

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa, pendidikan memiliki kedudukan penting dalam upaya mewujudkan cita-cita nasional. Salah satu cita-cita nasional yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Cita-cita itu dapat diwujudkan salah satunya melalui pendidikan nasional. Sebagaimana dijelaskan dalam dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan 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.

Tujuan pendidikan nasional dilaksanakan melalui kurikulum pendidikan nasional. Kurikulum yang saat ini digunakan adalah Kurikulum 2013, walaupun masih dalam proses percobaan, tetapi sudah banyak satuan pendidikan yang menerapkannya.

Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, Bab 1, Pasal 1, ayat 1, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk

memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dan ayat 20, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum pendidikan nasional adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh di setiap jenjang pendidikan tak terkecuali di sekolah menengah sebagai lembaga pendidikan formal yang berusaha mewujudkan tujuan pendidikan yaitu mendidik peserta didik supaya menjadi manusia yang memiliki pengetahuan dan berkepribadian baik dan menjadi warga Negara yang baik.

Dalam proses belajar diperlukan model selain model dalam pembelajaran juga diperlukan yang namanya media, keduanya adalah faktor pendukung agar dapat membantu mengatasi masalah-masalah yang terjadi pada saat siswa belajar atau pembelajaran dikelas. Menurut Bland (2001:xvi) bahwa media dapat dipergunakan untuk mendorong terjadinya komunikasi dua-arah. Model dan media sangat bagus dipergunakan pada saat pembelajaran di kelas untuk membantu komunikasi yang baik antara guru dan siswa.

Dasar penting memilih suatu model menurut Adang Heiawan, dkk (2012, h. 1) “model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar” dan media menurut Sadiman (2008:84) “yaitu memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak”.

Pemilihan model dan media harus disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh seorang guru. Kesesuaian model dan media ini mempengaruhi proses belajar mengajar yang dilakukan di kelas, karena apabila model dan media yang digunakan tidak sesuai dengan materi akan mengakibatkan pesan atau materi yang dimaksud tidak sampai kepada siswa dengan maksimal.

Penggunaan model dan media yang dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa dapat membuat proses pembelajaran semakin baik. Siswa akan lebih tertarik untuk berperan aktif dalam pembelajaran apabila model yang digunakan beragam atau berbasis masalah seperti *Problem Based Learning* dan media yang digunakan bersifat visual. Media yang bersifat visual diantaranya seperti peta, grafik, poster, komik, dan media visual lainnya.

Menurut Arends, dalam Abbas, 2000 : 3)

*Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan *inquiry*, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri .

Menurut Smith yang dikutip oleh Taufiq Amir (2009: 27)

*Problem Based Learning* dapat memberikan manfaat kepada siswa diantaranya siswa akan mengingat kecakapan, pemecahan masalah, lebih mudah mengingat, mengingatkan pemahamannya, meningkatkan pengetahuannya yang relevan dengan dunia nyata atau praktik, mendorong siswa penuh pemikiran, membangun kemampuan kepemimpinan dan kerjasama, kecakapan belajar dan motivasi belajar.

Dari pengertian kedua ahli diatas dapat disimpulkan *Problem Based Learning* (PBL) dapat diartikan sebagai pedagogi yang berpusat pada siswa di mana siswa belajar tentang subjek dalam konteks masalah yang kompleks,

beragam, dan realistis. Jadi PBL juga dapat diartikan dengan pembelajaran yang memecahkan suatu masalah di setiap pelajaran yang diajarkan guru kepada siswa.

Menurut Komalasari (2011 : 122)

“poster umumnya bersifat simbolik, dirancang untuk memberikan pesan dengan cepat dan ringkas”. Sedangkan menurut Anitah (2010 : 12) “poster merupakan suatu gambar yang mengkombinasikan unsur-unsur visual seperti garis, gambar, dan kata-kata, yang bermaksud menarik perhatian serta mengkomunikasikan pesan secara singkat”. Jadi pengertian poster yang dapat diambil dari beberapa pendapat di atas poster adalah gambar yang digabungkan dengan beberapa rangkayan. Makna dari poster biasanya berupa ajakan ataupun himbauan bagi orang yang melihatnya. Sehingga poster dapat digunakan sebagai media promosi, media pembelajaran, dan media lain sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pembuat.

