

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses yang terorganisir, direncanakan, dan berlangsung terus-menerus sepanjang hidup, dengan tujuan membentuk siswa menjadi individu yang lengkap, dewasa, dan berbudaya. Untuk mencapai hal ini, dasar pendidikan harus menitikberatkan pengembangan seluruh potensi siswa, termasuk aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Di tingkat sekolah dasar, tujuan pendidikan adalah membekali siswa dengan kemampuan dasar seperti membaca, menulis, menghitung, serta pengetahuan dan keterampilan fundamental yang sesuai dengan tahap perkembangan mereka, sehingga mereka siap melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Menurut Susanto (2016: 183), matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang diajarkan di semua tingkat pendidikan, dari sekolah dasar hingga universitas. Bahkan di taman kanak-kanak, matematika diajarkan secara tidak formal. Istilah matematika berasal dari Latin, yaitu *manthanein* atau *mathema*, yang berarti "belajar" atau "sesuatu yang dipelajari," dan dalam Bahasa Belanda, disebut *wiskunde* atau ilmu pasti yang berkaitan dengan proses berpikir. Matematika merupakan cabang ilmu yang dapat memperkuat kemampuan berpikir dan berargumentasi, membantu menyelesaikan masalah sehari-hari dan di dunia kerja, serta berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, ilmu matematika sebagai dasar pengetahuan harus dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak mereka berada di tingkat pendidikan dasar.

Keterampilan matematika sangat penting bagi siswa. Para ahli telah mengidentifikasi berbagai kategori kemampuan matematika. Menurut Hendriana dan Soemarmo (2019, dikutip dalam Sintawati & Mardati, 2023, hlm. 01), kemampuan matematika dibagi menjadi lima kompetensi utama: pemahaman matematika, penyelesaian masalah, komunikasi matematika, hubungan antar konsep matematika, dan penalaran matematika. Kemampuan matematika yang

lebih kompleks meliputi berpikir kritis dan kreatif dalam matematika, menurut Hendriana dan Soemarmo (2019). Selain itu, kemampuan pemahaman matematika juga dievaluasi dalam *Programme for International Student Assessment (PISA)*. Dalam *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)*, yang diselenggarakan oleh *International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA)*, domain penilaian kognitif mencakup kemampuan memahami, menerapkan, dan menalar.

Salah satu kemampuan penting di lingkungan pendidikan dasar adalah keterampilan dalam memecahkan masalah matematika, yang bertujuan agar siswa dapat berpikir kritis, menggunakan logika, dan menunjukkan ketahanan saat menghadapi tantangan akademik. Proses pengembangan keterampilan memecahkan masalah tidak hanya meningkatkan pengertian siswa tentang konsep matematis, tetapi juga mengajarkan mereka bagaimana menerapkan prinsip-prinsip matematika dalam situasi nyata. Dengan cara ini, siswa tidak sekadar melihat matematika sebagai sekumpulan aturan yang abstrak, melainkan juga memahami pentingnya matematika dalam mengatasi masalah yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kemampuan yang baik dalam memecahkan masalah menjadi aset berharga bagi siswa untuk menghadapi tantangan di pendidikan yang lebih lanjut serta dalam bersosialisasi di masyarakat.

Proses pembelajaran yang baik interaksi antara guru dan siswa tentang suatu materi, baik yang berlangsung di dalam kelas maupun di luar kelas. Oleh karena itu, dua unsur yang paling utama dalam proses pembelajaran adalah pendidik dan peserta didik. Agar proses pembelajaran berhasil, seorang guru seharusnya memiliki berbagai keterampilan yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kemampuan yang beragam ini disebut sebagai kompetensi yang dimiliki oleh guru. Menurut Suprihatiningrum (2017: 107), berdasarkan Undang-Undang tentang Guru dan Dosen No.14 tahun 2005, kompetensi yang harus dimiliki oleh guru terdiri dari empat kompetensi fundamental, yaitu kompetensi di bidang pedagogik, profesional, pribadi, dan sosial. Kompetensi pedagogik terkait dengan kemampuan dalam mengatur kelas. Dalam konteks ini, guru berfungsi sebagai

pengelola proses pembelajaran. Oleh karena itu, untuk dapat mengelola kelas secara efektif, seorang guru harus memiliki keterampilan sebagai perancang pembelajaran, pengelola pembelajaran, dan penilai hasil belajar siswa.

