni
22	Nona Azzah	22	Fili Alifiyah
23	Nurhalimah	23	Gita Silvia
24	Nursaidah	24	Haikal Syah Habibudin
25	Puja Rahman	25	Heryadi
26	Putri Amelia	26	Hikmah Andini
27	Raisul Iman	27	Husnah Rohmafritri
28	Rhadit Yanuar	28	Icha Iestari
29	Rizky Ramadhan	29	Ida Pasariawati
30	Ruben Christian	30	Idris Alandi
31	Selvia	31	Imam Tantowi
32	Sonia Faradhilla	32	Irwan Shihabuddin
33	Sri Rahayu	33	Ismi Yanti
34	Taher Al-Fariz	34	Japarrudin
35	Teguh Darmawan	35	Jenny Ifana
36	Vivin Asryanti	36	Kartika Sari
37	Wafiqa Azizah	37	Khofiah
38	Widatun K.	38	Lutfi Amson
39	Yasin	39	Nur alfi
40	Yuli Nataua	40	Nursa'dah
41	Zubair Zaki	41	Sarmilah
42	Stefanus Alfredo	42	Wafiq Azizah

LAMPIRAN 7

Rekap Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			Rata-Rata
		1	2	3	
1.	Mengkaji keterkaitan antar Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dalam mata pelajaran	4	4	4	4
2.	Mengidentifikasi materi yang menunjang pencapaian KI dan KD	3	4	4	3,7
3.	Kegiatan pembelajaran dirancang dan dikembangkan berdasarkan KI, KD, dan potensi siswa	4	4	4	4
4.	Merumuskan indikator pencapaian kompetensi	4	4	3	3,7
5.	Penambahan instrumen nilai karakter pada silabus dan RPP	4	3	4	3,7
6.	Penambahan instrumen pengembangan model pada silabus dan RPP	4	4	5	4,3
7.	Kesesuaian uraian kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran dalam menerapkan model pembelajaran berbasis karakter	4	4	3	3,7
8.	Kesesuaian urutan kegiatan siswa dan guru untuk setiap tahap pembelajaran dalam menerapkan model pembelajaran ekonomi berbasis karakter	3	4	4	3,7
9.	Kesesuaian menggunakan video, permainan dan literasi dongeng dalam model pembelajaran ekonomi berbasis karakter	3	5	4	4
10.	Menggambarkan konteks kehidupan sehari-hari anak	4	4	3	3,7
	Sesuai dengan taraf perkembangan siswa	3	4	4	3,7
11.	Kejelasan sasaran	4	5	4	4,3
12.	Bahasa yang digunakan komunikatif	4	4	5	4,3
13.	Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan dalam menerapkan model pembelajaran	4	4	5	4,3
14.	Aktualitas (<i>up to date</i>) model pembelajaran	5	5	4	4,7
15.	Pengembangan ide model pembelajaran ekonomi berbasis pendidikan karakter	5	4	5	4,7
Jumlah		58	62	60	
Total Penilaian		180			

LAMPIRAN 8

Validitas Isi Instrumen Validasi Ahli Materi

Aiken's V

Penilai	item 1		item 2		item 3		item 4		item 5		item 6		item 7		item 8		item 9		item 10		item 11		item 12		item 13		item 14		item 15	
	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s	skor	s
A	4	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	2	3	2	4	3	3	2	4	3	4	3	5	4	5	4
B	4	3	4	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3	4	3	5	4	4	3	4	3	5	4	4	3	5	4	4	3
C	4	3	4	3	4	3	3	2	4	3	5	4	3	2	4	3	4	3	3	2	4	3	4	3	5	4	4	3	5	4
Σs		9		8		9		8		8		10		8		8		9		8		8		10		10		11		11
V	0.321429		0.285714		0.321429		0.28571		0.285714		0.357143		0.285714		0.285714		0.321429		0.2857143		0.28571429		0.3571429		0.357143		0.3928571		0.392857	

Diketahui bahwa hasil dari perhitungan berkisar 0 – 1, maka instrumen memiliki kategori valid.

LAMPIRAN 9

Kuesioner Uji Coba

PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum menjawab pertanyaan, isilah identitas Anda pada titik-titik yang tersedia di bawah ini :
 - Nama :
 - Kelas :
 - No. Absen :
2. Bacalah pernyataan dengan sebaik-baiknya dan jawablah dengan JUJUR sesuai dengan kondisi anda
3. Angket ini digunakan untuk melengkapi data pada penelitian Skripsi (SI), hasil dari jawaban Anda TIDAK berpengaruh terhadap nilai sekolah Anda. Dan jawaban Anda akan dijaga kerahasiaannya
4. Untuk menjawab pertanyaan, berilah tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia, keterangan:
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju
5. Jika terjadi kesalahan dalam memilih maka coret pilihan yang salah dengan cara (X) dan memilih kembali jawaban yang sesuai dengan pilihan Anda
6. Setelah selesai menjawab pernyataan, kembalikan angket ini kepada yang bersangkutan.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Mencontek adalah sikap yang menguntungkan untuk mendapatkan nilai yang tinggi				
2	Saya selalu berkata jujur dan mengatakan sesuatu sesuai dengan fakta				
3	Ketika ujian berlangsung, saya mengupayakan tidak mencontek kepada teman				
4	Saya selalu mengembalikan barang yang bukan hak saya				
5	Saya belajar tanpa menunggu perintah dari orang tua				
6	Ketika ada tugas, saya tidak mengumpulkannya tepat waktu				
7	Ketika saya melakukan kesalahan, saya siap menanggung resiko dan kritikan dari siapa pun				
8	Saya pergi ke kantin ketika seharusnya saya piket				
9	Sebelum bermain dengan teman-teman, saya memilih untuk mengerjakan tugas dari guru terlebih dahulu				
10	Saya malas belajar ketika ulangan				
11	Ketika saya mengalami kesulitan belajar, saya mencari informasi sendiri di perpustakaan atau internet				
12	Saya membaca materi terlebih dahulu sebelum saya presentasi				
13	Saya bangga memakai barang dengan merk dari luar negeri				
14	Saya menyadari bahwa pelestarian dan pengembangan pariwisata budaya Indonesia merupakan tanggung jawab generasi muda				
15	Saya hanya ingin berdiskusi dengan teman dekat saja				
16	Saya ingin pendapat saya saja yang didengarkan				
17	Saya dapat bekerja dalam tim dengan baik				
18	Saya memilih untuk memimpin diskusi				
19	Saya tetap bersalaman dengan guru yang tidak mengajar di kelas				
20	Dalam diskusi kelompok, saya memberikan kritik dan saran yang membangun dengan bahasa yang sopan				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
21	Saya suka menyela perkataan orang yang sedang berbicara kepada saya ataupun orang lain.				
22	Saya izin untuk cuci muka ketika pelajaran berlangsung karena mengantuk, padahal saya bosan belajar dengan guru tersebut				
23	Lebih baik saya mendapatkan nilai yang jelek dari pada saya mendapatkan nilai bagus dari hasil mencontek				
24	Saya selalu melaksanakan piket dengan teratur				
25	Saya lebih menyukai memakai seragam dengan baju yang dikeluarkan, karena itu keren				
26	Saya malas mencatat materi yang disampaikan oleh guru				
27	Saya lebih suka mengobrol atau bermain dengan teman di waktu luang pada saat di sekolah				
28	Saya malas mengikuti upacara bendera, karena capek berdiri dan panas				
29	Saya selalu menaati peraturan di sekolah				
30	Saya lebih menyukai belanja di pasar tradisonal dari pada di minimarket/supermarket/mall				
31	Saya jarang mendengarkan lagu-lagu kebangsaan				
32	Saya senang mengikuti kegiatan yang dilaksanakan oleh OSIS				
33	Saya marah ketika kalah dalam sebuah pertandingan				
34	Saya memilih untuk tidak aktif di dalam kelas				
35	Saya berani mengatakan keluhan-keluhan dalam proses pembelajaran kepada guru				
36	Saya suka mengejek teman				

Lampiran 10 Rekap Skoring Kuesioner Uji Validitas

R	BUTIR PERNYATAAN																																				X Total	X2	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36			
1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	2	3	3	102	10404	
2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	4	3	3	2	2	3	3	2	4	4	4	2	2	3	2	2	4	3	3	4	2	3	3	2	4	4	102	10404	
3	2	2	1	1	2	3	1	3	2	3	4	3	1	3	1	2	3	3	4	4	2	3	1	3	2	3	4	3	1	3	1	2	4	3	4	4	91	8281	
4	3	3	3	4	2	3	4	3	2	2	4	3	2	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	2	2	4	3	2	3	3	2	3	2	4	3	106	11236	
5	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	90	8100		
6	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	1	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	4	3	3	119	14161		
7	2	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	1	3	4	3	3	4	3	3	4	3	109	11881		
8	3	3	2	4	2	2	3	2	2	2	2	2	3	4	4	4	3	2	4	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	4	4	3	3	2	4	3	100	10000	
9	3	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	105	11025		
10	2	4	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	101	10201		
11	2	4	4	4	4	3	3	3	4	2	4	4	2	4	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	1	3	3	3	3	4	113	12769	
12	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	2	3	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	107	11449		
13	1	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	115	13225		
14	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	107	11449		
15	3	4	4	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	117	13689		
16	3	4	3	1	2	2	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	102	10404	
17	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	103	10609	
18	2	3	3	3	2	2	4	3	4	2	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	116	13456	
19	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	2	4	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	2	3	2	4	4	3	4	117	13689	
20	2	4	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	102	10404	
21	2	3	3	1	2	2	4	2	2	2	4	3	4	4	3	3	1	3	3	3	3	2	4	2	2	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	101	10201		
22	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	2	4	1	112	12544		
23	3	4	4	3	4	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	1	2	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	1	2	96	9216	
24	3	4	3	4	3	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	1	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	93	8649		
25	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	4	4	120	14400	
26	3	4	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	4	4	3	3	3	2	3	4	105	11025	
27	2	4	2	3	2	3	2	4	1	2	2	4	4	3	3	4	3	1	3	3	3	2	4	1	2	2	2	4	4	3	3	3	2	1	3	96	9216		
28	2	4	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	110	12100		
29	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	120	14400	
30	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	2	117	13689	
Σyi	77	106	87	92	85	79	91	86	85	77	92	93	86	102	84	89	88	79	99	97	93	79	91	86	85	77	92	93	89	105	83	87	89	77	99	95	3194	342276	
ΣYi²	207	384	269	302	255	219	291	252	263	209	294	299	264	358	248	275	272	219	345	323	301	219	291	252	263	209	294	299	279	375	245	259	271	207	345	315			
Σ XiXt	8216	11319	9372	9855	9140	8487	9794	9174	9217	8259	9814	10003	9212	10903	8991	9481	9429	8471	10643	10365	9906	8487	9794	9174	9217	8259	9814	10003	9547	11218	8878	9310	9500	8247	10643	10134			
ry	0.125247	0.231238	0.567988	0.285924	0.509207	0.487773	0.578772	0.16213	0.754071	0.384298	0.117433	0.658995	0.283614	0.275144	0.283467	0.035024	0.341478	0.385264	0.509856	0.261585	0.0273865	0.487773	0.578772	0.16213	0.754071	0.384298	0.117433	0.658995	0.391941	0.302144	0.223352	0.388527	0.196672	0.340153	0.508956	0.110861			
r hitung	0.668002	0.237679	0.690113	0.298381	0.591658	0.558751	1.0037	0.164303	1.148112	0.588685	0.118251	0.876151	0.295758	0.404735	0.41803	0.035045	0.363317	0.590422	0.592677	0.383283	0	0.558751	1.0037	0.164303	1.148112	0.588685	0.118251	0.876151	0.426028	0.448246	0.324054	0.421653	0.20059	0.361722	0.592677	0.157753			
t tabel	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361			
Ket	valid	drop	valid	drop	valid	valid	valid	drop	valid	valid	drop	valid	drop	valid	valid	drop	valid	valid	valid	valid	drop	valid	valid	drop	valid	valid	drop	valid	valid	valid	drop	valid	drop	valid	valid	drop			
Jmlh Valid	24																																						

LAMPIRAN 11

langkah-langkah perhitungan uji validitas Butir No 1			
1 Kolom ΣY_t	=	Jumlah skor total =	3194
2 Kolom ΣY_t^2	=	Jumlah kuadrat skor total =	342276
3 Kolom Σy_t^2	=	$\Sigma Y_t^2 - \frac{(\Sigma Y_t)^2}{n}$	= 342276 - 340054,5 = 2221,5
4 Kolom ΣY	=	Jumlah skor tiap butir =	77
5 Kolom ΣY^2	=	Jumlah kuadrat skor tiap butir $1^2 + 4^2 + 3^2 + \dots + 5^2$	= 207
6 Kolom Σy^2	=	$\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)^2}{n}$	= 207 - 197,6 = 9,4
7 Kolom $\Sigma Y \cdot Y_t$	=	Jumlah hasil kali skor tiap butir dengan skor total yang berpasangan	= 8216
8 Kolom $\Sigma y \cdot y_t$	=	$\Sigma Y \cdot Y_t - \frac{(\Sigma Y)(\Sigma Y_t)}{n}$	= 8216 - $\frac{(77)(3194)}{30}$
9 Kolom r_{hitung}	=	$\frac{\Sigma y \cdot y_t}{\sqrt{\Sigma y^2 \cdot \Sigma y_t^2}}$	= $\frac{8216}{\sqrt{9,4 \cdot 2221}} = \frac{8216}{20877} = 0,39$
10	Kriteria valid adalah 0,361 atau lebih, kurang dari 0,361 dinyatakan drop.		

Lampiran 12
Skoring Kuesioner Menghitung Uji Realibilitas

R	BUTIR PERNYATAAN																								x total	x2	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24			
1	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	67	4489	
2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	4	4	2	2	2	2	3	3	4	3	2	4	63	3969	
3	2	1	2	3	1	2	3	3	3	1	3	3	4	4	3	1	2	3	3	1	3	2	3	4	60	3600	
4	3	3	2	3	4	2	2	3	3	3	3	2	4	3	3	4	2	2	3	2	3	2	2	4	67	4489	
5	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	59	3481	
6	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4	83	6889
7	2	2	3	3	3	3	1	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	1	4	3	3	3	4	3	71	5041	
8	3	2	2	2	3	2	2	2	4	4	3	2	4	3	2	3	2	2	3	4	3	2	2	4	65	4225	
9	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	67	4489	
10	2	2	2	3	3	2	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	65	4225	
11	2	4	4	3	3	4	2	4	4	2	3	2	3	4	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	75	5625	
12	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	69	4761	
13	1	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	79	6241	
14	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	70	4900
15	3	4	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3	79	6241	
16	3	3	2	2	4	2	3	3	4	3	2	2	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	2	3	67	4489	
17	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	71	5041	
18	2	3	2	2	4	4	2	4	3	3	3	3	4	4	2	4	4	2	4	3	4	3	3	4	76	5776	
19	3	3	4	3	3	3	3	4	4	2	4	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	4	78	6084	
20	2	2	2	3	3	2	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	2	3	65	4225	
21	2	3	2	2	4	2	2	3	4	3	1	3	3	3	2	4	2	2	3	4	3	3	3	3	66	4356	
22	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	79	6241	
23	3	4	4	2	2	3	3	2	3	2	3	3	1	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	1	62	3844	
24	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	1	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	57	3249	
25	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	81	6561	
26	3	3	3	2	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	4	4	3	2	3	68	4624	
27	2	2	2	3	2	1	2	2	4	3	4	3	1	3	3	2	1	2	2	4	4	3	2	1	58	3364	
28	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	74	5476	
29	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	83	6889	
30	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	81	6561	
Sxi	77	87	85	79	91	85	77	93	102	84	88	79	99	97	79	91	85	77	93	89	105	87	77	99	2105	149445	
K (item yg valid)	24																										
Varians total	60.14368																										
Varians butir	0.322989	0.575862	0.488506	0.378161	0.516092	0.764368	0.391954	0.368966	0.386207	0.441379	0.478161	0.378161	0.631034	0.322989	0.378161	0.516092	0.764368	0.391954	0.368966	0.516092	0.258621	0.231034	0.322989	0.631034			
Jmlh Var. Butir	10.82414																										
Alpha Cronbach	0.855682																										

Kesimpulan : Dari perhitungan di atas menunjukkan nilai Alpha Cronbach sebesar 0,85 dimana nilai tersebut termasuk ke dalam kategori >80-100. Maka Instrumen memiliki tingkat keandalan yang sangat andal.

LAMPIRAN 13

Kuesioner Uji Final

PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum menjawab pertanyaan, isilah identitas Anda pada titik-titik yang tersedia di bawah ini :

Nama :

Kelas :

No. Absen :
2. Bacalah pernyataan dengan sebaik-baiknya dan jawablah dengan JUJUR sesuai dengan kondisi anda
3. Angket ini digunakan untuk melengkapi data pada penelitian Skripsi (SI), hasil dari jawaban Anda TIDAK berpengaruh terhadap nilai sekolah Anda. Dan jawaban Anda akan dijaga kerahasiaannya
4. Untuk menjawab pertanyaan, berilah tanda *checklist* (√) pada kolom yang tersedia, keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju
5. Jika terjadi kesalahan dalam memilih maka coret pilihan yang salah dengan cara (X) dan memilih kembali jawaban yang sesuai dengan pilihan Anda
6. Setelah selesai menjawab pernyataan, kembalikan angket ini kepada yang bersangkutan.

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Mencontek adalah sikap yang menguntungkan untuk mendapatkan nilai yang tinggi				
2	Ketika ujian berlangsung, saya mengupayakan tidak mencontek kepada teman				
3	Saya belajar tanpa menunggu perintah dari orang tua				
4	Ketika ada tugas, saya tidak mengumpulkannya tepat waktu				
5	Ketika saya melakukan kesalahan, saya siap menanggung resiko dan kritikan dari siapa pun				
6	Sebelum bermain dengan teman-teman, saya memilih untuk mengerjakan tugas dari guru terlebih dahulu				
7	Saya malas belajar ketika ulangan				
8	Saya membaca materi terlebih dahulu sebelum saya presentasi				
9	Saya menyadari bahwa pelestarian dan pengembangan pariwisata budaya Indonesia merupakan tanggung jawab generasi muda				
10	Saya hanya ingin berdiskusi dengan teman dekat saja				
11	Saya dapat bekerja dalam tim dengan baik				
12	Saya memilih untuk memimpin diskusi				
13	Saya tetap bersalaman dengan guru yang tidak mengajar di kelas				
14	Dalam diskusi kelompok, saya memberikan kritik dan saran yang membangun dengan bahasa yang sopan				
15	Saya izin untuk cuci muka ketika pelajaran berlangsung karena mengantuk, padahal saya bosan belajar dengan guru tersebut				
16	Lebih baik saya mendapatkan nilai yang jelek dari pada saya mendapatkan nilai bagus dari hasil mencontek				
17	Saya lebih menyukai memakai seragam dengan baju yang dikeluarkan, karena itu keren				
18	Saya malas mencatat materi yang disampaikan oleh guru				
19	Saya malas mengikuti upacara bendera, karena capek berdiri dan panas				
20	Saya selalu menaati peraturan di sekolah				
21	Saya lebih menyukai belanja di pasar tradisonal dari pada di minimarket/supermarket/mall				
22	Saya senang mengikuti kegiatan yang dilaksanakan oleh OSIS				
23	Saya memilih untuk tidak aktif di dalam kelas				
24	Saya berani mengatakan keluhan-keluhan dalam proses pembelajaran kepada guru				

LAMPIRAN 14

Hasil Hitung Kuesioner Perkarakter

R	Karakter Pada Kelas Kontrol (Pretes)					
	Kejujuran	Tanggungjawab	Kerja Keras	Nasionalis	Demokratis	Komunikatif
1	9	11	10	11	9	6
2	12	8	12	9	8	8
3	8	10	9	10	10	8
4	9	10	9	10	10	8
5	8	10	9	10	10	8
6	8	10	9	9	10	10
7	8	10	9	9	10	11
8	8	10	10	9	12	11
9	10	8	11	9	11	11
10	10	11	10	9	12	9
11	12	12	12	10	8	8
12	9	10	9	10	8	10
13	11	11	10	10	9	8
14	8	9	11	11	10	9
15	11	9	11	9	7	8
16	10	9	11	10	10	9
17	8	9	10	11	9	11
18	8	9	10	10	10	9
19	8	9	10	10	9	11
20	8	9	10	10	10	10
21	8	8	10	9	9	12
22	10	7	10	10	10	9
23	9	10	10	11	9	11
24	8	9	11	10	10	12
25	10	8	8	11	10	11
26	8	10	10	11	10	11
27	8	9	12	11	11	10
28	9	9	12	11	9	9
29	10	8	12	10	11	10
30	8	11	9	9	11	10
31	11	11	9	9	9	9
32	8	11	9	11	10	10
33	9	8	9	10	10	10
34	9	11	11	9	10	11
35	10	11	9	9	11	10
36	8	9	10	8	10	11
37	10	11	7	12	9	10
38	10	11	8	11	9	8
39	10	11	9	11	10	8
40	9	8	9	10	9	11
41	8	10	9	9	10	8
42	8	8	11	10	10	11
Total	381	403	416	418	409	405
Grandtotal	2432					
Mean	9.650793651					
Median	10					
Modus	10					
SD	1.179624225					

R	Karakter Pada Kelas Eksperimen (Pretes)					
	Kejujuran	Tanggungjawab	Kerja Keras	Nasionalis	Demokratris	Komunikatif
1	11	9	11	9	8	9
2	6	8	11	11	10	10
3	9	8	10	10	9	9
4	9	9	10	12	8	9
5	10	9	10	10	10	12
6	8	8	11	10	11	12
7	9	12	10	11	9	10
8	7	8	11	10	10	11
9	9	10	8	10	12	12
10	11	8	10	9	8	11
11	10	8	10	10	11	11
12	10	9	11	12	10	12
13	6	12	11	8	9	9
14	10	10	11	9	13	10
15	8	10	11	8	11	11
16	7	9	10	10	10	9
17	11	12	9	11	10	9
18	11	8	12	10	10	7
19	10	12	10	10	9	9
20	10	7	11	11	10	10
21	9	13	10	10	10	10
22	11	10	11	10	12	10
23	8	12	10	10	11	10
24	9	9	10	9	9	10
25	8	9	11	9	9	9
26	11	12	11	12	11	8
27	8	11	10	12	11	10
28	9	11	10	10	9	9
29	11	10	10	10	10	7
30	9	9	8	9	11	9
31	8	11	9	9	10	10
32	11	11	8	12	11	8
33	8	10	8	12	10	9
34	10	10	8	8	9	9
35	9	10	9	10	10	6
36	8	10	8	9	8	10
37	7	12	9	10	9	11
38	9	9	9	10	9	8
39	9	9	8	10	10	11
40	8	8	8	7	9	8
41	9	8	9	9	9	9
42	7	10	9	9	10	6
Total	378	410	411	417	415	399
Grandtotal	2430					
Mean	9.6428571					
Median	10					
Modus	10					
SD	1.3476513					

R	Karakter Pada Kelas Kontrol (Postes)					
	Kejujuran	Tanggungjawab	Kerja Keras	Nasionalis	Demokratris	Komunikatif
1	10	10	12	9	10	12
2	11	10	12	10	10	11
3	10	12	14	11	9	10
4	10	11	13	11	9	10
5	9	9	14	11	9	10
6	8	9	14	12	9	10
7	10	10	14	12	9	11
8	11	8	10	11	10	12
9	9	9	11	11	9	10
10	11	11	12	12	9	11
11	12	9	9	12	11	12
12	9	8	10	11	12	12
13	9	8	9	10	10	10
14	11	11	12	10	12	12
15	10	10	11	9	11	11
16	13	11	10	13	11	13
17	9	8	9	11	8	12
18	11	9	11	10	10	10
19	11	9	12	11	10	10
20	8	9	9	9	10	11
21	9	9	9	11	12	13
22	9	10	12	13	12	10
23	9	10	11	12	11	11
24	10	9	12	13	10	10
25	7	9	9	12	10	9
26	12	10	10	12	9	9
27	12	13	11	12	10	9
28	10	11	11	10	10	11
29	11	10	9	10	8	11
30	11	8	9	10	9	11
31	11	8	10	10	9	11
32	9	9	8	12	11	11
33	10	8	10	12	9	10
34	6	8	7	12	9	10
35	11	11	10	10	11	9
36	11	8	10	9	10	9
37	12	11	8	11	8	11
38	10	9	10	12	10	11
39	9	9	9	10	11	9
40	11	10	11	10	11	11
41	9	8	9	10	8	11
42	11	10	9	11	8	9
Total	422	399	442	460	414	446
Grandtotal	2583					
Mean	10.25					
Median	10					
Modus	10					
SD	1.3904197					

R	Karakter Pada Kelas Eksperimen (Postes)					
	Kejujuran	Tanggungjawab	Kerja Keras	Nasionalis	Demokratis	Komunikatif
1	11	12	12	12	12	11
2	13	14	12	12	12	12
3	14	14	13	11	12	12
4	12	12	12	11	12	12
5	12	16	14	12	12	11
6	12	15	13	12	12	12
7	11	11	12	13	12	12
8	12	11	14	13	12	12
9	13	12	12	12	12	12
10	12	15	13	11	11	12
11	13	12	12	14	15	14
12	15	14	14	14	13	13
13	13	15	15	14	14	16
14	13	13	12	13	13	14
15	13	14	13	14	15	14
16	12	11	12	12	12	12
17	14	16	15	15	13	14
18	14	12	12	12	13	15
19	13	15	14	13	13	14
20	13	16	13	15	14	14
21	14	13	12	12	12	15
22	12	13	11	13	14	12
23	13	16	13	15	14	14
24	12	12	12	12	12	12
25	12	12	13	12	12	13
26	14	13	12	12	14	12
27	12	12	14	12	12	13
28	13	14	13	13	13	12
29	12	12	12	12	12	12
30	15	15	15	15	13	14
31	12	14	13	15	12	14
32	12	13	13	15	13	13
33	12	11	12	13	12	12
34	15	13	12	13	13	12
35	11	12	12	13	12	14
36	15	15	15	15	14	14
37	13	13	13	12	14	16
38	13	14	14	13	13	16
39	13	14	12	15	14	14
40	14	14	13	15	12	13
41	13	14	13	15	14	13
42	14	12	11	11	13	14
Total	541	561	539	548	538	552
Grandtotal	3279					
Mean	13.0119048					
Median	13					
Modus	12					
SD	1.22874646					

LAMPIRAN 15

Lembar Penilaian Karakter Siswa

Mata Pelajaran :

Kelas :

Hari :

Tanggal :

No	Nama Siswa	Nilai Karakter						Jumlah
		Kejujuran	Tanggung-jawab	Kerja Keras	Nasio-nalis	Demokratis	Komunikatif	

Pengolahan nilai

Untuk penskoran menggunakan rentang 1-4, SB (Sangat baik) = 4, B (Baik) = 3, C (Cukup) = 2, K (Kurang) = 1. Ini contoh instrumen penilaian yang dilakukan dalam pembelajaran yang terdiri dari lima karakter yang di kembangkan dengan skor 5 – 20.

Kualifikasi

Berdasarkan pengamatan per siswa untuk pada indikator pencapaian nilai karakter dapat disimpulkan sebagai berikut :

BT (Belum Terlihat) : Skor 1 – 5 (Kurang)

MT (Mulai Terlihat) : Skor 6 – 10 (Cukup)

MB (Mulai Berkembang) : Skor 11 – 15 (Baik)

MK (Membudaya) : Skor 16 – 20 (Sangat Baik)

LAMPIRAN 16

Uji Normalitas Pretes Kelas Kontrol

NPAR TESTS

```

/K-S(NORMAL)=Pr_K_Kejujuran Pr_K_Tanggungjawab Pr_K_Kerja_Keras Pr_K_Nasionalis Pr_K_Demokratis
Pr_K_Komunikatif
/MISSING ANALYSIS.

```

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pr_K_ Kejujuran	Pr_K_ Tanggungjawab	Pr_K_ Kerja_Keras	Pr_K_ Nasionalis	Pr_K_ Demokratis	Pr_K_ Komunikatif
N		42	42	42	42	42	42
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	9.0714	9.5952	9.9048	9.9524	9.7381	9.6429
	Std. Deviation	1.19741	1.21092	1.18547	.88214	1.01356	1.37613
Most Extreme Differences	Absolute	.267	.165	.182	.193	.245	.174
	Positive	.267	.165	.182	.193	.231	.146
	Negative	-.185	-.163	-.151	-.188	-.245	-.174
Test Statistic		.267	.165	.182	.193	.245	.174
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000 ^c	.006 ^c	.001 ^c	.000 ^c	.000 ^c	.003 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

LAMPIRAN 17

Uji Normalitas Pretes Kelas Eksperimen

NPAR TESTS

```

/K-S(NORMAL)=Pr_E_Kejujuran Pr_E_Tanggungjawab Pr_E_Kerja_Keras Pr_E_Nasionalis Pr_E_Demokratis
Pr_E_Komunikatif
/MISSING ANALYSIS.

```

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pr_E_ Kejujuran	Pr_E_ Tanggungjawab	Pr_E_ Kerja_Keras	Pr_E_ Nasionalis	Pr_E_ Demokratis	Pr_E_ Komunikatif
N		42	42	42	42	42	42
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	9.0000	9.7619	9.7857	9.9286	9.8810	9.5000
	Std. Deviation	1.41421	1.51109	1.13773	1.19741	1.13056	1.48570
Most Extreme Differences	Absolute	.143	.169	.218	.238	.196	.178
	Positive	.143	.169	.132	.238	.196	.132
	Negative	-.143	-.121	-.218	-.190	-.161	-.178
Test Statistic		.143	.169	.218	.238	.196	.178
Asymp. Sig. (2-tailed)		.031 ^c	.004 ^c	.000 ^c	.000 ^c	.000 ^c	.002 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

LAMPIRAN 18

Uji Homogenitas Pretes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

NPAR TESTS

/MH=Pr_K_Kejujuran Pr_K_Tanggungjawab Pr_K_Kerja_Keras Pr_K_Nasionalis Pr_K_Demokratis Pr_K_Komunikatif
 WITH Pr_E_Kejujuran Pr_E_Tanggungjawab Pr_E_Kerja_Keras Pr_E_Nasionalis Pr_E_Demokratis Pr_E_Komunikatif
 (PAIRED)
 /MISSING ANALYSIS.

NPar Tests

Marginal Homogeneity Test

	Pr_K_Kejujuran & Pr_E_Kejujuran	Pr_K_Tanggungjawab & Pr_E_Tanggungjawab	Pr_K_Kerja_Keras & Pr_E_Kerja_Keras	Pr_K_Nasionalis & Pr_E_Nasionalis	Pr_K_Demokratis & Pr_E_Demokratis	Pr_K_Komunikatif & Pr_E_Komunikatif
Distinct Values	7	7	6	6	7	7
Off-Diagonal Cases	37	36	33	29	27	36
Observed MH Statistic	339.000	347.000	327.000	291.000	263.000	348.000
Mean MH Statistic	337.500	350.500	324.500	290.500	266.000	345.000
Std. Deviation of MH Statistic	6.727	6.344	4.664	4.093	4.848	6.745
Std. MH Statistic	.223	-.552	.536	.122	-.619	.445
Asymp. Sig. (2-tailed)	.824	.581	.592	.903	.536	.657

LAMPIRAN 19

Uji *Independent Sample Test* Pretes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

T-TEST PAIRS=Pr_K_Kejujuran Pr_K_Tanggungjawab Pr_K_Kerja_Keras
 Pr_K_Nasionalis Pr_K_Demokratis Pr_K_Komunikatif WITH Pr_E_Kejujuran
 Pr_E_Tanggungjawab Pr_E_Kerja_Keras Pr_E_Nasionalis Pr_E_Demokratis
 Pr_E_Komunikatif (PAIRED)

T-Test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pr_K_Kejujuran	9.0714	42	1.19741	.18476
Pr_E_Kejujuran	9.0000	42	1.41421	.21822
Pair 2 Pr_K_Tanggungjawab	9.5952	42	1.21092	.18685
Pr_E_Tanggungjawab	9.7619	42	1.51109	.23317
Pair 3 Pr_K_Kerja_Keras	9.9048	42	1.18547	.18292
Pr_E_Kerja_Keras	9.7857	42	1.13773	.17556
Pair 4 Pr_K_Nasionalis	9.9524	42	.88214	.13612
Pr_E_Nasionalis	9.9286	42	1.19741	.18476
Pair 5 Pr_K_Demokratis	9.7381	42	1.01356	.15639
Pr_E_Demokratis	9.8810	42	1.13056	.17445
Pair 6 Pr_K_Komunikatif	9.6429	42	1.37613	.21234
Pr_E_Komunikatif	9.5000	42	1.48570	.22925

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pr_K_Kejujuran & Pr_E_Kejujuran	42	-.288	.064
Pair 2 Pr_K_Tanggungjawab & Pr_E_Tanggungjawab	42	-.041	.798
Pair 3 Pr_K_Kerja_Keras & Pr_E_Kerja_Keras	42	.220	.162
Pair 4 Pr_K_Nasionalis & Pr_E_Nasionalis	42	.274	.079
Pair 5 Pr_K_Demokratis & Pr_E_Demokratis	42	.015	.926
Pair 6 Pr_K_Komunikatif & Pr_E_Komunikatif	42	-.078	.625

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pr_K_Kejujuran - Pr_E_Kejujuran	.07143	2.09986	.32402	-.58293	.72579	.220	41	.827
Pair 2 Pr_K_Tanggungjawab - Pr_E_Tanggungjawab	-.16667	1.97443	.30466	-.78194	.44861	-.547	41	.587
Pair 3 Pr_K_Kerja_Keras - Pr_E_Kerja_Keras	.11905	1.45170	.22400	-.33333	.57143	.531	41	.598
Pair 4 Pr_K_Nasionalis - Pr_E_Nasionalis	.02381	1.27811	.19722	-.37448	.42210	.121	41	.904
Pair 5 Pr_K_Demokratis - Pr_E_Demokratis	-.14286	1.50724	.23257	-.61255	.32683	-.614	41	.542
Pair 6 Pr_K_Komunikatif - Pr_E_Komunikatif	.14286	2.10193	.32434	-.51215	.79787	.440	41	.662

LAMPIRAN 20

Uji Normalitas Postes Kelas Kontrol

NPAR TESTS

/K-S(NORMAL)=P_K_Kejujuran P_K_Tanggungjawab P_K_Kerja_Keras
P_K_Nasionalis P_K_Demokratis P_K_Komunikatif
/MISSING ANALYSIS.

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		P_K _Kejujuran	P_K_ Tanggung -jawab	P_K_ Kerja_ Keras	P_K_ Nasionalis	P_K_ Demokratis	P_K_ Komuni- katif
N		42	42	42	42	42	42
Normal	Mean	10.0476	9.5000	10.5238	10.9524	9.8571	10.6190
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	1.41339	.23466	1.74241	1.12515	1.15972	1.08093
Most Extreme	Absolute	.178	.205	.166	.182	.175	.185
Differences	Positive	.131	.205	.166	.182	.175	.172
	Negative	-.178	-.112	-.119	-.181	-.144	-.185
Test Statistic		.178	.205	.166	.182	.175	.185
Asymp. Sig. (2-tailed)		.002 ^c	.000 ^c	.005 ^c	.001 ^c	.002 ^c	.001 ^c

- Test distribution is Normal.
- Calculated from data.
- Lilliefors Significance Correction.

LAMPIRAN 21

Uji Homogenitas Postes Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

NPAR TESTS

/MH=P_K_Kejujuran P_K_Tanggungjawab P_K_Kerja_Keras P_K_Nasionalis P_K_Demokratis P_K_Komunikatif WITH
P_E_Kejujuran P_E_Tanggungjawab P_E_Kerja_Keras P_E_Nasionalis P_E_Demokratis P_E_Komunikatif (PAIRED)
/MISSING ANALYSIS.

NPar Tests

Marginal Homogeneity Test

	P_K_Kejujuran & P_E_Kejujuran	P_K_Tanggungjawab & P_E_Tanggungjawab	P_K_Kerja_Keras & P_E_Kerja_Keras	P_K_Nasionalis & P_E_Nasionalis	P_K_Demokratis & P_E_Demokratis	P_K_Komunikatif & P_E_Komunikatif
Distinct Values	10	9	9	7	8	8
Off-Diagonal Cases	40	41	37	34	41	41
Observed MH Statistic	399.000	388.000	380.000	366.000	402.000	434.000
Mean MH Statistic	458.500	469.000	428.500	410.000	464.000	487.000
Std. Deviation of MH Statistic	10.943	14.265	10.112	9.381	10.512	9.772
Std. MH Statistic	-5.437	-5.678	-4.796	-4.690	-5.898	-5.423
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000

LAMPIRAN 22**Uji Mann-Whitney Test Untuk Postes Pada Kelas Kontrol dan Eksperimen**

NPAR TESTS

/M-W= karakter BY kelas(1 2)

/MISSING ANALYSIS.

NPar Tests**Mann-Whitney Test**

Ranks				
	kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
karakter	1.00	6	3.50	21.00
	2.00	6	9.50	57.00
	Total	12		

Test Statistics ^a	
	karakter
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	21.000
Z	-2.882
Asymp. Sig. (2-tailed)	.004
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.002 ^b

a. Grouping Variable: kelas

b. Not corrected for ties.

LAMPIRAN 23
Uji Homogenitas Pretes dan Postes Kelas Kontrol

Test Statistics^a

	P_K_Kejujuran - Pr_K_Kejujuran	P_K_Tanggungjawab - Pr_K_Tanggungjawab	P_K_Kerja_keras - Pr_K_Kerja_keras	P_K_Nasionalis - Pr_K_Nasionalis	P_K_Demokratis - Pr_K_Demokratis	P_K_Komunikatif - Pr_K_Komunikatif
Z	-2.033 ^b	-.438 ^c	-1.843 ^b	-1.066 ^b	-.327 ^b	-1.569 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.042	.661	.065	.287	.744	.117

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

c. Based on positive ranks.

Marginal Homogeneity Test

	Pr_K_Kejujuran & P_K_Kejujuran	Pr_K_Tanggungjawab & P_K_Tanggungjawab	Pr_K_Kerja_keras & P_K_Kerja_keras	Pr_K_Nasionalis & P_K_Nasionalis	Pr_K_Demokratis & P_K_Demokratis	Pr_K_Komunikatif & P_K_Komunikatif
Distinct Values	6	7	8	5	6	6
Off-Diagonal Cases	35	31	33	32	35	35
Observed MH Statistic	313.000	296.000	325.000	319.000	339.000	335.000
Mean MH Statistic	323.500	294.000	338.000	324.000	341.500	344.000
Std. Deviation of MH Statistic	4.873	5.831	7.000	4.062	5.635	5.612
Std. MH Statistic	-2.155	.343	-1.857	-1.231	-.444	-1.604
Asymp. Sig. (2-tailed)	.031	.732	.063	.218	.657	.109

LAMPIRAN 24

Uji Homogenitas Sebelum dan Sesudah Kelas Eksperimen

Test Statistics^a

	P_E_Kejujuran - Pr_E_Kejujuran	P_E_Tanggungjawab - Pr_E_Tanggungjawab	P_E_Kerja_keras - Pr_E_Kerja_keras	P_E_Nasionalis - Pr_E_Nasionalis	P_E_Demokratis - Pr_E_Demokratis	P_E_Komunikatif - Pr_E_Komunikatif
Z	-5.602 ^b	-5.563 ^b	-5.547 ^b	-5.509 ^b	-5.558 ^b	-5.501 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Marginal Homogeneity Test

	Pr_E_Kejujuran & P_E_Kejujuran	Pr_E_Tanggungjawab & P_E_Tanggungjawab	Pr_E_Kerja_keras & P_E_Kerja_keras	Pr_E_Nasionalis & P_E_Nasionalis	Pr_E_Demokratis & P_E_Demokratis	Pr_E_Komunikatif & P_E_Komunikatif
Distinct Values	10	10	8	9	8	11
Off-Diagonal Cases	41	41	40	40	40	40
Observed MH Statistic	367.000	397.000	388.000	393.000	390.000	375.000
Mean MH Statistic	448.500	472.500	452.000	458.500	451.500	451.500
Std. Deviation of MH Statistic	13.793	13.463	11.180	11.843	10.356	13.666
Std. MH Statistic	-5.909	-5.608	-5.724	-5.531	-5.938	-5.598
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000

LAMPIRAN 25**Uji *Mann-Whitney Test* Pretes dan Postes Kelas Eksperimen****Mann-Whitney Test**

Ranks				
	data	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Karakter	1.00	6	3.50	21.00
	2.00	6	9.50	57.00
	Total	12		

Test Statistics ^a	
	Karakter
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	21.000
Z	-2.882
Asymp. Sig. (2-tailed)	.004
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.002 ^b

a. Grouping Variable: data

b. Not corrected for ties.

