

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Belakangan ini, isu kualitas pendidikan telah menjadi perhatian utama. Banyak pihak yang menganggap bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih belum mencapai standar yang memadai jika dibandingkan dengan negara-negara tetangga seperti Malaysia, Singapura, Filipina, Thailand, dan Vietnam. Perbandingan ini menunjukkan bahwa Indonesia mengalami penurunan dalam kualitas pendidikan dibandingkan dengan negara-negara besar lainnya di abad ke-21. Pendidikan merupakan faktor kunci dalam pembangunan intelektual suatu bangsa. Oleh karena itu, diperlukan upaya reformasi dan perbaikan menyeluruh dalam penyelenggaraan pendidikan, baik pada tingkat nasional maupun lokal, untuk secara bertahap dan berkelanjutan meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan merupakan kebutuhan esensial bagi setiap individu, meresap dalam segala aspek kehidupan manusia. Terbagi menjadi tiga jenis, yaitu formal, informal, dan non-formal, pendidikan memainkan peran vital dalam mengarahkan perkembangan individu. Mulai dari pendidikan formal, yang mencakup dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, hingga pendidikan informal yang terjadi dalam lingkungan keluarga dan masyarakat, serta pendidikan non-formal yang diselenggarakan di luar lembaga formal pendidikan (Nurhuda & Henki, 2022).

Matematika, sebagai salah satu bidang ilmu kehidupan, memainkan peran sentral dalam memahami pola perubahan dalam dunia nyata dan dalam pemikiran manusia. Proses pembelajaran matematika menekankan partisipasi aktif peserta didik, memungkinkan eksplorasi yang dinamis dan interaksi antarbidang ilmu. Lebih dari sekedar menghafal rumus, pendekatan pembelajaran matematika yang efektif mendorong pemahaman mendalam dan perspektif luas terhadap matematika sebagai ilmu yang dinamis dan relevan dalam kehidupan sehari-hari (Jamaris, 2014).

Peserta didik membutuhkan pemahaman matematika karena matematika berperan sebagai: (1) alat untuk berpikir secara jelas dan logis, (2) alat untuk menyelesaikan tantangan dalam kehidupan sehari-hari, (3) alat untuk mengenali pola hubungan dan

menggeneralisasikan pengalaman, (4) alat untuk mengembangkan kegiatan kreatif, dan (5) alat untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya. Salah satu tujuan utama pembelajaran matematika adalah untuk mengajarkan kemampuan pemecahan masalah (Abdurrahman, Anak Berkesulitan Belajar Teori, Diagnosis dan Remediasinya, 2012). Pemecahan masalah sangat krusial dalam konteks pembelajaran matematika di sekolah karena: (1) mengembangkan keterampilan dalam mengevaluasi informasi yang relevan, menganalisis, dan mengevaluasi hasilnya; (2) memberikan kepuasan intelektual yang berasal dari motivasi intrinsik; (3) meningkatkan potensi intelektual peserta didik; (4) memungkinkan peserta didik belajar bagaimana melakukan penemuan melalui proses eksplorasi sendiri .

Empat indikator pemecahan masalah matematika menurut (Polya, 1973) adalah: (1) Memahami masalah, di mana peserta didik harus mengetahui informasi yang diberikan dan pertanyaan yang diajukan serta syarat-syarat yang ada jika ada. (2) Membuat rencana penyelesaian, di mana peserta didik harus menemukan hubungan antara data dan pertanyaan serta memilih teorema atau konsep yang relevan untuk digunakan dalam penyelesaian masalah. (3) Melaksanakan rencana, di mana rencana yang telah dibuat dilaksanakan. (4) Memeriksa kembali hasil yang diperoleh, di mana penyelesaian yang telah didapatkan diperiksa kembali untuk memastikan kebenarannya atau mencari cara alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Mengamati data dari penelitian TIMSS pada tahun 2003, Indonesia menduduki peringkat ke-35 dari 46 negara, dengan skor rata-rata 411, dibandingkan skor rata-rata internasional yang mencapai 467. Lebih lanjut, studi TIMSS tahun 2007 menunjukkan penurunan posisi Indonesia ke peringkat 36 dari 49 negara dengan skor rata-rata yang lebih rendah, yakni 397. Pada tahun 2011, hasil yang didapat menunjukkan penurunan peringkat lebih lanjut, di mana Indonesia berada di posisi 38 dari 42 negara dengan skor rata-rata 386, sementara skor rata-rata internasional meningkat menjadi 500. Melalui studi TIMSS tahun 2015, Indonesia tercatat pada peringkat 44 dari 49 negara, menandakan penurunan yang berkelanjutan