Keterampilan pemecahan masalah matematis merupakan salah satu keterampilan matematika esensial yang perlu dikuasai oleh peserta didik (Hendriana, 2018). Adapun dalam dunia pendidikan, pengalaman adalah cara mudah untuk anak bisa memahami pembelajaran. Melalui pengalaman, mereka dapat mempelajari kehidupan dan mengembangkan kemampuannya. Siswa dapat mengeksplorasi, menjelajah, menciptakan dan mengaitkan materi yang disampaikan oleh guru dengan kejadian yang pernah mereka alami. Seperti pada pembelajaran tematik terpadu, yang mana melalui pembelajaran tematik penyampaian mata pelajaran yang ada akan dikaitkan dengan menggunakan tema-tema yang dekat dengan lingkungan siswa sehingga diharapkan bisa memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa (Fadila, 2024). Pembelajaran matematika akan lebih bermanfaat dan membantu proses berfikir peserta didik jika diorientasikan pada kemampuan pemecahan masalah (Hendriana, 2018).

Berdasarkan penelitian menurut Hadi (2024), siswa sekolah dasar di wilayah Semarang (termasuk Kabupaten Semarang) secara konsisten menghadapi masalah dalam kemampuan numerasi, yang memiliki kaitan erat dengan kemampuan pemecahan masalah. Penelitian ini dilakukan di SDN Bergaslor 01 yang berlokasi di Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Alasan peneliti memilih sekolah dasar ini karena peneliti pernah membantu mengajar siswa di SDN Bergaslor 01, sehingga peneliti mengetahui bagaimana karakter siswa-siswa disana, dan pada saat peneliti membantu di sekolah tersebut, peneliti menemukan kekurangan mengenai kemampuan pemecahan masalah matematika di kelas III. Pemahaman siswa dalam menerapkan kemampuan pemecahan masalah matematika seperti bagaimana memulai dan bagaimana menghubungkan angka-angka tersebut dengan logika dalam proses pembelajaran kurang maksimal. Kurangnya kemampuan pemecahan masalah matematika terlihat setelah melaksanakan studi pendahuluan berdasarkan empat indikator kemampuan

pemecahan masalah matematika menurut Polya serta melakukan observasi selama proses pembelajaran.

Penggunaan Model *Contextual Teaching and Learning* ini merupakan salah satu cara untuk membangun pemahaman peserta didik terhadap pelajaran matematika karena model pembelajaran ini dapat digunakan dengan beberapa media pembelajaran yaitu salah satunya dengan media audio visual seperti video pembelajaran interaktif. Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dapat dijadikan solusi dalam permasalahan ini karena model pembelajaran ini dipadukan dengan media video audio visual seperti video pembelajaran interaktif yang akan memberikan suasana belajar peserta didik yang lebih menyenangkan dan aktif dikarenakan video tersebut salah satu media yang berupa gambar serta audio yang dapat bergerak dimana di dalamnya terdapat materi pelajaran yang disajikan dengan menarik (Hani et al., 2024).

Siswa akan belajar dengan lebih baik ketika lingkungan pembelajaran mereka dirancang secara ilmiah. Dengan kata lain, belajar bukan hanya tentang pengetahuan semata, tetapi akan menjadi lebih berarti jika siswa sendiri yang aktif terlibat dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Penggunaan media audio visual dalam kegiatan belajar mengajar memberikan keuntungan yang besar bagi siswa. Dengan memanfaatkan media ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Media audio visual dapat menyampaikan informasi secara nyata dan konkret, yang mencakup objek atau peristiwa yang relevan dengan materi pelajaran. Di samping itu, penggunaan media ini juga dapat mempermudah siswa dalam membayangkan situasi yang benar-benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pemanfaatan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar, semangat, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Secara keseluruhan, media audio visual dapat menjadikan proses belajar lebih efisien dan bermakna bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, terlihat bahwa pembelajaran di kelas III A dan III B kurang memprioritaskan aspek pemecahan masalah siswa. Indikasi utamanya adalah materi yang disampaikan hanya sebatas penerapan rumus tanpa menghubungkannya dengan konteks kehidupan nyata, serta

