**BAB II**

**TINJAUAN TEORITIS**

1. **Problem Based Learning**
	* + 1. Pengertian *Problem Based Learning*

*Problem Based Learning* pertama kali diperkenalkan pada awal tahun 1970 di Universitas Mc Master Fakultas Kedokteran Kanada, sebagai suatu upaya menemukan solusi dalam diagnosis dengan membuat pertanyaan-pertanyaan sesuai situasi yang ada.(Rusman, 2011:242). Perkembangan selanjutnya dapat dipakai didunia pendidikan. Selanjitnya pengertian *Problem Based Learning* menurut Soucisse dkk (dalam baden dkk, 2004:28) adalah: sebuah cara untuk membuat siswa mengambil alih tanggung jawab dalam pembelajaran mereka sendiri, sehingga keuntungan yang mereka dapat lebih luas cakupannya dan mereka bisa menyalurkan serta menambah kemampuannya seperti kemampuan berkomunikasi,kerja tim serta memecahkan masalai buku pedoman .Hal ini juga dinyatakan dalam Pedoman Pembelajaran Kemendikbud (2017) menyatakan bahwa Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Pembelajaran berbasis masalah didasarkan pada teori belajar konstruksivistik yang menggunakan berbagai kemampuan berpikir dari peserta didik secara individu maupun kelompok serta lingkungan nyata (*autentik*) untuk mengatasi permasalahan sehingga bermakna, relevan, dan kontekstual (Tan Onn Seng, 2000). *Problem Based Learning* untuk pemecahan masalah yang komplek, problem-problem nyata dilakukan menggunakan pendekataan studi kasus, penelitian dan penetapan solusi untuk pemecahan masalah (Bernie Trilling & Charles Fadel, 2009: 111). Untuk itu pembelajaran model ini belajarnya diawali dengan permasalahan dan diupayakan sebagai permasalahan yang nyata atau realsebagai penggerak proses pembelajaran.

* + - 1. Sintak

Sintak model *Problem Based Learning* dari Bransford and Stein (dalam Jamie Kirkley, 2003:3) terdiri atas:

1. Mengidentifikasi masalah

Pada tahapan ini dilakukan pengidentifikasian masalah melalui curah pendapat dari kasus yang diberikan.

1. Menetapkan masalah melalui berpikir tentang masalah dan menyeleksi informasi-informasi yang relevan.
2. Pada tahap ini peserta didik diajak mendata sejumlah fakta pendukung sesua dengan masalah, dan pengetahuan-pengetahuan yang harus diketahui (pengetahuan deklaratif berupa konsep dan prinsip) berkenaan dengan masalah.
3. Mengembangkan solusi melalui pengidentifikasian alternatif-alternatif, tukar-pikiran dan mengecek perbedaan pandang

Pada tahap ini peserta didik diajak berfikir untuk mengembangkan pemecahan masalah melalui berfikir prosedur untuk melakukan penelaahan letak penyebab masalah melalui pengumpulan *informasi* dari setiap langkah melalui pemeriksaan hingga ditemukan penyebab utama masalah.

1. Melakukan tindakan *strategis*Peserta didik diajak mengembangkan tindakan strategis yang didasarkan atas temuan untuk memecahkan masalah.
2. Melihat ulang dan mengevaluasi pengaruh-pengaruh dari solusi yang dilakukan.

Peserta didik diajak memeriksa pengaruh hasil tindakan terhadap permasalahan yang terjadi di dalam sistem, dengan menggunakan rujukan seperti contoh service manual hingga sistem bekerja secara normal sesuai tuntutan rujukan.

1. **Multi Media Sparkol VidoScribe**

 *Sparkol Videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran berbasis computer berupa Video animasi yang terdiri dari rangkain gambar yang disusun menjadi sebuah *video* utuh. Dengan karakteristik yang unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Hal ini seperti yang disebutkan oleh *VideoScrib* dalam alamat webnya :

“*VideoScribe* adalah alat perangkat lunak yang *mudah* digunakan untuk membuat video penjelasan animasi yang digambar dengan tangan. Gambar dan teks diambil secara berurutan di papan tulis virtual untuk efek visual yang menarik secara unik. Sejumlah fitur lain membuatnya disukai oleh bisnis, pendidik, dan jutaan orang di seluruh dunia” *(*[https://www.sparkol.com/en/,akses](https://www.sparkol.com/en/%2Cakses) tanggal, 24 september 2017 pukul 21.55 wib,)

*Fitur* yang disediakan oleh *software* ini sangat beraga sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaika dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam *software*, pengguna dapat membuat desai animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di- *import* ke dalam *software* tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *VideoScribe* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan S*parkol VideoScribe*. Pengguna hanya perlu men- *download software* dan di*install* pada *PC* yang dimiliki.

