

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
DAFTAR DIAGRAM	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1 Pembelajaran Sejarah	12
2.2 Pendidikan Karakter	15
2.2.1 Pengertian Pendidikan Karakter	15
2.2.2 Tujuan dan Fungsi Pendidikan Karakter	18
2.2.3 Nilai-Nilai Karakter	19

2.3	Karakter Rasa Ingin Tahu	22
2.3.1	Pengertian Rasa Ingin Tahu	22
2.3.2	Indikator Rasa Ingin Tahu.....	23
2.3.3	Karakter Rasa Ingin Tahu Dalam Pembelajaran Sejarah	27
2.4	Media Pembelajaran	31
2.4.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	31
2.4.2	Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	35
2.4.3	Pengertian Permainan <i>Puzzle</i>	37
2.4.4	Manfaat Permainan <i>Puzzle</i>	38
2.5	Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Media <i>Puzzle</i> dalam Pembelajaran Sejarah	38
2.6	Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	42
BAB III METODE PENELITIAN		45
3.1	Lokasi dan Subjek Penelitian	45
3.2	Metode Penelitian	45
3.3	Desain Penelitian	48
3.4	Fokus Penelitian	50
3.4.1	Rasa Ingin Tahu	50
3.4.2	Media <i>Puzzle</i>	52
3.5	Alat Pengumpul Data.....	54
3.6	Teknik Pengumpul Data	57
3.7	Analisis Data.....	59
3.8	Validasi Data	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		63
4.1	Deskripsi Hasil Penelitian Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Media <i>Puzzle</i> dalam Pembelajaran Sejarah	63
4.1.1	Profil Sekolah	63
4.1.2	Deskripsi Observasi Awal Kelas XI MIA 3 pada Pembelajaran Sejarah	64

4.2	Deskripsi Pelaksanaan Penerapan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	67
4.2.1	Deskripsi Siklus I	68
4.2.1.1	Perencanaan (<i>Plan</i>)	68
4.2.1.2	Pelaksanaan (<i>Act</i>)	69
4.2.1.3	Observasi (<i>Observation</i>)	75
4.2.1.4	Refleksi (<i>Reflection</i>)	87
4.2.2	Deskripsi Siklus II	88
4.2.2.1	Perencanaan (<i>Plan</i>)	88
4.2.2.2	Pelaksanaan (<i>Act</i>)	89
4.2.2.3	Observasi (<i>Observation</i>)	97
4.2.2.4	Refleksi (<i>Reflection</i>)	108
4.2.3	Deskripsi Siklus III	109
4.2.3.1	Perencanaan (<i>Plan</i>)	109
4.2.3.2	Pelaksanaan (<i>Act</i>)	110
4.2.3.3	Observasi (<i>Observation</i>)	116
4.2.3.4	Refleksi (<i>Reflection</i>)	128
4.2.4	Deskripsi Siklus IV	129
4.2.4.1	Perencanaan (<i>Plan</i>)	129
4.2.4.2	Pelaksanaan (<i>Act</i>)	130
4.2.4.3	Observasi (<i>Observation</i>)	137
4.2.4.4	Refleksi (<i>Reflection</i>)	148
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian	149
4.3.1	Deskripsi Hasil Pengolahan Data Penelitian Penerapan Media <i>Puzzle</i> untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	149
4.3.1.1	Merencanakan Pembelajaran Sejarah Melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa	149
4.3.1.2	Melaksanakan Pembelajaran Sejarah Melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa	152

4.3.1.3 Menguraikan Efektivitas Pembelajaran Sejarah Melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	157
4.3.1.3.1 Deskripsi Data Hasil Penilaian dan Observasi untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media <i>Puzzle</i>	157
4.3.1.3.2 Deskripsi Hasil Wawancara	166
4.3.1.3.2.1 Data Hasil Wawancara dengan Guru	166
4.3.1.3.2.2 Data Hasil Wawancara dengan Siswa	167
4.3.1.4 Memaparkan Upaya Guru Dalam Mengatasi Kendala Pada Pembelajaran Sejarah Melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa	169
4.3.2 Analisis Hasil Penerapan Media <i>Puzzle</i> untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	170

