

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang tinggi akan menciptakan kemajuan dalam berbagai bidang seperti pembangunan, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), ekonomi, sosial, politik, dan peradaban. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan akan pendidikan sangat penting. Untuk memperoleh kualitas pendidikan yang tinggi maka dibutuhkan suatu perencanaan yang baik dan matang yang tentunya disesuaikan dengan tujuan nasional pendidikan suatu bangsa tersebut.

Suhartono (2018:121) mengatakan bahwa kondisi pendidikan di negara berkembang khususnya bangsa Indonesia sangat memprihatinkan. Hal ini dibuktikan dengan data UNESCO (2010) tentang peringkat indeks pengembangan manusia menurun yaitu komposisi dari peringkat pencapaian pendidikan, kesehatan dan penghasilan per kepala rumah tangga. Diantara 174 negara di dunia, Indonesia menempati posisi 108 dengan skor 0,603. Secara umum kualitas pendidikan di Indonesia berada di bawah Negara Palestina, Samoa dan Mongolia.

Sebanyak 44% penduduk Indonesia menuntaskan pendidikan mengah dan 11% peserta didik gagal menuntaskan pendidikan dari sekolah. Menurut Jejen Musfah, yaitu salah satu dosen pasca sarjana Pendidikan UIN Jakarta, ada 5 budaya yang harus dirubah agar pendidikan di Indonesia lebih baik. Budaya tersebut diantaranya yaitu budaya menyontek, budaya asal-asalan, budaya lamban dan mempersulit, budaya gila jabatan dan gelar, serta budaya manipulasi. Oleh karena itu, pemerintah harus memperhatikan dan memantau perkembangan pendidikan. Pemerintah tidak hanya melakukan penilaian akreditasi sekolah, pemberlakuan kurikulum saja tetapi juga melakukan penilaian kepemimpinan yang inovatif.

Seperangkat kurikulum juga dapat menentukan tercapai atau tidaknya tujuan suatu pendidikan nasional. Kurikulum diberikan kepada peserta didik mulai dari satuan pendidikan sekolah dasar, satuan pendidikan sekolah menengah dan satuan pendidikan mengah atas. Kurikulum digunakan sebagai jembatan untuk

mencapai tujuan pendidikan dalam berbagai satuan pendidikan. Kurikulum diuraikan atas berbagai aturan pelaksanaan pembelajaran yang didalamnya tercantum berbagai mata pelajaran. Salah satu diantara mata pelajaran yang sering dipelajari dari mulai bangku sekolah dasar hingga perguruan tinggi yaitu matematika.

Ali Hamzah (2013:71) mengemukakan bahwa matematika adalah ilmu dasar yang berkembang hingga saat ini, baik sebagai penunjang ilmu lain maupun sebagai bekal dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran matematika siswa mulai dilatih untuk dapat berpikir secara logis, kritis, sistematis dan dapat menyelesaikan masalah. Dalam aktivitas sehari-hari manusia tidak lepas dari permasalahan matematika seperti ketika ingin membuat sebuah bingkai foto dari kayu yang berbentuk persegi panjang sedangkan panjang sisi terpanjang yaitu 40 cm dan panjang sisi pendeknya yaitu 30 cm dengan panjang kayu 2 m, maka kita harus menghitung dan menentukan panjang kayu yang dibutuhkan dan sisa kayu. Hal ini merupakan salah satu contoh kecil dari permasalahan matematika yang sering muncul dalam kehidupan sehari-hari kita.

Memecahkan sebuah masalah merupakan hal utama yang harus dilakukan seorang individu karena dalam menjalani aktivitasnya sehari-hari, seorang individu tidak lepas dari sebuah masalah. Dalam pemecahan masalah seorang individu harus tahu dasar-dasar penyebab masalah tersebut timbul serta berpikir secara logis dan tidak boleh mengambil keputusan secara spontan dan sepihak dalam satu sumber saja. Selain itu, pemecahan masalah juga dilandasi dengan cara atau strategi yang dipilih secara rasional. Apabila pemilihan cara atau strategi tersebut kurang atau dirasa tidak dapat digunakan untuk memecahkan masalah maka seorang individu harus memilih cara atau strategi lain sampai masalah tersebut dapat dipecahkan atau diselesaikan.