Arsyad (2006: 54) mengungkapkan beberapa kelebihan media komputer untuk program pembelajaran antara lain sebagai berikut.

1) Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran.

2) Komputer merangsang siswa untuk mengerjakan latihan atau simulasi karena tersedianya *animasi* yang dapat menambah *realisme*.

3) Kendali belajar ada di tangan siswa sehingga kecepatan belajar dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.

4) Kemampuan merekam *aktifitas* siswa selama menggunakan suat program pembelajaran memberikan kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau.

Sementara Sudjana (2003: 137) menyebutkan beberapa keu-ntungan penggunaan media komputer dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut.

1) Cara kerja komputer mampu membangkitkan *self-efficacy* belajar siswa.

2) Warna, musik dan *grafis animasi* dapat memberikan kesan *realisme,*

simulasi dan sebagainya

3) Kesabaran, kebiasaan pribadi yang dapat *diprogram* melengkapi suasana sikap yang lebih *positif*, terutama bagi siswa yang lamban.

4) Guru memiliki waktu lebih banyak untuk membantu mengawasi siswa lebih dekat.

1. **Kemampuan Pemecahan masalah Matematis**

Menurut Suhendra, “Kemampuan pemecahan masalah adalah kapabilitas seseorang untuk memecahkan masalah (hal-hal yang tidak rutin) dengan cara-cara yang rasional”. Pemecahan masalah dapat juga diartikan sebagai penemuan langkah-langkah untuk mengatasi kesenjangan (gap) yang ada. Sedangkan kegiatan pemecahan masalah itu sendiri merupakan kegiatan manusia dalam menerapkan konsep-konsep dan aturan-aturan yang diperoleh sebelumnya (Dahar, 1989; Dees, 1991).

Dari sejumlah pengertian pemecahan masalah di atas, dapat dikatakan bahwa pemecahan masalah merupakan usaha nyata dalam rangka mencari jalan keluar atau ide berkenaan dengan tujuan yang ingin dicapai.   Pemecahan masalah ini adalah suatu proses kompleks yang menuntut seseorang untuk mengkoordinasikan pengalaman, pengetahuan, pemahaman, dan intuisi dalam rangka memenuhi tuntutan dari suatu situasi. Sedangkan proses pemecahan masalah merupakan kerja memecahkan masalah, dalam hal ini proses menerima tantangan yang memerlukan kerja keras untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dalam istilah sederhana, masalah adalah suatu perjalanan seseorang untuk mencapai solusi yang diawali dari sebuah situasi tertentu. Lebil lanjut indikator pemecahan masalah menurt Sumarmo, (2013:5) mengungkapkan  indikator pemecahan masalah yaitu: (1) Mengindentifikasi unsur yang diketahui, (2) Merumuskan masalah matematik atau menyusun model matematik, (3) Menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah, (4) Menjelaskan/menginterpretasikan hasil sesuai permasalahan asal, dan (5) menggunakan matematika secara bermakna.

1. **Motivasi**

Pengertian *motivasi* Mc. Donald (Tabrani, 1992: 100) adalah sesuatu perubahan *energi* di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya *afektif dan reaksi* untuk mencapai tujuan. Dapat difahami dari pendapat Mc. Donald bahwa *motivasi* mengandung tiga unsur yang saling berkaitan, yaitu: 1) *motivasi* dimulai dari adanya perubahan *energi* dalam pribadi, 2) motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan (*affective arousal*), 3) motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan.

