

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era *industry* 4.0 dan *society* 5.0 menunjukkan banyak perubahan dalam segala bidang, salah satunya yaitu bidang pendidikan. Pada era ini mengutamakan keterampilan yang luas yang dibutuhkan dalam dunia digital seperti kemampuan kolaborasi, kreativitas, dan adaptasi. Dalam menghasilkan sumber daya yang memiliki keterampilan tersebut dibutuhkan perubahan salah satunya yaitu perubahan pada sistem pendidikan. Pendidikan memiliki peran yang besar dalam menghasilkan sumber daya manusia unggul yang berperan dalam kehidupan masyarakat dan dapat bersaing di era global. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia merumuskan bahwa penekanan pendidikan saat ini berpusat pada peserta didik sehingga keterlibatan peserta didik harus mendominasi baik dalam mencari sumber belajar, menganalisis fenomena yang terjadi, mengidentifikasi dan memecahkan masalah, komunikasi dan kolaboratif.

Permendikbud Nomor 5 Tahun 2022 menunjukkan bahwa Standar Kompetensi Lulusan pada sekolah menengah atas meliputi kemampuan kolaborasi, adaptasi, menunjukkan kemampuan menganalisis permasalahan dan gagasan yang kompleks, menyimpulkan argumen yang hasilnya mendukung berdasarkan data yang akurat, menunjukkan kemampuan menyampaikan pemikirannya dan kegemaran berliterasi berupa mengevaluasi dan merefleksikan, serta mencari alternatif solusi masalah di lingkungannya. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan menurut the Partnership for 21st Century Skills dalam Wulansari & Sunarya (2023:1669) bahwa keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik pada abad 21 yaitu kreativitas dan inovasi, berpikir kritis dan pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi.

Salah satu keterampilan yang harus dikuasai pada abad ke-21 yaitu kemampuan pemecahan masalah. Menurut Jayadiningrat & Ati (2018:1) pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar seseorang dalam menyelesaikan suatu masalah yang melibatkan pemikiran kritis, logis, dan sistematis. Dengan meningkatkan keterampilan pemecahan masalah diharapkan mampu menyiapkan

peserta didik unggul yang siap bersaing dan mampu memecahkan masalah sesuai dengan kondisi yang terjadi pada kehidupan nyata.

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah sangat penting dimiliki setiap individu. Kemampuan pemecahan masalah ini bertujuan untuk mengembangkan bagaimana proses berpikir seseorang dalam menghadapi permasalahan. Hal ini tentunya akan mempengaruhi keputusan yang diambil seseorang sebagai aksi respon terhadap permasalahan tersebut. Selaras dengan penelitian Rahayu et al., (2021:16) yang mengemukakan bahwa pengambilan keputusan merupakan salah satu bagian dari proses pemecahan masalah didefinisikan sebagai solusi terbaik dari sejumlah alternatif yang tersedia. Sehingga pengambilan keputusan yang tidak tepat, akan mempengaruhi kualitas hasil dari pemecahan masalah yang dilakukan.

Namun faktanya, terdapat ketidaksesuaian antara tindakan ideal yang seharusnya dilakukan dengan kondisi nyata yang terjadi di lapangan. Dimana proses pembelajaran masih berpusat pada guru yang pelaksanaannya masih didominasi dengan metode ceramah, berorientasi pada satu buku sumber saja, serta peserta didik masih menggunakan metode hafalan dari pada memahami konsep yang dipelajari. Sehingga hal ini menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran terbilang pasif. Peserta didik tidak jarang merasa kebingungan jika dihadapkan dengan kegiatan menganalisis suatu fenomena karena masih terbiasa dengan metode menghafal konsep sehingga peserta didik mudah lupa dengan materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Hal ini menyebabkan peserta didik masih belum mandiri dan kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tanjong (2019:1607) bahwa siswa kurang memahami masalah sehingga terdapat kesalahan dalam menginterpretasikan soal yang diberikan.

Didukung berdasarkan hasil tes *Programme for International Student Assessment (PISA) 2022* yang dirilis pada tanggal 5 Desember 2023, skor PISA Indonesia Tahun 2022 mengalami penurunan jika dibandingkan dengan hasil PISA tahun 2018. Studi ini membandingkan kemampuan matematika, membaca, dan kinerja sains dari setiap anak. Dimana pada tahun 2022 skor PISA Indonesia kategori kemampuan membaca, Indonesia hanya mencapai skor 359 dari tahun

2018 yaitu 371. Untuk kategori matematika tahun 2022 Indonesia mendapat skor 366 dari sebelumnya yaitu 379 pada tahun 2018. Serta kategori sains pada tahun 2022 mendapat skor 383 sedangkan sebelumnya mendapatkan skor 398 pada tahun 2018. Rendahnya perubahan skor yang diperoleh pada hasil PISA, menunjukkan masih rendahnya kompetensi peserta didik pada kemampuan pemecahan masalah. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan Khurniawan & Erda (2019:3) bahwa dalam menyelesaikan soal-soal PISA, diperlukan kemampuan pemecahan masalah, melaksanakan pemecahan masalah, dan mengecek hasil pemecahan masalah serta diperlukan juga kreativitas yang tinggi.

