

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 telah menciptakan tantangan yang lebih besar dan berbeda dari era sebelumnya. Salah satu perubahan utama adalah percepatan inovasi di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, yang menuntut kemampuan pemecahan masalah sebagai kompetensi penting dalam pendidikan abad 21 untuk menghadapi kompleksitas tugas dan permasalahan di era modern (Sucipta *et al.*, 2023). Perkembangan ini erat kaitannya dengan pelajaran matematika, karena matematika berperan penting dalam melatih kemampuan pemecahan masalah yang dibutuhkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia kerja dan teknologi abad ke-21. Hal ini sependapat dengan Dwi *et al* (2022) yang menyatakan bahwa matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pengembangan ilmu dan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran matematika yang mampu mengembangkan kemampuan matematis siswa secara efektif.

Menurut *National Council of Teachers of Mathematics* NCTM (2000) ada lima kemampuan dasar yang digunakan dalam proses belajar matematika yaitu kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), penalaran dan pembuktian (*reasoning and proof*), komunikasi (*communication*), koneksi (*connection*), dan kemampuan representasi (*representation*). Berdasarkan lima kemampuan dasar yang harus dimiliki, kemampuan pemecahan masalah memiliki peran penting karena menjadi inti dalam proses pembelajaran matematika dan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis lainnya. Sejalan dengan hal tersebut Latifah *et al* (2021) menegaskan bahwa kemampuan pemecahan masalah merupakan tujuan umum pembelajaran matematika. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan pemecahan masalah matematis perlu mendapat perhatian khusus dalam pembelajaran matematika.

Rahmmatiya & Miatun (2020) menyatakan kemampuan pemecahan masalah matematis dapat diartikan sebagai kemampuan siswa dalam menghadapi dan

menyelesaikan berbagai permasalahan, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran matematika. Proses pemecahan masalah dalam matematika menuntut siswa untuk menerapkan metode, prosedur, serta strategi penyelesaian yang logis dan dapat dibuktikan kebenarannya secara sistematis. Pandangan ini sejalan dengan pendapat Polya (1973) yang menyatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis melibatkan empat tahapan yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Selain itu, NCTM (2000) menyatakan kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan esensial yang harus dikembangkan karena menjadi inti pembelajaran matematika dan mendukung penguasaan kemampuan matematis lainnya.

Siswa memerlukan kemampuan pemecahan masalah dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Namun pada kenyataannya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih tergolong rendah. Hal ini berdasarkan hasil yang diperoleh dari sistem pendidikan menengah di dunia yang dikeluarkan oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2019, Indonesia menempati peringkat ke 74 dari 79 negara dengan skor 379 dan hasil yang diperoleh pada tahun 2022, Indonesia menempati peringkat ke 66 dari 76 dan memperoleh skor 366 pada bidang matematika (Rusmini *et al.*, 2024). Menurut Rosehana & Herudin (2023), salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya skor PISA adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep pemecahan masalah, sehingga siswa cenderung melakukan kesalahan atau kekeliruan dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Kondisi tersebut sejalan dengan pendapat Siswanto (2024) yang mengemukakan bahwa rendahnya peringkat peserta didik Indonesia dalam studi PISA dipengaruhi oleh keterbatasan kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang bersifat nonrutin.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika di SMA Negeri 1 Sawang menyatakan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan dalam memahami maksud soal secara menyeluruh, menentukan langkah penyelesaian yang sesuai, serta menilai kembali kebenaran jawaban yang diperoleh. Guru juga mengungkapkan bahwa siswa cenderung menyelesaikan soal dengan meniru

contoh yang diberikan, sehingga ketika dihadapkan pada permasalahan dengan bentuk yang berbeda, mereka mengalami kesulitan dalam merancang strategi pemecahan masalah secara mandiri.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas X-1 SMA Negeri 1 Sawang yang terdiri dari 17 siswa dengan memberikan tes kemampuan pemecahan masalah matematis pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Soal yang digunakan bersumber dari (Usman *et al.*, 2022). Berikut disajikan soal beserta jawaban siswa yang menunjukkan bahwa masih terdapat siswa belum mampu memenuhi tahapan pemecahan masalah secara lengkap :