Menurut hasil studi PISA 2012, Indonesia berada pada peringkat 64 dari 65 negara, atau posisi kedua terbawah, dengan skor rata-rata matematika 375, jauh di bawah rata-rata internasional yang mencapai 494. Rendahnya prestasi peserta didik

Indonesia dalam PISA terutama disebabkan oleh lemahnya kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal non-rutin atau soal dengan tingkat kesulitan tinggi. Soal-soal PISA terdiri dari 6 level, dari level 1 yang paling rendah hingga level 6 yang tertinggi, dan merupakan soal kontekstual dari kehidupan nyata. Peserta didik Indonesia umumnya hanya terbiasa dengan soal rutin pada level 1 dan 2. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik Indonesia masih rendah (Harahap & Edy, 2017).

Pemecahan masalah memiliki peran krusial dalam pendidikan matematika. Proses pembelajaran pemecahan masalah di sekolah tidak hanya meningkatkan kemampuan nalar dan kreativitas peserta didik, tetapi juga membantu dalam penguasaan konsep matematika yang lebih baik serta pengembangan keterampilan analitis. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih siap dalam menghadapi tantangan matematika maupun situasi kehidupan sehari-hari (Permatasari & Akhmad, 2014). Kesulitan yang dialami peserta didik dalam menyelesaikan masalah matematika juga mencerminkan tantangan dalam menerapkan konsep tersebut dalam konteks praktis, baik dalam pembelajaran formal maupun kehidupan sehari-hari (Mahdayani, 2016).

Salah satu penyebab peserta didik mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah matematis adalah karena model pembelajaran yang diterapkan masih didominasi oleh guru. Guru cenderung hanya memberikan informasi berupa rumus untuk diikuti dan kemudian memberikan contoh soal. Akibatnya, ketika peserta didik dihadapkan pada masalah yang memerlukan pemikiran kritis dan kreatif, mereka mengalami kesulitan. Sehingga ketika peserta didik diberikan soal yang dituntut untuk menemukan jawaban dari masalah soal cerita tersebut. Peserta didik tidak mampu menjawab soal tersebut karena tidak memahami konsep dan hanya menghafal rumus (Jatmiko, 2018).

Pada tanggal 24 Oktober 2023, peneliti melakukan observasi di SMP Negeri 27 Medan dengan tujuan mengukur tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas VII. Observasi ini menggunakan test diagnostik sebagai alat untuk mengevaluasi kemampuan awal peserta didik dalam memecahkan masalah matematis, terutama pada materi Bangun Datar. Melalui kegiatan ini, peneliti bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematis pada tahap awal pembelajaran. Setiap item tes

memerlukan peserta didik untuk melakukan langkah-langkah tertentu dalam menjawab soal, termasuk menyatakan informasi yang diketahui dan yang ditanyakan, menyusun langkah-langkah penyelesaian, serta mengevaluasi hasil jawaban atau menyimpulkan dari proses penyelesaian yang dilakukan. Hasil dari test diagnostik yang dilakukan terhadap 28 peserta didik di SMPN 27 Medan memberikan gambaran rata-rata tentang tingkat kemampuan pemecahan masalah matematis mereka, dengan spesifikasi yang dapat dilihat sebagai berikut:

Hasil Pekerjaan Peserta Didik

* Rumus hitung luas tanah pakai rumus persegi Panjang
 $L = P \times L$
 $L = 24 \times 15 = 360 \text{ m}^2$
 Harga tanah total : maka dikalikan luas tanah dengan harga per meter perseginya
 * Harga total : $360 \text{ m}^2 \times \frac{\text{Rp } 150.000}{\text{Meter persegi}} = \text{Rp } 54.000.000$
 Jadi harga total tanah tersebut yang berbentuk persegi totalnya Rp 54.000.000.