Sementara Ngalim Purwanto,( 2002: 71) menjelaskan fungsi-fungsi motivasi adalah:

* + - 1. Mendorong manusia untuk bertindak/berbuat. *Motivasi* berfungsi sebagai pengerak atau motor yang memberikan energi/kekuatan kepada seseorang untuk melakukan sesuatu.
			2. Menentukan arah perbuatan. Yakni ke arah perwujudan tujuan atau cita-cita. *Motivasi* mencegah penyelewengan dari jalan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan. Makin jelas tujuan itu, makin jelas pula jalan yang harus ditempuh.
			3. Menyeleksi perbuatan. Artinya menentukan perbuatan-perbuatan mana yang harus dilakukan, yang serasi, guna mencapai tujuan itu dengan menyampingkan perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan. (Ngalim Purwanto, 2002: 71)

**Jenis-jenis motivasi**

1. Motivasi intrinsik, yang timbul dari dalam diri individu, misalnya keinginan untuk mendapat keterampilan tertentu, memperolah informasi dan pengertian, mengembangkan sikap untuk berhasil, menyenangi kehidupan, keinginan diterima oleh orang lain.

2. Motivasi ekstrinsik, yang timbul akibat adanya pengaruh dari luar individu. Sperti hadiah, pujian, ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian orang mau melakukan sesuatu. (Tabrani, 1992: 120)

1. **Self Efficacy**

E*fficacy*diartikan sebagai kemujaraban atau kemanjuran (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Maka secara harfiah s*elf efficacy* dapat diartikan sebagai kemujaraban diri. Sedangkan menurut Bandura dan Wood (1989, hal. 806, dalam Mustaqim, 2008, hal. 21) menyatakan *self eficacy* adalah keyakinan terhadap kemampuan seseorang untuk menggerakkan motivasi, sumber-sumber kognitif, dan serangkaian tindakan yang diperlukan untuk memenuhi tuntutan-tuntutan dari situasi yang dihadapi. Menurut Alwisol (2004, hal. 344) *self efficacy* atau *efikasi* adalah persepsi mengenai seberapa bagus diri dapat berfungsi dalam situasi tertentu. *Efikasi* diri berhubungan dengan keyakinan bahwa diri memiliki kemampuan tindakan yang diharapkan. *Efikasi* adalah penilaian diri, apakah dapat melakukan tindakan bisa atau tidak bisa mengerjakan sesuai dengan yang dipersyaratkan. *Efikasi* ini berbeda dengan aspirasi (cita-cita), karena cita-cita menggambarkan sesuatu yang ideal yang seharusnya (dapat dicapai), sedang efikasi menggambarkan penilaian kemampuan diri. Perubahan tingkah laku dalam, system Bandura kuncinya adalah perubahan *ekspektasi efikasi (efikasi diri).* Efikasi diri atau keyakinan kebiasaan diri itu dapat diperoleh, diubah, ditingkatkan atau diturunkan melalui salah satu atau kombinasi empat sumber, yakni pengalaman menguasai sesuatu prestasi (*performance accomplishment*), pengalaman vikarius (*vicarious experience*), persuasi sosial (*social persuation*), dan pembangkitan emosi (*emotional/physiological states*).

1)      Pengalaman *performansi*

Pengalaman performansi adalah prestasi yang pernah dicapai pada masa yang telah lalu. Sebagai sumber performansi masa lalu menjadi pengubah efikasi diri yang paling kuat pengaruhnya. Prestasi (masa lalu) yang bagus meningkatkan ekspektasi efikasi, sedang kegagalan akan menurunkan efikasi. Mencapai keberhasilan akan memberi dampak efikasi yang berbeda-beda, tergantung proses pencapaiannya :

* 1. Semakin sulit tugasnya, keberhasilan akan membuat *efikasi* semakin tinggi.
	2. Kerja sendiri, lebih meningkatkan *efikasi* dibanding kerja kelompok, dibantu orang lain.
	3. Kegagalan menurunkan *efikasi*, kalau orang merasa sudah berusaha sebaik mungkin.
	4. Kegagalan dalam suasana *emosional* atau *stres*, dampaknya tidak seburuk kalau kondisinya optimal.
	5. Kegagalan sesudah orang memiliki keyakinan *efikasi* yang kuat, dampaknya tidak seburuk kalau kegagalan itu terjadi pada orang yang keyakinan *efikasinya* belum kuat.
	6. Orang yang biasa berhasil, sesekali gagal tidak memengaruhi *efikasi.*