Poster merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Poster ini berisikan gambar diam yang menarik dan tulisan yang memiliki pesan yang baik. Media poster ini memiliki pesan dan nilai yang dapat membuat penyampaian maksud dari materi yang akan disampaikan terutama pada materi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Selain itu media poster dapat membantu siswa lebih kritis dan lebih berpartisipasi aktif dalam melakukan proses belajar dikelas.

Siswa Sekolah Menengah Atas saat ini sering sekali terlihat kurang berperan aktif pada pembelajaran di sekolah terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Hal tersebut terjadi karena menurunnya minat siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ini sangat penting dalam persekolahan dan dalam kehidupan siswa. Pendidikan

kewarganegaraan memuat nilai-nilai dan norma-norma yang harus dimiliki oleh seorang warga negara.

Pada zaman sekarang siswa tidak hanya dituntut untuk tahu atau mengerti saja, tapi siswa dituntut untuk memahami semua materi yang terdapat dalam kurikulum. Seperti yang terdapat didalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 1989) pada buku Strategi Pembelajaran Bahasa oleh Iskandarwassid dan Dadang Sunendar (2011, h. 4) “belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”. Dalam bahasa sederhana kata belajar dimaknai sebagai menuju ke arah yang lebih baik dengan cara sistematis. Untuk mendapatkan suatu kepandaian atau sebuah ilmu tentunya peserta didik haruslah memahami materi yang terdapat didalam sebuah kurikulum. Tuntutan ini merupakan tuntutan yang berat bagi siswa dan guru mata pelajaran. Dalam hal ini seorang siswa yang sudah mulai kurang partisipasi dan keaktifan belajarnya seperti di sekolah menengah atas akan memberikan beban dan kesulitan dalam memahami suatu materi. Siswa lebih berpartisipasi aktif dan dapat memahami suatu materi maka seorang guru haruslah pandai dan kreatif dalam memberikan suatu materi.

Apabila siswa dibiarkan belajar dengan model dan media yang sama terus menerus ataupun tidak menggunakan model dan media pembelajaran maka siswa akan kurang aktif. Keaktifan siswa sangatlah penting karena keaktifan ini dapat diaplikasikan oleh siswa. Hal tersebut dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan akan membuat siswa sulit untuk memahami materi yang diberikan. Materi yang benar-benar dipahami siswa akan membuat aplikasinya menjadi baik.

Kurangnya keaktifan siswa merupakan kegagalan dari proses belajar yang dilakukan oleh siswa. Dalam hal ini seringkali guru kurang memahami arti dan makna dari belajar itu sendiri. Guru merasa apa yang dilakukan adalah proses belajar mengajar namun apa yang dilakukan bukanlah proses belajar mengajar yang seharusnya dilakukan sesuai dengan harapan dan indikator yang ada.

Menurut pendapat Gange (Komalasari, 2011 : 2) mendefinisikan ‘Belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai, dan perubahan kemampuan yakni mengingatkan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja)’. Inti dari belajar itu adalah proses perubahan tingkah laku dimana perubahan tingkah laku tersebut dapat berupa sikap, minat atau nilai. Perubahan yang diharapkan dari proses belajar disekolah adalah perubahan kearah yang lebih baik dan yang diharapkan oleh pengajar dalam hal ini adalah guru.

Siswa dapat belajar dengan baik dan mencerna pelajaran dengan baik apabila siswa ikut terlibat aktif dalam pelaksanaan pembelajaran.