Gambar 1. 1. Hasil pekerjaan peserta didik 1

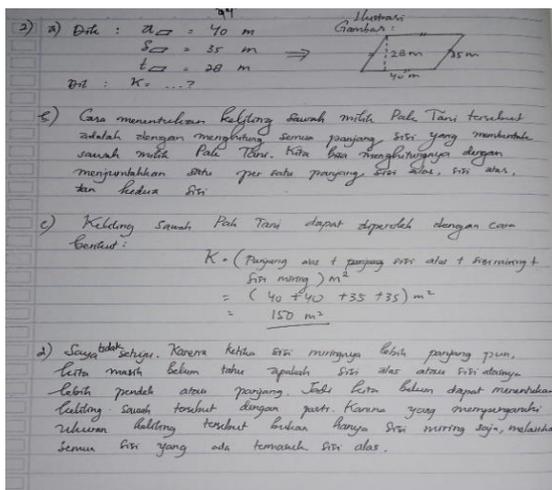
Diketahui : Panjang tanah : 24 meter
 lebar tanah : 15 meter
 Harga tanah per meter Persegi : Rp. 150.000
 Ditanya : Harga total tanah tersebut?
 Penyelesaian /
 Rumus : Luas = Panjang (P) x lebar (l).
 Hitung luas tanah :
 $Luas = 24 \text{ m} \times 15 \text{ m} = 320 \text{ m}^2$
 Hitung harga tanah total :
 $\text{Harga total} = 320 \text{ m}^2 \times \frac{\text{Rp. } 150.000}{\text{meter}}$
 Harga tanah tersebut = Rp. 48.000.000

Gambar 1. 2. Hasil pekerjaan peserta didik 2

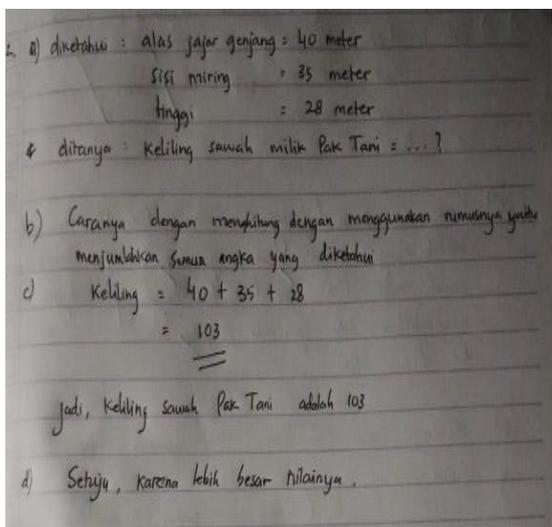
Analisis Kesalahan Peserta Didik

Peserta didik tidak mencantumkan bagian "diketahui" dan "ditanyakan" di awal, serta tidak melakukan pengecekan kembali secara eksplisit terhadap hasil perhitungan. Meskipun perhitungan benar, kurangnya struktur penulisan dapat menyebabkan kebingungan dalam situasi yang lebih kompleks.

Peserta didik melakukan kesalahan saat menjawab rencana yang telah dibuat dalam soal, terjadi kesalahan pada perhitungan luas tanah, di mana hasilnya tertulis 320 m^2 padahal seharusnya 360 m^2 , yang menyebabkan harga total tanah yang dihitung juga salah. Peserta didik tidak memeriksa kembali hasil perhitungannya, sehingga kesalahan dalam perhitungan luas tanah dan harga total tidak terdeteksi.



