

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika berperan penting dalam pendidikan, karena matematika merupakan mata pelajaran yang dapat membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Depdiknas menjelaskan bahwa pelajaran matematika sangat perlu diberikan kepada seluruh siswa mulai dari sekolah dasar sampai tingkat perguruan tinggi, untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerjasama.¹ Agar memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerjasama, maka diperlukan suatu proses pembelajaran matematika yang mampu melatih siswa mengembangkan keterampilan berpikirnya. Pembelajaran matematika memiliki peranan penting karena pembelajaran matematika melatih siswa dalam mengembangkan kreatifitas berpikir sehingga siswa dapat menerapkannya untuk memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-harinya.² Proses pembelajaran matematika bukan hanya sekedar transfer ilmu dari guru kepada siswa, tetapi merupakan suatu proses yang diupayakan oleh guru agar siswa bisa aktif dengan berbagai cara untuk

¹ I Wayan Darma Santika, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Setting Pembelajaran Daring terhadap Prestasi Belajar Matematika dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas X SMA," dalam *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 10, no. 10 (2020): 105-117

² Dwi Rahmah Dayani dan Hasanuddin, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berdasarkan Self Confidence Siswa SMP Negeri 1 Sungai Batang," dalam *Juring: Journal for Research Mathematics Learning* 3, no. 1 (2020): 91-100

membangun sendiri pengetahuan yang dimilikinya.³

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran matematika agar siswa memiliki kemampuan diantaranya: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola, sifat atau melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, grafik atau diagram untuk memperjelas keadaan atau masalah; (5) memiliki sifat menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.⁴ Sedangkan menurut *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) 2000, terdapat lima standar proses yang ditekankan dari pembelajaran matematika yaitu: (1) kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*); (2) penalaran dan pembuktian (*reasoning and proof*); (3) komunikasi matematis (*communication*); (4) keterkaitan dalam matematika (*connection*); dan (5) representasi (*representation*).⁵

³ Neni Nadiroti Muslihah dan Eko Fajar Suryaningrat, "Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis," dalam *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 3 (2021): 553-564

⁴ *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah*, (Jakarta, 2006), hal. 346

⁵ Pony Salimah Nurkhaffah dan Ali Mahmudi, "Efektivitas Model Pembelajaran CTL Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Model Polya terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa," dalam *Jurnal Pedagogi Matematika dan Sains* 7, no. 1 (2018): 1-11

Berdasarkan tujuan pembelajaran dalam Standar Isi dan NCTM, diketahui bahwa salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa adalah kemampuan pemecahan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika di Indonesia yang harus dikuasai oleh siswa adalah kemampuan pemecahan masalah matematis. Dalam pembelajaran, kemampuan pemecahan masalah siswa dapat dilihat dari kemampuannya menemukan pemecahan untuk menyelesaikan masalahnya.

Menurut Polya yang dikutip oleh Amir, pemecahan masalah merupakan usaha untuk mencari jalan keluar dari suatu kesulitan untuk mencapai tujuan yang tidak segera dapat tercapai.⁶ Suhartini, dkk mendefinisikan bahwa pemecahan masalah adalah suatu proses untuk memperoleh jawaban terbaik dari sebuah masalah.⁷ Nurfatanah, dkk mengatakan dalam proses pemecahan masalah, siswa dapat berusaha untuk mempelajari konsep yang belum diketahuinya, sehingga dapat menjadikan pembelajaran sebagai pengalaman belajar selanjutnya dengan masalah/soal yang berbobot sama.⁸ Dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah merupakan segala bentuk usaha untuk memperoleh jawaban atau solusi terbaik dari sebuah masalah dengan berusaha mempelajari konsep yang belum diketahui melalui pengalaman belajarnya.