2)  Pengalaman *vikarius*

Diperoleh melalui model sosial. *Efikasi* akan meningkat ketika mengamati keberhasilan orang lain, sebaliknya *efikasi* akan menurun jika mengamati orang yang kemampuannya kira-kira sama dengan dirinya ternyata gagal. Kalau *figur* yang diamati berbeda dengan diri si pengamat, pengaruh vikarius tidak besar. Sebaliknya, ketika mengamati kegagalan *figur* yang setara dengan dirinya, bisa jadi orang tidak mau mengerjakan apa yang pernah gagal dikerjakan figur yang diamatinya itu dalam jangka waktu yang lama.

3)      Persuasi sosial

*Efikasi* diri juga dapat diperoleh, diperkuat atau dilemahkan melalui *persuasi* sosial. Dampak dari sumber ini terbatas, tetapi pada kondisi yang tepat *persuasi* dari orang lain dapat memengaruhi *efikasi* diri. Kondisi itu adalah rasa percaya kepada pemberi persuasi, dan sifat *realistik* dari apa yang dipersuasikan.

4)  Keadaan *emosi*

Keadaan e*mosi* yang mengikuti suatu kegiatan akan mempengaruhi *efikasi* di bidang kegiatan itu. Emosi yang kuat, takut, cemas, *stress*, dapat mengurangi *efikasi* diri. Namun, bisa terjadi, peningkatan *emosi* (yang tidak berlebihan) dapat meningkatkan *efikasi* diri.

*Efikasi* diri sebagai prediktor tingkah laku, menurut Bandura (Alwisol, 2004, hal. 347), sumber pengontrol tingkah laku adalah resiprokal antara lingkungan, tingkah laku, dan pribadi. *Efikasi* diri merupakan variabel pribadi yang penting, yang kalau digabung dengan tujuan-tujuan *spesifik* dan pemahaman mengenai prestasi, akan menjadi penentu tingkah laku mendatang yang penting. Setiap individu mempunyai *efikasi* diri yang berbeda-beda pada situasi yang berbeda, tergantung kepada :

a)   Kemampuan yang dituntut oleh situasi yang berbeda itu.

b)    Kehadiran orang lain, khususnya saingan dalam situasi.

c)    Keadaan fisiologis dan emosional : kelelahan, kecemasan, apatis, murung.

**b. ASPEK-APEK EFIKASI DIRI**

Menurut Bandura (1997), *efikasi* diri pada diri tiap individu akan berbeda antara satu *individu* dengan yang lainnya berdasarkan tiga dimensi. Berikut adalah tiga dimensi tersebut.

1. **Dimensi tingak level (level)**

Dimensi ini berkaitan dengan derajat kesulitan tugas ketika *individu* merasa mampu untuk melakukannya. Apabila individu dihadapkan pada tugas-tugas yang disusun menurut tingkat kesulitannya, maka *efikasi* diri *individu* mungkin akan terbatas pada tugas-tugas yang mudah, sedang, atau bahkan meliputi tugas-tugas yang paling sulit, sesuai dengan batas kemampuan yang dirasakan untuk memenuhi tuntutan perilaku yang dibutuhkan pada masing-masing tingkat. Dimensi ini memiliki implikasi terhadap pemilihan tingkah laku yang dirasa mampu dilakukannya dan menghindari tingkah laku yang berada di luar batas kemampuan yang di rasakannya.

1. **Dimensi kekuatan (*strength)***

Dimensi ini berkaitan dengan tingkat kekuatan dari keyakinan atau pengharapan individu mengenai kemampuannya. Pengharapan yang lemah mudah digoyahkan oleh pengalaman-pengalaman yang tidak mendukung. Sebaliknya, pengharapan yang mantap mendorong i*ndividu* tetap bertahan dalam usahanya. Meskipun mungkin ditemukan pengalaman yang kurang menunjang. Dimensi ini biasanya berkaitan langsung dengan dimensi level, yaitu makin tiggi *level taraf* kesulitan tugas, makin lemah keyakinan yang dirasakan untuk menyelesaikannya.

1. **Dimensi generalisasi *(geneality)***

*Dimensi* ini berkaitan dengan luas bidang tingkah laku yang mana *individu* merasa yakin akan kemampuannya. *Individu* dapat merasa yakin terhadap kemampuan dirinya. Apakah terbatas pada suatu *aktivitas* dan situasi tertentu atau pada serangkain aktivitas dan situasi yang bervariasi.

Berdasarkan beberapa teori dan penjelasan *self efficacy* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa inti dari *self efficacy* adalah keyakinan atas kemampuan diri. Kemudian, perkembangan  *self efficacy*, dalam tiap fase perkembangan dibutuhkan kompetensi dari individu untuk berhasil melalui tiap fase perkembangan tersebut. Meskipun, tahap perkembangan yang dilalui *individu* tidaklah sama

**F. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang *relevan* dengan kemampuan pemecahan matematika, *motivasi* balajar dan *self efficacy* ini telah banyak dilakukan di dunia pendidikan, dengan berbagai bentuk dan disesuaikan dengan kebutuhan peneliti itu sendiri. Seperti yang dilakukan Elis Yunianti , Maxinus Jaeng dan Mustamin (2016) penilitian dilakukan di SMA Negeri 1 parigi menyimpulkan bahwa 1) Ada perbedaan yang *signifikan* antara hasil belajar matematika siswa yang belajar engan model *PBL* dan siswa yang belajar dengan model *kooperatif* tipe *STAD*, siswa. 2) Ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa kelompok yang memiliki *self-efficacy* tinggi dan siswa yang memiliki self-efficacy rendah pada model *PBL* dan S*TAD*. 3) Ada interaksi antara model pembelajaran dan *self-efficacy* terhadap belajar matematika. 4) Hasil belajar matematika siswa *self efficacy* tinggi yang belajar dengan model *PBL* tidak lebih baik dari siswa yang belajar dengan model kooperatif tipe *STAD*. 5) asil belajar matematika siswa *self efficacy* rendah yang belajar dengan model PBL lebih baik dari siswa yang belajar dengan model *kooperatif* terhadap hasil belajar matematika iswa. 6) Hasil belajar matematika siswa yang belajar dengan model *PBL* antara siswa engan *self-efficacy* tinggi lebih baik dari siswa *self-efficacy* rendah. 7) Hasil belajar atematika siswa yang belajar dengan model kooperatif tipe STAD antara siswa dengan *self-efficacy* tinggi, lebih baik dari siswa *self-efficacy*.

Einar M, Skaalvik, Roger A. Federici , Robert M. Klassen (2015) yang dimuat pada *ELSIViER International Journal of Educational Research berjudul “Mathematics achievement and self-efficacy: Relationwith motivation for mathematics”* (Prestasi matematika dan *self-efficacy*: Hubungan dengan motivasi untuk matematika), melaporkan bahwa motivasi siswa - baik minat dan perilaku termotivasi - sangat diprediksi oleh *self-efficacy* dan cukup diprediksi oleh dukungan emosional guru. Selain itu, konstruk ini hampir sepenuhnya memediasi hubungan antara nilai (atau tingkat kinerja) dan respons motivasi siswa. Meskipun penelitian ini dirancang sebagai *survei cross-sectional, interpretasi* yang masuk akal adalah bahwa pengaruh nilai pada motivasi dimediasi melalui dukungan *emosional* dan *self-efficacy*, dengan *self-efficacy* sebagai mediator kuat. Dengan demikian, penelitian ini menambah studi sebelumnya yang menunjukkan peran sentral dari *self efficacy* untuk *motivasi* akademik siswa.. *Studi* ini menunjukkan bahwa motivasi siswa adalah salah satu proses melalui mana *self efficacy* mempengaruhi kinerja. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa dukungan emosional yang dirasakan dari guru secara *positif* terkait baik dengan self-efficacy siswa dan dengan respon motivasi. Temuan ini mendukung berbagai penelitian terbaru yang menunjukkan pentingnya guru bersikap hangat, ramah, penuh hormat, dan empati.