Gambar 1. 3. Hasil pekerjaan peserta didik 3



Gambar 1. 4. Hasil pekerjaan peserta didik 4

Peserta didik melakukan kesalahan dalam perhitungan matematika, seperti kesulitan memahami soal secara utuh, kurangnya strategi dalam menyelesaikan masalah, gagal mengikuti rencana penyelesaian yang telah dibuat, dan kurangnya kehati-hatian dalam memeriksa kembali jawaban yang mereka berikan.

Peserta didik kadang-kadang langsung melompat ke perhitungan tanpa merencanakan strategi terlebih dahulu, yang menyebabkan mereka kehilangan arah dalam menyelesaikan masalah matematika. Dengan tidak menyusun strategi atau rencana penyelesaian yang baik, peserta didik cenderung membuat kesalahan atau kebingungan saat melangkah ke langkah-langkah selanjutnya dalam perhitungan.

Selain itu, berdasarkan observasi awal peneliti dengan peserta didik kelas VII-1 SMP Negeri 27 Medan yang mengikuti tes kemampuan awal matematika, ditemukan bahwa meskipun mereka memiliki pemahaman konsep dalam materi bangun datar, mereka menghadapi kesulitan dalam mengaplikasikannya dalam proses pengerjaan soal. Peserta didik ini menghadapi tantangan dalam memahami masalah yang disajikan, menetapkan strategi yang sesuai untuk menyelesaikan permasalahan, menerapkan strategi yang diminta, dan memvalidasi keakuratan jawaban yang mereka berikan. Setelah dilakukan analisis kualitatif, penelitian juga melibatkan analisis kuantitatif untuk menentukan kualifikasi kemampuan pemecahan masalah matematis berdasarkan skor peserta didik. Dari 28 peserta didik yang mengikuti tes diagnostik,

data skor kemampuan pemecahan masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Terdapat 21 peserta didik yang tergolong sangat rendah, dengan persentase 75% tergolong sangat rendah.
2. Sebanyak 4 peserta didik tergolong rendah, dengan persentase 14% tergolong rendah.
3. Sementara itu, 3 peserta didik tergolong sedang, dengan persentase 11% tergolong sedang.

Kemudian dari hasil wawancara dengan guru kelas VII di SMP Negeri 27 Medan, diketahui bahwa para peserta didik mengalami kendala signifikan dalam literasi, kemampuan membaca, dan pemahaman terhadap informasi yang terkait dengan isi soal. Hal ini menyebabkan kesulitan bagi peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan selama pembelajaran matematika, serta menghambat kemampuan mereka dalam mengatasi berbagai tantangan matematis. Selain itu, permasalahan semakin diperparah oleh kurangnya penyediaan soal-soal atau tes diagnostik yang dirancang untuk melatih kemampuan pemecahan masalah matematis. Akibatnya, ketika peserta didik dihadapkan pada soal, mereka mengalami kesulitan dalam menyelesaikannya. Informasi tambahan juga menunjukkan bahwa siswa masih menghadapi kesulitan dalam melakukan perhitungan dasar dan memiliki keterbatasan pengalaman ketika dihadapkan pada soal cerita.

Permasalahan yang telah diuraikan menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih terstruktur untuk meningkatkan literasi matematis peserta didik. Langkah-langkah ini meliputi peningkatan latihan soal yang mendalam dan fokus pada pengembangan kemampuan pemecahan masalah matematis guna mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik. Diperlukan solusi yang tepat untuk mengatasi tantangan ini agar prestasi belajar matematika peserta didik dapat meningkat. Oleh karena itu, untuk membangkitkan minat belajar peserta didik terhadap matematika, guru perlu merancang langkah-langkah inovatif dalam penyampaian materi. Matematika harus dijadikan mata pelajaran yang menarik dan mudah dipahami, sehingga dapat memotivasi partisipasi aktif peserta didik.

