

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dari waktu ke waktu semakin pesat dan canggih, didukung pula oleh arus globalisasi yang semakin hebat. Fenomena tersebut memunculkan adanya persaingan dalam berbagai bidang termasuk dalam bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan berkembang. Oleh sebab itu perkembangan pendidikan harus sejalan dengan perubahan dalam arti perbaikan pendidikan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang sistem Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Tahun 2010 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan serta Wajib Belajar BAB III Pasal 3 yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Melalui proses pendidikan diharapkan munculnya manusia yang dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, manusia memiliki kepekaan sosial dimana hal ini dilatar belakangi oleh adanya nilai-nilai sosial dan moral sebagai dasar penomena hidup manusia, baik untuk konteks kehidupan dalam bermasyarakat maupun untuk berbangsa dan bernegara. Dengan demikian pendidikan mempunyai tujuan yang sifatnya luas yaitu membentuk manusia seutuhnya, dimana manusia

seutuhnya ditandai oleh adanya kedewasaan dalam setiap pola pikir, pola sikap, dan pola perilaku.

Sebagaimana kita ketahui pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami, dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara yang baik, cerdas trampil dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pelajaran yang diajarkan oleh guru kepada siswa dalam pembelajaran ditingkat sekolah. Yang menitik beratkan pada nilai pendidikan yang membina keyakinan dalam diri manusia. Pendidikan Kewarganegaraan juga merupakan pendidikan yang mengajarkan nilai-nilai pancasila yang berhubungan dengan sikap tingkah laku dan perbuatan manusia.

Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran oleh semua jenjang pendidikan, seperti tercantum oleh Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dan menengah adalah sebagai berikut.

1. Berpikir secara kritis, rasional dan kreatif dalam menghadapi isu kewarganegaraan.
2. Berpikir aktif dan bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat berbangsa dan bernegara, serta anti korupsi.
3. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
4. Berinteraksi dengan bangsa-bnagsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi.

Siswa mengalami suatu proses belajar. Dalam suatu proses belajar tersebut, siswa menggunakan kemampuan mentalnya untuk mamahami bahan belajar.

Kemampuan-kemampuan, kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dibelajarkan dengan bahan belajar menjadi semakin rinci dan menguat. Adanya informasi tentang sasaran belajar, adanya penguatan, adanya evaluasi dan keberhasilan belajar, menyebabkan siswa semakin sadar akan kemampuan dirinya. Hal ini akan memperkuat kemampuan untuk semakin mandiri. Siswa belajar didorong oleh keingintahuan dan kebutuhannya. (Dr. Dimiyati 2009, h. 22) .

Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai-nilai, sikap dan keterampilan pada siswa sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja maupun tidak sengaja yang dilakukan oleh peserta didik.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Dapat disimpulkan bahwa aktifitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksud disini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif, seperti yang dikemukakan oleh Rochman Natawijaya dalam Depdiknas (2005:31), belajar aktif adalah “suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

Peranan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa tidaklah mudah. Guru harus memiliki berbagai kemampuan yang dapat menunjang tugasnya agar tujuan pendidikan dapat dicapai. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam meningkatkan kompetensi profesinya ialah kemampuan memilih model pembelajaran.

Dalam memilih model pembelajaran guru harus menyesuaikan antara model yang dipilih dengan kondisi siswa, materi pembelajaran yang ingin disampaikan kesiswa dan sarana yang ada. Oleh karena itu guru harus menguasai beberapa model belajar yang bisa meningkatkan keaktifan belajar siswa pada saat mengikuti pembelajaran. Salah satu model yang bisa digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa ialah model *Problem Based Learning* Dengan menggunakan teknik *Quantum Learning*.

Dengan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat membuka pola pikir siswa dengan berpikir kritis sehingga siswa menjadi aktif dalam proses belajar mengajar. Tan dalam Rusman (2012, h. 229) mengemukakan.

Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam PBM kemampuan berpikir kritis siswa betul-betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga siswa dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan dan berfikirnya secara berkesinambungan.

Pada pembelajaran Problem Based Learning dengan menggunakan teknik *Quantum Learning* setiap kelompok diharapkan bisa membangun dan menilai sendiri kinerja kelompok mereka. Masing-masing kelompok harus bisa memperlihatkan bahwa kelompok mereka adalah kelompok yang kompak dalam hal diskusi maupun dalam hal mengerjakan soal, setiap anggota kelompok harus bertanggung jawab atas hasil yang mereka peroleh. Jika hasil tersebut belum maksimal atau lebih rendah dari kelompok lain maka mereka harus meningkatkan kinerja kelompoknya. Berdasarkan uraian di atas maka Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, dirancang untuk mengkaji memecahkan masalah kasus pelanggaran HAM.