Penelitian lain yang dilakukan Nurullita Astriani1, Edy Surya, Edi Syahputra (2017) yang berjudul “*The Effect of Problem Based Learning to Student Mathematical Problem Solving Ability.* Penelitian ini dilakukan di MTs Al-Yusriyah Medan dengan hasil sebagai berikut: Bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa MTs Al-Yusriyah, Lebih lanjut diuraikan bahwa rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas eksperimen lebih besar dari kelas kontrol. Ini berarti bahwa siswa yang telah diberikan kelas eksperimen mengajar dengan menggunakan pembelajaran berbasis masalah, kemampuan memecahkan masalah matematika lebih tinggi bila dibandingkan dengan kemampuan pemecahan masalah siswa di kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Ini berarti ada pengaruh penggunaan model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa MTs Al-Yusriyah

Sementara itu Dora Detrina Hutagalung, (2016) melaporkan penelitianya, yang berjudul Hubungan *Self Efficacy* dan Motivasi belajar dengan hasil belajar matematika siswa kelas XI IPS SMAN 5 Batam, menyimpulkan bahwa 1) terdapat hubungan yang *signifika*n antara *self efficacy* dengan hasil belajar matematika siswa. 2) terdapat hubungan yang *positif* dan s*ignifikan* antara *motivasi* belajar dengan hasil belajar matematika siswa. 3) bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *self efficacy* dan motivasi belajar dengan hasil belajar matematika siswa.

Juga dilaporkan oleh Ngakan Putu Silayusa, Nyoman Dantes, Ni Ketut Suarni, (2015) penelitiannya terhadap siswa SMALB di Denpasar Bali, menyebutkan bahwa Terdapat pengaruh metode pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio terhadap motivasi belajar. 2. Terdapat pengaruh metode
pembelajaran *Problem Solving* berbantuan media audio terhadap prestasi belajar IPS (Sejarah).

Selain itu (Muhammad Gilar Jatisunda, 2017 ) melaporkan penelitiannya yang berjudul Hubungan *Self-Efficacy* Siswa SMP dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, menyimpulkan bahwa, Terdapathubungan *positif* antara kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* siswa.Hubungan tersebut masuk dalam kategori sedang, artinya hubungan antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *selfefficacy* berada ditengah, hubungan ini menunjukkan hubungan yang tidak begitu baik, juga tidak begitu jelek

Risnawati Amiluddin , S. Sugiman, (2016) melaporkan juga penelitiannya yang menyebutkan bawa Berdasarkan pengujian hipotesis maka disimpulkan bahwa: pendekatan *problem posin* dan *PBL* berpengaruh positif terhadap prestasi
belajar mahasiswa; pendekatan *problem posing* tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar mahasiswa pendidikan matematika; pendekatan *problem-based learning* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar mahasiswa pendidikan matematika; pendekatan *problem posing* sama baiknya dengan *problem-based learning* ditinjau dari restasi belajar mahasiswa; pendekatan *problem-based learning* lebih baik dibandingkan dengan *problem posing* ditinjau dari motivasi belajar mahasiswa.

Dari penelitian-penelitian di atas memberikan gambaran bahwa metoda *Problem Based Learning* dapat memberikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika, *motivasi* dan *self efficacy* siswa

**G. Kerangka Berfikir**

*Problem Based Learning* pembelajaran berbasis masalah adalah menempatkan peserta didik untuk belajar menurut pemahaman/pengetahua peserta didik sebelumnya. Dalam menghadapi permasalahan maka siswa akan menghadapi dengan caranya sendiri sesuai dengan pengetahuan yang pernah ia dapatkan sebelunya, jika terdapat pemahaman peserta didik yang salah maka guru dapt meluruskannya. Guru dituntut untuk menyampaikan pembelajaran yang menarik, salah satunya dengan bantuan media Video*Scribe*. Pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis motivasi dan *Self Efficacy*

**Gambar 2.1**

**Diagram Kerangka Berpikir**

*Problem Based Learning berbantuan VideoScribe*

Dora Detrina Hutagalung, (2016)

Muhammad Gilar Jatisunda. 2017

Problem Based Learning

*motivasi*

**Kemampuan Pemecahan Masalah**

*Self Efficacy*

Ratna Sariningsih, Ratni Purwasih, (2007)

Nurllita,dkk 2017

(Risnawati Amiluddin , S. Sugiman ,2016)

Henri Rianto , Rusgianto Heri Santoso, 2014