

BAB II TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan tentunya kita perlu prosedur untuk melaksanakan pembelajaran yang sistematis agar proses pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Menurut Widiawati et al., (2018:98) *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk bekerja dalam kelompok kecil dan merangsang mereka untuk menganalisis, mengintegrasikan, dan menggunakan masalah. Rahmayanti (2017:245) menyebutkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model kontekstual berbasis masalah yang dapat mendorong peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dengan cara mengeksplorasi berbagai kemungkinan penyebab, dampak, solusi, dan terlibat aktif pada persoalan dalam dunia nyata. Menurut Arends dalam Rahmayanti (2017:244) *Problem Based Learning (PBL)* menitikberatkan pada pemecahan masalah dengan pendekatan masalah yang autentik sehingga peserta didik diharuskan untuk dapat mencari pengetahuan, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, mandiri, dan meningkatkan tingkat percaya diri. Selain itu menurut Septiyowati & Prasetyo (2021:1232) Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang menjadikan suatu masalah sebagai bahan utama dalam kegiatan belajar peserta didik.

Model *Problem Based Learning (PBL)* memiliki tujuan untuk meningkatkan keahlian dan kecakapan kognitif peserta didik dalam membongkar permasalahan. Berknaan dengan itu, Ngalmun (2013:90) menyebutkan bahwa model *Problem Based Learning (PBL)* berorientasi pada masalah yang dipilih sehingga peserta didik tidak hanya mempelajari konsep-konsep yang berhubungan dengan masalah saja melainkan dapat memecahkan permasalahan tersebut dengan metode ilmiah yang mendorong pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan nyata yang terjadi dan didiskusikan dalam kelompok kecil sehingga mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

2.1.1.2 Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dalam pelaksanaannya memiliki karakteristik tertentu. Karakteristik merupakan ciri khas yang dimiliki. Model ini memiliki ciri khas yang mana pembelajarannya berpusat pada peserta didik dalam mengidentifikasi masalah serta memecahkannya. Sehingga ada beberapa ahli yang berpendapat mengenai karakteristik dari model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*.

Menurut Shoimin (2014:130) karakteristik model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* diantaranya:

1. Fokus utama dalam proses pembelajaran dipusatkan pada peserta didik
2. Disajikan masalah yang autentik dalam pengorganisasian pembelajaran sehingga peserta didik mampu untuk memahami permasalahan tersebut dan menyelesaikannya
3. Informasi baru diperoleh oleh peserta didik secara mandiri
4. Pembelajaran terjadi pada kelompok kecil sehingga terjadi interaksi ilmiah dan diskusi dalam upaya membangun pengetahuan peserta didik secara kolaboratif
5. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan mengawasi jalannya proses pembelajaran.

Adapun menurut Llioyd-Jones, Margeston, dan Bligh dalam Huda (2014:271) bahwa ada tiga elemen dasar yang harus muncul dalam pelaksanaan model *Problem Based Learning (PBL)*, yaitu:

1. Adanya inisiasi pemicu masalah awal
2. Mengidentifikasi isu-isu yang terjadi
3. Menggunakan pengetahuan dalam memahami permasalahan

Sementara itu *Buck Institute for Education* dalam Hariatik & Biologi, (2020:1) menyebutkan bahwa karakteristik *Problem Based Learning (PBL)* sebagai berikut:

1. Peserta didik sebagai pembuat keputusan, dan membuat kerangka kerja

2. Menunjukkan adanya permasalahan yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya
3. Peserta didik sebagai perancang proses untuk mencapai hasil, dan
4. Peserta didik bertanggung jawab dalam mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan

Berdasarkan beberapa karakteristik yang disebutkan oleh beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* memiliki karakteristik yang berpusat pada peserta didik sehingga model ini dapat membangun dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik melalui proses analisis-evaluasi secara kolaboratif.

2.1.1.3 Sintak Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Dalam proses pembelajaran tentunya semua pihak baik peserta didik maupun guru ingin menggunakan waktu dan kesempatan sebaik-baiknya guna berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai proses belajar yang efektif dan efisien, pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* memiliki langkah-langkah tertentu. Menurut Arends dalam Budiarti (2016:85) ada beberapa tahapan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, diantaranya:

1. Orientasi peserta didik pada masalah. Disajikan sebuah masalah sehingga peserta didik dapat menemukan dan memahami konsep.
2. Mengorganisasikan peserta didik sehingga peserta didik dapat mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan apa yang menjadi permasalahannya dan upaya dalam menyelesaikannya.
3. Membimbing dan mengawasi penyelidikan peserta didik baik individu maupun kelompok dalam kegiatan mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, serta mencari penjelasan dan pemecahan masalah.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya baik berupa laporan atau media lain sebagai alat untuk mempresentasikan konsep yang ditemukan.
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dengan melakukan refleksi terhadap penyelidikan dan proses yang digunakan untuk mendukung hasil kinerja peserta didik.