Kemampuan pemecahan masalah matematika dalam pembelajaran matematika merupakan modal utama dalam pembelajaran matematika yang perlu

⁶ Mohammad Faizal Amir, "Pengaruh Pembelajaran Kontekstual terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar," dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, (2015): 34–42

⁷ Iin Suhartini, dkk, "Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dan Kemandirian Belajar Siswa di MTs Miftahussalam Medan," dalam *Jurnal PARADIKMA* 9, no. 3 (2016): 62–71

⁸ Nurfatanah, dkk, "Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar," dalam *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar "Menyongsong Transformasi Pendidikan Abad 21"*, (2018): 546–551

dimiliki siswa untuk menyelesaikan masalah yang terdapat pada soal-soal matematika dan permasalahan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.⁹ Menurut NCTM kemampuan pemecahan masalah matematika merupakan kemampuan esensial yang direkomendasikan dalam mempelajari matematika untuk melatih dan mengembangkan kemampuan pemecahan masalah sejak berada di sekolah dasar sehingga siswa akan terbiasa menyusun strategi dalam memecahkan masalah yang dihadapinya.¹⁰ Pemecahan masalah dianggap sebagai jantung dari pembelajaran matematika karena pemecahan masalah tidak hanya mempelajari konsep melainkan juga menekankan pada pengembangan metode keterampilan berpikir, sehingga siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan pemecahan masalahnya dalam kehidupan sehari-hari.¹¹ Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis dalam pembelajaran matematika merupakan hal yang sangat penting.

Menurut Polya ada empat langkah yang harus dilakukan dalam pemecahan masalah, yaitu (1) memahami masalah, (2) merencanakan penyelesaian, (3) melaksanakan rencana penyelesaian, dan (4) memeriksa kembali penyelesaian.¹² Dalam pembelajaran matematika, siswa sering mengeluhkan tentang pelajaran matematika yang sulit, karena siswa kurang memahami permasalahan yang terdapat dalam soal, sehingga dapat berpengaruh pada kemampuan pemecahan masalah matematis. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yulia

⁹ Umayah, dkk, "Pengaruh Metode Contextual Teaching and Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika," dalam *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2019): 85–94

¹⁰ Nerru Pranuta Murnaka, dkk, "Efektifitas Pembelajaran dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis," dalam *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2018): 30–36

¹¹ Nurfatanah, dkk, "Kemampuan Pemecahan Masalah ...," hal. 547

¹² George Polya, *How To Solve It*, (Amerika: Princeton University Press, 1973), hal. 5-6

dan Sunggu bahwa jika siswa tidak merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika, maka dapat dikatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa itu tergolong baik.¹³

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di MTs Darussalam Ariyojeding Rejotangan Tulungagung, ditemukan sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam hal memahami permasalahan yang terdapat dalam matematika sehingga siswa tidak mampu merencanakan dan menyelesaikan pemecahan masalah secara tepat. Guru mengatakan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami masalah yang terdapat dalam persoalan matematika dan sulit menemukan pemecahan dari persoalan yang diberikan. Ketika mengalami kesulitan, siswa tidak terlalu aktif dalam proses interaksi tanya jawab antara guru dan temannya, karena seperti yang telah diketahui, proses pembelajaran yang dilakukan yaitu masih sering berpusat pada guru, dimana guru memberikan penjelasan materi, contoh soal dengan dilengkapi cara pengerjaannya, kemudian memberikan latihan soal kepada siswa. Sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadikan siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, yaitu hanya mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru. Oleh karena itu, proses pembelajaran kurang maksimal dan mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dan kesalahan dalam memahami dan memecahkan permasalahan yang terdapat pada soal dan berakibat terhadap rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

¹³ Putri Yulia dan Nencita O. Sunggu, "Efektivitas Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP N 16 Batam Tahun Pelajaran 2014/2015," dalam *Jurnal Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2016): 52–58