siswa cenderung pasif dan hanya mencatat solusi tanpa memahami proses berpikir kritis di baliknya. Selain hal tersebut, dibuktikan dengan hasil tes yang peneliti berikan berupa tes studi pendahuluan pemecahan masalah kepada kelas III A dan III B. Pola pembelajaran yang menuntut siswa untuk menjawab pertanyaan faktual yang jawabannya hanya satu dan umumnya jawaban tersebut dapat ditemukan di buku atau hafalan berbentuk soal pilihan ganda. Dilihat dari hasil jawaban siswa, siswa belum mampu menekankan kemampuan pemecahan masalah pada soal-soal yang tersedia. Adapun hasil jawaban dari salah satu siswa kelas III yang mengerjakan soal uji coba sesuai indikator Polya (Winarti, 2017) sebagai berikut:

3. Pak Budi memiliki 5 kandang ayam. Setiap kandang berisi 12 ekor ayam. Hari ini, 8 ekor ayam Pak Budi dijual ke pasar. Berapa sisa ayam Pak Budi? Nama Siswa : AZ Kelas III A	a. Memahami Masalah Ditanyakan : dan ditambahkan 2
	b. Merencanakan Penyelesaian $12 \times 5 = 60$ 1
	c. Melaksanakan Perhitungan $60 + 8 = 68$ 1
	d. Memeriksa Kembali 68 ayam 1

Gambar 1.1 Salah Satu Lembar Jawab Siswa

Berdasarkan salah satu lembar jawaban siswa di atas terlihat bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika salah satu siswa masih rendah sehingga skor nilainya kecil. Siswa masih bingung dalam menyelesaikan soal-soal kemampuan pemecahan masalah matematika tersebut. Berikut ini adalah penjelasan analisis mengapa siswa tersebut kesulitan mengerjakan soal-soal pemecahan masalah matematika tersebut sesuai Indikator Polya, antara lain (1) kurang memahami masalah (sesuai dengan Indikator Polya pertama yakni memahami masalah), siswa tersebut kesulitan mengungkapkan informasi penting dari soal cerita, walaupun terkadang sudah mencoba menuliskannya. Pemahaman materi siswa tersebut terbatas dan belum terbentuk dengan benar, sehingga siswa

tersebut kesulitan menuntaskan soal awal; (2) kesulitan merencanakan solusi (sesuai dengan Indikator Polya kedua yakni merencanakan penyelesaian), siswa tersebut kurang tepat dalam mencari dan mengelola informasi, yang berdampak pada lemahnya kemampuan mereka menyusun rencana penyelesaian masalah; (3) salah melaksanakan rencana (sesuai dengan Indikator Polya ketiga yakni melaksanakan rencana penyelesaian), siswa tersebut tidak bisa menjawab soal dengan langkah-langkah yang benar, yang menunjukkan kesulitan dalam menerapkan rencana penyelesaian serta siswa tersebut langsung menulis jawaban akhir, tanpa menunjukkan langkah-langkah, artinya siswa tersebut belum menguasai proses pemecahan masalah; (4) kurang teliti dalam berhitung (sesuai Indikator Polya keempat yakni mengecek kembali jawaban), siswa kurang teliti saat melakukan perhitungan dasar seperti penjumlahan, pengurangan dan perkalian yang muncul pada soal nomor 2 tersebut. Secara keseluruhan, kendala utama ada pada ketidakmampuan siswa tersebut dalam mengidentifikasi informasi penting, merencanakan langkah penyelesaian, dan melaksanakan perhitungan dengan cermat untuk soal-soal cerita yang melibatkan operasi hitung campuran. Siswa tersebut juga cenderung fokus pada jawaban akhir tanpa memperhatikan proses pemecahan masalah.