Selain itu, Huda (2014:272) menyebutkan bahwa langkah-langkah operasional *Problem Based Learning (PBL)* dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Peserta didik disajikan suatu masalah
2. Peserta didik mendiskusikan suatu masalah dalam kelompok kecil. Mereka mencari fakta dan mendefinisikan sebuah masalah. Kemudian mengidentifikasi dan mendesain apa yang dibutuhkan sebagai solusi.
3. Menyelesaikan masalah dengan studi independent seperti mencari sumber buku diperpustakaan, website, dan observasi.
4. Peserta didik melakukan tukar informasi dalam sebuah kelompok dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.
5. Peserta didik menyajikan solusi atas penyelesaian dari masalah tersebut.
6. Melakukan evaluasi proses pengerjaan yang dilakukan kelompok satu sama lain dengan bimbingan guru. Serta melakukan refleksi atas keterlibatan peserta didik dalam proses tersebut.

Berdasarkan langkah-langkah pada model *Problem Based Learning (PBL)* diatas, dapat dilihat bahwasannya tahapan-tahapan tersebut memiliki penggambaran proses aktivitas yang sama. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan langkah-langkah pelaksanaan *Problem Based Learning (PBL)* yang dijabarkan dengan rinci oleh Arends dalam Budiarti (2016:85) berbantuan *double diamond* untuk mempermudah proses kegiatan pembelajaran peserta didik dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyajikan solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemukan dengan sistematis.

2.1.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* tentunya harus disesuaikan dengan kebutuhan dari kondisi yang sebenarnya terjadi di lapangan. Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dalam pelaksanaannya pasti memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipertimbangkan.

Menurut Shoimin (2014:132) kelebihan dari model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yaitu:

1. Siswa didorong memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah yang terjadi
2. Siswa memiliki kemampuan untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri
3. Masalah yang sesuai dengan konsep yang berkaitan dijadikan fokus utama dalam pembelajaran

4. Terjadi aktivitas alamiah melalui kerja sama antar siswa dalam kelompok
5. Siswa tidak terfokus pada satu sumber saja, melainkan terbiasa mencari sumber belajar baik dari perpustakaan, internet, maupun observasi.
6. Siswa memiliki kemampuan untuk meningkatkan proses belajarnya sendiri
7. Siswa terlibat aktif dalam mengkomunikasikan dan mendiskusikan hasil kegiatan belajar satu sama lain
8. Hambatan belajar yang ditemukan oleh siswa dapat diatasi dengan kerja kelompok dalam bentuk peer teaching

Sementara itu, menurut Shoimin (2014:132) kekurangan yang dimiliki oleh model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, diantaranya:

1. Tidak dapat diterapkan pada setiap materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* lebih tepat digunakan pada kemampuan yang memiliki keterkaitan dengan pemecahan masalah
2. Kelas yang memiliki tingkat keragaman yang tinggi akan mengalami kesulitan dalam pembagian tugas

Berkenaan dengan hal itu, Budiarti (2016:85) menyebutkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yaitu:

1. Proses belajar peserta didik lebih bermakna karena terdapat kegiatan mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dalam upaya untuk memecahkan masalah.
2. Mengintergrasikan pengetahuan dan keterampilan secara bersamaan dan mampu menerapkannya dalam konteks yang relevan.
3. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan ide-ide peserta didik dalam bekerja, motivasi dari dalam diri untuk belajar dan dapat mengembangkan hubungan komunikasi antar peserta didik.
4. Mampu meningkatkan kemampuan pemahaman yang mendalam bagi peserta didik.
5. Peserta didik mampu membangun kerangka konseptual.

Menurut Budiarti (2016:85) adanya kelebihan tentu terdapat keterbatasan yang dimunculkan dari model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yaitu:

1. Sulitnya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dikarenakan terbiasa dengan model pembelajaran konvensional
2. Siswa membutuhkan akses yang lebih luas untuk mencari sumber belajar yang relevan
3. Siswa merasa tidak yakin dan tidak bertanggung jawab akan hasil dari proses belajarnya secara mandiri sehingga masih bingung menentukan mana informasi yang berguna dan sesuai.

Berdasarkan kekurangan dan kelebihan model *Problem Based Learning (PBL)* yang telah dipaparkan oleh para ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa untuk menerapkan model pembelajaran *PBL* diperlukan pertimbangan dan

penyesuaian dengan kondisi yang dibutuhkan sehingga kelebihan dan kekurangan tersebut tidak mengganggu ketercapaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penulis menggunakan model pembelajaran Model *Problem Based Learning (PBL)* dikarenakan model ini melibatkan peserta didik secara aktif dalam mencari pengetahuan melalui pengalaman yang didasarkan pada permasalahan.

2.1.1.5 Teori Belajar yang Melandasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*

Dalam proses pembelajaran, pendidik pasti menginginkan hasil belajar peserta didik yang memuaskan. Tentunya untuk mencapai hasil belajar tersebut dibutuhkan strategi yang dapat meningkatkan keterampilan peserta didik melalui sebuah perencanaan. Salah satu teori belajar yang sejalan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dalam upaya peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik yaitu teori konstruktivisme. Menurut Saputro & Pakpahan (2021:28) teori konstruktivisme merupakan teori belajar yang membangun pengetahuan berdasarkan apa yang dialami dan apa yang dipelajari oleh individu sendiri. Sejalan dengan teori belajar John Dewey dalam Ardianti et al., (2022:31) bahwa John Dewey memiliki pandangan sekolah merupakan pendidikan cerminan dari masyarakat yang sangat besar dan ruang kelas adalah laboratorium untuk melakukan penyelidikan dan pemecahan masalah dalam kehidupan dunia nyata. Teori belajar John Dewey menyebutkan bahwa struktur kognitif dibentuk atas pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki setiap individu. Sehingga dapat dikatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui keterlibatannya dalam kegiatan pembelajaran.

Adapun ciri-ciri belajar berbasis konstruktivisme menurut Driver dan Oldham (1994) dalam Fitri et al., (2023:435):

1. Orientasi, dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada kesempatan dalam mengembangkan motivasi dan memberikan kesempatan untuk melakukan observasi dalam mempelajari suatu topik
2. Elisitasi, dilakukan diskusi untuk menuangkan ide baik melalui poster, tulisan, ataupun lainnya.

3. Restrukturisasi ide, dilakukan untuk mengevaluasi ide dan mengklasifikasikan ide, serta membuat ide baru
4. Pengaplikasian ide yang terbentuk dalam berbagai situasi
5. *Review*, yaitu kegiatan meninjau ide yang digunakan apakah ada yang perlu diubah melalui pengetahuan

Dari paparan teori tersebut, penulis menggunakan teori konstruktivisme John Dewey. Sesuai dengan tujuan penulis dalam meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik untuk membangun dan memperoleh pengetahuannya sendiri melalui pengalaman yang dimiliki baik dari menganalisis apa yang terjadi sampai dengan penyelesaian masalah melalui gagasan kreatif yang dituangkan. Hal ini sejalan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yang menuntut peserta didik untuk berperan aktif baik dengan mencari data, permasalahan, serta penyelesaian masalah yang dibutuhkan dalam situasi tersebut yang mana dapat mengasah dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Maka dari itu, pembelajaran berbasis masalah sangat penting diterapkan khususnya pada mata pelajaran ekonomi karena kegiatan ekonomi tidak dapat terlepas dari kehidupan sehari-hari sehingga dapat membantu peserta didik dalam menghadapi suatu situasi yang terjadi di kehidupan nyata.

2.1.2 Kemampuan Pemecahan Masalah

2.1.2.1 Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah

Pemecahan masalah merupakan proses untuk mencari dan menghasilkan solusi dari proses berpikir yang mendalam dan berkelanjutan guna mengatasi permasalahan yang terjadi. Kemampuan pemecahan masalah biasanya diawali dengan mengidentifikasi penyebab dan dampak yang ditimbulkan dari permasalahan tersebut sehingga menghasilkan ide atau gagasan sebagai upaya yang dijadikan sebagai solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut. Menurut Rahayu & Aini (2020:61) kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan menyelesaikan masalah biasanya berhubungan non-rutin dengan yang masalah kehidupan nyata yang dihadapi oleh siswa, dalam pembelajarannya pemecahan masalah lebih menekankan pada proses dan strategi, sehingga keterampilan proses

dan strategi dalam memecahkan suatu permasalahan tersebut menjadi pokok yang wajib dimiliki siswa dalam belajar matematika.

Menurut Saad, N.S. & Ghani dalam Kurniawati et al., (2019:703) pemecahan masalah adalah suatu proses terencana yang harus dilakukan supaya mendapatkan penyelesaian tertentu dari sebuah masalah yang mungkin tidak didapat dengan segera. Jayadiningrat & Ati, (2018:1) menyebutkan bahwa keterampilan pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar seseorang dalam menyelesaikan suatu masalah yang melibatkan pemikiran kritis, logis, dan sistematis. Menurut Santi et al., (2021:84) pemecahan masalah merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang dimiliki seseorang dengan menggunakan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman untuk menemukan solusi dari masalah yang dihadapinya. Selain itu, pemecahan masalah juga merupakan persoalan-persoalan yang dikenal sebagai proses berfikir tinggi dan penting dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan kecakapan berpikir yang memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki guna menghasilkan solusi sebagai alternatif dalam kegiatan memecahkan masalah melalui proses mengidentifikasi dan menganalisis tentang masalah-masalah yang secara nyata terjadi.

2.1.2.2 Tahapan Kemampuan Pemecahan Masalah

Dalam mencapai kemampuan pemecahan masalah yang baik tentunya harus dilatarbelakangi oleh strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan cara berpikir peserta didik. Kemampuan pemecahan masalah memiliki beberapa langkah yang harus dilakukan dalam kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Menurut Polya dalam Santi et al., (2021:11) menyebutkan solusi dalam pemecahan masalah memuat empat langkah penyelesaian yaitu:

1. Memahami masalah
2. Merencanakan penyelesaian
3. Menyelesaikan masalah dengan rencana
4. Melakukan pengecekan kembali terhadap semua langkah

Selain itu menurut Solso dalam Juanda et al., (2014:107) menunjukkan bahwa terdapat enam tahap dalam pemecahan masalah, yaitu:

1. Identifikasi permasalahan (identification the problem)
2. Representasi permasalahan (representating the problem)
3. Perencanaan pemecahan (planning the solution)
4. Menerapkan atau mengimplementasikan perencanaan (execute the plan)
5. Menilai perencanaan (evaluate the plan)
6. Menilai hasil pemecahan (evaluate the solution).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penulis menggunakan tahapan dari Polya untuk melakukan penyelesaian masalah dan menyimpulkan bahwa permasalahan dapat diselesaikan melalui fakta yang terjadi serta prosedur atau langkah-langkah yang telah ada sebelumnya.

2.1.2.3 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah

Untuk melihat apakah peserta didik sudah memiliki kemampuan pemecahan masalah dengan baik atau belum maka perlu dilakukan pengukuran pada kemampuan tersebut. Indikator pemecahan masalah menurut Chang 1998 dalam Ridwan et al., (2023:38) yaitu:

1. Mendefinisikan masalah
Identifikasi masalah yaitu kegiatan mencari, menemukan, mengumpulkan, meneliti dan mencatat data dan informasi terkait suatu fenomena yang menjadi masalah yang dipertanyakan lalu menjelaskan mengenai permasalahan tersebut.
2. Mendefinisikan akar masalah
Mendefinisikan akar masalah merupakan kegiatan menganalisis dampak dan penyebab permasalahan secara sistematis atau kemampuan dalam mencari, mengumpulkan, menemukan fakta dan bukti melalui sumber-sumber yang relevan serta menjelaskan mengapa masalah itu bisa terjadi dan mengaitkannya dengan kehidupan nyata.
3. Mencari solusi alternatif

Kegiatan untuk mencari dan menemukan solusi yang memungkinkan serta membuat atau menyusun alternatif solusi apa saja untuk memecahkan masalah yang terjadi.

4. Memilih solusi terbaik dari solusi yang ditawarkan

Kegiatan memilih solusi yang tepat dari beberapa alternatif solusi yang diperoleh untuk memecahkan masalah dengan baik.

Selain itu, menurut Dwianjani & Candiasa (2018) dalam Santi & Waspada (2020:12) ada beberapa strategi yang dapat mengukur pemecahan secara sederhana yang terdiri dari tiga tahap yaitu:

1. Mengkontruksi masalah, peserta didik harus bisa mengkontruksi masalah yang dipaparkan dalam pembelajaran
2. Mencari penyelesaian, peserta didik harus bisa mencari penyelesaian yang tepat dalam memecahkan masalah
3. Menggunakan dengan mengimplementasikan, peserta didik harus bisa menerapkan solusi pemecahan masalah tersebut kedalam pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan indikator para ahli diatas, maka indikator yang digunakan penulis yaitu indikator menurut Chang yang dijadikan sebuah acuan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah peserta didik terutama pada mata pelajaran ekonomi. Dengan penggunaan indikator tersebut diharapkan dapat memberikan manfaat baik langsung maupun tidak langsung untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik melalui keterbiasaan berpikir memecahkan masalah.

Keterampilan pemecahan masalah peserta didik dianalisis dengan analisis statistik deskriptif yang meliputi rata-rata, kemudian disajikan dalam bentuk tabel dengan memperhatikan rentang kategori keterampilan pemecahan masalah tercantum pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1 Rentang Kategori Keterampilan Pemecahan Masalah

Rentang Skor	Kategori
$80 < X \leq 100$	Sangat Baik
$60 < X \leq 80$	Baik

$40 < X \leq 60$	Cukup
$20 < X \leq 40$	Kurang
$0 < X \leq 20$	Sangat Kurang

Sumber: Supiyati et al., (2019:61)

2.1.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Pemecahan Masalah

Rendah tingginya kemampuan pemecahan yang dimiliki oleh peserta didik pastinya dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Biasanya faktor internal disebabkan oleh tidak terbiasanya individu dalam memandang dan memahami sebuah fenomena yang terjadi.

Menurut Kartika Handayanti (2017:327) faktor-faktor kemampuan pemecahan masalah adalah sebagai berikut:

1. Pengalaman

Pengalaman terhadap tugas-tugas menyelesaikan soal cerita atau soal aplikasi dan pengalaman awal. Dengan terbiasanya menyelesaikan tugas-tugas tersebut akan semakin baik kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki individu.

2. Motivasi

Dorongan yang kuat dari dalam diri. Individu dengan motivasi rendah perhatiannya mudah teralihkan dalam memecahkan masalah. Sedangkan individu dengan motivasi yang tinggi terus berusaha mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi.

3. Kemampuan memahami masalah

Kemampuan peserta didik terhadap konsep-konsep pelajaran ekonomi yang berbeda-beda tingkatnya.

4. Keterampilan

Kemampuan untuk menggunakan akal, fikiran, ide dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna.