Lampiran 26

Pemetaan Skenario Pembelajaran Ekonomi Berbasis Pendidikan Karakter

Kelas X IPS

Bab	Materi	Pertemuan ke-	Sub Bab	Nilai Karakter	Pengembangan Model	Durasi Waktu (menit)
1	Konsep Ilmu Ekonomi	1	1.)Konsep Ilmu Ekonomi 2.)Perbedaan antara Ilmu Ekonomi Mikro dan Ekonomi Makro 3.)Pilihan	1. Berpikir logis dan kritis dengan melihat fenomena masalah di Indonesia 2. Nasionalis	a. Video masalah mikro dan makro ekonomi di Indonesia	10
		2	1.)Skala Prioritas 2.)Biaya Kesempatan 3.)Ekonomi syariah	1 Berjiwa wirausaha 2 Kreatif	a. Video seorang anak sukses berjalan dengan mengamati permintaan konsumen di pasar b. Permainan tebak kata jadi gambar	20
2	Masalah Ekonomi dalam Sistem Ekonomi	1	1.)Masalah Pokok Ekonomi 2.)Sistem Ekonomi	1. Berpikir logis dan kritis dengan melihat fenomena masalah di Indonesia	a. Membaca dongeng si kaya dan si miskin	15
		2	1.)Sistem Perekonomian Indonesia	1 Nasionalis 2 Demokratis	a. Video Masalah Pokok Ekonomi dan Sistem Ekonomi	15
3	Peran Pelaku Ekonomi dalam Kegiatan	1	1.)Kegiatan Ekonomi	1.Tanggung-jawab	a. Video perjuangan seorang ibu memberikan kebutuhan hidup anaknya	17

Bab	Materi	Pertemuan ke-	Sub Bab	Nilai Karakter	Pengembangan Model	Durasi Waktu (menit)
	Ekonomi	2	1.) Pelaku Ekonomi	1. Kerja keras 2. Mandiri	a. Membaca dongeng Petani dan anak-anaknya	15
4	Terbentuknya Keseimbangan Pasar dan Struktur Pasar	1	1.) Permintaan dan Penawaran	1. Berjiwa wirausaha 2. Jujur	a. Video animasi hukum permintaan dan penawaran	15
		2	1.) Peran Pasar dalam Perekonomian	1. Komunikatif 2. Berjiwa wirausaha	a. Permainan bermain peran sebagai pedagang dan konsumen	20
5	Bank, Lembaga Keuangan Bukan Bank, Bank Sentral, dan Otoritas Jasa Keuangan	1	1.) Bank Sentral 2.) Sistem Pembayaran	1. Demokratis 2. Gemar membaca 3. Nasionalis	a. Video animasi sejarah uang dan bank sentral	20
		2	1.) Alat Pembayaran Tunai dan Non-Tunai	1. Jujur	a. Video animasi jujur itu baik	15
6	Lembaga Jasa Keuangan dalam Perekonomian Indonesia	1	1.) OJK 2.) Lembaga Jasa Keuangan Perbankan 3.) Pasar Modal	1. Hemat 2. Peduli sosial 3. Disiplin	a. Video animasi "Peroleh, tabung, belanjakan dan sumbangkan"	15
		2	1.) Perasuran-sian 2.) Dana Pensiun 3.) Lembaga Pembiayaan 4.) Pengadaian	1. Hemat 2. Tanggung-jawab 3. Disiplin	a. Video literasi keuangan – Dana Pensiun b. Video literasi keuangan – Perencanaan keuangan	17
7	Manaje-	1	1.) Pengertian Manajemen	1. Komunikatif 2. Bertanggung-	a. Permainan kandang	15

Bab	Materi	Pertemuan ke-	Sub Bab	Nilai Karakter	Pengembangan Model	Durasi Waktu (menit)
	men		2.)Unsur-unsur manajemen 3.)Fungsi-fungsi manajemen	jawab 3. Kreatif 4. Demokratis	kambing	
		2	1.) Bidang-bidang manajemen 2.)Penerapan Manajemen dalam kegiatan di sekolah	1. Bertanggung-jawab 2. Komunikatif 3. Kreatif	a.Video motivasi kepemimpinan b. Membaca dongeng kisah rusa muda dan srigala	20
8	Konsep Badan Usaha dalam Perekonomian Indonesia	1	1.)BUMN dan BUMD	1. Disiplin	a. Peran BUMN, BUMD dan BUMS	20
		2	1.)BUMS	1 Kerja keras 2. Mandiri	a. Film pendek animasi “Kerja keras membuah-kan emas”	20
9	Perekonomian dalam Perekonomian Indonesia	1	1.)Perkoperasi-an	1. Demokratis 2. Berjiwa wirausaha	a. Film animasi pentingnya gotong royong	18
		2	1.)Pengelolaan Koperasi	1. Peduli sosial	a. Video sosialisasi hari koperasi	15

Kelas XI

Bab	Materi	Pertemuan ke-	Sub Bab	Nilai Karakter	Pengembangan Model	Durasi Waktu (menit)
1	Pendapatan Nasional	1	1.)Pengertian pendapatan nasional 2.)Manfaat pendapatan nasional 3.)Komponen-komponen /konsep pendapatan nasional	1. Hemat 2. Berpikir logis dan kritis	a. [Kartun Islami] Sedekah vs Rokok - AA Gym	10
		2	1.)Metode penghitungan pendapatan nasional	1. Nasionalis 2. Peduli lingkungan	a. Film Memperkenalkan Ekonomi Pancasila	15

Bab	Materi	Pertemuan ke-	Sub Bab	Nilai Karakter	Pengembangan Model	Durasi Waktu (menit)
			2.)Pendapatan per kapita 3.)Distribusi pendapatan nasional			
2	Pertumbuhan dan Pembangunan Ekonomi	1	1.)Pengertian pertumbuhan ekonomi 2.)Cara mengukur pertumbuhan ekonomi 3.)Teori pertumbuhan ekonomi	1 Peduli sosial 2 Nasionalis	a. Pertumbuhan Ekonomi 2016 di Indonesia dan pentingnya data statistik	15
		2	1.)Pengertian pembangunan ekonomi 2.)Perbedaan pembangunan ekonomi dengan pertumbuhan ekonomi 3.)Perencanaan pembangunan ekonomi	1. Jujur 2. Kreatif 3. Bekerja keras	a. Video motivasi <i>the power of dreams</i> b. Membaca dongeng dua pedagang	20
		3	1.)Indikator keberhasilan pembangunan ekonomi 2.)Faktor-faktor yang memengaruhi pembangunan ekonomi 3.)Permasalahan pembangunan ekonomi di negara berkembang 4.)Kebijakan dan strategi pembangunan ekonomi	1. Peduli sosial 2. Berpikir logis dan kritis 3. Peduli lingkungan	a. Video kesenjangan pembangunan Indonesia b. Permainan membangun bersama	20
3	Ketenagakerjaan	1	1.)Pengertian tenaga kerja, angkatan kerja, dan kesempatan kerja 2.)Jenis-jenis tenaga kerja 3.)Masalah ketenagakerjaan	1. Mandiri 2. Berjiwa wirausaha 3. Bekerja keras	a. Video animasi susah cari kerja di negeri ku b. Perbedaan Paradigma Umum dan Sukses	20
		2	1.)Upaya meningkatkan kualitas tenaga kerja 2.)Sistem upah 3.)Pengangguran	1. Berjiwa wirausaha 2. Mandiri	a. Video animasi "Salary Man - Kehidupan nyata seorang karyawan, inspirasi untuk	15

Bab	Materi	Pertemuan ke-	Sub Bab	Nilai Karakter	Pengembangan Model	Durasi Waktu (menit)
					beralih menjadi pengusaha”	
4	Indeks Harga dan Inflasi	1	1.)Pengertian indeks harga 2.)Tujuan penghitungan indeks harga 3.)Macam-macam indeks harga 4.)Metode penghitungan indeks harga	1. Berpikir logis dan kritis 2. Jujur	a. Video animasi pendidikan untuk mencegah pelecehan seksual pada anak	15
		2	1.)Pengertian inflasi 2.)Penyebab inflasi 3.)Jenis-jenis inflasi 4.)Menghitung inflasi 5.)Dampak inflasi 6.)Cara mengatasi inflasi (secara garis besar)	1. Nasionalis 2. Hemat 3. Peduli lingkungan	a. Video mengenal inflasi b. Membaca dongeng semut yang hemat	20
		3	1.)Teori permintaan dan penawaran uang 2.)Faktor-faktor yang memengaruhi permintaan uang	1. Nasionalis 2. Berpikir logis dan kritis	a. Video mengapa rupiah dapat menguat dan melemah?	15
5	kebijakan moneter dan kebijakan fiskal	1	1.)Pengertian kebijakan moneter 2.)Tujuan kebijakan moneter 3.)Instrumen kebijakan moneter	1. Demokratis	a. Video mengenal kebijakan moneter BI	15
		2	1.)Pengertian kebijakan fiskal 2.)Tujuan kebijakan fiskal 3.)Instrumen kebijakan fiskal	1. Jujur	a. Video animasi jujur itu lebih baik	15
6	APBN dan APBD dalam pembangunan ekonomi	1	1.)Pengertian APBN 2.)Fungsi dan tujuan APBN 3.)Sumber-sumber penerimaan negara 4.)Jenis-jenis belanja negara 5.)Mekanisme penyusunan APBN 5.)Pengaruh APBN terhadap perekonomian	1 Peduli sosial 2 Berpikir logis dan kritis 3 Nasionalis	a. Video ketimpangan sosial b. Video kemana minyaku?	20

Bab	Materi	Pertemuan ke-	Sub Bab	Nilai Karakter	Pengembangan Model	Durasi Waktu (menit)
		2	1.)Pengertian APBD 2.)Fungsi dan tujuan APBD 3.)Sumber-sumber penerimaan daerah 4.)Jenis-jenis belanja daerah 5.)Mekanisme penyusunan APBD 6.)Pengaruh APBD terhadap perekonomian-an	1. Kreatif 2. Mandiri 3. Nasionalis	a. Video perekonomian-Indonesia dari masa ke masa	20
7	Perpajakan dalam Pembangunan Ekonomi	1	1.)Pengertian pajak 2.)Fungsi, manfaat, dan tarif pajak 3.)Perbedaan pajak dengan pungutan resmi lainnya	1. Jujur 2. Bertanggung jawab	a. Video animasi “Pahlawan Pajak” b. Video animasi masih ingin jadi koruptor? Ini hukuman-nya	20
		2	1.)Asas pemungutan pajak 2.)Jenis-jenis pajak 3.)Sistem pemungutan pajak di Indonesia 4.)Objek dan cara pengenaan pajak	1. Demokratis 2. Bertanggung-jawab 3. Kerja keras	a. Video Kebanggaan anak atas pekerjaan orang tuanya b. Dongeng singa dan alam liar	20
8	Perdagangan Internasional	1	1.)Pengertian perdagangan internasional 2.)Manfaat perdagangan internasional 3.)Faktor pendorong dan penghambat perdagangan internasional 4.)Teori perdagangan internasional	1 Nasionalis 2 Demokratis 3 Kerja keras	a. Video ekspor dan impor b. Video Saya bangga menjadi anak Indonesia	20
		2	1.)Kebijakan perdagangan internasional 2.)Tujuan kebijakan perdagangan internasional 3.)Alat pembayaran internasional 4.)Neraca pembayaran internasional	1 Nasionalis 2 Komunikatif	a. Video animasi suasana perdagangan b. Video Indonesia Negara terkaya di dunia	20

Bab	Materi	Pertemuan ke-	Sub Bab	Nilai Karakter	Pengembangan Model	Durasi Waktu (menit)
			5.)Devisa			
9	kerja sama ekonomi internasional	1	1.)Pengertian kerjasama ekonomi internasional 2.)Manfaat kerjasama ekonomi internasional	1. Kerja keras	a. Video tentang MEA (Masyarakat Ekonomi Asean) b Permainan mendeskripsikan bisnis yang di bangun	20
		2	1.)Bentuk-bentuk kerjasama ekonomi 2.)Lembaga-lembaga kerja sama ekonomi internasional	1. Kerja sama 2. Komunikatif 3. Demokratis	a. Video animasi pentingnya kerjasama b. Video Pembangunan Sekolah Kerja Sama Indonesia-Australia	20

Kelas XII

Bab	Materi	Pertemuan ke-	Sub Bab	Nilai Karakter	Pengembangan Model	Durasi Waktu (menit)
1	Akuntansi sebagai Sistem Informasi	1	1.)Pengertian Akuntansi 2.)Pemakai Informasi Akuntansi 3.)Karakteristik pemakai informasi akuntansi 4.)Kualitas Informasi Akuntansi	1. Jujur 2. Bertanggung Jawab	a. Video animasi korupsi 24 jam	15
		2	1.)Prinsip Dasar Akuntansi 2.)Bidang-Bidang Akuntansi 3.)Profesi Akuntan	1. Kreatif 2. Disiplin	a. Video animasi kerja keras VS kerja cerdas	20
2	Persamaan Dasar Akuntansi	1	1.)Etika Profesi Akuntan dalam persamaan dasar akuntansi 2.)Konsep Persamaan Dasar Akuntansi	1. Bertanggung jawab 2. Jujur 3. Mandiri	a. Video motivasi sukses b. Video sikap ayah berbohong untuk membahagiakan anaknya	20
		2	1.)Mekanisme Debet Kredit dan	1 Adil 2 Jujur	a Video animasi tentang bersikap	15

Bab	Materi	Pertemuan ke-	Sub Bab	Nilai Karakter	Pengembangan Model	Durasi Waktu (menit)
			Aturan Saldo Normal 2.) Analisis transaksi dan pencatatan dalam persamaan dasar akuntansi	3 Peduli sosial	adil	
3	Persamaan Dasar Akuntansi	1	1.) Konsep Persamaan Dasar Akuntansi	1. Bertanggungjawab 2. Disiplin	a. Video animasi fenomena hutang	20
		2	1.) Mekanisme Debet Kredit dan Aturan Saldo Normal 2.) Analisis transaksi dan pencatatan	1. Jujur	a. Video dimanakah kebahagiaan itu?	15
4	Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa	1	1.) Karakteristik perusahaan jasa 2.) Tahap Pencatatan	1. Bertanggungjawab 2. Mandiri	a. Video andai seragam dapat berbicara	20
		2	1.) Tahap Pengikhtisaran 2.) Tahap Pelaporan	1. Bertanggungjawab	a. Video etika dalam bekerja	15

LAMPIRAN 27

SILABUS

(Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Standar Proses dan No. 24 Tahun 2016 KI dan KD)

MATA PELAJARAN : **EKONOMI**
SATUAN PENDIDIKAN : **SMAN 1 Tarumajaya**
KELAS : **XI**
ALOKASI WAKTU : **4 JP/Minggu**

KOMPETENSI INTI (KI) :

KI-2:

Kompetensi Sikap Sosial yaitu, “Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”.

KI-3:

Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI-4:

Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

.....

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	Nilai Karakter	Pengembangan Model	SUMBER BELAJAR
<p>3.1 Menganalisis konsep dan metode penghitungan pendapatan nasional</p> <p>4.1 Menyajikan hasil penghitungan pendapatan nasional.</p>	<p>Pendapatan Nasional</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengertian pendapatan nasional Manfaat pendapatan nasional Komponen-komponen/konsep pendapatan nasional Metode penghitungan pendapatan nasional Pendapatan per kapita Distribusi pendapatan nasional 	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan tentang konsep dan metode penghitungan pendapatan nasional. Mengajukan pertanyaan dan berdiskusi sebagai klarifikasi tentang konsep dan metode penghitungan pendapatan nasional. Membuat pola hubungan informasi, menyimpulkan tentang konsep metode penghitungan nasional. Melakukan penghitungan berdasarkan kasus yang disajikan guru atau sumber lain yang relevan. Menyajikan hasil analisis penghitungan pendapatan nasional secara lisan dan tulisan. 	<p>Tugas Menyelesaikan penghitungan mengenai pendapatan nasional.</p> <p>Portofolio Laporan tertulis kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis tentang pendapatan nasional.</p>	12 x 45'	<p>Hemat</p> <p>Berpikir logis dan kritis</p> <p>Nasionalis</p> <p>Peduli lingkungan</p>	<p>Video [Kartun Islami] Sedekah vs Rokok - AA Gym</p> <p>Film Memperkenalkan Ekonomi Pancasila</p>	<ol style="list-style-type: none"> Astuti Sari Dwi, dkk.2014.EKONOMI Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial.Jakarta: Mediatama. Sumber relevan lainnya. Media massa cetak/elektronik.

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	Nilai Karakter	Pengembangan Model	SUMBER BELAJAR
<p>3.2 Mendeskripsikan konsep pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi serta permasalahan dan cara mengatasinya</p> <p>4.2 Menyajikan temuan permasalahan pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi serta cara mengatasinya</p>	<p>Pertumbuhan Ekonomi</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengertian pertumbuhan ekonomi Cara mengukur pertumbuhan ekonomi Teori pertumbuhan ekonomi <p>Pembangunan Ekonomi</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengertian pembangunan ekonomi Perbedaan pembangunan ekonomi dengan pertumbuhan ekonomi Perencanaan pembangunan 	<ul style="list-style-type: none"> Mendeskripsikan tentang konsep dan metode tentang pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi. Menyiapkan materi untuk mendapatkan klarifikasi melalui tanya jawab, diskusi, dan atau wawancara dengan narasumber. Menyimpulkan tentang pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi serta permasalahan dan cara mengatasinya. Menyajikan hasil temuan permasalahan pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi serta cara mengatasinya secara lisan dan tulisan. 	<p>Tugas Hasil penelurusan masalah pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi di lingkungan sekitar.</p> <p>Portofolio Laporan tertulis hasil pengamatan secara softcopy, hardcopy, powerpoint dan audiovisual</p> <p>Tes Tes tertulis tentang pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi.</p>	12 x 45'	<p>Peduli sosial</p> <p>Nasionalis</p> <p>Jujur</p> <p>Kreatif</p> <p>Bekerja keras</p> <p>Peduli sosial</p> <p>Berpikir logis dan kritis</p> <p>Peduli lingkungan</p>	<p>Pertumbuhan Ekonomi 2016 di Indonesia dan pentingnya data statistik</p> <p>Video motivasi the power of dreams</p> <p>Membaca dongeng pedagang dua</p> <p>Video kesenjangan pembangunan Indonesia</p> <p>Permainan membangun bersama</p>	<p>1.Astuti Sari Dwi, dkk.2014.EKONOMI Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial.Jakarta: Mediatama.</p> <p>2.Sumber relevan lainnya.</p> <p>3.Media massa cetak/elektronik.</p>

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	Nilai Karakter	Pengembangan Model	SUMBER BELAJAR
	ekonomi <ul style="list-style-type: none"> • Indikator keberhasilan pembangunan ekonomi • Faktor-faktor yang memengaruhi pembangunan ekonomi • Permasalahan pembangunan ekonomi di negara berkembang • Kebijakan dan strategi pembangunan ekonomi 						
3.3 Menganalisis permasalahan ketenagakerjaan dalam pembangunan	Ketenagakerjaan <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian tenaga kerja, angkatan kerja, dan kesempatan kerja 	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis masalah ketenagakerjaan. • Mengajukan pertanyaan serta melakukan wawancara kepada narasumber tentang 	Tugas Membuat makalah sesuai dari hasil pengamatan secara langsung di lapangan disertakan	12 x 45'	Mandiri Berjiwa wirausaha	Video animasi susah cari kerja di negeri ku Perbedaan Paradigma Umum	1.Astuti Sari Dwi, dkk.2014.EKONOMI Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial.Jakarta:

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	Nilai Karakter	Pengembangan Model	SUMBER BELAJAR
<p>n ekonomi</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis masalah ketenagakerjaan dalam pembangunan ekonomi dan cara mengatasinya</p>	<ul style="list-style-type: none"> Jenis-jenis tenaga kerja Masalah ketenagakerjaan Upaya meningkatkan kualitas tenaga kerja Sistem upah Pengangguran 	<p>permasalahan ketenagakerjaan.</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis data tentang masalah ketenagakerjaan. Menyajikan hasil analisis masalah ketenagakerjaan. 	<p>dengan dokumentasi kegiatan.</p> <p>Tes Tes tertulis mengerjakan soal tentang ketenagakerjaan.</p>		Bekerja keras	<p>dan Sukses</p> <p>Video animasi “Salary Man - Kehidupan nyata seorang karyawan, inspirasi untuk beralih menjadi pengusaha”</p>	<p>Mediatama.</p> <p>2.Sumber relevan lainnya.</p> <p>3.Media massa cetak/elektronik.</p>
<p>3.4 Menganalisis indeks harga dan inflasi</p> <p>4.4 Menyajikan hasil analisis indeks harga dan inflasi</p>	<p>Indeks Harga</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengertian indeks harga Tujuan penghitungan indeks harga Macam-macam indeks harga Metode penghitungan indeks harga 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi tentang indeks harga dan inflasi. Mengajukan pertanyaan tentang indeks harga dan inflasi. Menganalisis data yang diperoleh serta membuat kesimpulan tentang indeks harga dan inflasi. Menyajikan hasil analisis tentang indeks harga dan inflasi. 	<p>Tugas Membuat klipping mengenai kenaikan inflasi yang pernah terjadi di Indonesia. Memberikan penyebab dan solusi terhadap temuan.</p> <p>Tes Tes tertulis tentang indeks harga, inflasi, penawaran dan</p>	12 x 45'	<p>Berpikir logis dan kritis</p> <p>Jujur</p> <p>Nasionalis</p>	<p>Video animasi pendidikan untuk mencegah pelecehan seksual pada anak</p> <p>Video mengenal inflasi</p> <p>Membaca</p>	<p>1.Astuti Sari Dwi, dkk.2014.EKONOMI Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial.Jakarta: Mediatama.</p> <p>2.Sumber relevan lainnya.</p>

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	Nilai Karakter	Pengembangan Model	SUMBER BELAJAR
	<p>Inflasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian inflasi • Penyebab inflasi • Jenis-jenis inflasi • Menghitung inflasi • Dampak inflasi • Cara mengatasi inflasi (secara garis besar) <p>Permintaan dan penawaran uang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teori permintaan dan penawaran uang • Faktor-faktor yang memengaruhi permintaan uang 		permintaan uang.		Hemat Peduli lingkungan	<p>dongeng semut yang hemat</p> <p>Video mengapa rupiah dapat menguat dan melemah?</p>	3. Media massa cetak/elektronik.
3.5 Menganalisis kebijakan	Kebijakan Moneter	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tentang kebijakan moneter dan 	Tugas Menulis makalah	12 x 45'	Demokratis	Video mengenal kebijakan moneter	1. Astuti Sari Dwi,

.....

