

ABSTRAK

Wati, Anggi Novi Laras. 2019. *Pengaruh Media Puzzle terhadap Penguatan Karakter Mandiri dan Rasa Ingin Tahu pada Siswa Kelas II Tema 3 (Tugasku Sehari-hari) Subtema 4 (Tugasku dalam Kehidupan Sosial) Pembelajaran 5 di SDN Kebondalem-Mojosari*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing: 1. Drs. H. Atnuri, S.H., M.Pd., 2. Dra. Dian Kusmaharti, S.Si., M.Pd.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Puzzle, Karakter Mandiri, Karakter Rasa Ingin Tahu.*

Penelitian ini dilatarbelakangi karena guru kurang kreatif dalam proses pembelajaran, guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian pembelajaran. Sehingga secara tidak sadar akan membentuk karakter siswa yang pasif terutama pada sikap kemandirian dan rasa ingin tahu siswa. Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yaitu media *puzzle*. Media *puzzle* adalah media yang digunakan untuk permainan membongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* sehingga menjadi bentuk yang utuh. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan media *puzzle* dan mengetahui pengaruh dari media *puzzle* dalam penguatan karakter mandiri dan rasa ingin tahu pada siswa kelas II SDN Kebondalem-Mojosari.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu dengan memberikan perlakuan (*treatment*) pada kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan angket. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas II A sebanyak 24 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas II B sebanyak 24 siswa sebagai kelas kontrol.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media *puzzle* dalam penguatan karakter mandiri dan rasa ingin tahu pada siswa kelas II tema 3 subtema 4 pembelajaran 5 di SDN Kebondalem-Mojosari dikategorikan sangat baik. Dan hasil dari uji hipotesis karakter mandiri dan rasa ingin tahu pada kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh media *puzzle* terhadap penguatan karakter mandiri dan rasa ingin tahu pada siswa kelas II tema 3 subtema 4 pembelajaran 5 di SDN Kebondalem-Mojosari.

ABSTRACT

Wati, Anggi Novi Laras. 2019. *The Influence of Media Puzzle on Strengthening Independent Character and Curiosity in Class II Theme 3 Students (My Daily Work) Sub-theme 4 (My Task in Social Life) Learning 5 at SDN Kebondalem-Mojosari*. Primary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teacher Training and Education. University of PGRI Adi Buana Surabaya. Advisor: 1. Drs. H. Atnuri, S.H., M.Pd., 2. Dra. Dian Kusmaharti, S.Si., M.Pd.

Keywords: *Puzzle Learning Media, Independent Character, Curiosity Character.*

This research is motivated because teachers are less creative in the learning process, teachers tend to only use the lecture method in delivering learning. So that it will unconsciously shape the character of students who are passive, especially in the attitude of independence and curiosity of students. One way to overcome this problem is by using learning media. The learning media used in this study is the media puzzle. Media puzzle is a medium that is used for games to dismantle and rearrange puzzle pieces so that they become intact. The purpose of this study is to find out the application of media puzzles and find out the effect of media puzzles in strengthening the character of independence and curiosity in class II of SDN Kebondalem-Mojosari.

This study uses an experimental method that is by giving treatment (treatment) to the experimental class. Data collection techniques used in this study are observation and questionnaire. The sample in this study is class II A as many as 24 students as the experimental class, and class II B as many as 24 students as the control class.

The results of this study indicate that the application of media puzzles in strengthening the character of self and curiosity in class II students in theme 3 of sub-theme 4 of learning 5 in SDN Kebondalem-Mojosari is categorized very well. And the results of the independent character hypothesis test and curiosity in the experimental and control classes indicate that $t_{\text{count}} > t_{\text{table}}$ or H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there is influence of media puzzle on strengthening independent character and curiosity in class II theme 3 sub-themes 4 learning 5 at Kebondalem-Mojosari Elementary School.