Sejalan dengan penjelasan di atas, Charles dan Lester dalam Kaur (2008:45) menjelaskan ada tiga faktor yang memengaruhi proses pemecahan masalah, yakni:

1. Faktor pengalaman, baik lingkungan maupun personal seperti usia, isi pengetahuan (ilmu), pengetahuan tentang strategi penyelesaian, pengetahuan tentang konteks masalah dan isi masalah.
2. Faktor afektif, misalnya minat, motivasi, tekanan, kecemasan, toleransi terhadap ambiguitas, ketahanan dan kesabaran.
3. Faktor kognitif, seperti kemampuan membaca, kemampuan berwawasan, kemampuan menganalisis, keterampilan menghitung, dan lain sebagainya.

Berdasarkan faktor-faktor yang disebutkan oleh para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwasannya kemampuan pemecahan masalah dipengaruhi baik oleh faktor internal berupa motivasi maupun eksternal yang berupa keterbiasaan diberikan soal atau tugas yang mendukung peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

2.1.3 *Double Diamond*

Menurut Andriana (2021) *Double diamond* merupakan salah satu *framework design thinking* yang membantu perancangan proses *user experience*. *British Design Council* menyebutkan bahwa *double diamond* adalah representasi visual dari proses desain dan inovasi. *Double diamond* adalah cara sederhana untuk menggambarkan langkah-langkah yang diambil dalam setiap proyek desain dan inovasi, terlepas dari metode dan alat yang digunakan. Intan pertama merupakan *diamond* yang menunjukkan proses untuk menemukan dan mendefinisikan masalah. Sedangkan intan kedua merupakan *diamond* yang merupakan proses memecahkan masalah dengan menyusun langkah-langkah solusinya. Menurut Zamakhsyari & Fatwanto (2023:2314) *framework* ini digagas oleh *Design Council* pada tahun 2005. *Diamond* pada *framework* ini memiliki 2 macam tipe, yaitu:

1. *Divergen* merupakan proses berpikir secara luas, sehingga melihat suatu kondisi dari berbagai sudut pandang.
2. *Konvergen* merupakan mengerucutkan beragam gagasan dengan memilih ide yang ditemukan melalui prioritas, pilihan, perbaikan, identifikasi, hingga konsolidasi.

Kemudian Zamakhsyari & Fatwanto (2023:2315) juga menyebutkan bahwasannya dalam proses mendesain pada *double diamond framework* terdapat empat tahapan, diantaranya:

1. *Discover / Research* (*diamond* sebelah kiri – divergen), fase menemukan masalah. *Output*: Hasil penelitian, dokumentasi, dan temuan tidak terstruktur.
2. *Define / Synthesis* (*diamond* sebelah kiri – konvergen), fase menganalisa masalah. *Output*: Ringkasan mengenai apa yang akan diperbaiki, termasuk pertanyaan penelitian atau strategi yang baru muncul.
3. *Develop / Ideation* (*diamond* sebelah kanan – divergen), fase mengemukakan solusi yang memungkinkan termasuk evaluasi di akhir untuk menentukan solusi terpilih. *Output*: Ide, konsep, visi, *prototype* awal.

4. *Deliver / Implementation* (*diamond* sebelah kanan – konvergen), fase mengimplementasikan solusi yang cocok untuk mengatasi masalah.

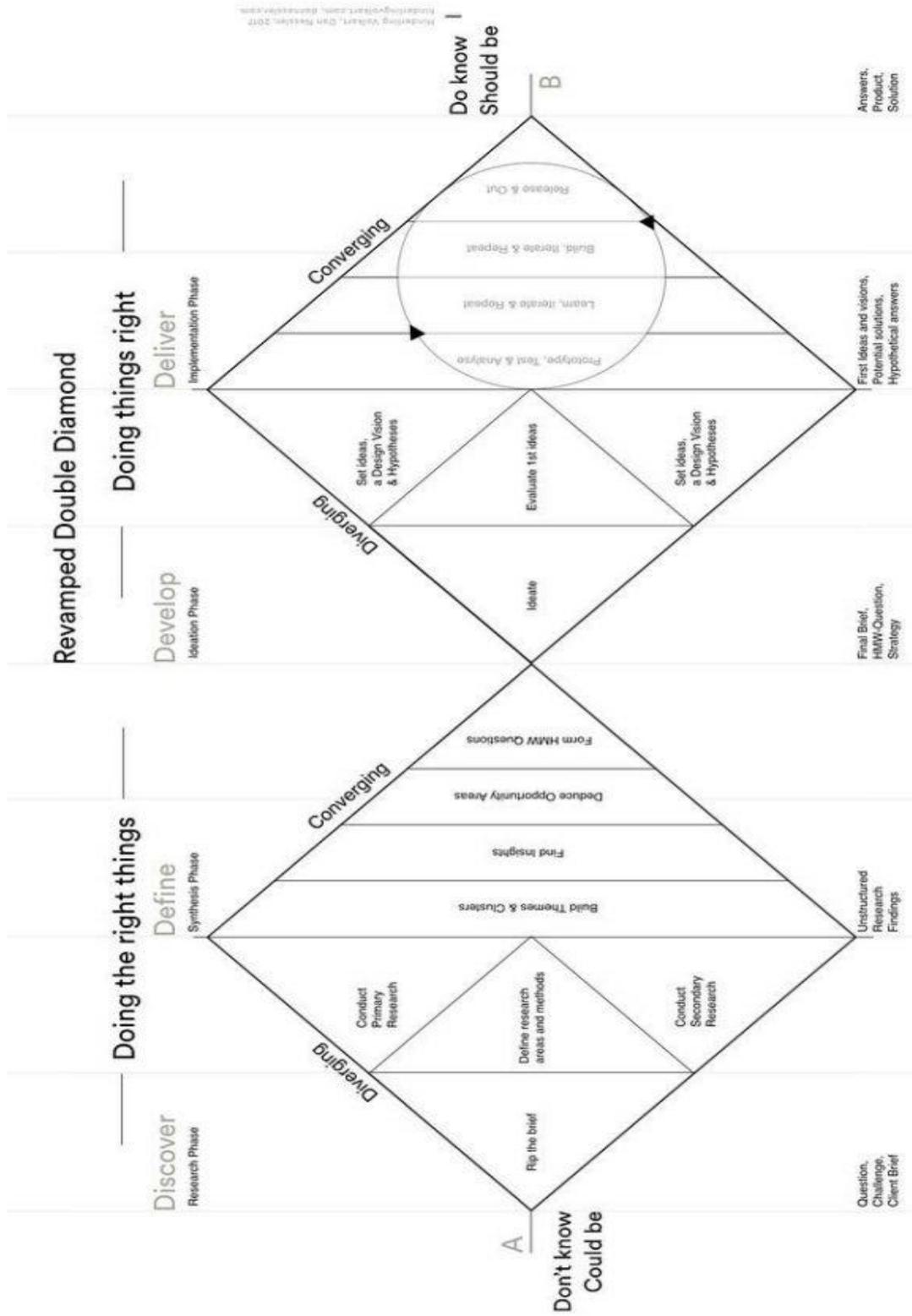
Keempat fase tersebut menurut Andriana (2021:1) menjadi bagian dari 2 proses, yaitu:

1. *Doing the Right Thing* (*discover dan define*): Temukan masalah yang ingin dicari solusinya, sehingga terdapat target atau tujuan yang jelas.
2. *Doing Things Right* (*develop dan deliver*): Setelah mengetahui masalah yang ingin dicari solusinya, pastikan untuk menemukan solusinya dengan cara yang tepat.

Saat ini peneliti menggunakan media kanvas berbantuan “*double diamond*” yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh dan mengalami penguasaan suatu topik dengan menyediakan proses pemecahan masalah yang kreatif, ruang kerja yang kreatif dan berkolaborasi dalam kelompok kecil. Hal ini sejalan dengan yang disebutkan oleh Allen (2016) bahwasannya terdapat sejumlah proses yang diperkenalkan ke dalam kelas dengan tujuan membekali siswa dengan berkembangnya keterampilan di abad ke-21 salah satunya yaitu proses desain *Double Diamond* yang digunakan untuk memandu siswa dalam perjalanan pemecahan masalah.

The Design Council dalam O’Donoghue (2022) menguraikan 4 (empat) prinsip untuk menerapkan *Double Diamond*, diantaranya:

1. Mengutamakan orang, berarti mengenali pengguna sebagai individu kebutuhan, kemampuan, dan impian yang berbeda-beda sehingga dapat memahami perspektif unik mereka dan menciptakan sesuatu yang kuat dan dapat diterima
2. Berkomunikasi secara visual dan inklusif untuk mencapai kesepakatan bersama mengenai permasalahan dan solusi potensial
3. Berkolaborasi dan berkreasi bersama sehingga dapat memicu kreativitas dan memberikan inspirasi yang berharga
4. Ulangi, ulangi, ulangi. Hal ini digunakan untuk membantu mengidentifikasi kesalahan sejak dini, mengurangi risiko, dan meningkatkan keyakinan terhadap hasilnya.



Gambar 2.1 Double Diamond

Double diamond membantu guru dan siswa mengidentifikasi hasil dari apa yang ingin mereka capai dalam kerangka tersebut. Siswa dapat terbantu dalam memahami bagaimana mereka seharusnya berpikir pada setiap tahap proyek dan membingkai semua informasi yang mereka ambil. Dengan menggunakan kerangka kerja berupa kanvas *double diamond*, siswa akan tergerak maju dalam sebuah proyek tersebut. Karena penggunaan *double diamond* ini membantu siswa dalam membentuk pemikiran dengan serangkaian proses yang sistematis untuk mencapai tujuan yang jelas pada setiap tahapan yang berbeda. Sehingga hal ini akan membangun keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, membentuk individu yang kritis, kreatif, dan solutif.