Hal yang perlu diselidiki untuk mengetahui penyebab rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa adalah proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pada penelitian yang dilakukan oleh Murnaka, dkk proses pembelajaran matematika yang dilakukan lebih berpusat pada guru.¹⁴ Hal ini mengakibatkan guru sebagai sumber ilmu dan mendominasi kegiatan di kelas sehingga siswa menjadi pasif dan berdampak pada rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Siswa yang pasif selama proses pembelajaran berlangsung ditandai dengan tidak adanya interaksi tanya jawab yang dapat mengakibatkan kemampuan pemecahan masalah yang dimilikinya tidak berkembang.¹⁵ Selain itu, Nurkhaffah dan Mahmudi mengatakan proses pembelajaran yang baik adalah mampu melibatkan siswa secara aktif dengan menerapkan model pembelajaran yang efektif dan inovatif, sehingga memberikan peluang lebih banyak untuk mengembangkan pemecahan masalah matematis siswa.¹⁶ Dikatakan juga oleh Arafani, dkk bahwa untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah diperlukan suatu upaya salah satunya yaitu melalui pendekatan pembelajaran yang dapat merangsang siswa agar dapat belajar secara aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif sehingga siswa akan memiliki sikap mandiri dalam belajar serta mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.¹⁷ Untuk mengatasi hal tersebut perlu menemukan solusi dalam proses pembelajaran yang diterapkan. Salah satu

¹⁴ Murnaka, dkk, "Efektifitas Pembelajaran dengan ...," hal. 31

¹⁵ La Ode Supriono, dkk, "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Question Card terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Paccerakkang," dalam *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 1 (2023): 279–287

¹⁶ Nurkhaffah dan Mahmudi, "Efektivitas Model Pembelajaran ...," hal. 4

¹⁷ Elma Lusiana Arafani, dkk, "Peningkatan Kemampuan Memecahkan Masalah Matematik Siswa SMP dengan Pendekatan Kontekstual," dalam *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2019): 323–332

solusi yang diberikan adalah dengan penerapan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran guna membantu siswa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah adalah model *Contextual Teaching and Learning*. Model *Contextual Teaching and Learning* adalah upaya pengelolaan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa, dimana materi pembelajaran dikaitkan dengan lingkungan sekitar, sehingga siswa akan lebih memahami materi yang diajarkan serta dapat mendorongnya menjadi lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.¹⁸ Pembelajaran kontekstual adalah usaha untuk menjadikan siswa aktif dalam memompa kemampuan diri tanpa merugi dari segi manfaat, karena siswa berusaha mempelajari konsep sekaligus menerapkan dan mengaitkannya dengan dunia nyata.¹⁹

Tahapan dalam model *Contextual Teaching and Learning* ini meliputi: 1) *grouping*: pengelompokan peserta didik; 2) *modelling*: pemusatan perhatian, penyampaian motivasi dan tujuan pembelajaran; 3) *questioning*: tahapan bertanya; 4) *learning community*: saling berbagi pengetahuan dan pendapat; 5) *inquiry*: kegiatan identifikasi dan penemuan; 6) *constructivism*: mengkonstruksi konsep dan membangun pemahaman; 7) *authentic assessment*: penilaian selama pembelajaran; dan 8) *reflection*: refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.²⁰

¹⁸ Sri Utaminingsih dan Naela Khusna Faella Shufa, *Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbasis Kearifan Lokal Kudus*, (Kudus: FKIP, 2019), hal. 9

¹⁹ Muslihah dan Suryaningrat, "Model Pembelajaran Contextual...", hal. 554

²⁰ Karunia Eka Lestari dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Yogyakarta: PT REFIKA ADITAMA, 2015), hal. 39

Berdasarkan tahapan tersebut pendekatan CTL merupakan pendekatan pembelajaran yang dapat membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan untuk memecahkan masalah-masalah nyata yang sedang dihadapinya, sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.²¹ Adapun kelebihan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menurut Sabroni antara lain: (1) pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil, artinya siswa dituntut untuk dapat menghubungkan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan sehari-hari; dan (2) pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep siswa karena model pembelajaran ini menganut pada aliran konstruktivisme, artinya seorang siswa dituntut untuk menemukan sendiri pengetahuannya.²²

Selain model pembelajaran, juga diperlukan media pembelajaran yang dapat mendukung. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa agar proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif.²³ Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk menciptakan tujuan pembelajaran yang diinginkan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.²⁴