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	Nilai Karakter	Pengembangan Model	SUMBER BELAJAR
<p>moneter dan kebijakan fiskal</p> <p>4.5 Menyajikan hasil analisis kebijakan moneter dan kebijakan fiskal</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian kebijakan moneter Tujuan kebijakan moneter Instrumen kebijakan moneter <p>Kebijakan fiskal</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengertian kebijakan fiskal Tujuan kebijakan fiskal Instrumen kebijakan fiskal 	<p>kebijakan fiskal.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan dan berdiskusi tentang kebijakan moneter dan kebijakan fiskal. Menganalisis data dan membuat kesimpulan tentang kebijakan moneter dan kebijakan fiskal. Menyajikan hasil analisis tentang peran kebijakan moneter dan kebijakan fiskal. 	<p>mengenai keuntungan dan dampak penggunaan kebijakan moneter dan kebijakan fiskal dalam penyelesaian masalah perekonomian.</p> <p>Portofolio Laporan tertulis kelompok.</p> <p>Tes Tes tertulis tentang kebijakan moneter dan kebijakan fiskal.</p>		Jujur	<p>BI</p> <p>Video animasi jujur itu lebih baik</p>	<p>dkk.2014.EKONOMI Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial.Jakarta: Mediatama.</p> <p>2.Sumber relevan lainnya.</p> <p>3.Media massa cetak/elektronik.</p>
<p>3.6 Menganalisis APBN dan APBD dalam pembangunan ekonomi</p> <p>4.6 Menyajikan hasil analisis</p>	<p>APBN</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengertian APBN Fungsi dan tujuan APBN Sumber-sumber penerimaan 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan tentang APBN dan APBD dalam pembangunan ekonomi. Mengajukan pertanyaan dan berdiskusi tentang APBN dan APBD. Mencari informasi dari sumber lain sebagai 	<p>Tugas Membuat klipping mengenai kegiatan ekonomi yang berkaitan dengan penggunaan APBN dan APBD.</p>	12 x 45'	<p>Peduli sosial</p> <p>Berpikir logis dan kritis</p> <p>Nasion</p>	<p>Video ketimpangan sosial</p> <p>Video kemana minyakku?</p> <p>Video perekonomian</p>	<p>1.Astuti Sari Dwi, dkk.2014.EKONOMI Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial.Jakarta: Mediatama.</p>

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	Nilai Karakter	Pengembangan Model	SUMBER BELAJAR
fungsi dan peran APBN dan APBD dalam pembangunan ekonomi	<p>negara</p> <ul style="list-style-type: none"> Jenis-jenis belanja negara Mekanisme penyusunan APBN Pengaruh APBN terhadap perekonomian <p>APBD</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengertian APBD Fungsi dan tujuan APBD Sumber-sumber penerimaan daerah Jenis-jenis belanja daerah Mekanisme penyusunan APBD Pengaruh APBD 	<p>pendukung untuk menganalisis APBD dan APBD.</p> <ul style="list-style-type: none"> Menganalisis informasi dan membuat kesimpulan tentang APBD dan APBD. Menyajikan hasil analisis fungsi dan peran APBN dan APBD dalam pembangunan ekonomi. 	<p>Portofolio Laporan tertulis kelompok.</p> <p>Tes Tes tertulis tentang APBN dan APBD.</p>		<p>alis</p> <p>Kreatif</p> <p>Mandiri</p>	Indonesia dari masa ke masa	<p>2.Sumber relevan lainnya.</p> <p>3.Media massa cetak/elektronik.</p>

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	Nilai Karakter	Pengembangan Model	SUMBER BELAJAR
	terhadap perekonomian						
3.7 Menganalisis perpajakan dalam pembangunan ekonomi 4.7 Menyajikan hasil analisis fungsi dan peran pajak dalam pembangunan ekonomi	<p>Perpajakan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian pajak • Fungsi, manfaat, dan tarif pajak • Perbedaan pajak dengan pungutan resmi lainnya • Asas pemungutan pajak • Jenis-jenis pajak • Sistem pemungutan pajak di Indonesia • Objek dan cara pengenaan pajak 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tentang perpajakan. • Mengajukan pertanyaan tentang perpajakan dalam pembangunan ekonomi. • Menganalisis data yang diperoleh serta membuat kesimpulan tentang fungsi dan peran pajak dalam pembangunan ekonomi. • Menyajikan hasil analisis tentang fungsi dan peran pajak. 	<p>Tugas Mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan pajak.</p> <p>Tes Tes tertulis tentang perpajakan.</p>	12 x 45'	Jujur Bertanggung jawab Demokratis Kerja keras	<p>Video animasi “Pahlawan Pajak”</p> <p>Video animasi masih ingin jadi koruptor? Ini hukuman-nya</p> <p>Video Kebanggaan anak atas pekerjaan orang tuanya</p> <p>Dongeng singa dan alam liar</p>	<p>1.Astuti Sari Dwi, dkk.2014.EKONOMI Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial.Jakarta: Mediatama.</p> <p>2.Sumber relevan lainnya.</p> <p>3.Media massa cetak/elektronik.</p>

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	Nilai Karakter	Pengembangan Model	SUMBER BELAJAR
<p>3.8 Menganalisis konsep dan kebijakan perdagangan internasional</p> <p>4.8 Menyajikan hasil analisis dampak kebijakan perdagangan internasional</p>	<p>Perdagangan Internasional</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengertian perdagangan internasional Manfaat perdagangan internasional Faktor pendorong dan penghambat perdagangan internasional Teori perdagangan internasional Kebijakan perdagangan internasional Tujuan kebijakan perdagangan internasional Alat 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan tentang konsep dan kebijakan perdagangan internasional. Mengajukan pertanyaan dan berdiskusi tentang konsep dan kebijakan perdagangan internasional. Menganalisis data yang diperoleh serta membuat kesimpulan tentang dampak kebijakan perdagangan internasional. Menyajikan hasil analisis tentang dampak kebijakan perdagangan internasional. 	<p>Tugas</p> <p>Portofolio Laporan tertulis kelompok.</p> <p>Tes Tes tertulis tentang perdagangan internasional.</p>	12 x 45'	<p>Nasionalis</p> <p>Demokratis</p> <p>Berjiwa wirausaha</p> <p>Komunikatif</p>	<p>Video ekspor dan impor</p> <p>Video Saya bangga menjadi anak Indonesia</p> <p>Video animasi suasana perdagangan</p> <p>Video Indonesia Negara terkaya di dunia</p>	<p>1.Astuti Sari Dwi, dkk.2014.EKONOMI Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial.Jakarta: Mediatama.</p> <p>2.Sumber relevan lainnya.</p> <p>3.Media massa cetak/elektronik.</p>

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	Nilai Karakter	Pengembangan Model	SUMBER BELAJAR
	pembayaran internasional <ul style="list-style-type: none"> Neraca pembayaran internasional Devisa 						
3.9 Mendeskripsikan kerja sama ekonomi internasional 4.9 Menyajikan bentuk dan manfaat kerja sama ekonomi internasional	Kerjasama Ekonomi Internasional <ul style="list-style-type: none"> Pengertian kerjasama ekonomi internasional Manfaat kerjasama ekonomi internasional Bentuk-bentuk kerjasama ekonomi Lembaga-lembaga kerja sama ekonomi internasional 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan tentang kerja sama ekonomi internasional. Mengajukan pertanyaan tentang kerja sama ekonomi internasional. Mengolah data untuk membuat kesimpulan tentang bentuk dan manfaat kerja sama ekonomi internasional. Menyajikan bentuk dan manfaat kerja sama ekonomi internasional. 	Tugas Membuat makalah mengenai bentuk kerjasama internasional yang pernah dilakukan Indonesia. Tes Tes tertulis tentang kerjasama ekonomi internasional.	12 x 45'	Berjiwa wirausaha Kerja keras Kerjasama Komunikatif Demokratis	Video tentang MEA (Masyarakat Ekonomi Asean) Permainan mendeskripsikan bisnis yang dibangun Video animasi pentingnya kerjasama Video Pembangunan Sekolah Kerja Sama Indonesia-Australia	1.Astuti Sari Dwi, dkk.2014.EKONOMI Peminatan Ilmu-Ilmu Sosial.Jakarta: Mediatama. 2.Sumber relevanlainnya. 3.Media massa cetak/elektronik.

.....

LAMPIRAN 28
RPP BAB 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Tarumajaya
Mata Pelajaran : Ekonomi
Kelas / Semester : XI/ Genap
Materi Pokok : Perpajakan Dalam Pembangunan Ekonomi
Waktu : 12 x 45 menit

A. Kompetensi Inti :

2. Menghayati, mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Menganalisis perpajakan dalam pembangunan ekonomi	3.7.1 Menjelaskan Pengertian Pajak 3.7.2 Menjelaskan Fungsi, Manfaat dan Tarif Pajak 3.7.3 Mengidentifikasi Perbedaan Pajak dengan Pungutan Resmi Lainnya 3.7.4 Menjelaskan Asas Pemungutan Pajak 3.7.5 Mendeskripsikan Jenis-Jenis Pajak 3.7.6 Mendeskripsikan Sistem Pemungutan Pajak di Indonesia 3.7.7 Menjelaskan Alur Administrasi Perpajakan di Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator
	3.7.8 Mendeskripsikan Objek dan Cara Pengenaan Pajak
4.7 Menyajikan hasil analisis fungsi dan peran pajak dalam pembangunan ekonomi	4.7.1 Menunjukkan pengertian pajak sesuai dengan undang-undang perpajakan 4.7.2 Menunjukkan fungsi dan manfaat pajak serta hubungannya dengan APBN 4.7.3 Memilah perbedaan pajak dengan pungutan resmi yang lain sebagai sumber pendapatan Negara 4.7.4 Menunjukkan asas pemungutan pajak 4.7.5 Menunjukkan sistem pemungutan pajak di Indonesia 4.7.6 Memilah jenis-jenis pajak yang berlaku di Indonesia dan di daerah masing-masing sesuai dengan undang-undang yang berlaku 4.7.7 Membuat besarnya pajak penghasilan serta pajak bumi dan bangunan sesuai dengan undang-undang yang berlaku

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mendeskripsikan pengertian pajak
2. Siswa mampu menjelaskan fungsi, manfaat dan tarif pajak
3. Siswa dapat mengidentifikasi perbedaan pajak dengan pungutan resmi lainnya
4. Siswa mampu mendeskripsikan jenis-jenis pajak
5. Siswa mampu mendeskripsikan sistem pemungutan pajak di Indonesia
6. Siswa mampu menjelaskan alur administrasi perpajakan di Indonesia
7. Siswa mampu mendeskripsikan objek dan cara pengenaan pajak

➤ Nilai karakter yang dikembangkan :

- Bertanggungjawab
- Demokratis
- Jujur
- Kerja keras

D. Materi Pembelajaran

Pertemuan 1

1. Pengertian Pajak
2. Fungsi, Manfaat dan Tarif Pajak
3. Perbedaan Pajak dengan Pungutan Resmi Lainnya

Pertemuan 2

1. Asas Pemungutan Pajak
2. Jenis-jenis Pajak
3. Sistem Pemungutan Pajak di Indonesia
4. Objek dan Cara Pengenaan Pajak

Pertemuan 3

1. Mengulang materi
2. Ulangan harian

E. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama (4 x 45 Menit)

- 3.7.1 Menjelaskan Pengertian Pajak
- 3.7.2 Menjelaskan Fungsi, Manfaat dan Tarif Pajak
- 3.7.3 Mengidentifikasi Perbedaan Pajak Dengan Pungutan Resmi Lainnya
- 3.7.4 Menjelaskan Asas Pemungutan Pajak

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengucapkan salam pertemuan ➤ Siswa berdoa untuk memulai kegiatan ➤ Guru mengecek kehadiran para siswa ➤ Apersepsi: Guru menanyakan materi pertemuan hari ini ➤ Penyampaian topik dan materi dalam pertemuan pembelajaran tentang pengertian, fungsi dan peran serta tarif pajak ➤ Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dari materi yang akan dibahas ➤ Motivasi: Memberikan gambaran tentang pentingnya mengetahui penggunaan pajak 	10 Menit
Inti	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta peserta didik membaca buku teks dan sumber- sumber yang relevan tentang pengertian, fungsi, manfaat dan tarif pajak, dan perbedaan pajak dengan pungutan resmi lainnya serta asas pemungutan pajak dan peran serta tarif pajak. 	140 Menit

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
	<p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengajukan pertanyaan , dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang pengertian pajak, fungsi, manfaat, tarif pajak, dan perbedaan pajak dengan pungutan resmi lainnya serta asas pemungutan pajak <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa menganalisis secara kritis informasi dan data-data yang diperoleh dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait serta membuat hubungannya untuk dapat menjelaskan pengertian pajak, fungsi, manfaat, tarif pajak dan perbedaan pajak dengan pungutan resmi lainnya serta asas pemungutan pajak dari berbagai sumber belajar yang relevan <p>Mengomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa melaporkan hasil analisis dan evaluasi pengertian, fungsi dan peran serta tarif pajak melalui berbagai media (lisan dan tulisan) 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta siswa untuk menyimpulkan tentang pembahasan materi pengertian pajak, fungsi, manfaat, tarif pajak dan perbedaan pajak dengan pungutan resmi lainnya serta asas pemungutan pajak dari berbagai sumber belajar yang relevan ➤ Guru memberikan reward kepada kelompok yang persentasi dan siswa/siswi yang aktif ➤ Guru menyajikan sebuah video, permainan atau dongeng yang dapat membangun karakter siswa. Video, permainan, atau dongeng tersebut tidak harus sesuai dengan materi yang diajarkan. Berikut adalah ; (20 menit) <ul style="list-style-type: none"> ❖ Video animasi “Pahlawan Pajak” (bertanggungjawab) ❖ Video animasi masih ingin jadi koruptor? Ini hukumannya (Jujur) ➤ Guru menyampaikan arahan untuk pertemuan selanjutnya. ➤ Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar, meningkatkan sikap yang baik 	30 Menit

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
	<p>di rumah dan di lingkungan masyarakat</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Doa akhir pembelajaran 	

Pertemuan Kedua (4 x 45 Menit)

3.7.5 Mendeskripsikan Jenis-Jenis Pajak

3.7.6 Mendeskripsikan Sistem Pemungutan Pajak Di Indonesia

3.7.7 Menjelaskan Alur Administrasi Perpajakan Di Indonesia

3.7.8 Mendeskripsikan Objek Dan Cara Pengenaan Pajak

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengucapkan salam pertemuan ➤ Siswa berdoa untuk memulai kegiatan ➤ Guru mengecek kehadiran para siswa ➤ Apersepsi: Guru menanyakan materi pertemuan dan tugas sebelumnya ➤ Penyampaian topik dan materi dalam pertemuan pembelajaran tentang asas pemungutan pajak. ➤ Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dari materi yang akan dibahas ➤ Motivasi: Memberikan gambaran tentang pentingnya membayar pajak 	10 Menit
Inti	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta peserta didik membaca buku teks dan sumber- sumber yang relevan tentang jenis-jenis pajak, sistem pemungutan pajak di Indonesia, alur administrasi perpajakan di Indonesia serta objek dan cara pengenaan pajak <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengajukan pertanyaan , dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang tentang jenis-jenis pajak, cara pengenaan pajak, serta sistem pemungutan pajak di Indonesia <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa menganalisis secara kritis informasi dan data-data yang diperoleh dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait serta membuat hubungannya untuk dapat 	140 Menit

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
	<p>menjelaskan asas pemungutan pajak dan jenis-jenis pajak serta sistem pemungutan pajak di Indonesia</p> <p>Mengomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa diminta untuk melaporkan hasil analisis dalam bentuk studi kasus mengenai jenis-jenis pajak serta sistem pemungutan pajak di Indonesia 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta siswa untuk menyimpulkan materi yang telah didiskusikan dengan bimbingan guru. ➤ Guru memberikan reward kepada kelompok yang persentasi dan siswa/siswi yang aktif ➤ Guru menyajikan sebuah video, permainan atau dongeng yang dapat membangun karakter siswa. Video, permainan, atau dongeng tersebut tidak harus sesuai dengan materi yang diajarkan. Berikut adalah ; (20 menit) <ul style="list-style-type: none"> ❖ Video Kebanggaan anak atas pekerjaan orang tuanya (kerja keras dan demokrasi) ❖ Dongeng singa dan alam liar (bertanggungjawab) ➤ Guru menyampaikan arahan untuk pertemuan selanjutnya ➤ Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar, meningkatkan sikap yang baik di rumah dan di lingkungan masyarakat ➤ Doa akhir pembelajaran 	30 Menit

Pertemuan Ketiga (4 x 45 Menit)

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan salam dan menanyakan kabar para siswa ➤ Peserta didik diberikan informasi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta dikondisikan untuk mempersiapkan bahan dan alat pembelajaran hari ini. ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran ➤ Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan pentingnya materi yang akan disampaikan 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta siswa untuk membaca materi dari awal sampai akhir pada Bab 7 ➤ Siswa diminta untuk mengajukan pertanyaan tentang 	155 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
	materi perpajakan ➤ Guru mengulang materi yang telah dijelaskan sebelumnya pada bab 7 ➤ Guru meminta siswa menyiapkan diri untuk ulangan harian ➤ Ulangan harian dilaksanakan	
Penutup	➤ Siswa mengumpulkan soal dan jawaban ulangan harian ➤ Siswa diberikan waktu bebas untuk literasi dari berbagai sumber dalam rangka merefleksi diri setelah ulangan ➤ Guru mengakhiri pelajaran dan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat	15 menit

F. Alat, Media, Sumber Pembelajaran

Alat : In Focus, Laptop, Papan tulis, Spidol, dan Penghapus papan tulis

Media : Power Point Materi Perpajakan Dalam Pembangunan Ekonomi, video dan dongeng *character building*

Sumber :

- Diana, Nurdiansyah dan Herlan, Firmansyah. 2016. *Buku Siswa Aktif Dan Kreatif Ekonomi*. Bandung. Grafindo
- Suparmin, dkk 2013, *Ekonomi Peminantan Ilmu-Ilmu Sosial SMA/MA Kelas XI*, Surakarta, Mediatama
- Media masa cetak/elektronik

G. PENILAIAN PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Teknik penilaian

- Sikap : Observasi
- Pengetahuan : Penugasan
- Keterampilan: Praktik

2. Instrumen penilaian

Kisi –kisi soal (terlampir)

3. Rubrik Penilaian dan Pedoman Penskoran

a. Rubrik Penilaian observasi

NO	PERNYATAAN	SKOR	
		YA	TIDAK
1	Saya memelihara hubungan baik dengan sesama umat		

NO	PERNYATAAN	SKOR	
		YA	TIDAK
	ciptaan Tuhan Yang Maha Esa		
2	Saya memberi salam pada saat awal dan diakhir proses pembelajaran.		
3	Saya mengerjakan tugas dengan baik dan tepat waktu sesuai ketentuan dari guru		
4	Saya mampu dan mau bekerja sama dengan siapapun yang memiliki keberagaman latar belakang, pandangan, dan keyakinan dalam proses pembelajaran		
5	Saya berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan		
	Jumlah skor		

Nilai= (Skor perolehan)/(Skor maksimal) x 100

Keterangan:

1 = tidak baik

2 = kurang baik

3 = baik

4 = sangat baik

b. Rubrik penilaian pengetahuan

ASPEK	KRITERIA	SKOR	Jumlah Soal	Skor Perolehan
Isi	Sangat sesuai			
	Sesuai			
	Kurang sesuai			
Struktur teks	Benar dan Tepat		...	
	Benar tapi kurang tepat			
	Kurang tepat			
Unsur kebahasaan	Sangat tepat		...	
	Tepat			
	Kurang tepat			

Keterangan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

c. Rubrik penilaian keterampilan

NO	PERNYATAAN	SKOR	
		YA	TIDAK
1	Mempersiapkan alat alat belajar		
2	Membersihkan tempat belajar		
3	Memberikan pertanyaan		
4	Memberikan pendapat		
5	Menguasai materi		
	Jumlah skor		

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

Jawaban YA diberi skor 1

Jawaban TIDAK diberi skor 0

Bekasi, 25 Januari 2017

Mengetahui,

Kepala SMAN 1 Tarumajaya

Guru Mata Pelajaran Ekonomi

.....
NIP.