Berdasarkan pernyataan ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *Double Diamond* berarti dua intan yang menggunakan cara berpikir divergen-konvergen. *Divergen* biasanya menunjukkan proses bagaimana cara berpikir kita yang meluas dengan menampung informasi, ide atau gagasan sebanyak-banyaknya. Sedangkan *konvergen* merupakan proses berpikir yang mengerucut dengan menyeleksi informasi atau ide yang ada menjadi ide yang lebih berdampak. Fase berpikir *divergen* umumnya memerlukan pemikiran kreatif dan eksplorasi yang didorong oleh rasa ingin tahu. Sebaliknya fase berpikir *konvergen* mengandalkan pemikiran kritis.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian yang mendukung mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik, diantaranya:

Tabel 2. 2 Hasil Penelitian yang Relevan

Sumber	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Economic Education and Entrepreneurship Journal.	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Terhadap Kemampuan	Dapat disimpulkan bahwa model <i>Problem Based Learning</i> berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah peserta didik pada

<p>Penulis: Rismayanti, Rahmatullah, Inanna, Muhammad Rakib, Muhammad Hasan. (2021) 4 (1): 78 – 91.</p>	<p>Memecahkan Masalah Pada Pembelajaran Ekonomi</p>	<p>pembelajaran ekonomi dengan materi perpajakan di kelas XI lintas minat ekonomi di SMA Negeri 16 Makassar tahun ajaran 2019/2020. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen lebih besar dari pada nilai ratarata N-Gain kelas kontrol. Dimana kelas eksperimen memperoleh kategori tinggi sedangkan kelas kontrol memperoleh kategori sedang dalam indikator pemecahan masalah.</p>
<p>SOCIA: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial. Penulis: Santi, Ikaputera Waspada, Sumartini. Volume 17, Nomor 1, Tahun 2020, Halaman 81 – 90.</p>	<p>Pengaruh Penggunaan Metode <i>Problem Based Learning</i> terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi</p>	<p>Hasil dari analisis data yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah atau terdapat pengaruh positif penggunaan metode <i>Problem Based Learning</i> terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik dibandingkan dengan metode konvensional pada mata pelajaran ekonomi dengan sub judul materi perpajakan. Dengan hasil tersebut peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya bisa menggunakan metode <i>Problem Based Learning</i></p>

		(PBL) pada mata pelajaran ekonomi dengan sub judul materi yang lain.
Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia. Penulis: Made Gautama Jayadiningrat, Emirensia K. Ati Volume 2, Nomor 1, 2018, pp. 1-10	Peningkatan Keterampilan Memecahkan Masalah Melalui Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning (PBL)</i> Pada Mata Pelajaran Kimia	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan <i>Problem Based Learning</i> dapat meningkatkan keterampilan memecahkan masalah pada mata pelajaran Kimia di kelas XI IPA SMAN 1 Weluli. Hal ini terlihat dari peningkatan penguasaan kompetensi keterampilan memecahkan masalah yang meliputi aspek mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, menemukan alternatif solusi, memilih solusi terbaik, kelancaran memecahkan masalah, dan kualitas hasil pemecahan masalah dari siklus I siklus II, dan siklus III.
JKPI: Jurnal Konseling Pendidikan Islam. Penulis: Nur Kayati, Ipah Budi Minarti, Joko	Pembelajaran Ips Melalui <i>Problem Based Learning</i> Untuk Mengukur Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta Didik	Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan pemecahan masalah pada pembelajaran IPAS peserta didik kelas X Busana 1 memiliki rata-rata 65,62 dengan ketegori baik.

Siswanto, Novanto Eka Wahyu. Volume 4, Nomor 2, Juli 2023.		
EduBiologia: Biological Science and Education Journal. Penulis: Oktaviana Rahayu, Martua Ferry Siburian, Andri Suryana. Volume 1 Nomor 1 pp 15-23, 2021.	Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah IPA Siswa Kelas VII pada Konsep Pencemaran Lingkungan di MTs. Asnawiyah Kab. Bogor	Berdasarkan hasil rata-rata pencapaian skor keempat tahapan tersebut, maka rata rata skor terendah kemampuan pemecahan masalah IPA siswa terdapat pada tahap memeriksa kembali kebenaran solusi.

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini diantaranya:

Tabel 2. 3 Persamaan dan Perbedaan Penelitian

Persamaan	Perbedaan
Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu menggunakan variabel model pembelajaran <i>Problem Based Learning (PBL)</i> dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.	Pada penelitian ini mengukur tingkat pemecahan masalah menurut Chang yaitu mendefinisikan masalah, mendefinisikan akar penyebab masalah, mencari solusi alternatif, dan memilih solusi terbaik. Menggunakan bantuan <i>double diamond</i> untuk mempermudah pemahaman siswa dalam mencapai tujuan dengan jelas dan sistematis. Jenis penelitian yang digunakan saat ini yaitu penelitian

	kuantitatif. Melalui metode kuasi eksperimen.
--	---

2.3 Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan alur pemikiran dari sudut pandang penulis mengenai topik yang akan diteliti. Uma Sekaran dalam Sugiyono (2017:60) mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual yang menyatakan bagaimana keterkaitan antara teori dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang bersifat penting.