Media pembelajaran yang dianggap dapat menciptakan suasana belajar lebih aktif adalah *Question Card* atau kartu pertanyaan. Media *Question*

²¹ Nurkhaffah dan Mahmudi, "Efektivitas Model Pembelajaran ...," hal. 5

²² Doni Sabroni, "Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa," dalam *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2017): 55–68

²³ Khairunnisak, "Penggunaan Media Kartu sebagai Strategi dalam Pembelajaran Membaca Permulaan: Studi Kasus di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh, Banda Aceh," dalam *Jurnal Pencerahan* 9, no. 2 (2015): 66–82

²⁴ Nurul Lailia, "Pengembangan Permainan Question Card Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa," dalam *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 16, no. 2 (2019): 61–68

Card/kartu pertanyaan adalah suatu media pembelajaran yang berbentuk kartu dan berisi soal atau masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata.²⁵ Media tersebut dapat menekankan pada pemikiran kritis dan kreatif siswa dalam memecahkan pertanyaan yang sesuai dengan permasalahan dalam kartu pertanyaan.²⁶

Beberapa hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penerapan model *Contextual Teaching and Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa adalah penelitian yang dilakukan oleh Umayah, dkk menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode *Contextual Teaching and Learning* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. Hal ini dapat diartikan bahwa ketepatan dalam pemilihan dan penerapan metode pembelajaran menjadikan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa bertambah menjadi lebih baik.²⁷ Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Arafani, dkk menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan pemecahan masalah dengan pendekatan pembelajaran kontekstual lebih baik daripada peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematik dengan pembelajaran biasa, karena pendekatan pembelajaran kontekstual dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan memiliki sikap positif terhadap pembelajaran matematika.²⁸ Dalam penelitian yang dilakukan oleh Bone, menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media kartu soal menjadikan siswa lebih aktif yang berarti siswa

²⁵ Wulansari dan Eunice Widyanti, "Penggunaan Question Card dalam Model Pembelajaran PBL dan Problem Solving terhadap Hasil Belajar Matematika," dalam *Jurnal Ekuivalen-Pendidikan Matematika* 28, no. 1 (2017): 116–121

²⁶ *Ibid.*

²⁷ Umayah, dkk, "Pengaruh Metode Contextual ...," hal. 93

²⁸ Arafani, dkk, "Peningkatan Kemampuan Memecahkan ...," hal. 329

cenderung positif dalam mengikuti proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.²⁹

Dari beberapa hasil penelitian di atas belum ditemukan penelitian yang lebih spesifik tentang pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *Question Card* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* dengan menggunakan bantuan media berupa *Question Card* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian berjudul **“Pengaruh Model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *Question Card* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII MTs Darussalam Ariojeding Rejotangan Tulungagung”**.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi permasalahan dapat dirumuskan bahwa:

- a. Model pembelajaran matematika yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa pasif.
- b. Media pembelajaran yang digunakan kurang variatif.
- c. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa tergolong rendah.

²⁹ Annisa Mawarni Bone, “Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar,” dalam *Jurnal JEER: Journal of Elementary Educational Research* 1, no. 1 (2021): 1–8

2. Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

- a. Menggunakan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *Question Card* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis.
- b. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa diperoleh melalui hasil *posttest*.
- c. Penelitian dilakukan di kelas VIII MTs Darussalam Ariyojeding Rejotangan Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII MTs Darussalam Ariyojeding Rejotangan Tulungagung yang diajar dengan model pembelajaran langsung?
2. Bagaimana kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII MTs Darussalam Ariyojeding Rejotangan Tulungagung yang diajar dengan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *Question Card*?
3. Apakah terdapat pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *Question Card* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII MTs Darussalam Ariyojeding Rejotangan Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII MTs Darussalam Ariyojeding Rejotangan Tulungagung yang diajar dengan model pembelajaran langsung.
2. Untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII MTs Darussalam Ariyojeding Rejotangan Tulungagung yang diajar dengan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *Question Card*.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *Question Card* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII MTs Darussalam Ariyojeding Rejotangan Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu:

1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan dalam dunia pendidikan, khususnya matematika dan gambaran tentang pengaruh *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *Question Card* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika dengan menampilkan model pembelajaran yang aktif sehingga mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi guru dalam pembelajaran matematika melalui penerapan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *Question Card*. Semakin kreatif dan inovatif model dan media pembelajaran yang digunakan, siswa akan semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan dan masukan dalam penggunaan model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *Question Card* untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pemahaman, wawasan, dan pengalaman bagi peneliti dalam penerapan model dan media pembelajaran matematika, khususnya model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *Question Card*.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, maka diperoleh hipotesis penelitian sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *Question Card* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII MTs Darussalam Ariyojeding Rejotangan Tulungagung.

H_1 : Terdapat pengaruh model *Contextual Teaching and Learning* berbantuan *Question Card* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII MTs Darussalam Ariyojeding Rejotangan Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

a. Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual mengenai prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam perencanaan dan pelaksanaan aktivitas pembelajaran.³⁰

b. Model *Contextual Teaching and Learning*

Model *Contextual Teaching and Learning* adalah upaya pengelolaan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa, dimana materi pembelajaran dikaitkan dengan lingkungan sekitar, sehingga siswa akan lebih

³⁰ Agus Purnomo, dkk, *Pengantar Model Pembelajaran*, (Lombok: Yayasan Hamjah Diha, 2022), hal. 60

memahami materi yang diajarkan serta dapat mendorong siswa menjadi lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.³¹

c. *Question card*

Question card adalah suatu media pembelajaran yang berbentuk berbentuk kartu disertai dengan gambar yang menarik dan berisi soal atau masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata.³²

d. Kemampuan pemecahan masalah

Menurut Polya yang dikutip oleh Amir, kemampuan pemecahan masalah merupakan usaha untuk mencari jalan keluar dari suatu kesulitan untuk mencapai tujuan yang tidak segera dapat tercapai.³³

2. Secara Operasional

a. Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah rencana yang disusun secara sistematis yang memuat seluruh kegiatan yang dilakukan pada saat pembelajaran antara siswa dan guru di dalam kelas demi tercapainya tujuan yang diinginkan.

b. Model *Contextual Teaching and Learning*

Model *Contextual Teaching and Learning* adalah model pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang sedang diajarkan dengan masalah nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

c. *Question card*

Question Card atau kartu pertanyaan merupakan media pembelajaran yang berupa kartu berisi soal/pertanyaan mengenai suatu permasalahan.

³¹ Lestari dan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan...*, hal. 39

³² Wulansari dan Widyanti, "Penggunaan Question Card ...", hal. 118

³³ Amir, "Pengaruh Pembelajaran Kontekstual ...", hal. 36

d. Kemampuan pemecahan masalah

Kemampuan pemecahan masalah adalah segala usaha untuk memperoleh jawaban atau solusi terbaik dari sebuah masalah dengan berusaha mempelajari konsep yang belum diketahui melalui pengalaman belajarnya.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang menjadi langkah-langkah dalam proses penyusunan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian ini memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, motto, halaman persembahan, prakarta, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian Utama (Inti)

Pada bagian ini memuat uraian sebagai berikut:

a. Bab I (Pendahuluan)

Bab ini berisi uraian mengenai latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

b. Bab II (Landasan Teori)

Bab ini berisi landasan teori yang memuat model pembelajaran, model *contextual teaching and learning*, kemampuan pemecahan masalah matematis, *question card*, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

c. Bab III (Metode Penelitian)

Bab ini berisi tentang rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi penelitian, sampel penelitian dan teknik *sampling*, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

d. Bab IV (Hasil Penelitian)

Bab ini berisi deskripsi data, analisis data, dan pengujian hipotesis.

e. Bab V (Pembahasan)

Bab ini berisi rekapitulasi hasil dan pembahasan hasil penelitian.

f. Bab VI (Penutup)

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian ini terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup peneliti.