Pemecahan masalah juga dibutuhkan dalam sebuah pembelajaran. Disini peran guru sangat penting dalam menekankan indikator-indikator pencapaian yang ada di dalam pemecahan masalah. Menurut Polya (dalam Siswanto,2008:95) terdapat empat tahapan penting yang harus ditempuh siswa dalam memecahkan masalah, yakni memahami masalah, menyusun rencana penyelesaian,

melaksanakan rencana penyelesaian, dan memeriksa kembali. Empat tahapan tersebut harus di terapkan guru kepada siswa melalui kegiatan pembelajaran sehari-hari dengan pengerjaan soal, sehingga siswa terlatih dalam menghadapi soal-soal yang susah atau belum pernah dia dapatkan dan hasilnya siswa terampil serta dapat berpikir secara nalar jika dikemudian hari dihadapi soal yang serupa bahkan lebih sulit.

Pada kenyataannya, pembelajaran yang dilakukan pada saat ini lebih menekankan pembelajaran cepat dengan alasan untuk mengejar materi sangat banyak dengan waktu yang tersedia cukup singkat. Terutama pada mata pelajaran matematika yang harus mendapatkan perhatian khusus karena selain sebagai mata pelajaran yang sulit matematika juga merupakan mata pelajaran yang banyak rumus dan materi.

Hal serupa juga terjadi di SD 2 Kandangmas, pembelajaran matematika hanya ditempuh 5 jam pelajaran dalam waktu satu minggu. Dengan pencapaian 12 materi pokok dalam waktu 2 jam pelajaran tersebut dirasa kurang maksimal. Hasilnya, siswa kurang menguasai materi pembelajaran sehingga tidak dapat menyelesaikan persoalan yang ada dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD 2 Kandangmas masih menggunakan sistem pembelajaran *Teacher Center Learning* dimana pembelajaran yang gurunya lebih aktif, dengan menggunakan metode ceramah, serta hafalan. Selain itu, guru hanya memberikan latihan soal dengan bentuk uraian singkat serta pilihan ganda yang tidak perlu menggunakan tahap-tahap pemecahan masalah. Dalam pengerjaan soal guru tidak menerapkan pendekatan pemecahan masalah melainkan guru menggunakan rumus yang sudah ada lalu mengaplikasikan kedalam soal tanpa memperhatikan tahapan-tahapan pengerjaan soal. Hasilnya, tingkat pemahaman siswa berkurang, tidak bisa memahami perintah soal, tahapan-tahapan pengerjaan yang terbolak-balik serta kesulitan dalam mengerjakan soal yang tipenya berbeda dari yang dicontohkan oleh guru.

Selain itu, hasil tes kemampuan awal pemecahan masalah materi geometri yang peneliti lakukan di gugus kecamatan Dawe yaitu SD 2 Kandangmas dan SD 4 Kandangmas Kudus kelas IV memiliki tingkat kemampuan yang berbeda. Dari

hasil tes kemampuan pemecahan masalah yang terdiri dari 5 butir soal uraian dan masing-masing soal terdapat 4 indikator kemampuan pemecahan masalah (menurut Polya) yang harus dicapai oleh peserta didik. Berikut penjelasan dari masing-masing SD, yang pertama yaitu SD 2 Kandangmas yang masing-masing peneliti pilih kelas IV. Rata-rata skor yang diperoleh perindikator dari 5 butir soal berturut-turut yaitu 0,261, 0, 0,594, 0,411. sedangkan rata-rata skor perindikator SD 4 Kandangmas berturut-turut yaitu 0,404, 0, 0,512, 0,265. Dari hasil peroleh skor indikator pemecahan masalah dapat disimpulkan bahwa (1) SD 4 Kandangmas tingkat pemahaman masalah lebih baik dari pada SD 2 Kandangmas yaitu selisih 0.143, (2) menyusun penyelesaian masalah tidak dapat terselesaikan sama sekali baik SD 2 Kandangmas maupun SD 4 Kandangmas terbukti dengan perolehan skor 0, (3) melaksanakan rencana penyelesaian SD 2 Kandangmas lebih baik dari pada SD 4 Kandangmas yaitu selisih 0,082, (4) memeriksa kembali atau menyimpulkan SD 2 Kandangmas lebih baik daripada SD 4 Kandangmas yaitu selisih 0.146. Dan dapat disimpulkan bahwa peserta didik belum bisa menyelesaikan tahap-tahapan penyelesaian masalah menurut Polya dengan baik.