Penelitian ini dilandasi oleh teori belajar konstruktivisme. Teori konstruktivisme memaknai bahwasannya pengetahuan diperoleh dari pengalaman yang didapat pada saat proses pembelajaran. Penggunaan teori konstruktivisme dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri secara aktif dan mandiri baik dalam proses mencari sumber belajar, menyelidiki suatu permasalahan yang relevan, serta memahami konsep secara rinci dan sesuai dengan konsep ilmiah. Sehingga sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh John Dewey dalam Ardianti et al., (2022:30) bahwasannya kelas sebagai laboratorium penyelesaian masalah yang mengindikasikan struktur kognitif dibentuk atas pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki setiap individu melalui keterlibatannya dalam kegiatan pembelajaran. Untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki peserta didik tentunya harus dibiasakan dengan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada masalah. Dimana peserta didik harus secara dominan mencari apa permasalahan yang terjadi dan bagaimana penyelesaiannya sehingga hal ini sesuai dengan hakikat dari model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yang memfokuskan permasalahan sebagai stimulus dalam pembentukan struktur kognitif peserta didik. Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa proses belajar berpusat pada peserta didik dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki dari berbagai kegiatan

penyelidikan-penyelidikan yang dilakukan sehingga akan terbentuknya pengetahuan yang baru.

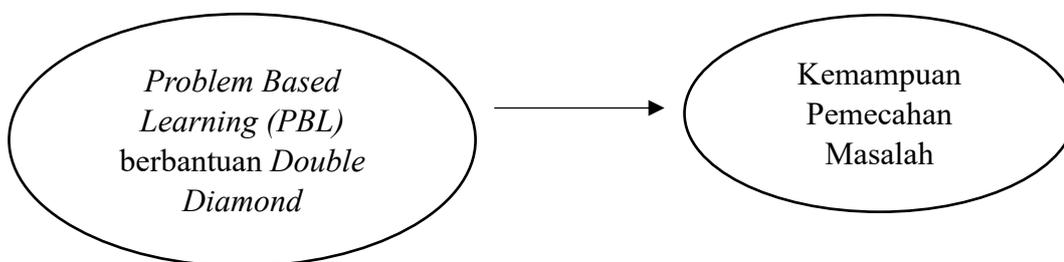
Permasalahan yang sering ditemukan dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu peserta didik masih kurang memahami dan mudah lupa mengenai materi yang telah disampaikan di dalam kelas karena peserta didik tidak dilibatkan dalam proses pencarian informasi atau pengetahuan. Dimana mereka hanya menerima dan menyampaikan informasi saja tanpa tahu lebih rinci dan mengaitkan konsep yang dipelajari dengan situasi nyata. Hal itu disebabkan oleh beberapa faktor baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal ditandai dengan kemampuan membaca, memahami, dan dorongan dari dalam diri peserta didik. Sedangkan faktor eksternal ditandai dengan keterbiasaan pembelajaran dan pemberian tugas-tugas yang berorientasi dalam menyelesaikan masalah.

Melihat hal itu, peserta didik tidak jarang merasa kebingungan jika dihadapkan dengan proses pembelajaran berbasis masalah baik dalam kegiatan mendefinisikan masalah, akar penyebab permasalahan, serta kemungkinan-kemungkinan yang bisa dijadikan sebagai solusi dari penyelesaian masalah tersebut. Sehingga hal ini menyebabkan kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki tidak maksimal. Artinya jika peserta didik tidak dapat memahami apa yang harus mereka lakukan maka akan terjadi kesalahan dalam menafsirkan apa yang seharusnya dilakukan.

Adapun upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dengan bantuan *double diamond* untuk memudahkan alur berpikir siswa dalam membingkai informasi yang didapatkan pada setiap tahapannya. Karena penggunaan visualisasi dari *double diamond* dapat menunjukkan bagaimana proses cara berpikir peserta didik baik dalam mendefinisikan permasalahan maupun penyelesaiannya. Hal itu akan mempermudah peserta didik dalam mendesain pemikiran dengan sistematis untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Sehingga dengan penggunaan model

pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *double diamond* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik secara kritis dan kreatif.

Berdasarkan dengan hal tersebut, penelitian ini akan membahas mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dan kemampuan pemecahan masalah. Hal ini diyakini peneliti bahwa kedua hal tersebut memiliki keterkaitan satu sama lain yakni model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan siswa. Oleh karena itu, dilandasi kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:63) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah tersebut telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan terdapat korelasi antara dua variable diuji dan diterima. Sebaliknya, hipotesis nol (H_0) menyatakan tidak ada korelasi antara dua variabel atau lebih dan biasanya diuji untuk ditolak. Hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *double diamond* sebelum dan sesudah perlakuan.

- Ha : Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *double diamond* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Ho : Tidak terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
- Ha : Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
3. Ho : Tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *double diamond* dengan kelas kontrol.
- Ha : Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *double diamond* dengan kelas kontrol.