Menurut Slameto (2003:92) bahwa

Belajar secara aktif baik mental maupun fisik. Di dalam belajar siswa harus mengalami aktivitas mental, misalnya pelajaran dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, kemampuan berfikir kritis, kemampuan menganalisis, pengetahuan mengucapkan pengetahuannya, tetapi juga mengalami aktivitas jasmani seperti mengerjakan sesuatu, menyusun intisari pelajaran, membuat peta dan lain-lain.

Dari pendapat Slameto tersebut menggambarkan bahwa siswa berperan aktif dalam pembelajaran menimbulkan dampak yang baik. Dampak yang baik

tersebut seperti intelektualnya, kemampuan berpikir kritis, kemampuan menganalisis dan lain-lain.

Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa di SMA Negeri 1 Lembang pada tanggal 10 Februari 2016 dapat disimpulkan bahwa tidak mudah untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar komunikatif dua arah antar guru dan siswa, selain itu juga tidak mudah untuk menciptakan suasana belajar dengan tingkat keaktifan siswa yang sangat tinggi, maka diperlukan suatu model dan media pembelajaran yang menyenangkan yang dapat membangun keaktifan siswa untuk belajar. Hal tersebut dapat terealisasi salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* dengan menggunakan media pembelajaran poster pada pembelajaran PPKn.

Dengan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran Poster ini diharapkan siswa akan lebih aktif ketika pembelajaran sedang berlangsung, dapat memotivasi dirinya sendiri untuk berlomba-lomba mengemukakan segala sesuatu yang ia temukan ketika pembelajaran sedang berlangsung berdasarkan materi yang sedang dibahas oleh guru.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang dirumuskan dalam judul **“PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN POSTER UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Materi Pelanggaran HAM di Kelas XI MIA-1 SMA Negeri 1 Lembang)”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Bertitik tolak dari latar belakang masalah, pembahasan didalamnya adalah tentang penerapan model problem based learning dengan menggunakan media poster untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas XI MIA-1 di SMA Negeri 1 Lembang. Maka dapat diidentifikasi masalah yang timbul antara lain

1. Partisipasi belajar sebagian siswa kurang muncul saat pembelajaran sedang berlangsung.
2. Sebagian siswa cenderung merasa jenuh dan bosan ketika pembelajaran sedang berlangsung.
3. Pembelajaran yang cenderung tidak menggunakan model dan media pada saat pembelajaran PPKn, membuat suasana kelas menjadi kaku, siswa kurang bersemangat menerima materi, sebagian siswa cepat mengantuk, dan siswa kurang diberi keleluasan untuk lebih berpartisipasi didalam kelas, hanya mendengarkan saja materi yang disampaikan oleh guru.

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

### **1. Rumusan Masalah**

Agar penelitian ini mencapai sasaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka penulis merasa perlu untuk merumuskan apa yang menjadi permasalahannya. Secara umum, masalah yang menjadi inti permasalahan dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana Penerapan model Problem Based Learning dengan menggunakan media pembelajaran Poster untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dikelas XI MIA-1 SMA Negeri 1 Lembang? “



## 2. Pertanyaan Penelitian

Agar mempermudah langkah penelitian untuk mencapai penelitian yang diinginkan maka peneliti disini menyusun beberapa pertanyaan sebagai berikut :

- a. Bagaimana perencanaan pembelajaran yang disusun oleh guru PPKn tentang kasus pelanggaran hak asasi manusia dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran Poster pada di kelas XI MIA-1 SMA Negeri 1 Lembang?
- b. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran yang disusun oleh guru PPKn tentang kasus pelanggaran hak asasi manusia dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran Poster pada di kelas XI MIA-1 SMA Negeri 1 Lembang?
- c. Bagaimana hasil peningkatan keaktifan belajar siswa tentang kasus pelanggaran hak asasi manusia dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran Poster pada di kelas XI MIA-1 SMA Negeri 1 Lembang?

### D. Batasan Masalah

Dari rumusan di atas, penulis merinci kembali masalah tersebut menjadi tiga sub permasalahan, 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 MIA-1 SMA Negeri 1 Lembang pada materi Kasus Pelanggaran HAM di mata pelajaran PPKn.