1. Sebuah kios menjual bermacam-macam buah diantaranya Apel, Anggur dan Jeruk. Isal membeli 1 kg apel, 3 kg anggur, dan 2 kg jeruk dengan harga Rp. 33.000,-. Adil membeli 2 kg apel, 1 kg anggur dan 1 kg jeruk dengan harga Rp. 23.500,-, Mondri membeli 1 kg apel, 2 kg anggur, dan 3 kg jeruk dengan harga Rp. 36.500,- . Berapakah harga perkilogram apel, anggur, dan jeruk ?

Tentukan :

- Informasi apa yang diketahui dari soal tersebut
- Buatlah model matematika dari soal tersebut
- Tentukan hasil dari soal tersebut
- Berikan kesimpulan dari hasil yang sudah diperoleh

Gambar 1.1 Soal Nomor 1 Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

7) 1) ~~1 kg jeruk~~ 1 kg jeruk dengan harga Rp 23.500, jadi Mondri membeli 1 kg jeruk 12

6) $2x + 1y + 1z = 23.500$ 2x

$$= \frac{15.500}{2x}$$

$$= 5.500$$

jadi harga 1 kg jeruk

d) jadi harga 1 kg jeruk diperoleh

1 kg jeruk	= 5.500
1 kg apel	= 5.500
1 kg anggur	= 7.720

b.

Gambar 1.2 Jawaban Siswa Pada Soal Nomor 1

Berdasarkan gambar di atas, pada poin (a) siswa belum menuliskan apa yang diketahui dan ditanya pada soal. Pada poin (b) siswa belum menuliskan model matematika yang sesuai. Pada poin (c) siswa menuliskan penyelesaian tetapi tidak sesuai dengan langkah penyelesaian. Sementara itu pada poin (d) siswa menuliskan kesimpulan tetapi dengan jawaban yang salah.

Hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis dari 17 siswa pada soal nomor 1 maka, diperoleh persentase siswa yang memenuhi indikator memahami masalah yaitu 66,18% dengan kategori tinggi, persentase pada indikator merencanakan penyelesaian yaitu 77,94% dengan kategori tinggi, indikator melaksanakan penyelesaian memiliki persentase 60,29% dengan kategori tinggi, kemudian pada indikator memeriksa kembali memperoleh persentase sebesar 25% dengan kategori kurang. Sehingga diperoleh rata-rata persentase sebesar 57,35% dengan kategori sedang. Dilihat dari hasil persentase masing-masing indikator siswa kurang memenuhi pada indikator keempat yaitu memeriksa kembali hasil yang sudah diperoleh.