.....
NIP.

LAMPIRAN 29
RPP BAB 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Tarumajaya
Mata Pelajaran : Ekonomi
Kelas / Semester : XI/ Genap
Materi Pokok : Perdagangan Internasional
Waktu : 12 x 45 menit

A. Kompetensi Inti :

2. Menghayati, mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 Menganalisis konsep dan kebijakan perdagangan internasional	3.8.1 Menjelaskan Pengertian Perdagangan Internasional 3.8.2 Menjelaskan Manfaat Perdagangan Internasional 3.8.3 Mendeskripsikan Faktor Pendorong dan Penghambat Perdagangan Internasional 3.8.4 Mendeskripsikan Teori Perdagangan Internasional 3.8.5 Mengidentifikasi Kebijakan Perdagangan Internasional 3.8.6 Mengidentifikasi Tujuan Kebijakan Perdagangan Internasional 3.8.7 Menjelaskan Alat Pembayaran Internasional

Kompetensi Dasar	Indikator
	3.8.8 Menjelaskan Neraca Perdagangan Internasional
4.8 Menyajikan hasil analisis dampak kebijakan perdagangan	4.8.1 Menjabarkan Kebijakan Perdagangan Internasional 4.8.2 Menjabarkan Tujuan Kebijakan Perdagangan Internasional 4.8.3 Menjabarkan Alat Pembayaran Internasional 4.8.4 Menjabarkan Neraca Perdagangan Internasional

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian dan manfaat perdagangan internasional
2. Siswa mampu mendeskripsikan teori, faktor pendorong dan penghambat perdagangan internasional
3. Siswa mampu mengidentifikasi kebijakan dan tujuan kebijakan perdagangan internasional
4. Siswa mampu menjelaskan neraca dan alat pembayaran internasional

➤ Nilai karakter yang dikembangkan :

- Nasionalis
- Demokratis
- Komunikatif
- Berjiwa Wirausaha

D. Materi Pembelajaran

Pertemuan 1

1. Pengertian Perdagangan Internasional
2. Manfaat Perdagangan Internasional
3. Teori Perdagangan Internasional
4. Faktor Pendorong dan Penghambat Perdagangan Internasional

Pertemuan 2

1. Kebijakan Perdagangan Internasional
2. Tujuan Kebijakan Perdagangan Internasional
3. Alat Pembayaran Internasional
4. Neraca Perdagangan Internasional

Pertemuan 3

1. Mengulang materi yang sebelumnya
2. Ulangan harian

E. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama (4 x 45 Menit)

3.8.1 Menjelaskan Pengertian Perdagangan Internasional

3.8.2 Menjelaskan Manfaat Perdagangan Internasional

3.8.3 Mendeskripsikan Faktor Pendorong dan Penghambat Perdagangan Internasional

3.8.4 Mendeskripsikan Teori Perdagangan Internasional

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengucapkan salam pertemuan ➤ Siswa berdoa untuk memulai kegiatan ➤ Guru mengecek kehadiran para siswa ➤ Apersepsi: Guru menanyakan materi pertemuan hari ini ➤ Penyampaian topik dan materi dalam pertemuan pembelajaran tentang Pengertian Perdagangan Internasional, Manfaat Perdagangan Internasional, Faktor Pendorong dan Penghambat Perdagangan Internasional dan Teori Perdagangan Internasional ➤ Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dari materi yang akan dibahas ➤ Motivasi: Memberikan gambaran tentang pentingnya mengetahui perdagangan internasional 	10 Menit
Inti	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta peserta didik membaca buku teks dan sumber- sumber yang relevan Pengertian Perdagangan Internasional, Manfaat Perdagangan Internasional, Faktor Pendorong dan Penghambat Perdagangan Internasional dan Teori Perdagangan Internasional <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengajukan pertanyaan , dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang Pengertian Perdagangan Internasional, Manfaat Perdagangan Internasional, Faktor Pendorong dan Penghambat Perdagangan Internasional dan Teori Perdagangan Internasional 	140 Menit

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
	<p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa menganalisis secara kritis informasi dan data-data yang diperoleh dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait serta membuat hubungannya untuk dapat menjelaskan Pengertian Perdagangan Internasional, Manfaat Perdagangan Internasional, Faktor Pendorong dan Penghambat Perdagangan Internasional dan Teori Perdagangan Internasional dari berbagai sumber belajar yang relevan <p>Mengomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa melaporkan hasil analisis dan evaluasi Pengertian Perdagangan Internasional, Manfaat Perdagangan Internasional, Faktor Pendorong dan Penghambat Perdagangan Internasional dan Teori Perdagangan Internasional melalui berbagai media (lisan dan tulisan) 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta siswa untuk menyimpulkan tentang pembahasan materi Pengertian Perdagangan Internasional, Manfaat Perdagangan Internasional, Faktor Pendorong dan Penghambat Perdagangan Internasional dan Teori Perdagangan Internasional dari berbagai sumber belajar yang relevan ➤ Guru memberikan reward kepada kelompok yang persentasi dan siswa/siswi yang aktif ➤ Guru menyajikan sebuah video, permainan atau dongeng yang dapat membangun karakter siswa. Video, permainan, atau dongeng tersebut tidak harus sesuai dengan materi yang diajarkan. Berikut adalah ; (20 menit) <ul style="list-style-type: none"> ❖ Video ekspor dan impor (demokratis) ❖ Video saya bangga menjadi anak Indonesia (nasionalis) ➤ Guru menyampaikan arahan untuk pertemuan selanjutnya. ➤ Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar, meningkatkan sikap yang baik di rumah dan di lingkungan masyarakat ➤ Doa akhir pembelajaran 	30 Menit

Pertemuan Kedua (4 x 45 Menit)

3.8.5 Mengidentifikasi Kebijakan Perdagangan Internasional

3.8.6 Mengidentifikasi Tujuan Kebijakan Perdagangan Internasional

3.8.7 Menjelaskan Alat Pembayaran Internasional

3.8.8 Menjelaskan Neraca Perdagangan Internasional

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengucapkan salam pertemuan ➤ Siswa berdoa untuk memulai kegiatan ➤ Guru mengecek kehadiran para siswa ➤ Apersepsi: Guru menanyakan materi pertemuan hari ini ➤ Penyampaian topik dan materi dalam pertemuan pembelajaran tentang Kebijakan Perdagangan Internasional, Tujuan Kebijakan Perdagangan Internasional, Alat Pembayaran Internasional serta Neraca Perdagangan Internasional ➤ Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dari materi yang akan dibahas ➤ Motivasi: Memberikan gambaran tentang pentingnya meningkatkan perdagangan internasional 	10 Menit
Inti	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta peserta didik membaca buku teks dan sumber- sumber yang relevan Kebijakan Perdagangan Internasional, Tujuan Kebijakan Perdagangan Internasional, Alat Pembayaran Internasional serta Neraca Perdagangan Internasional <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengajukan pertanyaan dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi Kebijakan Perdagangan Internasional, Tujuan Kebijakan Perdagangan Internasional, Alat Pembayaran Internasional serta Neraca Perdagangan Internasional <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa menganalisis secara kritis informasi dan data-data yang diperoleh dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait serta membuat hubungannya untuk dapat 	140 Menit

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
	<p>menjelaskan Kebijakan Perdagangan Internasional, Tujuan Kebijakan Perdagangan Internasional, Alat Pembayaran Internasional serta Neraca Perdagangan Internasional dari berbagai sumber belajar yang relevan</p> <p>Mengomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa melaporkan hasil analisis dan evaluasi Kebijakan Perdagangan Internasional, Tujuan Kebijakan Perdagangan Internasional, Alat Pembayaran Internasional serta Neraca Perdagangan Internasional melalui berbagai media (lisan dan tulisan) 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta siswa untuk menyimpulkan tentang pembahasan materi Kebijakan Perdagangan Internasional, Tujuan Kebijakan Perdagangan Internasional, Alat Pembayaran Internasional serta Neraca Perdagangan Internasional dari berbagai sumber belajar yang relevan ➤ Guru memberikan reward kepada kelompok yang persentasi dan siswa/siswi yang aktif ➤ Guru menyajikan sebuah video, permainan atau dongeng yang dapat membangun karakter siswa. Video, permainan, atau dongeng tersebut tidak harus sesuai dengan materi yang diajarkan. Berikut adalah ; (20 menit) <ul style="list-style-type: none"> ❖ Video animasi suasana perdagangan (berjiwa wirausaha dan komunikatif) ❖ Video Negara Indonesia terkaya di dunia (nasionalis) ➤ Guru menyampaikan arahan untuk pertemuan selanjutnya. ➤ Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar, meningkatkan sikap yang baik di rumah dan di lingkungan masyarakat ➤ Doa akhir pembelajaran 	30 Menit

Pertemuan Ketiga (4 x 45 Menit)

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan salam dan menanyakan kabar para siswa ➤ Peserta didik diberikan informasi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta dikondisikan untuk 	10 menit

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
	<p>mempersiapkan bahan dan alat pembelajaran hari ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran ➤ Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan pentingnya materi yang akan disampaikan 	
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta siswa untuk membaca materi dari awal sampai akhir pada Bab 8 ➤ Siswa diminta untuk mengajukan pertanyaan tentang materi Perdagangan Internasional ➤ Guru mengulang materi yang telah dijelaskan sebelumnya pada bab 8 ➤ Guru meminta siswa menyiapkan diri untuk ulangan harian ➤ Ulangan harian dilaksanakan 	155 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengumpulkan soal dan jawaban ulangan harian ➤ Siswa diberikan waktu bebas untuk literasi dari berbagai sumber dalam rangka merefleksi diri setelah ulangan ➤ Guru mengakhiri pelajaran dan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat 	15 menit

F. Alat, Media, Sumber Pembelajaran

Alat : In Focus, Laptop, Papan tulis, Spidol, dan Penghapus papan tulis

Media : Power Point Materi Perpajakan Dalam Pembangunan Ekonomi, video dan dongeng *character building*

Sumber :

- Diana, Nurdiansyah dan Herlan, Firmansyah. 2016. *Buku Siswa Aktif Dan Kreatif Ekonomi*. Bandung. Grafindo
- Suparmin, dkk 2013, *Ekonomi Peminantan Ilmu-Ilmu Sosial SMA/MA Kelas XI*, Surakarta, Mediatama
- Media masa cetak/elektronik

G. PENILAIAN PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Teknik penilaian

- Sikap : Observasi
- Pengetahuan : Penugasan
- Keterampilan: Praktik

2. Instrumen penilaian

Kisi –kisi soal (terlampir)

3. Rubrik Penilaian dan Pedoman Penskoran

a. Rubrik Penilaian observasi

NO	PERNYATAAN	SKOR	
		YA	TIDAK
1	Saya memelihara hubungan baik dengan sesama umat ciptaan Tuhan Yang Maha Esa		
2	Saya memberi salam pada saat awal dan diakhir proses pembelajaran.		
3	Saya mengerjakan tugas dengan baik dan tepat waktu sesuai ketentuan dari guru		
4	Saya mampu dan mau bekerja sama dengan siapapun yang memiliki keberagaman latar belakang, pandangan, dan keyakinan dalam proses pembelajaran		
5	Saya berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan		
Jumlah skor			

Nilai= (Skor perolehan)/(Skor maksimal) x 100

Keterangan:

1 = tidak baik

2 = kurang baik

3 = baik

4 = sangat baik

b. Rubrik penilaian pengetahuan

ASPEK	KRITERIA	SKOR	Jumlah Soal	Skor Perolehan
Isi	Sangat sesuai			
	Sesuai			
	Kurang sesuai			
Struktur teks	Benar dan Tepat		...	
	Benar tapi kurang tepat			
	Kurang tepat			
Unsur kebahasaan	Sangat tepat		...	
	Tepat			
	Kurang tepat			

Keterangan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

c. Rubrik penilaian keterampilan

NO	PERNYATAAN	SKOR	
		YA	TIDAK
1	Mempersiapkan alat alat belajar		
2	Membersihkan tempat belajar		
3	Memberikan pertanyaan		
4	Memberikan pendapat		
5	Menguasai materi		
	Jumlah skor		

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

Jawaban YA diberi skor 1

Jawaban TIDAK diberi skor 0

Bekasi, 25 Januari 2017

Mengetahui,

Kepala SMAN 1 Tarumajaya

Guru Mata Pelajaran Ekonomi

.....
NIP.

.....
NIP.

LAMPIRAN 30
RPP BAB 9

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Tarumajaya
Mata Pelajaran : Ekonomi
Kelas / Semester : XI/ Genap
Materi Pokok : Kerja Sama Ekonomi Internasional
Waktu : 12 x 45 menit

A. Kompetensi Inti :

2. Menghayati, mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.9 Mendeskripsikan kerja sama ekonomi internasional	3.9.1 Menjelaskan Pengertian Kerja Sama Ekonomi Internasional 3.9.2 Menjelaskan Manfaat Kerja Sama Ekonomi Internasional 3.9.3 Mendeskripsikan Bentuk-bentuk Kerja Sama Ekonomi Internasional
4.9 Menyajikan bentuk dan manfaat kerja sama ekonomi internasional	4.9.1 Mendeskripsikan Lembaga-Lembaga Kerja Sama Ekonomi Internasional 4.9.2 Mengidentifikasi Bentuk Perjanjian Kerja Sama Ekonomi Internasional

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian dan manfaat kerja sama ekonomi internasional
2. Siswa mampu mendeskripsikan bentuk-bentuk kerja sama ekonomi internasional
3. Siswa mampu mendeskripsikan lembaga-lembaga kerja sama ekonomi internasional
4. Siswa mampu mengidentifikasi bentuk perjanjian kerja sama ekonomi internasional

➤ Nilai karakter yang dikembangkan :

- Nasionalis
- Demokratis
- Komunikatif
- Berjiwa Wirausaha
- Kerja keras

D. Materi Pembelajaran

Pertemuan 1

1. Pengertian Kerja Sama Ekonomi Internasional
2. Manfaat Kerja Sama Ekonomi Internasional
3. Bentuk-bentuk Kerja Sama Ekonomi Internasional

Pertemuan 2

1. Lembaga-Lembaga Kerja Sama Ekonomi Internasional
2. Bentuk Perjanjian Kerja Sama Ekonomi Internasional

Pertemuan 3

1. Mengulang materi yang sebelumnya
2. Ulangan harian

E. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama (4 x 45 Menit)

- 3.9.1 Menjelaskan Pengertian Kerja Sama Ekonomi Internasional
- 3.9.2 Menjelaskan Manfaat Kerja Sama Ekonomi Internasional
- 3.9.3 Mendeskripsikan Bentuk-bentuk Kerja Sama Ekonomi Internasional

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengucapkan salam pertemuan ➤ Siswa berdoa untuk memulai kegiatan ➤ Guru mengecek kehadiran para siswa ➤ Apersepsi: Guru menanyakan materi pertemuan hari ini ➤ Penyampaian topik dan materi dalam pertemuan pembelajaran tentang Pengertian Kerja Sama Ekonomi Internasional, Manfaat Kerja Sama Ekonomi Internasional dan Bentuk-bentuk Kerja Sama Ekonomi Internasional ➤ Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dari materi yang akan dibahas ➤ Motivasi: Memberikan gambaran tentang pentingnya mengetahui Kerja Sama Ekonomi Internasional 	10 Menit
Inti	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta peserta didik membaca buku teks dan sumber- sumber yang relevan Pengertian Kerja Sama Ekonomi Internasional, Manfaat Kerja Sama Ekonomi Internasional dan Bentuk-bentuk Kerja Sama Ekonomi Internasional <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengajukan pertanyaan dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang Pengertian Kerja Sama Ekonomi Internasional, Manfaat Kerja Sama Ekonomi Internasional dan Bentuk-bentuk Kerja Sama Ekonomi Internasional <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa menganalisis secara kritis informasi dan data-data yang diperoleh dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait serta membuat hubungannya untuk dapat menjelaskan Pengertian Kerja Sama Ekonomi Internasional, Manfaat Kerja Sama Ekonomi Internasional dan Bentuk-bentuk Kerja Sama Ekonomi Internasional dari berbagai sumber belajar yang relevan <p>Mengomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa melaporkan hasil analisis dan evaluasi Pengertian Kerja Sama Ekonomi Internasional, Manfaat Kerja Sama 	140 Menit

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
	Ekonomi Internasional dan Bentuk-bentuk Kerja Sama Ekonomi Internasional melalui berbagai media (lisan dan tulisan)	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta siswa untuk menyimpulkan tentang pembahasan materi Pengertian Kerja Sama Ekonomi Internasional, Manfaat Kerja Sama Ekonomi Internasional dan Bentuk-bentuk Kerja Sama Ekonomi Internasional dari berbagai sumber belajar yang relevan ➤ Guru memberikan reward kepada kelompok yang persentasi dan siswa/siswi yang aktif ➤ Guru menyajikan sebuah video, permainan atau dongeng yang dapat membangun karakter siswa. Video, permainan, atau dongeng tersebut tidak harus sesuai dengan materi yang diajarkan. Berikut adalah ; (20 menit) <ul style="list-style-type: none"> ❖ Video tentang Masyarakat Ekonomi ASEAN (kerja keras) ❖ Permainan mendeskripsikan bisnis yang dibangun (berjiwa wirausaha) ➤ Guru menyampaikan arahan untuk pertemuan selanjutnya. ➤ Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar, meningkatkan sikap yang baik di rumah dan di lingkungan masyarakat ➤ Doa akhir pembelajaran 	30 Menit

Pertemuan Kedua (4 x 45 Menit)

4.9.1 Mendeskripsikan Lembaga-Lembaga Kerja Sama Ekonomi Internasional

4.9.2 Mengidentifikasi Bentuk Perjanjian Kerja Sama Ekonomi Internasional

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mengucapkan salam pertemuan ➤ Siswa berdoa untuk memulai kegiatan ➤ Guru mengecek kehadiran para siswa ➤ Apersepsi: Guru menanyakan materi pertemuan hari ini ➤ Penyampaian topik dan materi dalam pertemuan pembelajaran Lembaga-Lembaga Kerja Sama Ekonomi 	10 Menit

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
	<p>Internasional dan Bentuk Perjanjian Kerja Sama Ekonomi Internasional</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran dari materi yang akan dibahas ➤ Motivasi: Memberikan gambaran tentang pentingnya meningkatkan Kerja Sama Ekonomi Internasional 	
Inti	<p>Mengamati:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta peserta didik membaca buku teks dan sumber- sumber yang relevan Pengertian Kerja Sama Ekonomi Internasional, Manfaat Kerja Sama Ekonomi Internasional dan Bentuk-bentuk Kerja Sama Ekonomi Internasional <p>Menanya:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengajukan pertanyaan dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang Lembaga-Lembaga Kerja Sama Ekonomi Internasional dan Bentuk Perjanjian Kerja Sama Ekonomi Internasional <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa menganalisis secara kritis informasi dan data-data yang diperoleh dari bacaan maupun dari sumber-sumber terkait serta membuat hubungannya untuk dapat menjelaskan Lembaga-Lembaga Kerja Sama Ekonomi Internasional dan Bentuk Perjanjian Kerja Sama Ekonomi Internasional <p>Mengomunikasikan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa melaporkan hasil analisis dan evaluasi Lembaga-Lembaga Kerja Sama Ekonomi Internasional dan Bentuk Perjanjian Kerja Sama Ekonomi Internasional melalui berbagai media (lisan dan tulisan) 	140 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta siswa untuk menyimpulkan tentang pembahasan materi Lembaga-Lembaga Kerja Sama Ekonomi Internasional dan Bentuk Perjanjian Kerja Sama Ekonomi Internasional dari berbagai sumber belajar yang relevan 	30 Menit

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan reward kepada kelompok yang persentasi dan siswa/siswi yang aktif ➤ Guru menyajikan sebuah video, permainan atau dongeng yang dapat membangun karakter siswa. Video, permainan, atau dongeng tersebut tidak harus sesuai dengan materi yang diajarkan. Berikut adalah ; (20 menit) <ul style="list-style-type: none"> ❖ Video animasi pentingnya kerja sama (kerja sama) ❖ Video pembangunan sekolah kerja sama Indonesia – Australia (demokratis dan komunikatif) ➤ Guru menyampaikan arahan untuk pertemuan selanjutnya. ➤ Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar, meningkatkan sikap yang baik di rumah dan di lingkungan masyarakat ➤ Doa akhir pembelajaran 	

Pertemuan Ketiga (4 x 45 Menit)

KEGIATAN	DESKRIPSI	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan salam dan menanyakan kabar para siswa ➤ Peserta didik diberikan informasi tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai serta dikondisikan untuk mempersiapkan bahan dan alat pembelajaran hari ini. ➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran ➤ Guru memotivasi siswa dengan menyampaikan pentingnya materi yang akan disampaikan 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru meminta siswa untuk membaca materi dari awal sampai akhir pada Bab 9 ➤ Siswa diminta untuk mengajukan pertanyaan tentang materi Kerja Sama Ekonomi Internasional ➤ Guru mengulang materi yang telah dijelaskan sebelumnya pada bab 9 ➤ Guru meminta siswa menyiapkan diri untuk ulangan harian ➤ Ulangan harian dilaksanakan 	155 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa mengumpulkan soal dan jawaban ulangan harian ➤ Siswa diberikan waktu bebas untuk literasi dari berbagai sumber dalam rangka merefleksi diri setelah ulangan ➤ Guru mengakhiri pelajaran dan memberikan pesan untuk selalu belajar dan tetap semangat 	15 menit

F. PENILAIAN PEMBELAJARAN REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Teknik penilaian

- Sikap : Observasi
- Pengetahuan : Penugasan
- Keterampilan: Praktik

2. Instrumen penilaian

Kisi –kisi soal (terlampir)

3. Rubrik Penilaian dan Pedoman Penskoran

a. Rubrik Penilaian observasi

NO	PERNYATAAN	SKOR	
		YA	TIDAK
1	Saya memelihara hubungan baik dengan sesama umat ciptaan Tuhan Yang Maha Esa		
2	Saya memberi salam pada saat awal dan diakhir proses pembelajaran.		
3	Saya mengerjakan tugas dengan baik dan tepat waktu sesuai ketentuan dari guru		
4	Saya mampu dan mau bekerja sama dengan siapapun yang memiliki keberagaman latar belakang, pandangan, dan keyakinan dalam proses pembelajaran		
5	Saya berani berpendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan		
Jumlah skor			

Nilai= (Skor perolehan)/(Skor maksimal) x 100

Keterangan:

- 1 = tidak baik
- 2 = kurang baik
- 3 = baik
- 4 = sangat baik

b. Rubrik penilaian pengetahuan

ASPEK	KRITERIA	SKOR	Jumlah Soal	Skor Perolehan
Isi	Sangat sesuai			
	Sesuai			
	Kurang sesuai			
Struktur teks	Benar dan Tepat		...	

ASPEK	KRITERIA	SKOR	Jumlah Soal	Skor Perolehan
	Benar tapi kurang tepat			
	Kurang tepat			
Unsur kebahasaan	Sangat tepat		...	
	Tepat			
	Kurang tepat			

Keterangan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

c. Rubrik penilaian keterampilan

NO	PERNYATAAN	SKOR	
		YA	TIDAK
1	Mempersiapkan alat alat belajar		
2	Membersihkan tempat belajar		
3	Memberikan pertanyaan		
4	Memberikan pendapat		
5	Menguasai materi		
	Jumlah skor		

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

Jawaban YA diberi skor 1

Jawaban TIDAK diberi skor 0

Bekasi, 25 Januari 2017

Mengetahui,

Kepala SMAN 1 Tarumajaya

Guru Mata Pelajaran Ekonomi

.....
NIP.

.....
NIP.

LAMPIRAN 31

Kumpulan Tahap -Tahap Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter

1.) Kejujuran (15 menit)

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Mempersiapkan siswa dan menyampaikan tujuan	a. Guru mempersiapkan kondisi kelas agar siswa dapat dengan tenang menonton video, literasi dongeng atau permainan berbasis karakter b. Guru lebih dahulu menjelaskan tentang tujuan pemberian video, literasi dongeng atau permainan berbasis karakter kepada siswa	a. Siswa bersikap tenang dan rapi b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan
Tahap 2 Mempresentasikan pengetahuan	a. Guru menampilkan sebuah video atau literasi dongeng berbasis karakter kepada siswa. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh dongeng yang mengangkat kejujuran: Dongeng “Dua pedagang” ➤ Contoh video yang mengangkat nilai kejujuran: <ol style="list-style-type: none"> 1. Video animasi “Masih Ingin Jadi Koruptor? Ini Hukumannya” 2. Video, “Sikap Ayah Berbohong Untuk Membahagiakan Anaknya” 3. Video, “Jujur Itu Baik” b. Jika guru tidak menampilkan sebuah video, maka guru dapat memberikan perintah kepada murid untuk melakukan sebuah permainan yang mengandung unsur karakter. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh permainan yang mengangkat nilai kejujuran: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kenali dirimu! 	a. Siswa memperhatikan apa yang telah disajikan oleh guru.
Tahap 3 Diskusi	a. Guru bertanya kepada siswa, “Apa saja masalah yang terkandung pada video, dongeng atau permainan tersebut?”	a. Siswa melakukan diskusi dengan teman sebangku b. Siswa menjawab

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	b. Guru memberikan pertanyaan, "nilai karakter apa yang diangkat pada video, permainan atau dongeng tersebut?" c. Guru memberikan pertanyaan, "Mengapa karakter tersebut penting ditanamkan pada pelajaran ekonomi?" d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikannya kepada teman sebangku	pertanyaan guru sesuai dengan analisa yang telah dilakukan setelah menonton video, melakukan permainan atau literasi dongeng.
Tahap 4 Kesimpulan	a. Guru menanyakan kepada siswa apa kesimpulan yang didapat dari kegiatan tersebut b. Guru memberikan kesimpulan dari hasil diskusi kelas	a. Siswa memberikan kesimpulan sesuai dengan diskusi yang telah dilakukan

a. Permainan "Kenali Dirimu!"

- Murid diminta untuk menyiapkan kertas HVS dan pulpen
- Guru meminta murid untuk menulis atau menggambar dengan tema "siapaakah anda?"
- Murid diberikan waktu selama 15 menit
- Setelah waktu habis, murid mengumpulkan hasil kerjaannya kepada guru

Permainan ini bertujuan untuk memberikan waktu kepada murid agar dapat jujur pada diri sendiri. Karena banyak sekali seseorang yang terkadang tidak mengakui keburukan pada dirinya. Disini murid belajar untuk jujur. Kejujuran ini sangat dibutuhkan pada kehidupan sehari-hari.

2.) Tanggungjawab (15 menit)

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Mempersiapkan siswa dan menyampaikan tujuan	a. Guru mempersiapkan kondisi kelas agar siswa dapat dengan tenang menonton video atau literasi dongeng berbasis karakter b. Guru lebih dahulu menjelaskan tentang tujuan pemberian video atau literasi dongeng berbasis karakter kepada siswa	a. Siswa bersikap tenang dan rapi b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan
Tahap 2 Mempresentasikan pengetahuan	a. Guru menampilkan sebuah video atau literasi dongeng berbasis karakter kepada siswa. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh dongeng yang mengangkat nilai tanggungjawab: Dongeng “Kisah Rusa Muda dan Serigala” ➤ Contoh video yang mengangkat nilai tanggungjawab: <ol style="list-style-type: none"> 1. Video, “ Perjuangan Seorang Ibu Memberikan Kebutuhan Hidup Anaknya” 2. Video animasi “Pahlawan Pajak” 3. Video animasi “Korupsi 24 jam” 4. Video Etika Dalam Bekerja 	a. Siswa memperhatikan apa yang telah disajikan oleh guru.
Tahap 3 Diskusi	a. Guru bertanya kepada siswa, “Apa saja masalah yang terkandung pada video atau dongeng tersebut?” b. Guru memberikan pertanyaan, “nilai karakter apa yang diangkat pada video atau dongeng tersebut?” c. Guru memberikan pertanyaan, “Mengapa karakter tersebut penting ditanamkan pada pelajaran ekonomi?” d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikannya kepada teman sebangku	a. Siswa melakukan diskusi dengan teman sebangku b. Siswa menjawab pertanyaan guru sesuai dengan analisa yang telah dilakukan setelah menonton video atau literasi dongeng.

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 4 Kesimpulan	a. Guru menanyakan kepada siswa apa kesimpulan yang didapat dari kegiatan tersebut b. Guru memberikan kesimpulan dari hasil diskusi kelas	a. Siswa memberikan kesimpulan sesuai dengan diskusi yang telah dilakukan

Dalam menyampaikan nilai tanggungjawab kepada murid, tidak hanya melalui video dan literasi sebuah dongeng saja. Namun ada cara lain untuk membuat siswa merasa tertantang dalam menanamkan nilai tanggungjawab tersebut. Caranya adalah sebagai berikut:

- a. Guru meminta siswa untuk menyiapkan selembar kertas yang ditulis dengan format sebagai berikut:

Kartu Tanggungjawab		
Nama:		
Kelas:		
Pelajaran:		
No	Jenis Tugas	Ket.
1	Mencari contoh kerjasama bilateral dan multilateral	A

Kartu Tanggungjawab Piket		
Nama:		
Kelas:		
Hari piket: Senin		
Tgl	Jenis Tugas	Ket
1/4	Menghapus tulisan di papan tulis	B

- b. Guru memberikan sebuah peraturan kepada siswa, bahwa akan diberlakukannya “Kartu Tanggungjawab” pada pelajaran dan “Kartu Tanggungjawab Piket”. Kartu ini berlaku sebagai sebuah catatan sikap siswa tersebut akan tanggungjawabnya terhadap tugasnya.
- c. Untuk “Kartu Tanggungjawab” pada pelajaran ini berisi tentang apakah siswa telah melaksanakan tugasnya secara tepat waktu atau tidak. Guru juga membuat sebuah rentang nilai yang berlaku, seperti:
 - A: tepat waktu disaat jam pelajaran berlangsung
 - B: telat, diluar jam pelajaran terkait namun sebelum pulang sekolah
 - C: telat lebih dari 1 hari

Untuk “Kartu Tanggungjawab Piket” diberlakukan karena ketika pembelajaran berlangsung, guru juga harus peduli akan kebersihan kelas agar suasana belajar pun lebih nyaman. Maka kartu ini diberlakukan agar siswa merasa ada kewajiban dalam kebersihan kelas. Untuk menilai tanggungjawab pada siswa adalah:

A: Dikerjakan

B: Dikerjakan tapi tidak bersih/tidak tuntas

C: Tidak dikerjakan

- d. Untuk “Kartu Tanggungjawab” pada pelajaran dikumpulkan setiap siswa ingin mengumpulkan tugasnya ke guru. Maka kartu tersebut cukup diselipkan di buku siswa atau lembar kerja siswa. Jika tugasnya berbentuk lisan, maka siswa cukup menyerahkannya ketika maju. Dan untuk “Kartu Tanggungjawab Piket” dikumpulkan diakhir jam pelajaran tersebut.
- e. Kartu ini berguna untuk penilaian tanggungjawab kepada siswa, maka kartu ini akan dikumpulkan setelah UAS berlangsung.

3.) Komunikatif (20 menit)

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Mempersiapkan siswa dan menyampaikan tujuan	a. Guru mempersiapkan kondisi kelas agar siswa dapat dengan tenang menonton video atau bermain sebuah permainan b. Guru lebih dahulu menjelaskan tentang tujuan pemberian video atau permainan yang mengandung nilai karakter kepada siswa	a. Siswa bersikap tenang dan rapi b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan
Tahap 2 Mempresentasikan pengetahuan	a. Guru menampilkan sebuah video berbasis karakter kepada siswa. ➤ Contoh video yang mengangkat nilai komunikatif: <ol style="list-style-type: none"> 1. Video animasi, “Suasana Perdagangan di pasar” 2. Video suasana di Bank (Teller dan Customer) 3. Video “Stop Bulli Temanmu” 	a. Siswa memperhatikan apa yang telah disajikan oleh guru. (Video) b. Jika itu sebuah permainan, maka siswa harus mengikuti perintah dari guru.

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	<p>b. Jika guru tidak menampilkan sebuah video, maka guru dapat memberikan perintah kepada murid untuk melakukan sebuah permainan yang mengandung unsur karakter.</p> <p>➤ Contoh permainan yang mengangkat nilai komunikatif:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tebak gambar 2. Siapa Dia....??? 3. Tebak kata 	
Tahap 3 Diskusi	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru bertanya kepada siswa, “Apa saja masalah yang terkandung pada video atau permainan?” b. Guru memberikan pertanyaan, “nilai karakter apa yang diangkat pada video atau permainan tersebut?” c. Guru memberikan pertanyaan, “Mengapa karakter tersebut penting ditanamkan pada pelajaran ekonomi?” d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikannya kepada teman sebangku 	<ol style="list-style-type: none"> a. Siswa melakukan diskusi dengan teman sebangku b. Siswa menjawab pertanyaan guru sesuai dengan analisa yang telah dilakukan setelah menonton video atau memainkan sebuah permainan.
Tahap 4 Kesimpulan	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru menanyakan kepada siswa apa kesimpulan yang didapat dari kegiatan tersebut b. Guru memberikan kesimpulan dari hasil diskusi kelas 	<ol style="list-style-type: none"> a. Siswa memberikan kesimpulan sesuai dengan diskusi yang telah dilakukan

Dari tabel diatas dijelaskan bahwa untuk menanamkan atau menyampaikan sebuah nilai karakter komunikatif pada siswa dapat dilakukan dalam sebuah permainan. Permainan tersebut akan dijelaskan dibawah ini:

a. Tebak Gambar

- Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok kecil sebanyak 1 – 3 orang perkelompok. Dalam Kelompok, harus dipilih satu orang sebagai pemimpin.

- Guru meminta kelompok pertama maju ke depan kelas
- Permainan diberikan waktu selama 1 menit
- Pertama, pemimpin kelompok harus memikirkan 1 objek saja. Misalkan “Truk”, Lalu pemimpin menghadap kebelakang agar tidak dapat melihat papan tulis.
- Anggota kelompok bersiap memegang spidol untuk menggambar apa yang diperintahkan oleh pemimpin
- Kedua, pemimpin mulai menyebutkan satu persatu bentuk objek sampai pemimpin merasa jika sebuah bentuk sudah disampaikan, misalkan: kotak besar, kubus besar, 4 roda, 2 kotak kecil didalam kotak besar. 1 garis ditengah pada kotak besar, dll
- Kemudian anggota kelompok mulai menggambar sesuai instruksi pemimpin
- Maka kita dapat memastikan apakah gambar sesuai dengan instruksi atau tidak.

Permainan ini mengajarkan kita bahwa untuk menjadi seorang pemimpin tidak mudah dalam menyampaikan sebuah perintah kepada anggotanya. Hal ini membuat pemimpin tertantang bagaimana menyampaikan sesuatu agar sesuai dengan apa yang dia inginkan. Dan anggota pun tertantang bagaimana menyelesaikan perintah yang diberikan pemimpin dengan cara berfikir yang berbeda-beda dari setiap anggota. Maka ini lah pentingnya komunikasi yang baik antara pemimpin dan anggota.

b. Siapa Dia?

- Minta semua peserta untuk berdiri dan membentuk lingkaran
- Minta seorang peserta untuk memperkenalkan nama dan satu hal lain mengenai dirinya dalam bentuk satu kalimat pendek (menyebut, hobi, atau tempat tinggal), misal: Nama saya Retno, hobi baca buku.
- Mintalah peserta kedua untuk mengulang kalimat peserta pertama, baru kemudian memperkenalkan dirinya sendiri, misal : teman saya Retno, hobi baca buku, saya Rahnat, hobi main catur.
- Peserta ketiga harus mengulang kalimat 2 peserta sebelumnya sebelum memperkenalkan diri, demikian seterusnya sampai seluruh peserta memperoleh gilirannya.
- Apabila peserta tidak dapat mengingat nama dan apa yang dikatakan 2 peserta lainnya, maka ia harus menanyakan langsung pada yang bersangkutan: ‘siapa nama Anda?’ atau ‘siapa nama Anda dan apa hobi Anda?’

Permainan ini melatih daya konsentrasi dan komunikatif siswa. Siswa harus berkomunikasi dengan banyak temannya dan harus mengingat apa yang

dibicarakan oleh temannya dengan baik. Dalam menyampaikan sebuah pembicaraan yang baik, seseorang tidak boleh menambahkan atau mengurangi ucapan seseorang saat menyampaikan ucapan itu kepada orang lain. Dari permainan ini siswa dapat mengerti pentingnya komunikasi dengan baik.

c. Tebak Kata

- Guru meminta siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 8 orang.
- Setiap 4 kelompok harus maju bersamaan untuk memulai permainan
- Guru menyiapkan sebuah kalimat yang berhubungan dengan mata pelajaran, kalimat yang disiapkan harus dihafal oleh orang pertama pada setiap kelompok
- Setelah guru memberikan kalimat kepada orang pertama, lalu orang pertama harus menyampaikan kalimat tersebut ke orang kedua, dst. dengan suara yang pelan
- Orang terakhir harus menyampaikan kepada guru kalimat yang sudah dihafal
- Setiap kelompok yang maju lebih dahulu dan menyampaikan kalimat dengan benar, maka kelompok tersebutlah yang menang.