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI 176

5.1 Kesimpulan	176
5.2 Rekomendasi	178

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran	20
Tabel 2.2	Keterkaitan Nilai dan Indikator	23
Tabel 2.3	Indikator Keberhasilan Integrasi Pendidikan Karakter	24
Tabel 2.4	Indikator Rasa Ingin Tahu	27
Tabel 3.1	Keterkaitan Nilai dan Indikator	51
Tabel 3.2	Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu	52
Tabel 4.1	Data Siswa Kelas XI MIA 3	65
Tabel 4.2	Data Kelompok Kelas XI MIA 3	70
Tabel 4.3	Rubrik Penilaian Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Media <i>Puzzle</i> (Diskusi Kecil)	76
Tabel 4.4	Hasil Observasi Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> pada Siklus I	77
Tabel 4.5	Persentase Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Siklus I	79
Tabel 4.6	Sub Indikator Menyusun dan Menginterpretasikan Gambar pada <i>Puzzle</i> dengan Wajah yang Gembira	81
Tabel 4.7	Sub Indikator Antusias Menyusun dan Menginterpretasikan Gambar pada <i>Puzzle</i> dalam Waktu yang Singkat	82
Tabel 4.8	Sub Indikator Menginterpretasikan Gambar pada <i>Puzzle</i> dengan Tepat	83
Tabel 4.9	Sub Indikator Berperan Aktif dalam Diskusi Kelompok Kecil ...	84

Tabel 4.10	Sub Indikator Antusias dalam Mencari atau Mengusulkan Informasi Baik dari Sumber Internet atau Buku untuk Memenuhi Informasi di LKS	85
Tabel 4.11	Sub Indikator Antusias dalam Mengusulkan atau Memberikan Jawaban Terhadap Pertanyaan yang ada di LKS	86
Tabel 4.12	Rubrik Penilaian Sub Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Media <i>Puzzle</i> (Diskusi Besar)	98
Tabel 4.13	Hasil Observasi Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> pada Siklus II	99
Tabel 4.14	Persentase Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Siklus II	101
Tabel 4.15	Sub Indikator Tidak Ribut atau Bergurau Selama Proses Presentasi Berlangsung	102
Tabel 4.16	Sub Indikator Menyimak atau Mendengarkan Presentasi dengan Wajah yang Serius	103
Tabel 4.17	Sub Indikator Antusias dalam Menjawab atau Menambahkan Jawaban atas Pertanyaan yang diberikan	105
Tabel 4.18	Sub Indikator Antusias dalam Mengajukan Pertanyaan	106
Tabel 4.19	Sub Indikator Mengajukan Pertanyaan dengan Sungguh-Sungguh dan Wajah yang Serius	107
Tabel 4.20	Sub Indikator Mampu Menimpali, Mengomentari, Berpendapat Mengenai Jawaban yang Diberikan	108
Tabel 4.21	Data Kelompok Kelas XI MIA 3	113
Tabel 4.22	Rubrik Penilaian Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Media <i>Puzzle</i> (Diskusi Kecil)	117

Tabel 4.23	Hasil Observasi Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> pada Siklus III	118
Tabel 4.24	Persentase Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Siklus III	120
Tabel 4.25	Sub Indikator Menyusun dan Menginterpretasikan Gambar pada <i>Puzzle</i> dengan Wajah yang Gembira	122
Tabel 4.26	Sub Indikator Antusias Menyusun dan Menginterpretasikan Gambar pada <i>Puzzle</i> dalam Waktu yang Singkat	123
Tabel 4.27	Sub Indikator Menginterpretasikan Gambar pada <i>Puzzle</i> dengan Tepat	124
Tabel 4.28	Sub Indikator Berperan Aktif dalam Diskusi Kelompok Kecil..	125
Tabel 4.29	Sub Indikator Antusias dalam Mencari atau Mengusulkan Informasi Baik dari Sumber Internet atau Buku untuk Memenuhi Informasi di LKS.....	126
Tabel 4.30	Sub Indikator Antusias dalam Mengusulkan atau Memberikan Jawaban Terhadap Pertanyaan yang ada di LKS	128
Tabel 4.31	Rubrik Penilaian Sub Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Media <i>Puzzle</i> (Diskusi Besar).....	138
Tabel 4.32	Hasil Observasi Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> pada Siklus II	139
Tabel 4.33	Persentase Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Siklus II	141
Tabel 4.34	Sub Indikator Tidak Ribut atau Bergurau Selama Proses Presentasi Berlangsung	142
Tabel 4.35	Sub Indikator Menyimak atau Mendengarkan Presentasi dengan Wajah yang Serius	143

