

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Struktur Organisasi Skripsi	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Tinjauan Tentang Pendidikan Karakter	11
1. Pengertian Pendidikan Karakter	11
2. Fungsi Pendidikan Karakter	15
3. Tujuan Pendidikan Karakter	17
4. Nilai-Nilai Karakter	18
B. Karakter Rasa Ingin Tahu dalam Pembelajaran IPS	20
1. Pengertian Karakter Rasa Ingin Tahu	20
2. Indikator Karakter Rasa Ingin Tahu	21
3. Keterampilan Bertanya dalam Karakter Rasa Ingin Tahu	23
4. Keterampilan Membaca dalam Karakter Rasa Ingin Tahu	28
5. Karakter Rasa Ingin Tahu dalam Pembelajaran IPS	29

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

C. Pembelajaran Berbasis Masalah (<i>Problem Based Learning</i>).....	32
1. Pengertian Pembelajaran Berbasis Masalah	32
2. Manfaat Pembelajaran Berbasis Masalah	36
3. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah.....	37
4. Teori yang Melandasi Pembelajaran Berbasis Masalah (<i>Problem Based Learning</i>)	39
5. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah	40
D. Pembelajaran Berbasis Masalah (<i>Problem Based Learning</i>) dalam Pembelajaran IPS	45
E. Keterkaitan Karakter Rasa Ingin Tahu dengan Pembelajaran Berbasis Masalah (<i>Problem Based Learning</i>)	46
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	48
B. Desain Penelitian.....	48
C. Prosedur Pelaksanaan Penelitian.....	50
D. Metode Penelitian	54
E. Definisi Operasional.....	55
F. Instrumen Penelitian	56
G. Teknik Pengumpulan Data.....	58
H. Teknik Pengelolaan dan Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Deskripsi Gambaran Umum Lokasi Penelitian	63
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	63
2. Misi dan Visi SMP Pasundan 6 Bandung	64
3. Profil Guru Mitra	65
4. Deskripsi Pembelajaran Sebelum Dilakukan Tindakan.....	67

B. Deskripsi Perencanaan dan Pelaksanaan Tindakan

Penerapan Pembelajaran IPS Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin

Tahu (<i>Curiosity</i>) Siswa	70
1. Deskripsi Penelitian Tindakan Siklus I.....	70
2. Deskripsi Penelitian Siklus II.....	79
3. Deskripsi Penelitian Siklus III	88
4. Deskripsi Penelitian Siklus IV	97

C. Analisis Pelaksanaan Tindakan Kelas dalam Penggunaan

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin

Tahu	107
1. Persiapan dalam mendesain pembelajaran IPS berbasis masalah (<i>problem based learning</i>) untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu (<i>curiosity</i>) siswa.....	107
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS berbasis masalah (<i>problem based learning</i>) untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu (<i>curiosity</i>) siswa	110
3. Refleksi pembelajaran IPS berbasis masalah (<i>problem based learning</i>) untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu (<i>curiosity</i>) siswa.....	112
4. Kendala dan Persoalan Apa yang Ditemukan Guru dalam Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran IPS.....	119
5. Upaya dan Usaha yang Dilakukan Guru dalam Mengatasi Kendala dan persoalan Proses Penerapan <i>Problem Based Learning</i>	

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

(PBL) untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa pada Pembelajaran IPS	122
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	124
A. Kesimpulan	124
B. Saran.....	127
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LAMPIRAN-LAMPIRAN	xv
RIWAYAT HIDUP	xvi