4. Kerja Keras (20 menit)

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Mempersiapkan siswa dan menyampaikan tujuan	a. Guru mempersiapkan kondisi kelas agar siswa dapat dengan tenang menonton video, literasi dongeng atau bermain sebuah permainan b. Guru lebih dahulu menjelaskan tentang tujuan pemberian video, literasi dongeng atau permainan yang mengandung nilai karakter kepada siswa	a. Siswa bersikap tenang dan rapi b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan
Tahap 2 Mempresentasikan pengetahuan	a. Guru menampilkan sebuah video atau dongeng berbasis karakter kepada siswa. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh video yang mengangkat nilai kerja keras: <ol style="list-style-type: none"> 1. Video “Perbedaan Paradigma Umum dan Sukses” 2. Video tentang MEA (Masyarakat Ekonomi Asean) ➤ Contoh literasi dongeng mengangkat nilai kerja keras: 	a. Siswa memperhatikan apa yang telah disajikan oleh guru. b. Jika itu sebuah permainan, maka siswa harus mengikuti perintah dari guru.

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	<ul style="list-style-type: none"> • Dongeng Petani dan Anak-Anaknya <p>b. Jika guru tidak menampilkan sebuah video atau literasi dongeng, maka guru dapat memberikan perintah kepada murid untuk melakukan sebuah permainan yang mengandung unsur karakter.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh permainan yang mengangkat nilai kerja keras: <ul style="list-style-type: none"> • Permainan Puzzle 	
Tahap 3 Diskusi	<p>a. Guru bertanya kepada siswa, “Apa saja masalah yang terkandung pada video, dongeng atau permainan?”</p> <p>b. Guru memberikan pertanyaan, “nilai karakter apa yang diangkat pada video, dongeng atau permainan tersebut?”</p> <p>c. Guru memberikan pertanyaan, “Mengapa karakter tersebut penting ditanamkan pada pelajaran ekonomi?”</p> <p>d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikannya kepada teman sebangku</p>	<p>a. Siswa melakukan diskusi dengan teman sebangku</p> <p>b. Siswa menjawab pertanyaan guru sesuai dengan analisa yang telah dilakukan setelah menonton video, dongeng atau memainkan sebuah permainan.</p>
Tahap 4 Kesimpulan	<p>a. Guru menanyakan kepada siswa apa kesimpulan yang didapat dari kegiatan tersebut</p> <p>b. Guru memberikan kesimpulan dari hasil diskusi kelas</p>	<p>a. Siswa memberikan kesimpulan sesuai dengan diskusi yang telah dilakukan</p>

a. Permainan Puzzle

- Guru meminta siswa untuk membentuk 1 kelompok sebanyak 4 – 5 orang
- 4 kelompok maju kedepan untuk memulai permainan

- Guru menjelaskan bahwa murid tinggal memasang potongan-potongan puzzle ke dalam lubang puzzle yang tersedia sesuai dengan gambar atau bentuk yang diinginkan
- Guru memberikan waktu selama 90 detik, siapa yang selesai terlebih dahulu dengan waktu tercepat, maka ialah yang menang

Manfaat dari bermain puzzle ialah anak dapat bekerja keras dengan waktu yang sudah ditentukan. Hal ini memberikan makna bahwa kita harus mengerjakan sesuatu dengan baik dan tepat waktu.

5. Nasionalis (15 menit)

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Mempersiapkan siswa dan menyampaikan tujuan	a. Guru mempersiapkan kondisi kelas agar siswa dapat dengan tenang menonton video b. Guru lebih dahulu menjelaskan tentang tujuan pemberian video yang mengandung nilai karakter kepada siswa	a. Siswa bersikap tenang dan rapi b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan
Tahap 2 Mempresentasikan pengetahuan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menampilkan sebuah video berbasis karakter kepada siswa. ➤ Contoh video yang mengangkat nilai nasionalis: <ul style="list-style-type: none"> • Film Memperkenalkan Ekonomi Pancasila • Video “Pertumbuhan Ekonomi 2016 di Indonesia dan Pentingnya Data Statistik” • Video “Ketimpangan Sosial” 	a. Siswa memperhatikan apa yang telah disajikan oleh guru.
Tahap 3 Diskusi	a. Guru bertanya kepada siswa, “Apa saja masalah yang terkandung pada video?” b. Guru memberikan pertanyaan, “nilai karakter apa yang diangkat pada video tersebut?” c. Guru memberikan pertanyaan, “Mengapa karakter tersebut penting ditanamkan pada pelajaran	a. Siswa melakukan diskusi dengan teman sebangku b. Siswa menjawab pertanyaan guru sesuai dengan analisa yang telah dilakukan setelah menonton video.

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	ekonomi?” d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikannya kepada teman sebangku	
Tahap 4 Kesimpulan	a. Guru menanyakan kepada siswa apa kesimpulan yang didapat dari kegiatan tersebut b. Guru memberikan kesimpulan dari hasil diskusi kelas	a. Siswa memberikan kesimpulan sesuai dengan diskusi yang telah dilakukan

6. Demokratis (15 menit)

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Mempersiapkan siswa dan menyampaikan tujuan	a. Guru mempersiapkan kondisi kelas agar siswa dapat dengan tenang menonton video b. Guru lebih dahulu menjelaskan tentang tujuan pemberian video yang mengandung nilai karakter kepada siswa	a. Siswa bersikap tenang dan rapi b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan
Tahap 2 Mempresentasikan pengetahuan	a. Guru menampilkan sebuah video berbasis karakter kepada siswa. b. Contoh video yang mengangkat nilai demokratis: <ul style="list-style-type: none"> • Video Masalah Pokok Ekonomi dan Sistem Ekonomi • Video animasi, “sejarah uang dan Bank Sentral” • Video animasi, “Tidak Pilih-Pilih Teman” • Video Mengenal Kebijakan Moneter BI 	a. Siswa memperhatikan apa yang telah disajikan oleh guru.
Tahap 3 Diskusi	a. Guru bertanya kepada siswa, “Apa saja masalah yang terkandung pada video?” b. Guru memberikan pertanyaan, “nilai	a. Siswa melakukan diskusi dengan teman sebangku b. Siswa menjawab

	<p>karakter apa yang diangkat pada video tersebut?”</p> <p>c. Guru memberikan pertanyaan, “Mengapa karakter tersebut penting ditanamkan pada pelajaran ekonomi?”</p> <p>d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikannya kepada teman sebangku</p>	<p>pertanyaan guru sesuai dengan analisa yang telah dilakukan setelah menonton video.</p>
Tahap 4 Kesimpulan	<p>a. Guru menanyakan kepada siswa apa kesimpulan yang didapat dari kegiatan tersebut</p> <p>b. Guru memberikan kesimpulan dari hasil diskusi kelas</p>	<p>a. Siswa memberikan kesimpulan sesuai dengan diskusi yang telah dilakukan</p>

7. Mandiri (15 menit)

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Memperiapkan siswa dan menyampaikan tujuan	<p>a. Guru mempersiapkan kondisi kelas agar siswa dapat dengan tenang menonton video, literasi dongeng atau bermain sebuah permainan</p> <p>b. Guru lebih dahulu menjelaskan tentang tujuan pemberian video, literasi dongeng atau permainan yang mengandung nilai karakter kepada siswa</p>	<p>a. Siswa bersikap tenang dan rapi</p> <p>b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan</p>
Tahap 2 Mempresentasikan pengetahuan	<p>a. Guru menampilkan sebuah video atau dongeng berbasis karakter kepada siswa.</p> <p>➤ Contoh video yang mengangkat nilai mandiri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Film pendek animasi “Kerja Keras Membuahkan Emas” 2. Video animasi, “Susah Cari Kerja di Negeriku” 3. Video “Andai Seragam Dapat Berbicara” 	<p>a. Siswa memperhatikan apa yang telah disajikan oleh guru.</p> <p>b. Jika itu sebuah permainan, maka siswa harus mengikuti perintah dari guru.</p>

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh literasi dongeng mengangkat nilai mandiri: <ul style="list-style-type: none"> • Cerita Singa dan Alam liar b. Jika guru tidak menampilkan sebuah video atau literasi dongeng, maka guru dapat memberikan perintah kepada murid untuk melakukan sebuah permainan yang mengandung unsur karakter. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh permainan yang mengangkat nilai kerja keras: <ul style="list-style-type: none"> • Permainan Puzzle 	
Tahap 3 Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru bertanya kepada siswa, “Apa saja masalah yang terkandung pada video, dongeng atau permainan?” b. Guru memberikan pertanyaan, “nilai karakter apa yang diangkat pada video, dongeng atau permainan tersebut?” c. Guru memberikan pertanyaan, “Mengapa karakter tersebut penting ditanamkan pada pelajaran ekonomi?” d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikannya kepada teman sebangku 	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa melakukan diskusi dengan teman sebangku b. Siswa menjawab pertanyaan guru sesuai dengan analisa yang telah dilakukan setelah menonton video, dongeng atau memainkan sebuah permainan.
Tahap 4 Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru menanyakan kepada siswa apa kesimpulan yang didapat dari kegiatan tersebut b. Guru memberikan kesimpulan dari hasil diskusi kelas 	<ul style="list-style-type: none"> a. Siswa memberikan kesimpulan sesuai dengan diskusi yang telah dilakukan

8. Religius (15 menit)

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Mempersiapkan siswa dan menyampaikan tujuan	a. Guru mempersiapkan kondisi kelas agar siswa dapat dengan tenang menonton video, literasi dongeng atau bermain sebuah permainan b. Guru lebih dahulu menjelaskan tentang tujuan pemberian video, literasi dongeng atau permainan yang mengandung nilai karakter kepada siswa	a. Siswa bersikap tenang dan rapi b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan
Tahap 2 Mempresentasikan pengetahuan	a. Guru menampilkan sebuah video atau dongeng berbasis karakter kepada siswa. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh video yang mengangkat nilai religius: <ul style="list-style-type: none"> ○ Film Motivasi Dakwah-Adolf Hitler ○ Video kisah 4 lilin ➤ Contoh literasi dongeng mengangkat nilai religius: <ul style="list-style-type: none"> • Mengais Rezeki Setelah Azan Berkumandang b. Jika guru tidak menampilkan sebuah video atau literasi dongeng, maka guru dapat memberikan perintah kepada murid untuk melakukan sebuah permainan yang mengandung unsur karakter. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh permainan yang mengangkat nilai religius: <ul style="list-style-type: none"> • Spidol dan Penghapus • Al-quran dan Karpet 	a. Siswa memperhatikan apa yang telah disajikan oleh guru. b. Jika itu sebuah permainan, maka siswa harus mengikuti perintah dari guru.
Tahap 3 Diskusi	a. Guru bertanya kepada siswa, “Apa saja masalah yang terkandung pada video, dongeng atau permainan?” b. Guru memberikan pertanyaan, “nilai karakter apa yang diangkat pada	a. Siswa melakukan diskusi dengan teman sebangku b. Siswa menjawab pertanyaan guru

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	<p>video, dongeng atau permainan tersebut?”</p> <p>c. Guru memberikan pertanyaan, “Mengapa karakter tersebut penting ditanamkan pada pelajaran ekonomi?”</p> <p>d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikannya kepada teman sebangku</p>	<p>sesuai dengan analisa yang telah dilakukan setelah menonton video, dongeng atau memainkan sebuah permainan.</p>
Tahap 4 Kesimpulan	<p>a. Guru menanyakan kepada siswa apa kesimpulan yang didapat dari kegiatan tersebut</p> <p>b. Guru memberikan kesimpulan dari hasil diskusi kelas</p>	<p>a. Siswa memberikan kesimpulan sesuai dengan diskusi yang telah dilakukan</p>

a. Spidol dan Penghapus

Di tangan kiri guru ada spidol, di tangan kanannya ada penghapus. Guru berkata, “Saya punya permainan. Caranya begini, di tangan kiri saya ada spidol, di tangan kanan ada penghapus. Jika saya angkat spidol ini, maka berserulah ‘Spidol!’, jika saya angkat penghapus ini, maka berserulah ‘Penghapus!’.”

Setelah Murid-muridnya mengerti dan mengikuti. Guru mengangkat silih berganti antara tangan kanan dan tangan kirinya, kian lama kian cepat. Beberapa saat kemudian guru kembali berkata, “Baik sekarang perhatikan. Jika saya angkat spidol, maka berserulah ‘Penghapus!’, jika saya angkat penghapus, maka katakanlah ‘Spidol!’.” Dan permainan diulang kembali. Awalnya, murid-murid itu pasti keliru dan kikuk, dan sangat sukar untuk mengubahnya. Namun lambat laun, mereka sudah biasa dan tidak lagi kikuk. Selang beberapa saat, permainan berhenti.

Makna dari permainan ini adalah bahwa, begitulah umat Islam. Awalnya jelas dapat membedakan yang haq itu haq, yang bathil itu bathil. Namun kemudian, musuh-musuh umat Islam berupaya melalui berbagai cara, untuk menukarkan yang haq itu menjadi bathil, dan sebaliknya. Pertama-tama mungkin akan sukar bagi kalian menerima hal tersebut, tetapi karena terus disosialisasikan dengan cara-cara menarik oleh mereka, akhirnya lambat laun kalian terbiasa dengan hal itu. Dan kalian mulai dapat mengikutinya. Musuh-musuh kalian tidak pernah berhenti membalik dan menukar nilai dan etika.

Keluar berduaan, berkasih-kasihan tidak lagi sesuatu yang pelik, zina tidak lagi jadi persoalan, pakaian seksi menjadi hal yang lumrah, seks sebelum nikah menjadi suatu hiburan dan trend, materialistik kini menjadi suatu gaya hidup, korupsi menjadi kebanggaan dan lain lain. Semuanya sudah terbalik. Dan tanpa disedari, kalian sedikit demi sedikit menerimanya.

b. Al-Quran dan Karpet

Guru mengajak murid untuk berimajinasi.

“Bu Guru ada Qur’an, Bu Guru akan meletakkannya di tengah karpet. Quran itu ‘dijaga’ sekelilingnya oleh umat yang dimisalkan karpet. Sekarang anak-anak berdiri di luar karpet. Permainannya adalah, bagaimana caranya mengambil Qur’an yang ada di tengah dan ditukar dengan buku lain, tanpa memijak karpet?”

Maka murid-murid pun akan berpikir. Biasanya ada yang mencoba alternatif dengan tongkat, dan lain-lain, tetapi tak ada yang berhasil. Akhirnya guru memberikan jalan keluar. Digulungnya karpet, dan ia ambil Qur’an, dan ditukarnya dengan buku filsafat materialisme.

Ia memenuhi syarat, tidak memijak karpet. Maka guru menjelaskan bahwa, “Murid-murid, begitulah umat Islam dan musuh-musuhnya. Musuh-musuh Islam tidak akan menginjak-injak kalian secara terang-terangan. Karena tentu kalian akan menolaknya mentah-mentah. Orang biasa pun tak akan rela kalau Islam dihina di hadapan mereka. Tetapi mereka akan menggulung kalian perlahan-lahan dari pinggir, sehingga kalian tidak sadar.”

“Jika seseorang ingin membuat rumah yang kuat, maka dibuatlah pondasi yang kuat. Begitulah umat Islam, jika ingin kuat, maka bangunlah aqidah yang kuat sebagai pondasinya. Jika ingin membongkar rumah, tentu susah kalau pondasinya dibongkar dahulu. Lebih mudah hiasan-hiasan dinding akan dikeluarkan dahulu, kursi dipindahkan dahulu, lemari dikeluarkan dahulu satu persatu, baru rumah dihancurkan...”

“Begitulah cara musuh-musuh Islam menghancurkan kalian. Mereka tidak akan menghantam terang-terangan, tetapi ia akan perlahan-lahan meletihkan kalian. Mulai dari perangai, cara hidup, cara berpakaian dan lain-lain, sehingga meskipun kalian itu Muslim, tetapi kalian telah meninggalkan Syari’at Islam sedikit demi sedikit. Dan itulah yang mereka inginkan.”

Jika murid bertanya seperti ini, “Kenapa mereka tidak berani terang-terangan menginjak-injak Bu Guru?”

Maka guru menjawab, “Sesungguhnya dahulu mereka terang-terang menyerang, misalnya Perang Salib, Perang Tartar, dan lain-lain. Tetapi sekarang tidak lagi. Begitulah umat Islam. Kalau diserang perlahan-lahan, mereka tidak akan sadar, dan akhirnya hancur. Tetapi kalau umat Islam diserang terang-terangan, baru mereka akan sadar, lalu mereka bangkit serentak untuk melawan musuhnya.”

9. Kreatif (20 menit)

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Mempersiapkan siswa dan menyampaikan tujuan	a. Guru mempersiapkan kondisi kelas agar siswa dapat dengan tenang menonton video, literasi dongeng atau bermain sebuah permainan b. Guru lebih dahulu menjelaskan tentang tujuan pemberian video, literasi dongeng atau permainan yang mengandung nilai karakter kepada siswa	a. Siswa bersikap tenang dan rapi b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan
Tahap 2 Mempresentasikan pengetahuan	a. Guru menampilkan sebuah video atau dongeng berbasis karakter kepada siswa. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh video yang mengangkat nilai kreatif: <ul style="list-style-type: none"> ○ Video kisah ilustrasi, “Kerja Cerdas dan Kerja Keras” ○ Video animasi “Wirausaha Muda” ➤ Contoh literasi dongeng mengangkat nilai kreatif: <ul style="list-style-type: none"> • Wirausaha Kreatif Batok Kelapa • Kisah Seorang Preman yang Menjadi Pengusaha Sukses b. Jika guru tidak menampilkan sebuah video atau literasi dongeng, maka guru dapat memberikan perintah	a. Siswa memperhatikan apa yang telah disajikan oleh guru. b. Jika itu sebuah permainan, maka siswa harus mengikuti perintah dari guru.

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	<p>kepada murid untuk melakukan sebuah permainan yang mengandung unsur karakter.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh permainan yang mengangkat nilai kreatif: <ul style="list-style-type: none"> • Bermimpi Menjadi Pengusaha 	
Tahap 3 Diskusi	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru bertanya kepada siswa, “Apa saja masalah yang terkandung pada video, dongeng atau permainan?” b. Guru memberikan pertanyaan, “nilai karakter apa yang diangkat pada video, dongeng atau permainan tersebut?” c. Guru memberikan pertanyaan, “Mengapa karakter tersebut penting ditanamkan pada pelajaran ekonomi?” d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikannya kepada teman sebangku 	<ol style="list-style-type: none"> a. Siswa melakukan diskusi dengan teman sebangku b. Siswa menjawab pertanyaan guru sesuai dengan analisa yang telah dilakukan setelah menonton video, dongeng atau memainkan sebuah permainan.
Tahap 4 Kesimpulan	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru menanyakan kepada siswa apa kesimpulan yang didapat dari kegiatan tersebut b. Guru memberikan kesimpulan dari hasil diskusi kelas 	<ol style="list-style-type: none"> a. Siswa memberikan kesimpulan sesuai dengan diskusi yang telah dilakukan

a. Bermimpi Menjadi Pengusaha

- Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok sebanyak 6 – 8 orang
- Guru menjelaskan kepada siswa bahwa mereka harus bermimpi ketika menjadi pengusaha, usaha apa yang akan kelompok tersebut buat.
- Kelompok harus menjelaskan profil perusahaan, seperti:
Nama perusahaan, jenis perusahaan, produk perusahaan, manfaat dari produk tersebut, sasaran produk kepada siapa, bagaimana cara memasarkannya.
- Kelompok boleh menjelaskannya melalui sebuah gambar, yang terpenting adalah buat sekreatif mungkin selama 20 menit.

- Setelah selesai, dikumpulkan ke guru, dilanjutkan presentasi berkelompok pada pertemuan berikutnya.

Permainan ini akan melatih siswa untuk kreatif, karena ketika siswa dapat berimajinasi maka disitulah mereka menuangkan kreatifitasnya. Jika kreatifitas ini dilakukan terus menerus, lambat laun keinginan siswa untuk mencapai apa yang dituangkannya diatas kertas tersebut akan terwujud. Karena hal itu dapat memotivasi mereka untuk seperti apa yang mereka pikirkan.

