

ABSTRAK

Penelitian ini mengambil judul “ Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Media *Puzzle* dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas XI MIA 3 SMA Negeri 1 Lembang”. Penelitian ini memfokuskan pada upaya menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah. Indikator dari karakter rasa ingin tahu yang dikembangkan pada penelitian kali ini diantaranya adalah kemampuan bertanya, kemampuan dalam menjawab pertanyaan dari teman atau guru, kemampuan mencari tahu sebuah informasi dari buku dan internet, memiliki kontribusi dalam kegiatan diskusi kelompok maupun diskusi kelas, kemampuan menginterpretasi gambar dalam *puzzle*, dan kemampuan memberikan solusi terhadap pertanyaan-pertanyaan di LKS. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dan desain penelitian dari Kemmis dan Mc Taggart. Desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart terdiri dari beberapa tahapan diantaranya perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), observasi (*observe*) dan refleksi (*reflect*). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah mengalami peningkatan. Hal tersebut terlihat dari kenaikan persentase karakter rasa ingin tahu siswa melalui media *puzzle* yang menunjukkan adanya perubahan karakter rasa ingin tahu siswa yang semula kurang baik menjadi berada pada kategori baik. Hasil penelitian ini dapat menjadi rekomendasi bagi guru atau pihak sekolah untuk mengembangkan pembelajaran dalam menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa, agar pembelajaran yang dilalui siswa menjadi lebih bermakna.

Kata kunci: Media Pembelajaran *Puzzle*, Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

The title of this article is “Growing up Students Curiosity Character in Learning History Through *Puzzle* Media In Class XI MIA 3 SMA Negeri 1 Lembang”. This research focuses on the effort to improve the students' curiosity in learning history. The developed indicators of the curiosity character in this research these are the ability to ask questions, ability to answer questions from friends or teachers, ability to find out the information from books and the internet, then to contribute in group activities and class discussions, ability to interpret images in *puzzles*, and the ability to provide solutions of each questions in student work sheet (LKS). The research method used in this research is a Classroom Action Research (PTK) by Kemmis and Mc Taggart. It consists of several stages, including the planning, implementation, observation and reflection. Based on the results of research, the character of the students' curiosity in learning history has increased. It could be seen from the percentage that indicates students' significant change. The percentage showed the change of students' curiosity character which was not good enough to the good category. It can be a good recommendation for teachers or school to develop learning in order to grow students' curiosity character, so that the learning would be more meaningful.

Keywords: *Puzzle* Learning Media, Students' Curiosity Character, Classroom Action Research.