Sofan Amri (2013, h. 13) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan masalah sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, memotivasi siswa terlibat aktif dan kreatif dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilihnya.
2. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah sebagai berikut.
3. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan masalah.
4. Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan model dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
5. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

Dengan menerapkan *Quantum Learning* maka dalam mengusahakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran PKn di Pendidikan dasar dapat tercapai. Selain itu juga dapat memperbaiki penerapan kurikulum saat ini dan meningkatkan pemahaman serta menciptakan suasana belajar yang kondusif.

Model *Quantum Learning* sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang membawa siswa belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan . Siswa akan lebih bebas dalam menemukan berbagai pengalaman baru dalam belajarnya, sehingga diharapkan dapat tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa, sehingga diharapkan dapat tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa.

(Bobby dan Hernacki, 2001, h.14) dalam kegiatan belajar siswa, guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing sedangkan siswa berperan sebagai penerima atau yang dibimbing.

Beranjak dari hal itu, maka penulis ingin mencoba menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan Menggunakan Teknik *Quantum Learning* tujuannya supaya peserta didik dapat berpikir kritis dan dapat mengemukakan pendapatnya sehingga peserta didik menjadi aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

MAN 1 Kota Bandung sebagai salah satu lembaga pendidikan yang sangat menjunjung tinggi keberhasilan dalam pembelajaran. Usaha tersebut sudah banyak dilakukan oleh lembaga terkait dengan harapan akan mampu menciptakan pembelajaran yang baik.

Berdasarkan hasil wawancara pada hari Rabu, tanggal 3 Mei 2016 dengan Guru bidang studi PKn di MAN 1 Kota Bandung bahwa keaktifan belajar di kelas XI IPA C itu sangatlah kurang di banding kelas yang lain apalagi pada mata pelajaran PKn. Kebanyakan siswa pada asik mengobrol dari pada memperhatikan memperhatikan guru yang sedang menjelaskan di depan, selain itu juga siswa tidak fokus pada materi pelajaran, siswa kurang tertarik pada terhadap mata pelajaran PKn. Selain itu kurang di kembangkan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Disini guru harus bisa memilih model pembelajaran apa yang bisa di gunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan-kemampuan yang ada dalam diri siswa baik itu dalam segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Strategi pembelajaran yang terpusat pada siswa dan penciptaan suasana yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan keaktifan belajar pada siswa dalam pembelajaran PKn. Selain itu dicari strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif, memberi pembelajaran dan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual dalam kehidupan nyata dan mengembangkan mental yang kuat pada siswa.

Berdasarkan dari pemikiran diatas maka penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul **“Penerapan Model *Problem Based Learning* Dengan Menggunakan Teknik *Quantum Learning* . ( Penelitian Tindakan Kelas pada materi Kasus Pelanggaran HAM pada Kelas XI IPA C MAN 1 Kota Bandung )** “.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang, pembahasan didalamnya adalah Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Menggunakan Teknik *Quantum Learning* dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKN (Penelitian Tindakan Kelas pada materi Kasus Pelanggaran HAM pada Kelas XI IPA C MAN 1 Kota Bandung). Berikut ini identifikasi masalahnya :

1. Masih ada siswa kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, karena siswa cenderung hanya ditempatkan sebagai penerima saja dalam pembelajaran PKN.
2. Masih terdapat rendahnya aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar yang disebabkan oleh terlalu dominannya guru dalam proses pembelajaran PKN.
3. Model pembelajaran perlu ada yang variatif sehingga tidak membuat siswa merasa bosan dan jenuh dalam pembelajaran PKN.

## **C. Perumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana penggunaan model *Problem Based Learning* Dengan Menggunakan Teknik *Quantum Learning* untuk meningkatkan keaktifan belajar pada siswa dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan?”.

Agar lebih Spesifik, maka rumusan masalah itu dijabarkan lagi dalam pertanyaan penelitian, adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh guru dengan menggunakan model *Problem Based Learning* Dengan Teknik *Quantum Learning* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI IPA C MAN 1 Bandung pada materi Kasus Pelanggaran HAM di mata pelajaran PPKn ?
2. Bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan model *Problem Based Learning* Dengan Teknik *Quantum Learning* untuk meningkatkan, agar keaktifan belajar siswa XI IPA C MAN 1 Bandung pada materi Kasus Pelanggaran HAM dalam mata pelajaran PKn dapat meningkat?
3. Apakah melalui model *Problem Based Learning* Dengan Teknik *Quantum Learning* dalam pelajaran PPKn dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI IPA C MAN 1 Bandung pada materi Kasus Pelanggaran HAM ?