Hal ini didukung dengan hasil persentase pemecahan masalah siswa berdasarkan indikator pemecahan masalah siswa disajikan pada tabel:

Tabel 1.1 Indikator Pemecahan Masalah Menurut Polya

Kelas	Indikator Pemecahan Masalah Menurut Polya				
	Kemampuan Memahami Masalah	Kemampuan Merencanakan Penyelesaian	Kemampuan Melaksanakan Perhitungan	Kemampuan Memeriksa Kembali	Rata-Rata
III A	44%	46%	48%	42%	45%
III B	45%	47%	49%	43%	46%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa rata-rata di kelas III A lebih rendah daripada kelas III B, dari hasil tersebut penulis menentukan kelas III B sebagai kelas kontrol dan kelas III A sebagai kelas eksperimen. Analisis mengapa persentase kemampuan pemecahan masalah menurut Polya siswa kelas III A dan III B rendah, berdasarkan data pada Tabel 1.1, adalah Kelas III A memiliki Kemampuan Memahami Masalah sebanyak 44%. Persentase yang rendah ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas III A mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi informasi penting, memahami konteks soal, dan mengenali apa yang ditanyakan dalam masalah. Pada saat mengerjakan soal studi pendahuluan, siswa seringkali terburu-buru membaca soal tanpa benar-benar mencerna maksudnya.

Kelas III A memiliki Kemampuan Merencanakan Penyelesaian sebanyak 46%. Rendahnya kemampuan merencanakan penyelesaian mengindikasikan bahwa siswa kelas III A kesulitan dalam menyusun langkah-langkah untuk memecahkan masalah. Hal ini bisa terjadi karena pada saat mengerjakan soal studi pendahuluan, siswa kurang terbiasa membuat daftar informasi yang diketahui dan ditanyakan. Mereka langsung mencoba menyelesaikan soal tanpa perencanaan yang matang.

Kelas III A memiliki Kemampuan Melaksanakan Perhitungan sebanyak 48%. Meskipun sedikit lebih tinggi dari dua indikator sebelumnya, 48% masih tergolong rendah. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun siswa memiliki sedikit pemahaman dan rencana, mereka masih sering melakukan kesalahan dalam proses perhitungan. Pada saat mengerjakan soal studi pendahuluan, siswa kurang teliti dalam operasi hitung, salah dalam menerapkan rumus, serta tidak runtut dalam mengerjakan setiap tahapan penyelesaian. Kelas III A memiliki Kemampuan Memeriksa Kembali sebanyak 42%. Hal ini adalah indikator terendah di kelas III A. Pada saat mengerjakan soal studi pendahuluan, siswa kurang terbiasa untuk mengecek kembali jawaban mereka dan memastikan kebenaran hasil. Mereka cenderung menganggap tugas selesai begitu mendapatkan sebuah jawaban.

Kelas III B memiliki Kemampuan Memahami Masalah sebanyak 45%. Hal ini mirip dengan Kelas III A, persentase yang rendah ini menunjukkan bahwa siswa kelas III B juga kesulitan dalam memahami inti masalah. Pada saat mengerjakan soal studi pendahuluan, mereka menghadapi tantangan yang serupa yang menghambat mereka dalam memulai proses pemecahan masalah dengan benar.

Kelas III B memiliki Kemampuan Merencanakan Penyelesaian sebanyak 47%. Persentase yang rendah ini menandakan bahwa siswa kelas III B juga mengalami kesulitan dalam merancang strategi pemecahan masalah. Pada saat mengerjakan soal studi pendahuluan, mereka kurang terbiasa dengan berbagai cara yang dapat digunakan.