2. Pelaksanaan pembelajaran merupakan langkah dalam menerapkan pembelajaran dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran Poster , agar keaktifan belajar siswa XI MIA-1 SMA Negeri 1 Lembang pada materi Kasus Pelanggaran HAM dalam mata pelajaran PPkn dapat meningkat.
3. Penelitian ini diajukan untuk melihat keaktifan belajar siswa kelas XI MIA-1 SMA Negeri 1 Lembang pada materi Kasus Pelanggaran HAM melalui model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media pembelajaran Poster.

## **E. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat partisipasi siswa kelas XI MIA-1 SMA Negeri 1 Lembang dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan menerapkan model Problem Based Learning dengan menggunakan media poster.

### **2. Tujuan Khusus**

Secara khusus penelitian bertujuan untuk mendapat data tentang:

- a. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran PPKn dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan media pembelajaran Poster di kelas XI MIA-1 SMA Negeri 1 Lembang.
- b. Untuk mendeskripsikan peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran PPKn dengan menerapkan model *Problem Based Learning*

dengan media pembelajaran Poster di kelas XI MIA-1 SMA Negeri 1 Lembang.

- c. Untuk mendeskripsikan keunggulan dan kendala proses pembelajaran PPKn dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dengan media pembelajaran Poster di kelas XI MIA-1 SMA Negeri 1 Lembang.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah alternatif model dan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan khususnya dalam mengatasi masalah-masalah rendahnya partisipasi belajar siswa. Manfaat lainnya adalah agar para pengajar

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat mengkaji kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran dengan penerapan model *Problem based learning* dengan menggunakan media pembelajaran poster ini.

### **2. Kegunaan Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam memecahkan suatu masalah baik langsung ataupun tidak langsung dan juga diharapkan dapat memberikan manfaat yang berguna bagi berbagai pihak, antara lain:

#### **a. Bagi Guru**

- 1) Guru dapat mengetahui model dan media pembelajaran yang bervariasi, efektif dan efisien sehingga dapat memperbaiki proses pembelajaran di kelas.

- 2) Guru dapat menambah strategi baru dalam merencanakan masalah-masalah yang dihadapi terutama dalam permasalahan keaktifan belajar.
- 3) Guru akan lebih bisa menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan menggunakan model dan media pembelajaran pada setiap pertemuannya.

**b. Bagi Siswa**

- 1) Memberi suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- 3) Meningkatkan semangat belajar siswa.
- 4) Menambah pengalaman untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

**c. Bagi Sekolah**

- 1) Memberikan sumbangan positif terhadap kemajuan sekolah, khususnya pembelajaran PPKn dan umumnya seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah.
- 2) Sebagai masukan dalam mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan di lingkungan sekolah, agar terciptanya proses belajar mengajar yang tidak kaku tetapi lebih interaktif antara guru dan siswa.

**d. Bagi Penulis**

Sebagai ajang latihan untuk melatih daya nalar dan mengasah intelektualitas penulis. Juga sebagai bukti dan Penerapan dari ilmu yang di terima di bangku kuliah, sekaligus untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana strata satu (S1).

#### **e. Bagi Pembelajaran PPKn**

Sebagai inovasi baru dalam proses pembelajaran, sehingga tidak terkesan kaku, tetapi lebih menyenangkan dan terjadi timbal balik yang baik dan aktif antara guru dan siswa.

#### **G. Kerangka Pemikiran**

Proses pendidikan merupakan salah satu gerbang untuk mencapai kesuksesan tiap-tiap individu. Dimana melalui pendidikan dapat membentuk moral tiap individu baik di lingkungan keeluarga, formal ataupun non formal. Melalui pendidikan banyak sekali proses yang dilalui salah satunya pembelajaran yang tidak tahu menjadi tahu, yang tidak bisa menjadi bisa.

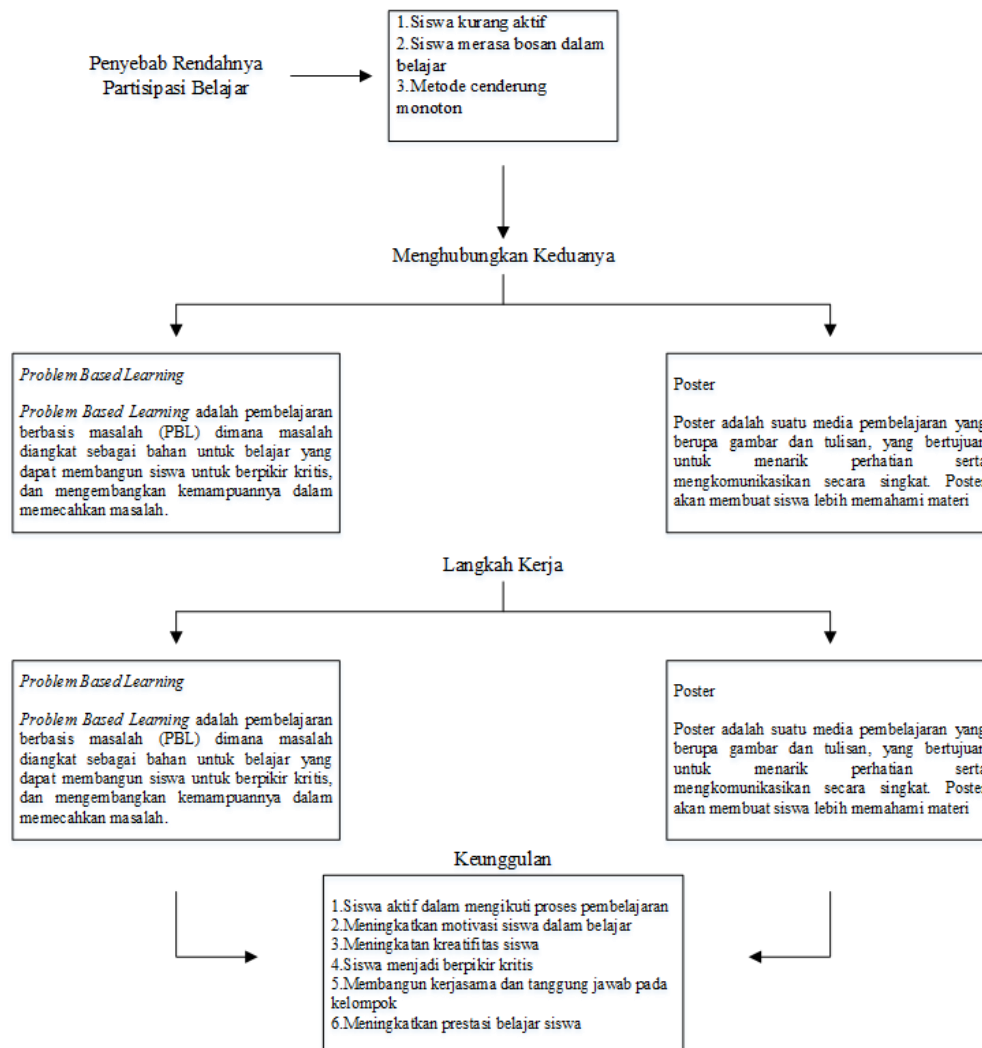
Pembelajaran merupakan suatu rencana dari segala konsep kegitan belajar yang telah dipersiapkan secara matang untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang aktif baik pada siswa ataupun pada guru.

Melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) ikut serta dalam proses peningkatan keaktifkan siswa belajar, karena pada pembelajaran PPKn siswa tidak hanya sebagai pendengar ketika guru sedang menerangkan tetapi siswa dituntut untuk aktif ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

Pada pelaksanaan kegiatan belajar mengajar cenderung metode pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika pembelajaran PPKn yaitu dengan metode ceramah, hal tersebut membuat suasana pembelajaran PPKn terkesan lebih membosankan. Pada dasarnya pada pembelajaran PPKn kita dapat menggunakan model dan media pembelajaran yang beragam yang dapat

meningkatkan keaktifkan siswa belajar, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* dan media pembelajaran poster.

Secara garis besar alur kerangka berpikir peneliti dapat dilihat pada gambar 1.1.



**Gambar 1.1.1**  
**Kerangka Berfikir Penelitian**

## H. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dan pengertian terhadap beberapa istilah yang ada dalam permasalahan ini, maka penulis memberikan penjelasan yang dirumuskan ke dalam definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengertian Penerapan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Penerapan adalah proses, cara, perbuatan menerapkan. Berarti penerapan ialah proses pelaksanaan perencanaan yang matang yang telah disusun dengan matang.
2. Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, menurut Menurut Adang Heiawan, dkk (2012, h. 1).
3. Media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media, menurut Menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002).
4. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20.
5. Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa

dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan *inquiry*, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri, menurut Arends, dalam Abbas, 2000 : 3) .

6. Poster umumnya bersifat simbolik, dirancang untuk memberikan pesan dengan cepat dan ringkas, menurut Komalasari (2011 : 122). Poster dapat diartikan juga sebagai suatu gambar yang mengkombinasikan unsur-unsur visual seperti garis, gambar, dan kata-kata, yang bermaksud menarik perhatian serta mengkomunikasikan pesan secara singkat, menurut Anitah (2010 : 12). Jadi pengertian poster yang dapat diambil dari beberapa pendapat diatas poster adalah gambar yang digabungkan dengan beberapa rangkayan. Makna dari poster biasanya berupa ajakan ataupun himbauan bagi orang yang melihatnya. Sehingga poster dapat digunakan sebagai media promosi, media pembelajaran, dan media lain sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pembuat.
7. Meningkatkan adalah suatu proses untuk menaikkan derajat, taraf, mempertinggi, memperhebat, yang dimaksud meningkatkan dalam penelitian ini adalah meningkatkan keaktifan belajar, menurut KBBI.
8. Keaktifan adalah kegiatan atau kesibukan. Kegiatan atau kesibukan dalam keaktifan ini adalah belajar, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) .
9. Belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Dalam bahasa sederhana kata belajar dimaknai sebagai menuju ke arah yang



lebih baik dengan cara sistematis, menurut Iskandarwassid dan Dadang Sunendar (2011, h. 4).

10. Pendidikan pancasila dan kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang dirancang untuk menghasilkan siswa yang memiliki keimanan dan akhlak mulia sebagaimana diarahkan oleh falsafah hidup bangsa Indonesia yaitu Pancasila, sehingga dapat berperan sebagai warga negara yang efektif dan bertanggung jawab, menurut Menurut M.Taupan .

### **I. Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi skripsi dari penelitian ini yang berjudul Penerapan Model Problem Based Learning Dengan Menggunakan Media Poster Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Penelitian Tindakan Kelas Pada Materi Pelanggaran HAM di Kelas XI MIA-1 SMA Negeri 1 Lembang) adalah BAB I Pendahuluan, berisikan mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, definisi oprasional, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Teoritis, Analisi dan Pengembangan Materi , memaparkan mengenai konsep atau teori yang mendukung penelitian ini. Teori-teori yang akan dibahas dalam kajian teoritis ini adalah hakikat belajar dan pembelajaran, model pembelajaran, model Problem Based Learning (PBL), media pembelajaran, media poster, pendidikan kewarganegaraan, keaktifan belajar dan media poster dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk meningkatkan

keatifan belajar, keluasan dan kedalaman materi, karakteristik materi, bahan dan media, strategi pembelajaran dan sistem evaluasi.

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.

BAB VI Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisikan deskripsi hasil dan temuan penelitian dan pembahasan penelitian.

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.