#### **D. Batasan Masalah**

Untuk mempermudah pembahasan hasil penelitian dan agar lebih terfokus maka peneliti membatasi masalah menjadi sebagai berikut:

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan pada penelitian ini adalah rencana untuk melaksanakan pembelajaran yang akan mengukur meningkatnya keaktifan belajar siswa kelas XI IPA C MAN 1 Bandung mata materi Kasus Pelanggaran HAM di mata pelajaran PPKn.

2. Pelaksanaan pembelajaran merupakan langkah dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan Teknik *Quantum Learning* untuk meningkatkan, agar keaktifan belajar siswa XI IPA C MAN 1 Bandung pada materi Kasus Pelanggaran HAM dalam mata pelajaran PKn dapat meningkat.
3. Penelitian ini diijukan untuk melihat keaktifan belajar siswa kelas XI IPA C MAN 1 Bandung pada materi Kasus Pelanggaran HAM melalui model *Problem Based Learning* dengan Teknik *Quantum Learning*.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1) Tujuan Umum**

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk menegetahui penerapan model *Problem Based Learning* Dengan Menggunakan Teknik *Quantum Learning* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

#### **2) Tujuan Khusus**

- a. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* Dengan Menggunakan Teknik *Quantum Learning* dalam meningkatkan keaktifan belajar pada mata pelajaran PKn.

- b. Untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan teknik *Quantum Learning* berlangsung, agar keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PKn dapat meningkat.
- c. Untuk mengetahui Apakah melalui model *Problem Based Learning* Dengan Menggunakan Teknik *Quantum Learning* dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung ataupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan terutama meningkatkan keaktifan peserta didik.

##### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis diharapkan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti. Merupakan alat untuk mengembangkan diri menjadi guru yang profesional.
- b. Peserta didik. Dapat meningkatkan keaktifan dalam proses belajar dengan hasil belajar peserta didik lebih baik.

- c. Guru bidang studi. Guru dapat termotivasi melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan.
- d. Lembaga sekolah. Dengan menerapkan berbagai model sesuai karakteristik materi pelajaran, manajemen pembelajaran melalui pimpinan sekolah akan menghasilkan guru-guru yang profesional dalam bidangnya.

## **G. Kerangka Pemikiran**

### **1. Kerangka Pemikiran**

Aktif menurut besar Bahasa Indonesia yaitu giat. Aktif yang dimaksud adalah aktif dalam proses belajar mengajar dikelas adalah terjadi dialog yang interaktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru atau siswa dengan guru atau siswa dengan sumber lainnya.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk menjadikan peserta didik sebagai warga negara yang baik atau seperti yang disebutkan oleh berbagai ahli dengan sebutan “to be a good citizenship” yakni warga negara yang memiliki kecerdasan baik intelektual, emosional, sosial maupun spiritual, memiliki rasa bangga dan tanggung jawab dan mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara agar tumbuh rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Djahiri, 2002).

Siswa aktif dalam proses belajar mengajar apabila ada motivasi dari peserta didik itu sendiri. Keaktifan peserta didik juga sangat tergantung dari potensi yang dimiliki karena keaktifan merupakan salah satu kunci keberhasilan tujuan pembelajaran.

Uno Hamzah (2012, h. 76) mengemukakan “untuk menciptakan pembelajaran aktif salah satunya adalah anak belajar dari pengalamannya, selain anak harus belajar memecahkan masalah yang diperoleh”.