Fenomena COVID-19 ternyata berdampak pada kemampuan peserta didik baik dalam akademik maupun kesiapan mental untuk beradaptasi dengan mekanisme pendidikan yang baru seperti melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Sehingga pada saat COVID-19 terjadi keadaan yang disebut sebagai *learning loss*. *The Education and Development Forum* (2020) menginterpretasikan mengenai *learning loss* yaitu keadaan dimana peserta didik kehilangan pengetahuan dan keterampilan secara umum dan spesifik atau menunjukkan adanya kemunduran secara akademis yang terjadi karena kesenjangan yang berkepanjangan dalam pendidikan (Pratiwi, 2021:148).

Adanya tantangan dalam dunia pendidikan ternyata membawa perubahan terhadap sistem pendidikan yang terjadi di Indonesia. Salah satunya yaitu adanya perubahan kurikulum yakni dari Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat hingga sampai pada saat ini yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang memberikan keleluasan bagi guru untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang beragam dan berpusat pada peserta didik untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, serta lingkungan belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 2 Singaparna dan melakukan tes pra penelitian yang memuat indikator pemecahan masalah dengan sub materi kegiatan ekonomi yang meliputi kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi yang sudah dipelajari pada semester

sebelumnya. Penulis memperoleh informasi mengenai persentase pencapaian tingkat keterampilan pemecahan masalah sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Tingkat Awal Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta didik

No	Indikator	Persentase Pencapaian
1.	Menganalisis masalah	34,8%
2.	Menganalisis sebab-sebab masalah	48%
3.	Identifikasi solusi yang memungkinkan	45,3%
4.	Memilih solusi terbaik	30%

Sumber: Hasil Pengolahan Data Pra Penelitian, 2024

Berdasarkan tabel 1.1 di atas dapat dilihat bahwa tiap masing-masing soal berdasarkan indikator kemampuan pemecahan masalah mempunyai pencapaian persentase yang berbeda-beda. Penulis mengambil data tersebut menggunakan perhitungan dengan rumus skor yang diperoleh dibagi dengan skor ideal kemudian dikali 100% pada setiap indikator. Dari pencapaian persentase kemampuan pemecahan masalah dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik masih rendah yaitu 39,5%. Angka persentase tersebut merupakan hasil penjumlahan dari persentase pencapaian seluruh indikator kemampuan pemecahan masalah di bagi dengan jumlah seluruh indikator kemampuan pemecahan masalah kemudian dikali 100%.

Selain itu, penulis melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran ekonomi kelas X di SMAN 2 Singaparna yang mengatakan bahwa kelas X masih memiliki tingkat kemampuan pemecahan masalah yang rendah. Hal itu disebabkan oleh beberapa hal seperti mereka masih pada masa adaptasi dalam peralihan keterbiasaan pembelajaran dari jenjang sebelumnya. Kemudian rendahnya kemampuan pemecahan masalah ini disebabkan oleh adanya pandemi Covid-19 yang menyebabkan peserta didik kehilangan motivasi belajarnya sehingga hal ini menghambat guru yang ingin menerapkan model pembelajaran yang dapat mendukung pada peningkatan ranah kognitifnya. Guru mata pelajaran ekonomi kelas X pernah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* namun ternyata keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran masih kecil

yang memperlihatkan hanya dua sampai tiga orang saja yang dapat menjawab terlibat aktif.

Dari permasalahan tersebut dibutuhkan upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yaitu *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *Double Diamond* guna menghasilkan peserta didik yang analitis, kreatif, dan inovatif. Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* adalah model pembelajaran yang sudah dipamerkan kurikulum 2013, dimana pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk bersikap kritis, berkolaborasi, teliti, termotivasi dan percaya diri dalam memecahkan masalah yang terjadi dilapangan (Suratno et al., 2021:129). Tujuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *Double Diamond* yaitu dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik secara kritis, kreatif, dan sistematis.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning (PBL)* dengan berbantuan *Double Diamond* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Mata Pelajaran Ekonomi”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang diusulkan dalam penelitian ini diantaranya:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *Double Diamond* sebelum dan sesudah perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *Double Diamond* dengan kelas kontrol?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *Double Diamond* sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas kontrol pada pengukuran awal dan pengukuran akhir.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *Double Diamond* dengan kelas kontrol.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberi manfaat untuk berbagai pihak dan dapat dilihat dari beberapa aspek diantaranya:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan berbagai bidang keilmuan, terkhusus pada bidang pendidikan, dan dapat memberikan bukti empiris tentang pengaruh kemampuan pemecahan masalah melalui model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *Double Diamond*.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang model pembelajaran *Problem Based learning (PBL)* berbantuan *Double Diamond* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.
2. Sebagai bahan masukan bagi para akademisi yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut berkaitan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *Double Diamond* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada mata pelajaran ekonomi.

3. Penelitian ini dapat memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Serta memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperdalam pengetahuan dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah terhadap mata pelajaran lain yang sedang dipelajari.
4. Memberikan masukan bagi guru mata pelajaran ekonomi agar lebih memaksimalkan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning (PBL)* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dengan bantuan media yang lebih beragam.