Rendahnya kemampuan dan keterampilan pemecahan masalah dikarenakan dari beberapa faktor diantaranya yaitu: peserta didik, guru, dan alat atau media. Akar penyebab dari guru yaitu kurang bervariasinya strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran yang cenderung masih konvensional. Menurut Yeni (2011:112) dalam pembelajaran konvensional guru cenderung kurang aktif sebagai sumber informasi bagi peserta didik dan peserta didik cenderung pasif dalam menerima pelajaran. Akar penyebab dari peserta didik yaitu kurangnya latihan pengerjaan latihan soal yang didalamnya ada tahapan-tahapan penyelesaian masalah, kurangnya daya pikir dan daya nalar peserta didik, peserta didik malas membaca soal, dan kurangnya pemahaman peserta didik. Sedangkan akar penyebab yang bersumber dari alat atau media pembelajaran yaitu minimnya media atau alat peraga yang menyebabkan siswa kurang berminat untuk belajar matematika. Hal tersebut terlihat ketika peneliti melakukan tes pengembangan awal tentang materi keliling dan luas bangun datar yang sebelumnya sudah pernah diperoleh dari kelas III.

Keliling dan luas bangun datar adalah penjabaran dari materi geometri yang diberikan kepada siswa kelas IV Semester 2. Keliling dan luas bangun datar sangat simpel bila dilihat dari hafalan rumusnya. Tetapi, jika di aplikasikan ke dalam permasalahan sehari-hari siswa tidak mengerti bahkan merasa asing dengan tipe soal tersebut. Menurut Subandar (2002:15) pengajaran geometri di sekolah diharapkan akan memberikan sikap dan kebiasaan sistematis bagi siswa untuk bisa menghubungkan bangun-bangun diantara bangun-bangun tersebut.

Sejalan dengan itu, maka perlu disediakan model atau strategi tertentu seperti media maupun alat peraga sehingga peserta didik dengan mudah mengeksplor, menemukan, mengobservasi, mengamati dan berlatih serta menemukan prinsip-prinsip geometri. Pernyataan ini memperkuat bahwa matematika merupakan pelajaran yang bersifat abstrak (tidak nyata), dan disisi lain anak usia SD masih pada tahap pengenalan benda konkrit (nyata). Oleh sebab itu, diperlukan sebuah pendekatan yang dapat mengubah matematika dari yang bersifat abstrak menjadi konkret melalui model pembelajaran, dan media yang tepat.

Menurut Mills(1998:117) model pembelajaran adalah landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan belajar, yang dirancang berdasarkan proses analisis yang diarahkan pada implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di depan kelas. Model pembelajaran yang berorientasi pada penerapan matematika khususnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang ada di dalam kehidupan sehari-hari yaitu model pembelajaran SAVI.

Kusumawati (2014:15) mengemukakan bahwa model pembelajaran SAVI atau yang sering disebut dengan *Somatic Auditory Visualization Intellectually* merupakan model pembelajaran yang menekankan pendekatan berpikir kritis dan berbasis masalah. Menurut De Porter (dalam Siswoyuno, 2016:21), SAVI adalah model pembelajaran yang menggabungkan gerakan fisik dengan aktivitas intelektual dan penggunaan semua alat indera yang bertujuan untuk menekankan bahwa proses belajar akan berpengaruh besar terhadap pembelajaran. Unsur-unsur yang terdapat dalam SAVI adalah Somatis, Auditory, Visual, dan Intelektual.

Keempat unsur ini harus ada dalam peristiwa pembelajaran, sehingga belajar bisa optimal. Sedangkan menurut Shoimin (2014:77), pembelajaran SAVI menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki siswa.

Pembelajaran SAVI yang dilengkapi dengan media dapat direncanakan dan dilakukan secara kelompok sehingga dapat melatih siswa untuk bekerja sama dan bersosialisasi dengan temannya. Model pembelajaran SAVI dapat dilakukan melalui empat tahapan yaitu tahapan persiapan, tahap penyampaian, tahap pelatihan, serta tahap penampilan hasil. Pembelajaran SAVI juga sangat cocok digunakan dalam pembelajaran yang berbasis hitung-hitungan penemuan konsep serta pemecahan masalah karena di dalam pembelajaran SAVI menggunakan pendekatan berpikir kritis dan berbasis masalah. Disisi lain, dalam penerapan model pembelajaran SAVI sarana dan prasana seperti media dan lembar kerja siswa yang digunakan dalam pembelajaran harus lengkap dan disesuaikan dengan kebutuhan materi yang akan diajarkan sehingga membutuhkan biaya yang relative besar.