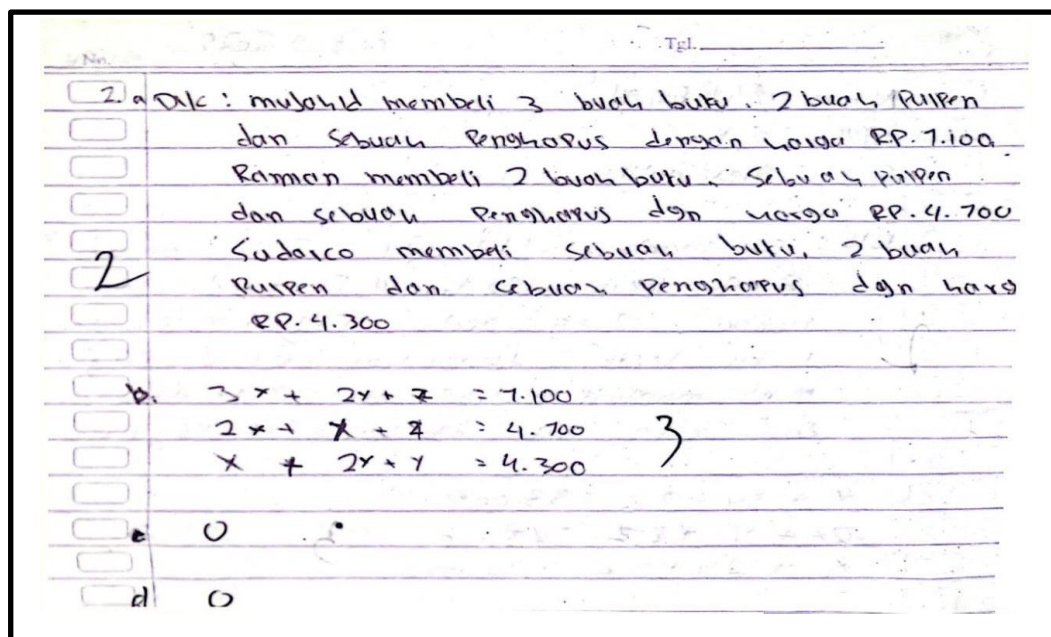
Berikutnya, disajikan soal dan jawaban nomor 2 tes kemampuan pemecahan masalah matematis sebagai :

2. Pada sebuah toko Copystar Mujahid membeli 3 buah buku, 2 buah pulpen dan sebuah penghapus dengan harga Rp. 7.100,-. Ramlan membeli 2 buah buku, sebuah pulpen dan sebuah penghapus dengan harga Rp. 4.700,-. Sudarco membeli sebuah buku, 2 buah pulpen dan sebuah penghapus dengan harga Rp. 4.300,-. Berapakah harga untuk sebuah buku, pulpen dan penghapus ?

Tentukan :

- a) Informasi apa yang diketahui dari soal tersebut
- b) Buatlah model matematika dari soal tersebut
- c) Tentukan hasil dari soal tersebut
- d) Berikan kesimpulan dari hasil yang sudah diperoleh

Gambar 1.3 Soal Nomor 2 Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis



Gambar 1.4 Jawaban Siswa Pada Soal Nomor 2

Berdasarkan jawaban siswa pada soal nomor 2 dapat dilihat pada poin (a) siswa menuliskan apa yang diketahui tetapi belum menuliskan apa yang ditanya pada soal. Pada poin (b) siswa menuliskan model matematika tetapi belum lengkap. Pada poin (c) siswa belum melaksanakan penyelesaian. Terakhir pada poin (d) siswa belum memperoleh kesimpulan.

Hasil tes kemampuan pemecahan masalah matematis dari 17 siswa pada soal nomor 2 maka, diperoleh persentase siswa yang memenuhi indikator memahami masalah yaitu 32,35% dengan kategori rendah, pada indikator merencanakan penyelesaian persentase hasil jawaban yaitu 42,65% dengan kategori sedang, indikator melaksanakan penyelesaian memiliki persentase 8,82% dengan kategori sangat rendah, kemudian pada indikator memeriksa kembali memperoleh persentase sebesar 2,95% dengan kategori sangat rendah. Sehingga diperoleh rata-rata persentase sebesar 21,69% dengan kategori rendah.

Hasil rata-rata keseluruhan tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang dilakukan kepada 17 orang siswa diperoleh persentase pada indikator memahami masalah yaitu 49,26% dengan kategori sedang. Pada indikator merencanakan penyelesaian diperoleh persentase sebesar 60,29% dengan kategori tinggi. Selanjutnya, indikator melaksanakan penyelesaian diperoleh

persentase sebesar 34,56% dengan kategori rendah, sedangkan pada indikator memeriksa kembali diperoleh persentase sebesar 13,97% dengan kategori sangat rendah. Dengan demikian, rata-rata persentase kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yaitu 39,52% dengan kategori rendah.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah masih tergolong rendah terutama pada indikator melaksanakan penyelesaian dan indikator memeriksa hasil. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya siswa belum mampu menerapkan strategi penyelesaian yang tepat. Meskipun siswa telah sering diberikan berbagai latihan soal, hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan untuk mengidentifikasi inti masalah secara tepat dan menyusun strategi penyelesaian yang sistematis. Sejalan dengan pendapat Safitri (2025) menyatakan bahwa siswa sering mengalami hambatan menerapkan strategi pemecahan masalah seperti merencanakan dan melaksanakan penyelesaian dikarenakan siswa belum terbiasa berpikir secara sistematis dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

Menurut Ifada (2024) peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa tidak hanya memerlukan pengembangan kemampuan secara individual, tetapi juga melalui pendekatan kolaborasi. Siswa perlu terlibat dalam kegiatan diskusi dan kerja sama dengan teman sebaya untuk saling bertukar ide dan strategi dalam menyelesaikan permasalahan matematika (Elvierayani *et al.*, 2023). Oleh karena itu, keterampilan kolaborasi menjadi salah satu keterampilan penting yang perlu dimiliki siswa dalam menunjang proses pembelajaran. Menurut Sarifa & Nurita (2023) keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan bekerja sama yang dilakukan siswa melalui interaksi dan pertukaran ide untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Selain itu, Ulhusna & Diana (2020) menyatakan bahwa keterampilan kolaborasi berperan penting dalam pembelajaran karena dapat memperluas pengetahuan siswa, di mana penyelesaian masalah secara kolaboratif memungkinkan diperolehnya lebih banyak gagasan dan pemahaman.

Melalui hasil observasi selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) tahun 2025 di SMA Negeri 1 Sawang, terlihat bahwa keterampilan kolaborasi

siswa dalam pembelajaran matematika masih belum berkembang secara optimal. Sebagian siswa enggan terlibat dalam pembelajaran berkelompok, sehingga interaksi dan kerja sama antar siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika belum terbentuk dengan baik. Siswa juga menunjukkan keterbatasan dalam mengemukakan maupun menanggapi pendapat teman, serta kurang mampu bekerja sama dalam pembagian peran dan tanggung jawab saat menyelesaikan tugas kelompok. Selain itu, meskipun berada dalam kelompok, siswa cenderung bekerja secara individual, sehingga proses saling membantu dan bertukar strategi pemecahan masalah jarang terjadi. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan kolaborasi siswa masih tergolong rendah dalam proses pembelajaran.

Peneliti melakukan observasi lanjutan terhadap keterampilan kolaborasi dengan memberikan angket kepada siswa kelas X-1 yang memuat 20 pernyataan, yang terdiri dari 10 pernyataan positif dan 10 pernyataan negatif. Pernyataan dalam angket disusun berdasarkan indikator keterampilan kolaborasi peserta didik yaitu : a) kemampuan bekerja sama; b) kemampuan bertanggung jawab; c) kemampuan berkompromi; d) kemampuan berkomunikasi; e) sikap fleksibilitas (Afdilla *et al.*, 2024). Hasil observasi tersebut diperoleh rata-rata 48% dengan kategori sedang pada indikator kemampuan bekerja sama, 51% dengan kategori sedang pada indikator kemampuan bertanggung jawab, 51% dengan kategori sedang pada indikator kemampuan berkompromi, 50% dengan kategori sedang pada indikator kemampuan berkomunikasi, dan 48% dengan kategori sedang pada indikator sikap fleksibilitas. Secara keseluruhan rata-rata keterampilan kolaborasi siswa yaitu 58% dengan kategori sedang. Menurut Arviana & Pusporini (2023) keterampilan kolaborasi pada kategori sedang perlu ditingkatkan, karena melalui kolaborasi siswa dapat bertukar ide serta strategi dengan teman sebaya dalam menyelesaikan permasalahan.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), pembelajaran matematika di kelas masih didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Dalam proses pembelajaran, guru lebih banyak menjelaskan materi dan contoh soal, sementara siswa cenderung pasif, hanya mencatat dan mengikuti langkah penyelesaian yang diberikan tanpa