Tabel 4.36	Sub Indikator Antusias dalam Menjawab atau Menambahkan Jawaban atas Pertanyaan yang diberikan	145
Tabel 4.37	Sub Indikator Antusias dalam Mengajukan Pertanyaan	146
Tabel 4.38	Sub Indikator Mengajukan Pertanyaan dengan Sungguh-Sungguh dan Wajah yang Serius	147
Tabel 4.39	Sub Indikator Mampu Menimpali, Mengomentari, Berpendapat Mengenai Jawaban yang Diberikan	148
Tabel 4.40	Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa	153
Tabel 4.41	Pemaparan Indikator dan Sub Indikator Penerapan Media <i>Puzzle</i> untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	157
Tabel 4.42	Perolehan Skor Sub Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> dalam Pembelajaran Sejarah dari Siklus I-IV	159
Tabel 4.43	Perolehan Skor Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> dalam Pembelajaran Sejarah dari Siklus I-IV	161
Tabel 4.44	Konvensi Rata-Rata Perolehan Skor Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	163

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	33
Gambar 3.1	Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc. Taggart	48
Gambar 3.2	Format Catatan Lapangan	54
Gambar 3.3	Format Lembar Observasi	55
Gambar 3.4	Format Rubrik	56
Gambar 3.5	Format Lembar Wawancara	57
Gambar 4.1	Denah SMA Negeri 1 Lembang	64
Gambar 4.2	Siswa sedang Menyusun <i>Puzzle</i>	71
Gambar 4.3	Kelompok 1 sedang berdiskusi	74
Gambar 4.4	Kelompok 1 sedang Melakukan Presentasi	90
Gambar 4.5	Anggota Kelompok 2 Memberikan Jawaban	95
Gambar 4.6	Siswa sedang Menyusun <i>Puzzle</i>	112
Gambar 4.7	Kelompok 2 sedang Presntasi	131
Gambar 4.8	Perolehan Skor Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	163

Gambar 4.9	Perolehan Skor Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	163
Gambar 4.10	Perolehan Skor Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	164
Gambar 4.11	Grafik Pencapaian Skor Rata-Rata Perolehan Skor Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah	165

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1	Grafik Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Siklus I	79
Grafik 4.2	Grafik Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Siklus II	101
Grafik 4.3	Grafik Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Siklus III	120
Grafik 4.4	Grafik Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Siklus IV	141
Grafik 4.5	Grafik Perolehan Skor Sub Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> dalam Pembelajaran Sejarah dari Siklus I-IV	160

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 1	81
Diagram 4.2	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 2	82
Diagram 4.3	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 3	83
Diagram 4.4	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 4	84
Diagram 4.5	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 5	85
Diagram 4.6	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 6	87
Diagram 4.7	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 7	103
Diagram 4.8	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 8	104

Diagram 4.9	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 9	105
Diagram 4.10	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 10	106
Diagram 4.11	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 11	107
Diagram 4.12	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 12	108
Diagram 4.13	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 1	122
Diagram 4.14	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 2	124
Diagram 4.15	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 3	125
Diagram 4.16	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 4	126
Diagram 4.17	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 5	127
Diagram 4.18	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 6	128
Diagram 4.19	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 7	143
Diagram 4.20	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 8	144
Diagram 4.21	Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 9	145

Diagram 4.22 Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 10	146
Diagram 4.23 Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 11	147
Diagram 4.24 Diagram Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa melalui Penerapan Media <i>Puzzle</i> Sub Indikator 12	148

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

- A.1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
- A.2 Surat Permohonan Izin Melaksanakan Penelitian
- A.3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- A.4 Frekuensi Bimbingan

LAMPIRAN B

- B.1 RPP Siklus I
- B.2 RPP Siklus II
- B.3 RPP Siklus III
- B.4 RPP Siklus IV

LAMPIRAN C

- C.1 Hasil Wawancara dengan Guru
- C.2 Hasil Wawancara dengan Siswa

LAMPIRAN D

D.1 Catatan Lapangan Siklus I

D.2 Catatan Lapangan Siklus II

D.3 Catatan Lapangan Siklus III

D.4 Catatan Lapangan Siklus IV

LAMPIRAN E

E.1 Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Media Puzzle

E.2 Rubrik Penilaian Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Media Puzzle (Diskusi Kecil)

E.3 Lembar Panduan Observasi Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Media Puzzle (Diskusi Kecil)

E.4 Rubrik Penilaian Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Media Puzzle (Diskusi Besar)

E.5 Lembar Panduan Observasi Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Media Puzzle (Diskusi Besar)

LAMPIRAN F

F.1 Lembar Kerja Siswa Siklus I

F.2 Puzzle Siklus I

F.3 Lembar Kerja Siswa Siklus III

F.4 Puzzle Siklus III