Selain penggunaan model pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan dalam sebuah pembelajaran. Arsyad (2017:3) mengemukakan tentang pengertian media pembelajaran bahwa kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Secara umum media pembelajaran adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat memudahkan siswa menerima materi dan lebih mengkonkritkan sebuah konsep. Penggunaan media pembelajaran tidak diukur dari seberapa besar harga media tersebut melainkan harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan. pembelajaran Media pembelajaran dibedakan menjadi 3 yaitu media visual yang berkaitan dengan indera penglihatan, media audio yang berkaitan dengan pendengaran dan media audio visual yang berkaitan dengan indera penglihatan dan pendengaran.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini menggunakan jenis media visual yaitu berkaitan dengan penglihatan. Media visual sendiri ada beragam jenis salah satunya yaitu *papercraft*. *Papercraft* adalah seni membuat sebuah objek dari bahan dasar kertas, dengan cara menggunting, melipat dan menempel gambar yang sudah didesain sesuai dengan gambar yang akan diinginkan. *Papercraft* merupakan pengembangan dari jenis kesenian origami. Kelebihan dari media *papercraft* yaitu siswa dapat terampil membuat sebuah kerajinan dan dapat menemukan sebuah konsep dari proses pembuatan kerajinan tersebut. Media *papercraft* cocok bila dihubungkan dengan model pembelajaran SAVI. Seperti yang telah dijelaskan, model pembelajaran SAVI yaitu pembelajaran yang lebih menekankan aktivitas siswa. Dalam hal ini penggunaan media *papercraft* bisa diterapkan dalam model pembelajaran SAVI sesuai dengan sintaks *Learning by Thinking* yaitu pembelajaran dengan berpikir dan melakukan. Pembelajaran SAVI juga sangat cocok digunakan dalam pembelajaran yang berbasis hitung-hitungan penemuan konsep serta pemecahan masalah karena di dalam pembelajaran SAVI menggunakan pendekatan berpikir kritis dan berbasis masalah. Oleh sebab itu, penulis tertarik ingin melakukan penelitian tentang “*Pengaruh Model SAVI berbantuan Papercraft terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian adalah berikut ini:

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar yang menerima pembelajaran dengan model pembelajaran SAVI berbantuan media *papercraft* dibanding dengan peserta didik yang menerima pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata keterampilan pemecahan masalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar yang menerima pembelajaran dengan model pembelajaran SAVI berbantuan media *papercraft* dibanding dengan

peserta didik yang menerima pembelajaran dengan model pembelajaran *konvensional*?

3. Apakah kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menerima pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *SAVI* telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)?
4. Apakah keterampilan pemecahan masalah peserta didik yang menerima pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *SAVI* telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)?
5. Apakah proporsi kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang tuntas mengikuti pembelajaran matematika dengan model *SAVI* berbantuan media *papercraft* yang telah mencapai KKM lebih baik dari proporsi peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model *Konvensional*?
6. Apakah proporsi keterampilan pemecahan masalah peserta didik yang tuntas mengikuti pembelajaran matematika dengan model *SAVI* berbantuan media *papercraft* yang telah mencapai KKM lebih baik dari proporsi peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model *Konvensional*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka secara umum tujuan penelitian ini adalah berikut ini:

1. Menguji perbedaan rata-rata kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar yang menerima pembelajaran dengan model pembelajaran *SAVI* dibanding dengan siswa yang menerima pembelajaran dengan model pembelajaran *Konvensional*.
2. Menguji perbedaan rata-rata keterampilan pemecahan masalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar yang menerima pembelajaran dengan model pembelajaran *SAVI* dibanding dengan siswa yang menerima pembelajaran dengan model pembelajaran *Konvensional*.
3. Menguji kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang menerima pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *SAVI* telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

4. Mengujiketerampilan pemecahan masalah peserta didik yang menerima pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran SAVI telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
5. Mengetahui proporsi kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang tuntas mengikuti pembelajaran matematika dengan model SAVI berbantuan media papercraft yang telah mencapai KKM lebih baik dari proporsi peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model *Konvensional*.
6. Mengetahui proporsi kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang tuntas mengikuti pembelajaran matematika dengan model SAVI berbantuan media papercraft yang telah mencapai KKM lebih baik dari proporsi peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model *Konvensional*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin peneliti capai yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan mendapat mendapatkan teori baru tentang Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika melalui model pembelajaran SAVI berbantuan media papercraft sehingga dapat menambah wawasan untuk dijadikan dasar bertindak dalam dunia kependidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menemukan konsep dan menyelesaikan masalah pelajaran Matematika khususnya materi Keliling dan Luas Bangun Datar dengan suasana menyenangkan melalui model pembelajaran SAVI berbantuan media *pappercraft*.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan guru sebagai acuan dalam proses pembelajaran Matematika, menambah wawasan kepada guru, serta memberikan dorongan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran matematika melalui model SAVI berbantuan media *pappercraft*.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan tambahan pemikiran bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan yang ada di SD 2Kandangmas dan SD 4 Kandangmas.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan tambahan wawasan bagi peneliti mengenai pembelajaran matematika untuk selanjutnya dapat dijadikan sebagai dorongan untuk mengajar di Sekolah Dasar.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian dilakukan di gugus kecamatan Dawe yaitu SD 2 Kandangmas dan SD 4 Kandangmas. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD 2 Kandangmas dan peserta didik kelas IV SD 4 Kandangmas. Objek penelitian ini pada materi Keliling dan Luas Bangun Datar yang terdapat di semester II. Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah Pemecahan Masalah Matematis dengan model pembelajaran SAVI berbantuan media *pappercraft*. Hasil belajar ini difokuskan kepada peserta didik yang dilihat dari ranah kemampuan dan keterampilan pemecahan masalah.

1.6 Definisi Operasional

1.6.1 Model Pembelajaran SAVI

Pembelajaran SAVI merupakan pembelajaran yang menekankan proses belajar melalui mengemukakan dan menanggapi pendapat, argumentasi, presentasi, berbicara, menyimak, mendengarkan serta kemampuan berpikir untuk meningkatkan konsentrasi pikiran melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, menciptakan, mengkonstruksi, serta dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan menerapkannya ketika mengalami kesulitan belajar. Pembelajaran SAVI cocok apabila diterapkan pada anak usia Sekolah Dasar karena pembelajarannya bisa dilakukan di ruang terbuka dimana peserta didik dapat mengalami, melakukan serta mengaktualkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar sebagai bahan atau materi pembelajaran.

1.6.2 Media Papercraft

Media *papercraft* adalah keterampilan melipat, memotong dan menggabung gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Bahan dasar media *papercraft* yaitu kertas. Media *papercraft* yang peneliti menggunakan desain rumah. Desain rumah tersebut terdiri dari: desain tembok yang berupa bangun datar persegi dan persegi panjang yang nantinya akan diisi dengan kotak satuan, atap rumah, dan pagar rumah. Masing-masing sisi tembok diberi petunjuk dalam pelipatannya, sehingga memudahkan peserta didik dalam membuat karya. Selain itu, juga disediakan pintu dan jendela yang siap ditempel di tembok supaya medianya lebih konkret.

Media *papercraft* bisa dikerjakan secara individu maupun kelompok. Selain itu, media *papercraft* juga tidak membutuhkan waktu lama dalam merangkainya karena sudah ada desain, petunjuk, dan garis-garis lipatan. Peserta didik tinggal menggunting, melipat sesuai petunjuk dan menempel.

1.6.3 Keterampilan Proses Pemecahan Masalah

Keterampilan proses pemecahan masalah merupakan keterampilan berpikir sistematis, logis, teratur dan teliti, yang bertujuan untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan dalam memecahkan masalah secara rasional, lugas dan tuntas. Adapun indikator dalam keterampilan proses pemecahan masalah yaitu mengamati, mengklasifikasi, memprediksi, menghitung, menyimpulkan dan mengkomunikasikan.

1.6.4 Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah yaitu cara atau teknik yang harus ditempuh peserta didik dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Proses penyelesaian ini membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi karena jawaban dalam persoalan yang diselesaikan tidak dapat dijawab secara langsung atau membutuhkan lebih dari satu langkah penyelesaian. Menurut Polya ada empat jenis tahapan penyelesaian masalah yang harus diselesaikan peserta didik dalam menyelesaikan masalah, yaitu (1) memahami masalah, (2) menyusun rencana penyelesaian, (3) melaksanakan rencana penyelesaian, (4) memeriksa kembali.