

ABSTRAK

Skripsi ini mengambil judul “Penerapan Pembelajaran IPS Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*) Siswa (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VIII B SMP Pasundan 6 Bandung)”. Karakter rasa ingin tahu sangat diperlukan siswa dalam proses belajar. Pada karakter rasa ingin tahu ini siswa dapat bertanya ataupun membaca untuk mengetahui lebih mendalam dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar. Namun berdasarkan observasi pra-penelitian yang peneliti temukan di kelas VIII B SMP Pasundan 6 Bandung, karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran IPS sangat kurang. Terlihat dari proses belajar mengajar siswa tidak ada yang bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan pembelajaran IPS berbasis masalah (*problem based learning*) untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa. Tujuan utama dari penelitian ini untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran IPS. Adapun metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan desain Kemmis dan Taggart. Metode penelitian ini dibagi menjadi empat tahap yaitu perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*act*), pengamatan (*observe*), dan refleksi (*reflect*), sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, hasilnya menunjukkan bahwa penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VIII B SMP Pasundan 6 Bandung. Hal ini terlihat dari setiap siklusnya mengalami peningkatan. Dimulai dari siklus I yang menunjukkan siswa bertanya masih sedikit dan konteks pertanyaan masih dalam buku teks, siklus II yang menunjukkan siswa bertanya dan membaca mengalami kenaikan yaitu siswa mulai terbiasa untuk mengkaitkan materi dengan dunia nyata mereka, siklus III yaitu siswa yang bertanya menjadi bertambah siswa sudah terbiasa dengan mengkaitkan materi dengan dunia nyata mereka dan buku teks yang mereka baca tidak terfokus dari sekolah melainkan mereka sudah terbiasa untuk membaca artikel-artikel yang berada di internet, dan pada siklus IV mengalami data jenuh yaitu siswa yang bertanya masih sama dengan siswa yang bertanya dengan siklus sebelumnya dan fokus pertanyaan mereka sudah terbiasa untuk mengkaitkan materi pelajaran dan dunia nyata. Berdasarkan dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran IPS berbasis masalah dapat meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa di kelas VIII B SMP Pasundan 6 Bandung. Selain itu penelitian ini bisa dijadikan saran bagi guru untuk selalu membimbing dan memfasilitasi siswa pada saat proses belajar mengajar agar proses belajar menjadi aktif dan mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa.

Kata Kunci : *Problem Based Learning*, dan Karakter Rasa Ingin Tahu

Tia Wulandari, 2013

Penerapan Pembelajaran IPS Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*) Siswa
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

ABSTRACT

This essay took the title "Application of Social Problem Based Learning (Problem Based Learning) To Enhance Character Curiosity (Curiosity) Students (Classroom Action Research in Class VIII B SMP Pasundan 6 Bandung)". Character curiosity is very necessary for a student in the learning process. On the character of this curiosity of students can ask or read on to find more in-depth than anything he learned, seen, and heard. However, based on observations of pre-study researchers found in class VIII B SMP Pasundan 6 Bandung, character curiosity in learning social studies students are very less. Seen from the learning process of students no one asked for material that has not been understood. The problems of this research is to develop a problem-based learning social studies (problem based learning) to improve the character of the student's curiosity. The main objective of this research is to improve the character of the student's curiosity in learning social studies. The method used was action research (PTK) using design Kemmis and Taggart. This research method is divided into four phases: planning (plan), implementation (act), observation (observe), and reflection (reflect), while the data collection techniques used were observation and interview. Based on the research that has been done, the results show that the application of the Problem Based Learning (Problem Based Learning) to improve the student's curiosity in learning social studies in the junior class VIII B Pasundan 6 Bandung. This can be seen from each cycle has increased. Starting from the first cycle that shows students ask questions still little and still in the context of the text book, which shows the second cycle students ask and reading experience raising the students are getting used to relate the material to their real world, the third cycle students are asked to increase students already used to relate the material to their real-world and text books they read are not focused on school but they have become accustomed to reading the articles that are on the internet, and the fourth cycle of the data had saturated the students were asked which is the same as asking students to previous cycles and focus their questions are used to relate the subject matter and the real world. Based on these studies it can be concluded that the application of problem-based learning social studies can improve the character of the curiosity of students in class VIII B SMP Pasundan 6 Bandung. In addition, this research could be used as suggestions for teachers to always guide and facilitate the students during the learning process so that the process of learning to be active and develop the potential of the students.

Keywords: Problem Based Learning, and Curiosity of Character

Tia Wulandari, 2013

Penerapan Pembelajaran IPS Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu (Curiosity) Siswa
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu