

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mencerdaskan kehidupan manusia, melalui pendidikan seseorang akan menjadi manusia yang mampu mengembangkan segala potensi yang dimilikinya hingga mencapai kualitas diri yang lebih baik. Dalam mengembangkan potensi tersebut siswa harus dibekali ilmu mulai tingkat pendidikan dasar. Pendidikan dasar tidak semata-mata membekali siswa berupa kemampuan membaca, menulis dan berhitung saja, tetapi juga harus mengembangkan potensi pada siswa baik potensi mental, sosial, dan spiritual. Dalam semua tingkatan pendidikan mulai bangku pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi tidak lepas dengan diajarkannya pembelajaran matematika.

Matematika diajarkan melalui berbagai masalah yang ada di sekitar siswa dengan memperhatikan usia dan pengalaman yang dimiliki siswa. Dalam pembelajaran matematika ditingkat Sekolah Dasar, diharapkan terjadi *reinvention* (penemuan kembali). Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dapat mewakili hasil belajar matematika siswa. Agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik dalam pembelajaran maka proses pembelajaran harus dirancang dengan memanfaatkan lingkungan yang dekat dengan siswa dan segala potensi-potensi yang dimiliki siswa (Astriwini dkk, 2014).

Menurut Wena (2014:52) menyatakan bahwa pemecahan masalah matematis dipandang sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi yang baru. Idealnya aktivitas pembelajaran tidak hanya difokuskan pada upaya mendapatkan pengetahuan sebanyak-banyaknya, melainkan juga bagaimana menggunakan segenap pengetahuan yang didapat untuk menghadapi situasi baru atau memecahkan masalah-masalah khusus yang ada kaitannya dengan bidang studi yang dipelajari.

Mata pelajaran pada tingkat Sekolah Dasar tidak hanya mengacu pada kemampuan/minatnya seorang siswa saja melainkan pengetahuannya masih bersifat umum jadi mata pelajarannya masih umum/banyak salah satunya matematika. Pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sukar bagi sebagian siswa terutama pada tingkat Sekolah Dasar, namun mata pelajaran matematika memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran matematika itu juga sering dianggap momok (sering ditakuti) bagi sebagian siswa yang tidak menyukai pelajaran tersebut dan tak lupa guru yang mengampu mata pelajaran tersebut sering ditakuti dan dianggap galak oleh sebagian siswa. Ruseffendi (Heruman, 2012: 1) mengatakan bahwa Matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Sedangkan Soedjadi (Heruman, 2012:1) mengatakan hakikat matematika yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.

Melihat begitu pentingnya mata pelajaran matematika di sekolah dasar, maka perlu adanya perhatian khusus pada pelaksanaan pembelajaran matematika. Perhatian itu dapat dilakukan pada perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam pembelajaran matematika. Kualitas pembelajaran matematika akan baik jika perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran baik pula. Namun, seperti kita ketahui bahwa sebagian besar pelaksanaan pembelajaran matematika hanya dilakukan dengan cara menghafal rumus dan lebih pada mengejar target terselesainya materi yang ada, tanpa memperhatikan sejauh mana siswa dapat memahami materi.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan di kelas III SD 5 Cendono Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus pada tanggal 7 Oktober 2021. Dari hasil pengamatan dan wawancara, kurangnya perhatian siswa terhadap materi yang di sampaikan oleh guru. Dilampirkan pada lampiran 6 halamana 72-73. Dalam membuka pembelajaran, terkadang belum melakukan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Pada kegiatan inti pembelajaran, masih menggunakan metode ceramah, dan kurang melibatkan

siswa, dalam penyampaian pembelajaran materi matematika kurangnya penggunaan media pembelajaran selama kegiatan berlangsung. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain itu, permasalahan yang muncul dari siswa yaitu siswa mengalami kesulitan terhadap materi yang dipelajari karena menyampaikan materi pelajaran belum disertakan model pembelajaran yang menyenangkan menjadikan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan membosankan bagi siswa. Sehingga siswa di dalam proses pembelajaran akan cenderung pasif, siswa tergantung kepada orang lain, tidak percaya diri, berperilaku tidak disiplin, tidak memiliki tanggung jawab, masih ada beberapa siswa yang bermain sendiri, mengganggu teman, serta siswa terlihat kurang tertarik dengan pelajaran yang sedang berlangsung.

Sebagaimana permasalahan yang ditunjukkan dari perolehan skor pada hasil pengamatan aktivitas siswa dan aktivitas guru serta hasil belajar siswa pada ujian tengah semester I. Dilampirkan pada lampiran 10 pada halaman 83. Menunjukkan pemahaman siswa pada pemecahan masalah matematis secara keseluruhan masih sangat rendah. Kemudian, hasil belajar siswa pada ujian tengah semester I dengan nilai ketuntasan minimal pada mata pelajaran Matematika di SD 5 Cendono Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus adalah 70. Hal ini terbukti dari hasil nilai prasiklus siswa kelas III dengan jumlah 15 siswa, hanya 4 siswa (27%) yang mampu mencapai KKM, sedangkan 11 siswa (73%) mendapat nilai di bawah KKM. Hasil analisis untuk nilai maksimal pada tes prasiklus adalah 100. Akan tetapi dari data hasil prasiklus didapat nilai terendah yaitu 13,5 dan nilai tertinggi yaitu 90. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di SD 5 Cendono kelas III masih rendah dan menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa belum dikembangkan secara maksimal dalam penerapannya.

Berdasarkan hasil wawancara guru kelas III SD 5 Cendono pada lampiran 5 halaman 70-71, terlihat kurangnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa diakibatkan karena siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, siswa kurang antusias dalam pembelajaran matematika karena menurut siswa

matematika itu sulit. Hal tersebut relevan dengan hasil wawancara dengan siswa kelas III yang menyatakan bahwa guru kurang dalam berinteraksi dengan siswa, penyampaian materi pembelajaran masih menggunakan buku. Tetapi, sesekali guru juga memanfaatkan media dan sumber belajar dengan kehidupan nyata. Permasalahan yang dihadapi adalah ada beberapa siswa yang masih bingung jika dikaitkan dengan kehidupan nyata yang biasanya diberikan melalui soal cerita. Sehingga banyak siswa yang hasil belajarnya masih rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas III masih rendah.

Berdasarkan penjelasan tersebut, untuk menghadapi permasalahan yang ada akan memberikan solusi berupa penerapan model *Problem Based Learning* ada pembelajaran matematika di SD 5 Cendono Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus. Jadi, dalam pembelajaran matematika di SD 5 Cendono Kecamatan Dawe Kabupaten Kudus akan melibatkan siswa dalam membangun pengetahuan yang didapat siswa dan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

Di dalam dunia pendidikan, banyak sekali macam-macam model pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman guru dalam proses pembelajaran salah satunya *Problem Based Learning (PBL)* adalah model pembelajaran berbasis masalah, seperti yang di jelaskan oleh Ardianti, dkk. (2018: 36) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru kelas. Jadi, model pembelajaran merupakan rangkaian dari pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran menjadi satu kesatuan yang utuh dalam pelaksanaan pembelajaran.

Alasan peneliti memilih model *Problem Bases Learning* karena model *Problem Bases Learning* mempunyai kelebihan, seperti yang telah dijelaskan oleh Shoimin (2016: 132) bahwa dalam model PBL Mempunyai kelebihan atau keunggulan, diantaranya yaitu siswa didorong untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam situasi nyata dan siswa akan memiliki kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar. Peneliti juga menggunakan media pacapi karena media ini membuat siswa dapat bermain sambil belajar. Media pacapi selain sebagai permainan, juga untuk menambah

pengetahuan dari penjelasan guru, sehingga siswa terlibat aktif dalam diskusi untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru

Fauzia (2018:42) mengemukakan tentang ciri-ciri pembelajaran *problem based learning* (PBL) yaitu menerapkan pembelajaran yang kontekstual, masalah yang disajikan dapat memotivasi siswa untuk belajar, pembelajaran integritas yaitu pembelajaran termotivasi dengan masalah yang tidak terbatas, peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran, kolaborasi kerja, peserta didik memiliki berbagai keterampilan, pengalaman, dan berbagai konsep.

Devita dalam Eismawati (2019:1) tentang Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Lahendong menunjukkan bahwa siklus I hasil belajar siswa 40,7% dan siklus II hasil belajar siswa meningkat menjadi 80,7%. Mengacu pada hasil penelitian tersebut ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning pada mata pelajaran Matematika dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta melibatkan siswa secara keseluruhan dalam belajar sehingga hasil belajar meningkat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based learning (PBL) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yakni dari siklus I ke siklus II sebesar 16,42% dari kriteria sedang menjadi tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran Matematika.

Kelemahan pada siswanya yaitu (1) saat pembelajaran berlangsung, banyak siswanya yang pasif dalam hal ini lebih banyak diam, mendengarkan penjelasan dan tidak mau bertanya apabila belum mengerti, (2) Siswa kebingungan untuk menyelesaikan soal atau permasalahan yang sedikit berbeda dengan soal yang diberikan sebelumnya, (3) dalam pembelajaran di kelas siswa belum terbiasa untuk mengajukan pertanyaan sendiri,

Sedangkan kelemahan pada gurunya yaitu (1) Proses pembelajarannya masih berpusat pada guru, (2) Dalam proses pembelajarannya masih menggunakan metode ceramah. Kelebihannya pada proses pembelajaran berlangsung, guru dalam melakukan penyampaian materi juga mendemonstrasikan materi dengan

kelas serta membentuk kelompok untuk diskusi menyelesaikan soal yang diberikan guru. Dengan terciptanya hal tersebut, mampu meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti suatu pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Pecahan merupakan salah satu materi dalam pembelajaran matematika yang dianggap sulit bagi siswa. Dalam hal ini belum bisa menyederhanakan pecahan, belum mampu memahami soal dengan baik dan mengaplikasikannya ke dalam simbol matematika, serta belum mampu mengubah pecahan desimal ke dalam pecahan biasa, mengubah pecahan campuran ke dalam pecahan biasa, menjumlahkan pembilang dengan pembilang lain dan penyebut dengan penyebut lainnya, serta pecahan dalam kehidupan sehari-hari jarang ditemui dan terbilang sulit untuk digambarkan tidak seperti bilangan asli.

Berdasarkan permasalahan yang muncul di kelas III SD 5 Cendono, maka diperlukan suatu upaya pemecahan masalah untuk mengatasi hal tersebut, salah satu yang bisa dilakukan yaitu dengan menerapkan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang bermakna bisa diwujudkan dengan pembelajaran yang berhubungan dengan konteks nyata yang dialami oleh siswa sehingga siswa dapat terlibat langsung melalui aktivitas-aktivitas belajar yang mendorongnya untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi berupa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media pacapi untuk mengatasi masalah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas III SD 5 Cendono.

Model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah kurangnya kemampuan pemecahan masalah matematis dan keaktifan siswa yakni model *Problem Based Learning*. Untuk memperbaiki kesulitan pembelajaran yang dialami oleh guru dan siswa tersebut, maka diadakan perbaikan pola pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika dengan menerapkan suatu pendekatan, yaitu penerapan pendekatan *Problem Based Learning*. Dalam penelitian ini dilihat sebagai kegiatan manusia yang bermula dari pemecahan masalah matematis. Untuk mendukung model *Problem Based Learning* maka

dalam penelitian ini menggunakan media berupa PACAPI agar dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Pendekatan *Problem Based Learning* dipilih karena dalam mengajar, guru jarang menggunakan suatu media nyata (konkret) yang dekat dengan siswa (realistik). Masalah kontekstual yang realistik digunakan untuk memperkenalkan ide dan konsep matematika kepada siswa. Penggunaan media sangat penting untuk menjembatani dunia abstrak dengan dunia nyata.