Kelas III B memiliki Kemampuan Melaksanakan Perhitungan sebanyak 49%. Meskipun sedikit lebih baik dari kelas III A, persentase ini masih rendah dan menunjukkan adanya kesulitan dalam eksekusi. Pada saat mengerjakan soal studi pendahuluan, siswa kurang cermat dalam setiap tahapan perhitungan, meskipun mereka memiliki gambaran tentang bagaimana cara memecahkan masalah.

Kelas III B memiliki Kemampuan Memeriksa Kembali sebanyak 43%. Serupa dengan Kelas III A, hal ini adalah indikator terendah di kelas III B, menegaskan bahwa siswa cenderung mengabaikan tahap pemeriksaan ulang. Pada saat mengerjakan soal studi pendahuluan, siswa kurang meluangkan waktu untuk memeriksa kesalahan dan kurang memastikan bahwa jawaban mereka logis dan sesuai dengan pertanyaan awal.

Secara keseluruhan, rendahnya persentase pada kedua kelas untuk semua indikator Polya menunjukkan bahwa siswa kelas III A dan III B secara umum masih memiliki tantangan besar dalam keterampilan pemecahan masalah. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor umum seperti kebiasaan terburu-buru dalam mengerjakan soal, atau kurangnya penekanan pada setiap tahapan pemecahan masalah dalam proses pembelajaran sebelumnya. Khususnya, kemampuan memeriksa kembali yang paling rendah di kedua kelas menunjukkan bahwa tahap refleksi dan validasi solusi belum menjadi kebiasaan siswa.

Pada saat dilakukan observasi dan wawancara di SDN Bergaslor 01, guru wali kelas III A dan guru wali kelas III B sama-sama telah terbiasa menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, serta memadukan metode diskusi, ceramah, dan penugasan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Berikut adalah beberapa alasan yang menjelaskan mengapa kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa kelas III A dan III B masih rendah meskipun kedua guru wali kelas telah menerapkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yang dipadukan dengan metode diskusi, ceramah, dan penugasan, yaitu PBL seringkali membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan metode lainnya. Guru terkadang kesulitan mengalokasikan waktu yang cukup untuk setiap tahapan PBL serta guru terlalu cepat memberikan petunjuk atau bahkan solusi saat siswa mengalami kesulitan, alih-alih membiarkan siswa berproses dalam mengidentifikasi dan merumuskan masalah (tahap penyelidikan).

Menurut Lambertus (Purwaningrum, 2016, yang dikutip dalam (Kurniadi & Purwaningrum, 2018), siswa sering memiliki masalah saat diminta untuk menganalisis soal, memilih cara, dan proses untuk menyelesaikan masalah, serta memeriksa kembali jawaban yang telah mereka dapatkan. Mereka lebih fokus pada jawaban akhir ketimbang cara yang mereka pakai untuk menyelesaikan masalah tersebut. Penelitian lain yang menunjukkan bahwa ada siswa yang belum mengembangkan kemampuan memecahkan masalah matematika dengan baik adalah hasil penelitian Purbaningrum (2017, yang juga dikutip dalam Kurniadi & Purwaningrum, 2018). Penelitian itu menyebutkan bahwa siswa masih kesulitan saat diminta untuk menyelesaikan soal matematika yang tidak biasa. Hal ini terjadi karena mereka lebih sering mengerjakan soal-soal rutin yang ada di buku, sehingga mereka tidak terbiasa dengan soal-soal praktik sehari-hari yang bertema tertentu.

Berikut adalah solusi yang cocok untuk mengatasi permasalahan rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika dengan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dan Video Pembelajaran Interaktif, antara lain guru dapat memutar video pembelajaran tentang konsep atau konteks masalah di dalam kelompok. Guru dapat menjeda video pada titik-titik krusial dan

memberikan pertanyaan diskusi terarah yang harus dijawab bersama oleh kelompok. Hal ini mendorong semua anggota kelompok untuk fokus pada stimulus yang sama dan bisa dirancang agar setiap anggota harus menyumbangkan ide pada setiap jeda. Guru juga dapat menggunakan video interaktif yang menjelaskan konsep dasar matematika menggunakan contoh-contoh dunia nyata (*CTL*) yang mudah dipahami siswa kelas III SD (misalnya, perkalian dengan menghitung roda sepeda, pembagian dengan membagi kue).