dilibatkan secara aktif dalam proses berpikir dan diskusi. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terlatih dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah serta keterampilan kolaborasi. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika masih belum optimal, sehingga pembelajaran kurang menarik. Berdasarkan hal tersebut diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu memaksimalkan keaktifan serta menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Agustina *et al.*, 2022). Hal ini diperkuat oleh Listiana *et al* (2022) yang menyatakan bahwa guru memiliki peran penting dalam mengatasi permasalahan pembelajaran, di mana selama proses pembelajaran berlangsung guru diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna sehingga dapat mengembangkan pemahaman serta kemampuan siswa secara optimal.

Menurut Asriyah (2024) salah satu model pembelajaran yang dipandang mampu mengatasi rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis dan keterampilan kolaborasi siswa adalah model pembelajaran REACT (*Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, dan Transferring*). Model pembelajaran ini pertama kali diperkenalkan oleh *Center of Occupational Research and Development* (CORD) di Amerika (Nurhasanah & Luritawaty, 2021). REACT merupakan salah satu pengembangan dari pembelajaran kontekstual yang menekankan keterkaitan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa (Marsuki & Habibah, 2020). Menurut Noerjuniaty *et al* (2022) model pembelajaran REACT melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual, sehingga membantu siswa dalam memahami konsep serta menerapkannya dalam penyelesaian permasalahan. Setiap tahapan dalam model REACT mendorong siswa untuk tidak hanya memahami konsep matematika secara prosedural, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir dalam menyelesaikan permasalahan secara sistematis. terdapat lima tahapan pembelajaran REACT menurut Crawford (2001) yaitu: *Relating* (mengaitkan), *Experiencing* (mengalami), *Applying* (menerapkan), *Cooperating* (bekerja sama), dan *Transferring* (mentransfer). Melalui tahap *relating*, siswa mengaitkan materi atau konsep matematika dengan pengalaman,

pengetahuan awal, serta situasi nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Tahapan *experiencing*, siswa dilatih memperoleh pemahaman konsep melalui pengalaman langsung, seperti melakukan eksplorasi, pengamatan, percobaan, atau penemuan secara mandiri maupun berkelompok. Tahapan *applying* siswa menerapkan konsep, prinsip, dan prosedur matematika yang telah dipahami untuk menyelesaikan permasalahan. Selanjutnya, pada tahap *cooperating* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan permasalahan, dan pada tahapan *transferring*, siswa menerapkan pengetahuan, konsep, serta strategi pemecahan masalah matematis yang telah dipelajari untuk menyelesaikan permasalahan baru.

Kemampuan pemecahan masalah matematis dalam penelitian ini dipahami sebagai kemampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan secara sistematis dan logis. Kemampuan tersebut diukur berdasarkan indikator kemampuan pemecahan masalah matematis menurut Polya (1973) yaitu : a) memahami masalah, b) merencanakan penyelesaian, c) melaksanakan penyelesaian, d) memeriksa kembali hasil yang diperoleh. Indikator ini relevan dengan dengan penerapan model pembelajaran REACT, dimana pada tahap *relating* dan *experiencing* membantu siswa memahami masalah, tahap *applying* siswa menerapkan strategi penyelesaian, serta tahap *transferring* siswa diminta untuk menerapkan serta mengevaluasi solusi pada permasalahan yang berbeda. Sementara itu, tahap *cooperating* mendukung seluruh proses pembelajaran melalui diskusi dan bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan, yang secara langsung mendukung pengembangan keterampilan kolaborasi.

Keterampilan kolaborasi dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan siswa untuk bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan. Indikator kolaborasi relevan dengan penerapan model pembelajaran REACT, khususnya pada tahap *cooperating*, yang menekankan pentingnya kerja sama dan diskusi antar siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Melalui aktivitas kolaborasi tersebut, siswa tidak hanya belajar menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama, tetapi juga mengembangkan kemampuan komunikasi, menghargai

pendapat orang lain, serta membangun pemahaman konsep secara lebih mendalam (Muamala & Wulandari, 2024).

Selain penerapan model pembelajaran yang tepat, pengembangan kemampuan pemecahan masalah matematis dan keterampilan kolaborasi siswa juga memerlukan dukungan media pembelajaran yang efektif. Menurut (Wulandari *et al* (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk disandingkan dengan model pembelajaran REACT adalah media video pembelajaran. Sejalan dengan pendapat (Sibarani & Mendrofa (2024) yang menjelaskan bahwa video pembelajaran sebagai media audio-visual mampu menarik perhatian siswa serta mendorong keterlibatan aktif dan kerja sama dalam proses pembelajaran. Penggunaan video pembelajaran mendukung tahapan *experiencing* membantu siswa memahami permasalahan kontekstual sehingga berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan keterampilan kolaborasi siswa.

Penggunaan model pembelajaran REACT untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa didukung oleh penelitian (Nurhasanah & Luritawaty (2021) menyatakan bahwa model pembelajaran REACT dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dengan cukup baik. Serta didukung oleh penelitian Muis *et al* (2025) yang menyatakan model pembelajaran REACT memperoleh nilai 63,62 yang artinya model pembelajaran REACT lebih mempengaruhi peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Namun berdasarkan penelitian terdahulu, hanya berfokus pada kemampuan pemecahan masalah matematis dan belum mengkaji keterampilan kolaborasi secara bersamaan. Selain itu, pemanfaatan media video pembelajaran yang dikombinasikan dengan model pembelajaran REACT juga masih terbatas.

Berdasarkan uraian permasalahan dan kajian teori serta hasil penelitian terdahulu tersebut, perlu dilakukan penelitian yang menerapkan model pembelajaran REACT berbantuan video pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan keterampilan kolaborasi siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian

dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring* (REACT) Berbantuan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Keterampilan Kolaborasi Siswa**”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah penelitian sebagai berikut :

- a. Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih tergolong rendah.
- b. Keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran matematika berada pada kategori sedang.
- c. Pembelajaran matematika di kelas masih menggunakan pendekatan yang berpusat pada guru (*teacher centered*).
- d. Media pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

- a. Penelitian ditujukan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring* (REACT) berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan kolaborasi siswa.
- b. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring* (REACT) berbantuan video pembelajaran.
- c. Pada penelitian ini yang akan diukur adalah kemampuan pemecahan masalah matematis dan keterampilan kolaborasi siswa.
- d. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Sawang.
- e. Materi yang akan digunakan adalah materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

- a. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring* (REACT) berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas X-1 SMA Negeri 1 Sawang pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel?
- b. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring* (REACT) berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan kolaborasi siswa kelas X-1 SMA Negeri 1 Sawang pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring* (REACT) berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas X-1 SMA Negeri 1 Sawang pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel.
- b. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring* (REACT) berbantuan video pembelajaran terhadap keterampilan kolaborasi siswa kelas X-1 SMA Negeri 1 Sawang pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat yaitu sebagai berikut :

- a. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini memberikan berbagai manfaat dalam hal meningkatkan informasi terkait pengaruh model pembelajaran *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring* (REACT) berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan kolaborasi siswa.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring* (REACT) berbantuan video pembelajaran terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan kolaborasi siswa.

2) Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif proses pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan keterampilan kolaborasi siswa.

3) Bagi Siswa

Penelitian ini dapat membantu siswa memahami dan mendalami materi serta dapat memperbaiki kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.