Media juga perlu digunakan agar siswa merasa antusias dalam mengikuti pelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu PACAPI. Media PACAPI digunakan untuk membantu siswa memahami konsep bilangan pecahan. Alat yang digunakan untuk membuat media PACAPI ini terdiri atas 3 komponen, yang disebut Papan, Pizza dan pecahan. Penggunaan media PACAPI ini sangat mudah. Misalnya menjumlahkan pecahan  $\frac{1}{2} + \frac{1}{4}$ . Siswa memasang pecahan setengah pada Pizza. Kemudian di Lingkaran Pizza sampingnya pecahan seperempat di atasnya, Untuk mencari hasil jumlah dua pecahan pada kegiatan permainan ini belum menggunakan KPK.

Media PACAPI dalam model *Problem Based Learning* diterapkan pada kegiatan inti. Dimana guru membimbing siswa menemukan konsep dari materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Media PACAPI ini nanti akan membantu siswa dalam menyelesaikan masalah sehari-hari. Siswa dapat menggunakan pengalaman yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah dengan menghubungkan dengan pemecahan masalah matematis matematika, menerapkan dengan konteks kehidupan nyata.

Sehubungan dengan rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas III SD 5 Cendono, melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *ProblemBased Learning* pada materi Pecahan dengan berbantuan Media PACAPI untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka secara umum dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana model *Problem Based Learning* berbantuan Media PACAPI dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis kelas III SD 5 Cendono pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan?
2. Bagaimana model *Problem Based Learning* berbantuan media PACAPI dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan pada siswa kelas III SD 5 Cendono?
3. Bagaimana model *Problem Based Learning* berbantuan Media PACAPI dapat meningkatkan aktivitas siswa pada kelas III SD 5 Cendono pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Model *Problem Based Learning* berbantuan Media PACAPI dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis kelas III SD 5 Cendono pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.
2. Model *Problem Based Learning* berbantuan Media PACAPI dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan pada siswa kelas III SD 5 Cendono.
3. Model *Problem Based Learning* berbantuan Media PACAPI dapat meningkatkan aktivitas siswa pada kelas III SD 5 Cendono pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis maupun praktis. Dalam penelitian ini adapun manfaat penelitian bagi beberapa pihak sekolah:

##### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Siswa

Manfaat ini dapat mengembangkan kualitas pembelajaran lebih menarik, dapat menjalankan tugas sebagai pendidik dengan baik yaitu dengan merencanakan pembelajaran secara matang, dapat mengidentifikasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa pada pembelajaran juga menciptakan kreativitas dan inovasi-inovasi dalam pembelajaran

###### b. Bagi Guru

Manfaat yang dapat dirasakan langsung oleh siswa dapat berupa adanya motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran Matematika karena menggunakan media, sehingga lebih menarik minat siswa. Dengan menggunakan media yang lebih konkret diharapkan siswa dapat menyelesaikan soal-soal yang berkenaan dengan penjumlahan pecahan yang menjadi salah satu indikator meningkatnya pemahaman siswa pada pelajaran Matematika tentang pecahan.

###### c. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah yaitu siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan antusias belajar siswa sehingga diharapkan tidak tertekan dalam proses pembelajaran dan hasil belajarpun diharapkan juga meningkatkan dengan ini dapat disimpulkan akan berdampak kepada sekolah sebagai substansi yang digunakan menjadi tempat proses pembelajaran bisa mempunyai lulusan yang unggul dan dapat menjadi pandangan baik bagi masyarakat sekitar.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, hasil penelitian ini adalah bagian dari pengabdian yang dapat dijadikan refleksi untuk terus mengembangkan inovasi dalam hal pembelajaran menuju hasil yang lebih baik serta menjadikan pengalaman yang sangat berharga sehingga menjadi bekal untuk peneliti selanjutnya.

### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki batasan-batasan penelitian atau ruang lingkup penelitian, yaitu diterapkan pada siswa kelas III semester 2 SD 5 Cendono Dawe Kudus tahun pelajaran 2021/2022 pada materi pecahan dengan Kompetensi Dasar (KD) 4.5 Menyelesaikan masalah penjumlahan dan pengurangan pecahan penyebut sama. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD 5 Cendono Dawe Kudus sejumlah 15 siswa, diantaranya 9 laki-laki dan 6 perempuan.

### 1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam pemakaian variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan masing-masing variabel dalam definisi operasional sebagai berikut.

#### 1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

*Problem Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Masalah adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para siswa belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* diawali dengan pembagian kelompok, setelah kelompok terbentuk, guru memberikan sebuah tugas yang diberikan kepada siswa sebagai masalah yang harus dikerjakan oleh siswa. Pada kesempatan ini tiap-tiap kelompok harus berdiskusi untuk menyelesaikan tugas atau masalah yang diberikan oleh guru. Selanjutnya guru memanggil kelompok, mereka diberi kesempatan memberi jawaban atas tugas atau masalah yang telah diterima dari guru. Model *Problem Based Learning* memberi kesempatan

kepada siswa untuk menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru dengan menyatukan gagasan yang berbeda menjadi kesatuan tapi memiliki tanggung jawab masing-masing.

## 2. Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan

Pecahan merupakan salah satu materi penting dalam matematika. Pecahan merupakan konsep yang dipelajari secara berkesinambungan sejak pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Pecahan mencakup konsep-konsep dasar dan merupakan materi prasyarat untuk mempelajari dan memahami materi-materi dalam matematika, sehingga penguasaan siswa terhadap pecahan, terutama operasi hitung pecahan menjadi suatu keharusan. Menjumlahkan bilangan pecahan biasa yang memiliki penyebut dengan angka yang sama dapat dilakukan dengan cara menjumlahkan pembilangnya. Namun apabila bilangan yang akan dijumlahkan memiliki penyebut dengan angka yang berbeda, maka hal pertama yang harus dilakukan adalah menyamakan penyebut agar kedua pembilang memiliki angka penyebut yang sama.

Pada pengurangan bilangan pecahan dengan penyebut yang sama, bisa dilakukan dengan metode yang sama dalam penjumlahan bilangan pecahan. Yakni mengurangi pembilang-pembilangnya, namun penyebutnya tetap. Sementara untuk pecahan-pecahan biasa yang memiliki penyebut tidak sama, bisa dilakukan dengan cara menyamakan terlebih dahulu penyebutnya. Untuk menyamakan penyebutnya, kamu harus mencari KPK penyebutnya terlebih dahulu. Setelah KPK kamu temukan, kemudian lakukan pengurangan pada pembilang-pembilang pecahan biasa tersebut.

## 3. Media Pembelajaran PACAPI (Papan Pecahan Pizza)

Media PACAPI adalah media papan pecahan pizza yang berbentuk lingkaran dan bisa di lepas pasang dalam pembelajaran matematika yang berfungsi untuk menyampaikan dan membantu siswa dalam memahami konsep pecahan. Media PACAPI bisa untuk membandingkan dua pecahan penjumlahan dan pecahan pengurangan. Yang nantinya siswa mendapatkan soal tersebut yang dijadikan masalah serta yang harus diselesaikan pada setiap siswa. Guna melatih kemandirian serta mengukur hasil belajar siswa terhadap

materi. Media PACAPI terdiri atas tiga komponen, disebut Papan Pizza dan pecahan.

#### 4. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan menyelesaikan suatu permasalahan yang ada dalam mata pelajaran matematika yang *mempunyai* indikator yaitu : (1) Mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan. (2) Merumuskan masalah matematis atau menyusun model matematis. (3) Menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah. (4) Menjelaskan atau menginterpretasikan hasil penyelesaian masalah.