10. Disiplin (20 menit)

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Mempersiapkan siswa dan menyampaikan tujuan	a. Guru mempersiapkan kondisi kelas agar siswa dapat dengan tenang menonton video, literasi dongeng atau bermain sebuah permainan b. Guru lebih dahulu menjelaskan tentang tujuan pemberian video, literasi dongeng atau permainan yang mengandung nilai karakter kepada siswa	a. Siswa bersikap tenang dan rapi b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan
Tahap 2 Mempresentasikan pengetahuan	a. Guru menampilkan sebuah video atau dongeng berbasis karakter kepada siswa. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh video yang mengangkat nilai disiplin: <ul style="list-style-type: none"> ○ Video tentang “Mengapa Anda Harus Disiplin?” ○ Video animasi “Disiplin vs Malas” ○ Video tentang “Makna Waktu” ➤ Contoh literasi dongeng mengangkat nilai disiplin: <ul style="list-style-type: none"> • Ayam Kampoeng Sang Juara • Kisah Semut dan Belalang b. Jika guru tidak menampilkan sebuah video atau literasi dongeng, maka guru dapat memberikan perintah	a. Siswa memperhatikan apa yang telah disajikan oleh guru. b. Jika itu sebuah permainan, maka siswa harus mengikuti perintah dari guru.

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	<p>kepada murid untuk melakukan sebuah permainan yang mengandung unsur karakter.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh permainan yang mengangkat nilai disiplin: <ul style="list-style-type: none"> • Life Raft (Rakit Penyelamat) 	
Tahap 3 Diskusi	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru bertanya kepada siswa, “Apa saja masalah yang terkandung pada video, dongeng atau permainan?” b. Guru memberikan pertanyaan, “nilai karakter apa yang diangkat pada video, dongeng atau permainan tersebut?” c. Guru memberikan pertanyaan, “Mengapa karakter tersebut penting ditanamkan pada pelajaran ekonomi?” d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikannya kepada teman sebangku 	<ol style="list-style-type: none"> a. Siswa melakukan diskusi dengan teman sebangku b. Siswa menjawab pertanyaan guru sesuai dengan analisa yang telah dilakukan setelah menonton video, dongeng atau memainkan sebuah permainan.
Tahap 4 Kesimpulan	<ol style="list-style-type: none"> a. Guru menanyakan kepada siswa apa kesimpulan yang didapat dari kegiatan tersebut b. Guru memberikan kesimpulan dari hasil diskusi kelas 	<ol style="list-style-type: none"> a. Siswa memberikan kesimpulan sesuai dengan diskusi yang telah dilakukan

a. Life Raft

Bersikap disiplin dalam menentukan prioritas dan pengambilan keputusan. Pemimpin memiliki disiplin.

Durasi : 2 – 3 menit per peserta

Peralatan : tidak ada

Jumlah peserta : > 25

Teknis :

- Guru memberikan kesempatan kepada setiap anggota kelompok untuk memilih satu identitas yang paling mereka sukai (boleh tokoh politik, artis, budayawan, sosiolog, pahlawan nasional, atau siapapun).
- Guru menjelaskan cara permainan “Life Raft” ini kepada siswa, bahwa permainan ini akan selalu mengeluarkan orang diakhir putaran persentasi. Penilaian atas siapa

yang bertahan atau siapa yang yang ‘dibuang’ dilakukan oleh seluruh peserta dalam”Life Raft”.

- Apabila pada suatu putaran tidak ada yang terpilih atau nilai sama maka ketua kelompok yang akan memutuskan siapa yang bertahan, siapa yang keluar.
- Masing-masing anggota kelompok akan diminta untuk mempresentasikan identitas/kepribadian yang telah mereka pilih tersebut.
- Presentasi tersebut dapat berupa “Mengapa saya harus selamat?” atau dapat juga berupa pernyataan-pernyataan terstruktur lainnya yang akan dibacakan oleh guru.
- Putaran presentasi akan berjalan terus sampai peserta dalam 1 kelompok tinggal 2 orang.
- Pilihan untuk 2 peserta terakhir hanya akan dilakukan oleh rekan-rekan yang telah terlebih dahulu keluar dari “Life Raft” (rakit penyelamat)

Nilai yang terkandung :

- ❖ Membuat satu penilaian terhadap orang lain atau mengambil keputusan atas nasib orang lain bukanlah hal yang mudah, apalagi jika itu berkaitan dengan kelangsungan hidup mereka. Dalam simulasi di atas, peserta yang ‘dibuang’ berarti kehilangan kesempatan untuk bertahan hidup dalam rakit penyelamat.
- ❖ Pemimpin tidak selalu membuat keputusan yang benar tetapi mereka membuat keputusan mereka dengan benar. Pemimpin dituntut untuk disiplin dalam segala segi kehidupannya termasuk disiplin pada saat pengambilan keputusan.
- ❖ Area disiplin pemimpin :
 - (i) Disiplin berpikir : identifikasi masalah, analisis, pengambilan keputusan, tindakan
 - (ii) Disiplin berbicara : mendengar, menanggapi, memuji, menegur, memarahi.
 - (iii) Disiplin waktu : di kantor, di rumah, saat santai, saat berolahraga
 - (iv) Disiplin peraturan : ketertiban, kebersihan, keamanan, tanggung jawab
 - (v) Disiplin penampilan : pakaian kantor, pakaian rumah, pakaian santai, pakaian olahraga

11. Toleransi (20 menit)

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Mempersiapkan siswa dan menyampaikan tujuan	a. Guru mempersiapkan kondisi kelas agar siswa dapat dengan tenang menonton video, literasi dongeng atau bermain sebuah permainan b. Guru lebih dahulu menjelaskan tentang tujuan pemberian video, literasi dongeng atau permainan yang mengandung nilai karakter kepada	a. Siswa bersikap tenang dan rapi b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 2 Mempresentasikan pengetahuan	<p style="text-align: center;">siswa</p> <p>a. Guru menampilkan sebuah video atau dongeng berbasis karakter kepada siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh video yang mengangkat nilai toleransi: <ul style="list-style-type: none"> ○ Video animasi, “Shixuan Menghargai Persaudaraan” ○ Video animasi “Kerukunan dalam Masyarakat” ○ Video tentang “Saling Menghormati dan Menghargai Antar Sesama” ➤ Contoh literasi dongeng mengangkat nilai toleransi: <ul style="list-style-type: none"> • Toleransi • Toleransi itu Penting <p>b. Jika guru tidak menampilkan sebuah video atau literasi dongeng, maka guru dapat memberikan perintah kepada murid untuk melakukan sebuah permainan yang mengandung unsur karakter.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh permainan yang mengangkat nilai toleransi: <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi Mata Pelajaran 	<p>a. Siswa memperhatikan apa yang telah disajikan oleh guru.</p> <p>b. Jika itu sebuah permainan, maka siswa harus mengikuti perintah dari guru.</p>
Tahap 3 Diskusi	<p>a. Guru bertanya kepada siswa, “Apa saja masalah yang terkandung pada video, dongeng atau permainan?”</p> <p>b. Guru memberikan pertanyaan, “nilai karakter apa yang diangkat pada video, dongeng atau permainan tersebut?”</p> <p>c. Guru memberikan pertanyaan, “Mengapa karakter tersebut penting ditanamkan pada pelajaran ekonomi?”</p> <p>d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk</p>	<p>a. Siswa melakukan diskusi dengan teman sebangku</p> <p>b. Siswa menjawab pertanyaan guru sesuai dengan analisa yang telah dilakukan setelah menonton video, dongeng atau memainkan sebuah permainan.</p>

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	mendiskusikannya kepada teman sebangku	
Tahap 4 Kesimpulan	a. Guru menanyakan kepada siswa apa kesimpulan yang didapat dari kegiatan tersebut b. Guru memberikan kesimpulan dari hasil diskusi kelas	a. Siswa memberikan kesimpulan sesuai dengan diskusi yang telah dilakukan

a. Diskusi Mata Pelajaran

- Guru meminta siswa membuat kelompok yang beranggotakan 5 – 7 siswa per kelompok
- Guru memberikan sebuah kasus yang sedang terjadi di Indonesia yang berhubungan dengan pembahasan materi terkait. Lalu guru meminta setiap kelompok untuk mendiskusikannya untuk memberikan komentar, saran dan solusi untuk kasus tersebut.
- Setiap kelompok diberikan waktu 10 menit untuk berdiskusi
- Setelah berdiskusi, setiap kelompok saling menyampaikan pendapatnya sehingga mereka bisa saling menyangga pendapat satu sama lain.
- Setelah 10 menit semua kelompok saling berdiskusi, maka guru menyudahi diskusi tersebut, dan meminta semua kelompok untuk saling bertepu tangan.

Permainan seperti ini dapat memberikan pesan moral, bahwa setiap orang harus saling menghormati dan menghargai antar sesama. Walaupun berbeda pendapat, namun harus tetap bersikap baik. Hal ini dapat memberikan pelajaran kepada siswa, bahwa toleransi itu penting dalam kehidupan.

12. Rasa Ingin Tahu

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Mempersiapkan siswa dan menyampaikan tujuan	a. Guru mempersiapkan kondisi kelas agar siswa dapat dengan tenang menonton video, literasi dongeng atau bermain sebuah permainan b. Guru lebih dahulu menjelaskan tentang tujuan pemberian video,	a. Siswa bersikap tenang dan rapi b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan kegiatan yang akan

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	literasi dongeng atau permainan yang mengandung nilai karakter kepada siswa	dilaksanakan
Tahap 2 Mempresentasikan pengetahuan	<p>a. Guru menampilkan sebuah video atau dongeng berbasis karakter kepada siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh video yang mengangkat nilai rasa ingin tahu: <ul style="list-style-type: none"> ○ Video animasi, “Sejarah Uang dan Bank Indonesia” ○ Video tentang “Sejarah Berdirinya Freeport” ○ Video tentang “Big Bang and Birth of the Earth” ➤ Contoh literasi dongeng mengangkat nilai rasa ingin tahu: <ul style="list-style-type: none"> • Ansa yang Bertelur Emas • Naga Sabang dan Raksasa Seulawah <p>b. Jika guru tidak menampilkan sebuah video atau literasi dongeng, maka guru dapat memberikan perintah kepada murid untuk melakukan sebuah permainan yang mengandung unsur karakter.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh permainan yang mengangkat nilai rasa ingin tahu: <ul style="list-style-type: none"> • Tebak Kata 	<p>a. Siswa memperhatikan apa yang telah disajikan oleh guru.</p> <p>b. Jika itu sebuah permainan, maka siswa harus mengikuti perintah dari guru.</p>
Tahap 3 Diskusi	<p>a. Guru bertanya kepada siswa, “Apa saja masalah yang terkandung pada video, dongeng atau permainan?”</p> <p>b. Guru memberikan pertanyaan, “nilai karakter apa yang diangkat pada video, dongeng atau permainan tersebut?”</p> <p>c. Guru memberikan pertanyaan, “Mengapa karakter tersebut penting ditanamkan pada pelajaran ekonomi?”</p>	<p>a. Siswa melakukan diskusi dengan teman sebangku</p> <p>b. Siswa menjawab pertanyaan guru sesuai dengan analisa yang telah dilakukan setelah menonton video, dongeng atau memainkan sebuah</p>

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikannya kepada teman sebangku	permainan.
Tahap 4 Kesimpulan	a. Guru menanyakan kepada siswa apa kesimpulan yang didapat dari kegiatan tersebut b. Guru memberikan kesimpulan dari hasil diskusi kelas	a. Siswa memberikan kesimpulan sesuai dengan diskusi yang telah dilakukan

a. Tebak Kata

- Guru meminta siswa untuk membentuk tim yang terdiri 5 anggota
- Setiap 2 tim harus maju untuk memulai permainannya
- Guru menetapkan tema yang akan diambil, lalu menuliskan sebuah kata di kertas, misalnya Pasar persaingan Sempurna
- Lalu salah satu anggota dari tim A memegang kertas tersebut dan menyebutkan sesuatu yang ingin diketahui. Misalnya pasar
- Kemudian tim B hanya menjawab iya atau tidak saja
- Setelah 1 menit berlalu, maka setiap tim bertukaran tempat.
- Tim yang memiliki banyak point, itulah pemenangnya.

Permainan ini sangat menyenangkan dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

13. Peduli Sosial

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Mempersiapkan siswa dan menyampaikan tujuan	a. Guru mempersiapkan kondisi kelas agar siswa dapat dengan tenang menonton video, literasi dongeng atau bermain sebuah permainan b. Guru lebih dahulu menjelaskan tentang tujuan pemberian video, literasi dongeng atau permainan yang mengandung nilai karakter kepada siswa	a. Siswa bersikap tenang dan rapi b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan kegiatan yang akan dilaksanakan
Tahap 2 Mempresentasikan	a. Guru menampilkan sebuah video atau dongeng berbasis karakter kepada	a. Siswa memperhatikan apa

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
pengetahuan	<p>siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh video yang mengangkat nilai peduli sosial: <ul style="list-style-type: none"> ○ Video animasi, “Peroleh, tabung, belanjakan dan sumbangkan” ○ Video sosialisasi hari koperasi ○ Video ketimpangan sosial ➤ Contoh literasi dongeng mengangkat nilai peduli sosial: <ul style="list-style-type: none"> • Gajah yang Baik Hati • Semut Merpati dan Pemburu <p>b. Jika guru tidak menampilkan sebuah video atau literasi dongeng, maka guru dapat memberikan perintah kepada murid untuk melakukan sebuah permainan yang mengandung unsur karakter.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh permainan yang mengangkat nilai peduli sosial: <ul style="list-style-type: none"> • Ilustrasi Gambar 	<p>yang telah disajikan oleh guru.</p> <p>b. Jika itu sebuah permainan, maka siswa harus mengikuti perintah dari guru.</p>
Tahap 3 Diskusi	<p>a. Guru bertanya kepada siswa, “Apa saja masalah yang terkandung pada video, dongeng atau permainan?”</p> <p>b. Guru memberikan pertanyaan, “nilai karakter apa yang diangkat pada video, dongeng atau permainan tersebut?”</p> <p>c. Guru memberikan pertanyaan, “Mengapa karakter tersebut penting ditanamkan pada pelajaran ekonomi?”</p> <p>d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikannya kepada teman sebangku</p>	<p>a. Siswa melakukan diskusi dengan teman sebangku</p> <p>b. Siswa menjawab pertanyaan guru sesuai dengan analisa yang telah dilakukan setelah menonton video, dongeng atau memainkan sebuah permainan.</p>
Tahap 4 Kesimpulan	<p>a. Guru menanyakan kepada siswa apa kesimpulan yang didapat dari kegiatan tersebut</p> <p>b. Guru memberikan kesimpulan dari</p>	<p>a. Siswa memberikan kesimpulan sesuai dengan diskusi yang telah dilakukan</p>

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	hasil diskusi kelas	

a. Ilustrasi Gambar

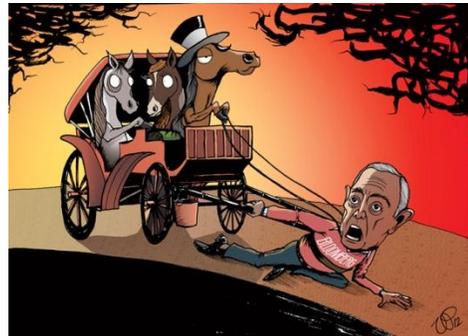
- Buatlah kelompok dengan anggota sebanyak 5 – 6 orang
- Setiap kelompok membuat ilustrasi gambar tentang peduli sosial dengan tema yang berbeda-beda
- Guru memberikan waktu selama 15 menit
- Setelah selesai, maka tempelkan ilustrasi gambar tersebut di karton yang telah disiapkan oleh guru

Contoh :

Perlakukan Anjing Kalian Dengan Baik!

Perlakukan Kuda Dengan Baik, Walaupun

Kuda Hewan Tunggangan Manusia!



14. Peduli Lingkungan

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
Tahap 1 Mempersiapkan siswa dan menyampaikan tujuan	a. Guru mempersiapkan kondisi kelas agar siswa dapat dengan tenang menonton video, literasi dongeng atau bermain sebuah permainan b. Guru lebih dahulu menjelaskan tentang tujuan pemberian video,	a. Siswa bersikap tenang dan rapi b. Siswa mendengarkan penjelasan guru tentang tujuan kegiatan yang akan

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	literasi dongeng atau permainan yang mengandung nilai karakter kepada siswa	dilaksanakan
Tahap 2 Mempresentasikan pengetahuan	<p>a. Guru menampilkan sebuah video atau dongeng berbasis karakter kepada siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh video yang mengangkat nilai peduli lingkungan: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Video animasi, “Petualangan Acil (Peduli Lingkungan)” ▪ Video animasi, “Hutan Sahabat Kita” ▪ Video animasi, “Pertualangan Tono dan Tana (Belajar Mencintai lingkungan)” ➤ Contoh literasi dongeng mengangkat nilai peduli lingkungan: <ul style="list-style-type: none"> ○ Kebersihan Lingkungan ○ Anak Gembala dan Srigala <p>b. Jika guru tidak menampilkan sebuah video atau literasi dongeng, maka guru dapat memberikan perintah kepada murid untuk melakukan sebuah permainan yang mengandung unsur karakter.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh permainan yang mengangkat nilai peduli lingkungan: <ul style="list-style-type: none"> • Lingkungan yang Ku Dambakan 	<p>a. Siswa memperhatikan apa yang telah disajikan oleh guru.</p> <p>b. Jika itu sebuah permainan, maka siswa harus mengikuti perintah dari guru.</p>
Tahap 3 Diskusi	<p>a. Guru bertanya kepada siswa, “Apa saja masalah yang terkandung pada video, dongeng atau permainan?”</p> <p>b. Guru memberikan pertanyaan, “nilai karakter apa yang diangkat pada video, dongeng atau permainan tersebut?”</p> <p>c. Guru memberikan pertanyaan, “Mengapa karakter tersebut penting</p>	<p>a. Siswa melakukan diskusi dengan teman sebangku</p> <p>b. Siswa menjawab pertanyaan guru sesuai dengan analisa yang telah dilakukan setelah menonton video,</p>

Tahap Pembelajaran	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
	<p>ditanamkan pada pelajaran ekonomi?”</p> <p>d. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendiskusikannya kepada teman sebangku</p>	<p>dongeng atau memainkan sebuah permainan.</p>
Tahap 4 Kesimpulan	<p>a. Guru menanyakan kepada siswa apa kesimpulan yang didapat dari kegiatan tersebut</p> <p>b. Guru memberikan kesimpulan dari hasil diskusi kelas</p>	<p>a. Siswa memberikan kesimpulan sesuai dengan diskusi yang telah dilakukan</p>

a. Lingkungan yang Ku Dambakan

- Buatlah kelompok yang terdiri atas 5 – 7 anggota
- Siapkan sebuah kertas dan alat tulis
- Diskusikan lah pada kelompok masing-masing, “Lingkungan seperti apa yang kalian inginkan agar merasa nyaman di sekolah?”
- Tuangkan lah pendapat dari masing-masing anggota melalui sebuah cerita atau sebuah gambar
- Ceritakanlah hasil diskusi didepan kelas.

LAMPIRAN 32

DOKUMENTASI PENELITIAN

1. Murid Kelas Eksperimen (XI IPS 1)



2. Murid Kelas Kontrol (XI IPS 2)



3. Kondisi Belajar Kelas Eksperimen



4. Kondisi Belajar Kelas Kontrol



5. Kebersamaan Dengan Guru-guru SMAN 1 Tarumajaya



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Rima Maharani Aziz, Bekasi/01 Juni 1995, Islam. Perumahan Harapan Baru 1, Jl. Jeruk Garut 1 No 7 RT 08 RW 21, Kelurahan Kota Baru, Kecamatan Bekasi Barat, adalah anak pertama dari dua bersaudara, menempuh pendidikan di Universitas Negeri Jakarta, pada Fakultas Ekonomi, jurusan Ekonomi dan Administrasi, Program Studi Pendidikan Ekonomi melalui jalur SBMPTN, setelah sebelumnya menempuh pendidikan pada: SDI Bani Saleh 1 Bekasi, SMPN 4 Bekasi dan SMAN 10 Bekasi.

Selama mengikuti kegiatan perkuliahan, pernah aktif pada kegiatan organisasi seperti Erafm UNJ pada bagian *public relation*. Organisasi lainnya yang diikuti diluar kampus ialah Ayo Dongeng Indonesia pada bagian dongeng kejutan. Serta beberapa pengalaman lain yang pernah diikuti yaitu pernah menjalani kegiatan PKL (Praktik Kerja Lapangan) di Koperasi Karyawan PT PLN Disjaya, pada bagian administrasi dan PKM (Praktik Keterampilan Mengajar) di SMAN 30 Jakarta. Serta aktif dalam mengikuti kegiatan seminar dan kegiatan-kegiatan lain.