Untuk menyelesaikan masalah, sebaiknya kita mencoba berbagai cara untuk mengatasinya. Pada masalah yang lebih rumit, penyelesaian yang efektif harus bisa mengutamakan serta menilai keberhasilan dari alternatif solusi yang ada. Metode POLYA dianggap mampu membantu siswa dalam proses menyelesaikan masalah. Penerapan metode pemecahan masalah POLYA bisa meningkatkan hasil belajar siswa dalam menjawab soal cerita. Dengan menggunakan pendekatan yang terencana dan sistematis seperti metode POLYA, siswa akan lebih mudah memahami konsep masalah yang dihadapi dan dapat dengan cepat menyelesaikan masalah matematika (Nisa & Wandani, 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas, keunggulan penelitian ini menggabungkan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan Video Pembelajaran Interaktif (VIPI) karena dua alasan utama. Peneliti memilih CTL untuk menghubungkan pelajaran yang diajarkan dengan kehidupan nyata. Hal ini membantu siswa melihat bagaimana pelajaran berhubungan dengan pengalaman sehari-hari mereka. Hal ini juga meningkatkan semangat belajar dan pemahaman yang lebih baik. Menggabungkannya dengan video pembelajaran interaktif penting untuk membuat pembelajaran kontekstual lebih modern dan efektif.

Video tersebut tidak hanya menyajikan simulasi dan visualisasi konteks dunia nyata yang kaya dan sulit ditiru di kelas. Video tersebut juga memfasilitasi keterlibatan aktif siswa dengan elemen interaktif, seperti kuis dan umpan balik langsung. Hal ini sangat penting untuk prinsip "konstruktivisme" dalam CTL. Kombinasi kedua komponen ini diyakini dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa secara signifikan, melampaui metode pembelajaran

tradisional. Oleh sebab itu, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Contextual Teaching & Learning* (CTL) Berbantuan Video Pembelajaran Interaktif (VIPI) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa Kelas III SD”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga dalam mengatasi masalah pembelajaran matematika yang lebih luas di wilayah Kabupaten Semarang dan sekitarnya serta seluruh sekolah dasar di Indonesia yang memiliki masalah serupa.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan sebelumnya, kita bisa merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III melalui penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching & Learning* berbantuan media Video Pembelajaran Interaktif di SDN Bergaslor 01?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching & Learning* berbantuan media Video Pembelajaran Interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III SDN Bergaslor 01?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang sudah disebutkan, dapat diambil tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III melalui penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching & Learning* berbantuan media Video Pembelajaran Interaktif di SDN Bergaslor 01.
2. Terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching & Learning* berbantuan media Video Pembelajaran Interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III SDN Bergaslor 01.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan pada dunia pengetahuan di bidang pendidikan matematika, terutama tentang dampak model CTL yang menggunakan video pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa di sekolah dasar. Hasil dari penelitian ini bisa menjadi dasar untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan.

2. Manfaat Praktis

- a) Manfaat praktis untuk guru adalah menawarkan cara baru yang kreatif dan efisien dalam mengajarkan cara menyelesaikan masalah matematika kepada siswa kelas III SD.
- b) Manfaat praktis untuk siswa adalah meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan soal matematika, menjadikan pelajaran matematika lebih seru dan menyenangkan, serta mengurangi rasa takut mereka terhadap mata pelajaran ini.
- c) Manfaat praktis untuk sekolah adalah memberikan informasi dan saran tentang cara menerapkan metode pengajaran yang dapat memperbaiki mutu pembelajaran matematika di sekolah dasar.
- d) Manfaat praktis untuk para Pembuat Kebijakan Pendidikan adalah memberikan data nyata yang bisa digunakan sebagai acuan dalam membuat kebijakan untuk pengembangan metode pengajaran matematika di sekolah dasar.