Pendapat ini sejalan dengan pandangan (Abdurrahman, Anak Berkesulitan Belajar, 2012) yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan berperan penting dalam memengaruhi pemahaman konsep matematika peserta didik, terutama

jika metodenya berpusat pada pendekatan tradisional yang cenderung membuat peserta didik menjadi pendengar pasif. (Trianto, 2017) juga menekankan bahwa hasil belajar yang kurang memuaskan sering kali disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih terpaku pada metode konvensional. Model pembelajaran yang kurang inovatif juga menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik.

Oleh karena itu, perlu diadopsi model pembelajaran yang dapat merangsang pengetahuan dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Inovasi dalam pendidikan menjadi krusial dan harus diterapkan oleh guru agar proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan bermakna (Shoimin, 2014). Suatu pembelajaran yang efektif harus mendorong keterlibatan aktif baik secara fisik maupun mental dari peserta didik dan guru. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih model pembelajaran yang mengutamakan partisipasi peserta didik serta meningkatkan pencapaian belajar mereka sebagai tujuan utama dalam proses belajar mengajar.

Model pembelajaran kooperatif telah terbukti meningkatkan keterlibatan peserta didik serta hasil belajar mereka (Wibowo, 2016). Temuan ini didukung oleh penelitian (Slavin, 2005), yang mencatat bahwa metode ini berhasil meningkatkan kolaborasi antar peserta didik dalam proses pembelajaran; “Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, dimana pada saat itu guru mendorong peserta didik untuk melakukan kerjasama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya. Dalam melakukan proses belajar mengajar guru tidak lagi mendominasi seperti lazimnya pada saat ini, sehingga peserta didik dituntut untuk berbagi informasi dengan peserta didik yang lainnya dan saling belajar mengajar sesama mereka”.

Selanjutnya, dengan mengajak peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran bersama, kita menumbuhkan rasa tanggung jawab individu terhadap pemahaman mereka akan materi pelajaran yang telah dipelajari. Pembelajaran kolektif ini bukan hanya sekadar kegiatan rutin, tetapi merupakan wadah untuk menumbuhkan kesadaran bahwa setiap anak memiliki peran penting dalam kelompoknya. Dengan demikian, ini memberikan kesempatan bagi setiap peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal. (Slavin, 2005) juga mengatakan bahwa: “Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran kooperatif dapat

meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri”.

Beberapa jenis model pembelajaran kooperatif telah dikembangkan, termasuk Jigsaw, *Student Teams Achievement Division (STAD)*, *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, *Teams Games Tournament (TGT)*, *Teams Accelerated Instruction (TAI)*, *Group Investigation (GI)*, dan *Learning Together* (Nurhadi, Yasin, & Senduk, 2004). Dalam konteks penelitian ini, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament (TGT)*. Model TGT adalah salah satu pendekatan kolaboratif yang mudah diimplementasikan dan mengikutsertakan semua peserta didik tanpa membedakan status mereka.

Dalam model ini, peserta didik berperan sebagai mentor sejawat dan aktivitas pembelajaran dilakukan melalui unsur permainan dan penguatan positif. Pendekatan pembelajaran yang menggabungkan permainan dalam konteks kooperatif ini memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan lebih santai sambil mengembangkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan yang sehat, dan keterlibatan dalam proses belajar (Ratieh & Fachrurrozie, 2014). Sebagaimana dikutip dalam buku (Rusman, Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru, 2014) menjelaskan bahwa dalam *Team Game Tournament (TGT)*, permainan dapat berupa serangkaian pertanyaan yang tercantum dalam kartu-kartu berangka. Turnamen ini dirancang untuk memungkinkan semua peserta didik, tanpa memandang tingkat kemampuan mereka, untuk berkontribusi dalam poin untuk kelompok mereka masing-masing. TGT merupakan model pembelajaran kooperatif di mana peserta didik dikelompokkan dalam tim belajar yang terdiri dari 5 hingga 6 orang, dengan mempertimbangkan variasi dalam kemampuan, jenis kelamin, serta latar belakang etnis atau ras mereka.