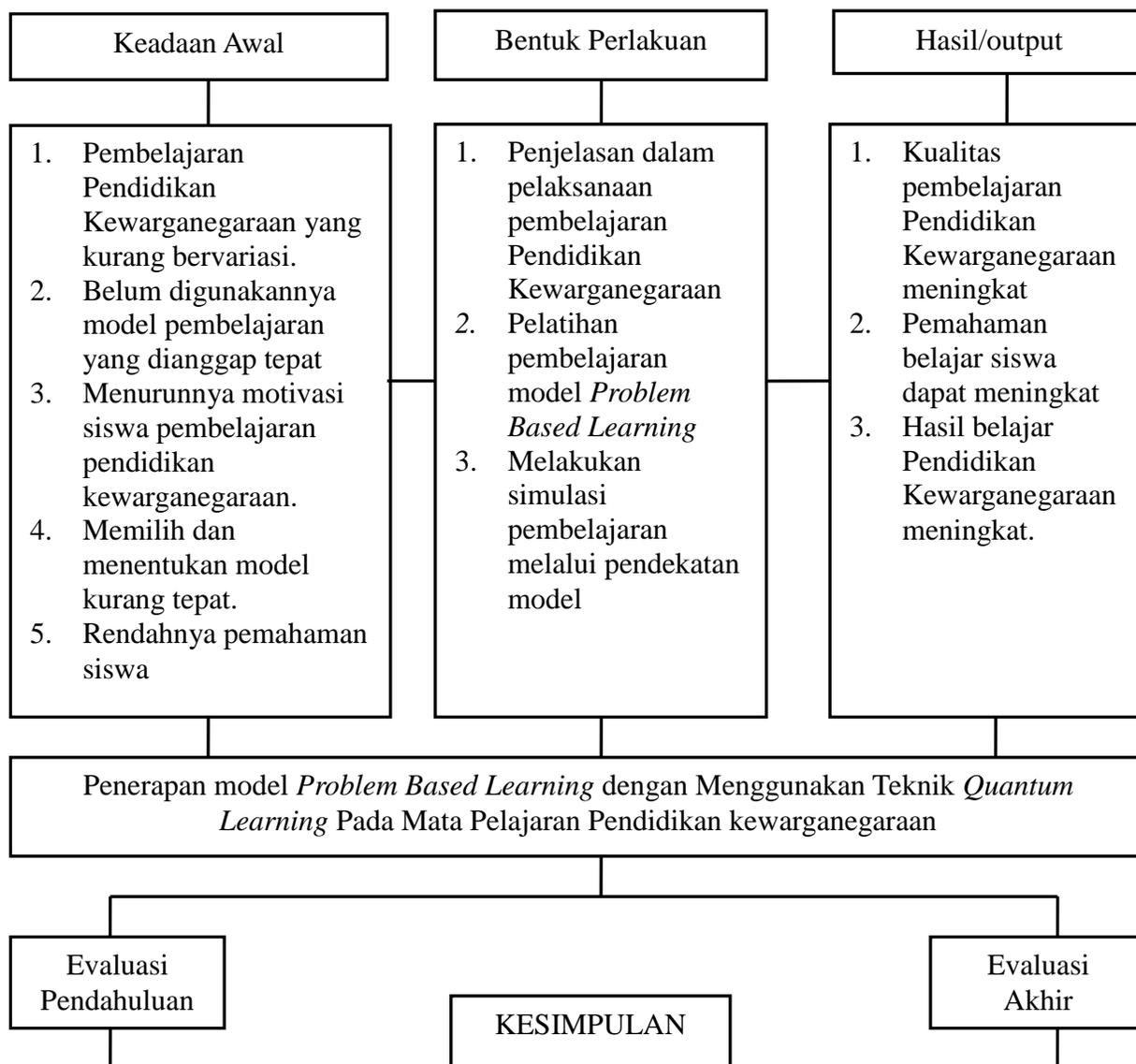
Dalam ruang Lingkup Pembelajaran Berbasis Masalah, siswa berperan sebagai seorang profesional dalam dalam menghadapi permasalahan yang muncul, meskipun dengan sudut pandang yang tidak jelas dan informasi yang minimal. Siswa tetap dituntut untuk menemukan solusi terbaik yang mungkin ada. Pembelajaran Berbasis Masalah membuat perubahan dalam proses khususnya dalam segi peranan guru. Guru tidak hanya berdiri di depan kelas dan berperan sebagai pemandu siswa dalam menyelesaikan permasalahan dengan memberikan langkah-langkah penyelesaian yang sudah jadi melainkan guru berkeliling kelas memfasilitasi diskusi, memberikan pertanyaan, dan membantu siswa untuk menjadi lebih sadar akan proses pembelajaran.

*Quantum Learning* merupakan metode yang bertumpu pada metode Freire dan Lozanov. *Quantum Learning* mengutamakan percepatan belajar dengan cara partisipatori peserta didik dalam melihat potensi diri dalam kondisi penguasaan diri. Segala sesuatunya dapat berarti, setiap kata, pikiran, tindakan dan asosiasi dan sampai sejauh itulah proses belajar berlangsung.

Hubungan diantis dalam lingkungan kelas merupakan landasan dan kerangka untuk belajar (De Porter, 2000:4).

Untuk meningkatkan keaktifan peserta didik guru dapat menggunakan model *Problem Based Learning* Dengan menggunakan Teknik *Quantum Learning*. Dimana model PBL ini dapat memacu semangat peserta didik untuk aktif belajar karena PBL memungkinkan berkembangnya keterampilan berpikir dan berkomunikasi untuk memecahkan masalah.

Secara garis besar alur kerangka berpikir penelitian dapat dilihat pada gambar 2.1.



**Gambar 2.1 Alur Kerangka Berfikir Penelitian**

## H. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu; pemakaian ([www.arti.kata.com](http://www.arti.kata.com)).
2. Model adalah rencana, representasi, atau deskripsi yang menjelaskan suatu objek, sistem, atau konsep yang seringkali berupa model fisik (maket, bentuk prototipe), model citra (gambar rancangan, citra komputer), atau rumusan matematis. (<http://id.wikipedia.org/wiki/model>).
3. Teknik adalah pengetahuan dan kepandaian ([www.art.kata.com](http://www.art.kata.com)).
4. Metode sebagai kegiatan ilmiah yang berhubungan dengan cara kerja dalam memahami suatu subjek maupun objek penelitian dalam upaya menemukan suatu jawaban secara ilmiah dan keabsahannya dari sesuatu yang diteliti. (**Rosdy Ruslan**).
5. Model Quantum Learning merupakan suatu proses pembelajaran dengan menyediakan latar belakang dan strategi untuk meningkatkan keaktifan dalam proses belajar mengajar dan membuat proses tersebut menjadi lebih menyenangkan. Cara ini memberikan sebuah gaya mengajar yang memberdayakan siswa untuk berprestasi lebih dari yang dianggap mungkin. Juga membantu guru memperluas keterampilan siswa sehingga guru akan memperoleh kepuasan yang lebih besar dari pekerjaannya. Menurut **Colin Rose** bahwa *Quantum Learning* adalah panduan praktis dalam mengajar yang berusaha mengakomodir setiap bakat siswa atau dapat menjangkau

setiap siswa. Metode ini sarat dengan penemuan-penemuan terkini yang menimbulkan antusiasme siswa.

6. Barrow (1980:1) (Dalam buku Miftahul Huda (2013:271)) mendefinisikan Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Berbasis Learning/PBL*) sebagai pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Masalah tersebut dipertemukakan pertama-tama dalam proses pembelajaran.
7. Keaktifan adalah secara harfiah keaktifan yang berasal dari kata yang bearti sibuk, giat (Kamus Besar Bahasa Indonesia:17). Aktif mendapat awal ke- dan an-, sehingga menjadi keaktifan yang mempunyai arti kegiatan atau kesibukan.
8. Belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dan individu dengan lingkungannya Uzer usman (2011,h,5) .
9. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Sedangkan menurut Nu'man Somantri (2001, h.107) pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, positive influence pendidikan sekolah, masyarakat, orang tua yang semuanya itu di proses untuk melatih pelajar-pelajar

berpikirkritis, analitik, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis dengan berdasarkan Pancasila dan UUD 1945.

## **I. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi dari penelitian ini yang berjudul penerapan model Problem Based Learning dengan menggunakan Teknik Quantum Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Penelitian Tindakan Kelas Pada Materi Kasus Pelanggaran HAM pada Kelas XI IPA C MAN 1 Kota Bandung ) adalah sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan, berisikan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, perumusan masalah, pertanyaan penelitian, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, definisi operasional, dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II Kajian Teoritis, Analisis dan Pengembangan Materi, memaparkan mengenai konsep atau teori yang mendukung penelitian ini teori-teori yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah kajian tentang Problem Based Learning, PBL dengan menggunakan teknik Quantum Learning, keaktifan belajar, kajian tentang pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam meningkatkan keaktifan belajar, keluasan dan kedalaman materi, karakteristik materi, bahan dan media, strategi pembelajaran, dan sistem evaluasi.

3. BAB III Metode Penelitian, berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian dan beberapa komponen, komponen yang dimaksud adalah setting penelitian, subjek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, tahapan pelaksanaan PTK, rancangan pengumpulan data, pengembangan instrumen penelitian, rancangan analisis data, dan indikator keberhasilan.
4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisikan deskripsi hasil dan temuan penelitian dan pembahasan penelitian. Didalam pembahasan ini peneliti akan membahas setiap siklus yang akan di teliti, penelitian ini akan dilakukan dengan cara III siklus.
5. BAB V Kesimpulan dan Saran, menyajikan penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian. Kesimpulan merupakan hasil dari penelitian yang didalamnya menjawab dari perumusan masalah. Saran atau rekomendasi ditujukan kepada pembuat kebijakan, penggunaan hasil penelitian, dan penelitian berikutnya.