Dalam penelitian ini, tujuan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, dengan menggunakan bantuan media interaktif Wordwall, adalah untuk mengatasi tantangan-tantangan yang ada serta untuk membantu peserta didik meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah matematika. Penulis akan mengkaji berbagai literatur yang relevan tentang pembelajaran matematika serta pengaruh metode interaktif TGT dalam konteks pembelajaran matematika. Selain itu, penulis juga berencana untuk melakukan

penelitian empiris dengan mengumpulkan data tentang efektivitas metode ini dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk menjalankan penelitian tentang pemecahan masalah dalam konteks pembelajaran dan proses belajar matematika dengan judul; “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* berbantuan *Wordwall* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik Kelas VII”.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari paparan latar belakang masalah di atas, diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik kelas VII mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah matematis, terutama dalam soal yang diberikan.
2. Peserta didik kesulitan dalam mengaplikasikan pemahaman konsep matematika dalam pengerjaan soal.
3. Terdapat kendala dalam literasi, kemampuan membaca dan pemahaman terhadap informasi yang terkait dengan isi soal.
4. Kurangnya penyediaan soal-soal atau tes yang memadai.
5. Kesulitan peserta didik dalam memahami masalah yang diberikan, menentukan strategi yang tepat, menggunakan strategi yang diminta, serta membuktikan kebenaran jawaban yang mereka berikan.

1.3. Ruang Lingkup

Penelitian ini ditujukan untuk memahami pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung oleh media interaktif *Wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik pada materi Statistika di SMP Negeri 27 Medan. Dalam penelitian ini, dua kelas dipilih sebagai subjek, yakni kelas VII-1 dan VII-3, dengan jumlah peserta didik sebanyak 64 orang. SMP Negeri 27 Medan terletak di Jalan Pancing Pasar IV No.2, Kenangan Baru, Kecamatan Percut Sei Tuan, Medan, Sumatera Utara, 20371.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini terfokus pada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif jenis *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung media

interaktif *Wordwall* terhadap kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah matematika pada topik Statistika (mean, median, dan modus) di SMP Negeri 27 Medan. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas VII-1 dan VII-3, dengan total partisipasi 64 peserta didik. Adapun lokasi penelitian ini bertempat di SMP Negeri 27 Medan, beralamat di Jalan Pancing Pasar IV No.2, Kenangan Baru, Kecamatan Percut Sei Tuan, Medan, Sumatera Utara, 20371.

1.5.Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung media interaktif *Wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas VII di SMPN 27 Medan?
2. Bagaimana kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah matematis setelah mengikuti pembelajaran materi statistika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif *Wordwall*?

1.6.Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) yang didukung media interaktif *Wordwall* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas VII di SMPN 27 Medan.
2. Untuk mengevaluasi kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik setelah mereka mengikuti pembelajaran materi statistika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media interaktif *Wordwall*.

1.7. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tercapainya tujuan penelitian di atas, manfaat penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, temuan dari penelitian ini dapat berfungsi sebagai dasar untuk mengambil keputusan yang lebih baik dalam meningkatkan mutu pengajaran serta sebagai acuan untuk merancang kebijakan inovatif dalam pembelajaran matematika di sekolah.
2. Bagi guru, temuan dari penelitian ini dapat berfungsi sebagai pedoman dalam memilih pendekatan dan model pembelajaran matematika yang efektif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah matematis.
3. Bagi peserta didik, temuan dari penelitian ini dapat membantu meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah matematis dan mengaplikasikannya dalam konteks kehidupan sehari-hari.
4. Bagi peneliti, temuan dari penelitian ini dapat memberikan pengalaman berharga serta wawasan untuk mengatasi tantangan yang serupa di masa depan sebagai pendidik, serta memberikan masukan berharga dalam memilih model pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan.