**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **LATAR BELAKANG**

Perkembangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu mengalami perkembangan yang begitu pesat, begitupun dengan masyarakatnya terus menerus mengalami perubahan. Perkembangan dan perubahan yang terjadi dikehidupan masyarakat, bangsa dan negara Indonesia tidak lepas dari adanya perkembangan dan perubahan global. Hal tersebut memberikan dampak pula pada jalannya proses pendidikan, sehingga pendidikan pun perlu mengikuti perkembangan yang terjadi dan diperlukan adanya perubahan sistem pendidikan nasional salah satunya penyempurnaan kurikulum.

Penyempurnaan kurikulum dimaksudkan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional untuk mempersiapkan masyarakat yang mampu bersaing dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan berhasil di masa depan. Di Indonesia sendiri telah mengalami berkali-kali penggantian kurikulum dari tahun ke tahun.salah satunya perubahan dari kurikulum 2004 atau yang biasa disebut dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) diganti dengan Kurikulum 2006 atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

KTSP dalam Trianto (2010:13) merupakan penjabaran lebih lanjut dan sekaligus sebagai evaluasi dari KBK pada tingkat-tingkat satuan pendidikan. Dengan demikian, KTSP merupakan implementasi dari KBK pada tingkat satuan pendidikan tertentu. Sedangkan menurut Hamid Darmadi (2009:233) KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. KTSP terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender pendidikan, dan silabus. Maka dapat disimpulkan bahwa KTSP merupakan pengembangan dari KBK sebagai langkah untuk penyempurnaan agar tujuan dan kompetensi pendidikan yang telah di tetapkan dapat tercapai.

Kurikulum diarahkan pada proses pengembangan peserta didik dengan memperhatikan kondisi dan tuntutan lingkungan dan memperhatikan kepentingan nasional untuk membangun kehidupan bermasyarakat. Soedjadi dalam Trianto (2010:15) menyebutkan bahwa kurikulum adalah sekumpulan pokok-pokok materi ajar yang direncanakan untuk memberi pengalaman tertentu kepada peserta didik agar mampu mencapai tujuan yang di tetapkan. Dan Kurikulum dalam Darmadi (2009:233) adalah seperangkat rencana dan pengaturan menganai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Maka dapat disimpulkan bahawa kurikulum merupakan seperangkat rencana pembelajaran yang terdiri dari proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik, proses belajar mengajar yang didalamnya termasuk mengatur strategi pembelajaran serta cara mengevaluasi hasil dari proses pembelajaran sebagai langkah untuk mencapai tujuan pendidikan yang di tentukan.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 (Kurniasih, 2010 : 23) , yaitu:

Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut (Darmadi, 2009:236). Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan dasar, dan sebagai tingkatan awal program pendidikan wajib sembilan tahun yang diprogramkan oleh pemerintah. Pada prinsipnya semua peserta didik berhak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kompetensi yang telah sebelumnya dimiliki. Pengetahuan awal sebagai sekumpulan pengetahuan dan pengalaman individu yang mereka dapatkan selama perjalan hidup mereka sebagai dasar apa yang individu itu bawa kepada suatu pengalaman belajar baru.

Menurut Crow dan Crow (Sofan Amri, 2013: 39) “belajar adalah memperoleh kebiasaan-kebiasaan pengetahuan, dan sikap dan dapat memuaskan minat individu untuk mencapai tujuan.” Sedangkan Winkel mengatakan bahwa “belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dlam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap-sikap.” Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan aktivitas seseorang untuk mendapatkan perubahan, baik perubahan sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), ataupun keterampilan (psikomotor).

Transfer belajar akan terjadi apabila peserta didik telah menangkap prinsip-prinsip pokok dari suatu pokok persoalan dan menemukan generalisasi untuk kemudian digunakan dalam memecahkan masalah dalam situasi lain (Sofan Amri, 2013:47). Karakteristik pembelajaran Sekolah Dasar (SD) pada dasarnya adalah untuk memberikan keterampilan membaca, menulis dan berhitung. Berhitung merupakan kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika dan angka-angka atau disebut juga matematika intelenjensi. Matematika menurut Dikmenum (Taniredja, 2010: 93) adalah

Berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi pengukuran dan geometri, aljabar, peluang dan statistika.

Sedangkan menurut Muhafilah dalam Delphie (2009:2) menyatakan bahwa:

Matematika adalah bahasa simbolis yang memiliki fungsi praktis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan. Selain itu, matematika merupakan bahas universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, serta mengkomunikasikan ide-ide mengenai elemen-elemen dan kuantitas.

Dan Laycock dan Watson dalam Delphie (2009:2) menyatakan bahwa:

*Mathematics has been called a universal language. It is symbolic language that enables human beeings to think about, record, and communicate ideas concerning the elements and the relationship of quantity. The scope of mathematics includes the operations of counting, measurement, arithmetic, calculation, geometry, and algebra, as well as the abilty to think in quantitative terms. The terms mmathematics encompasses more than the term arithmetc. Matematika is the study of whole fabric of numbers and their relationships; arithmetic is simply the computational operations taught in the school.*

Dari definisi matematika di atas dapat disimpulkan bahwa matematika marupakan bahasa simbol dan pembelajaran yang mengembangkan kemampuan berhitung, memahami konsep dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Dunia masa kini menuntut jenis pengetahuan matematika yang sangat berbeda dari tuntutan masa lalu. Pada generasi-generasi masa lalu, masyarakat perlu bisa menghitung dengan efisien dan akurat. Namun, saat ini sebagian besar tugas berhitung telah diambil alih oleh mesin. Oleh karena mesin telah membantu manusia, hendaknya mendefinisikan kembali peran-peran dalam masyarakat teknologi ini. Sekarang, dan terlebih lagi di masa depan, kebutuhan yang muncul adalah pribadi-pribadi berkemampuan melalui imajinasi keilmuan untuk menentukan masalah-masalah signifikan dan menemukan cara-cara kreatif untuk mengatasinya. Program matematika saat ini hendaknya juga berusaha memberikan fondasi yang memadai bagi studi lanjutan dan terbuka terhadap pespektif kultural dan historis mengenai peran matematika dalam masyarakat (Wahyudin, 2010:16).

Tujuan pembelajaran matematika Sekolah Dasar (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, 2006:11) yaitu:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, 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. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
5. Memiliki sikap 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.

Untuk menciptakan pembelajaran yang dapat mencapai tujuan dari pembelajaran matematika diperlukan adanya pembelajaran yang terencana, konsisten, kecukupan dan relevan antara materi, model, pendekatan, metode dan teknik yang akan digunakan dalam menyajikan pembelajaran.

Pada mata pelajaran matematika yang terdapat kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) salah satu yang berkenaan dengan operasi hitung yaitu di kelas IV pada standar kompetensi 1 yang berisi memahami dan menggunakan sifat-sifat operasi hitung bilangan dalam pemecahan masalah.

Hasil wawancara dengan ibu Nuraqliah, S.Pd.SD sebagai wali kelas IV di SDN 3 Sukajaya Kecamatan Pamarican Kabupaten Ciamis pada tanggal 8 mei 2015, yang berkenaan dengan pembelajaran matematika khususnya pada operasi hitung bilangan, dihasilkan bahwa:

1. Peserta didik sulit untuk memahami konsep operasi hitung bilangan.
2. Rendahnya rasa ingin tahu peserta didik dalam memahami konsep dan sifat-sifat operasi hitung bilangan, terlihat dari tidak adanya respon peserta didik dan tidak ada peserta didik yang ingin bertanya lebih lanjut mengenai materi yang disampaikan.
3. Rendahnya ketelitian peserta didik dalam mengerjakan soal operasi hitung bilangan yang diberikan guru.
4. Kesulitan guru menyampaikan konsep operasi hitung bilangan dengan cara yang mudah dipahami peserta didik.
5. Peserta didik mudah lupa dengan materi yang disampaikan guru.
6. Guru jarang menggunakan media ajar

Dan hasil dari wawancara beberapa peserta didik, rata-rata peserta didik menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang rumit dan merupakan pembelajaran yang tidak menarik sehingga mereka tidak berminat pada pembelajaran matematika.

Hasil observasi di kelas IV SDN 3 Sukajaya Kecamatan Pamarican Kabupaten Ciamis, jika dilihat dari pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, menemukan fakta bahwa:

1. Kurangnya minat peserta didik pada mata pelajaran matematika, terlihat dari antusiasme peserta didik yang rendah.
2. Metode yang digunakan guru adalah metode konvensional, yaitu ceramah.
3. Guru mengajar tanpa media ajar
4. Kegiatan pembelajaran yang umumnya di dominasi guru, menjadikan peserta didik yang pasif yaitu peserta didik hanya duduk, diam, dengar, dan catat.
5. Interaksi yang dilakukan dikelas hanya satu arah yaitu guru kepada murid tanpa adanya timbal balik.
6. Pembelajaran dikemas kurang menarik, menjadikan peserta didik kurang kondusif saat pembelajaran
7. Hasil belajar peserta didik dibawah KKM
8. Kurangnya rangsangan agar peserta didik berfikir kritis dalam memecahkan masalah matematika.
9. Rendahnya rasa ingin tahu peserta didik untuk mengetahui pemecahan masalah yang dihadapi.

Dari hasil observasi di atas dapat di identifikasi beberapa penyebab yang menyebabkan kondisi itu terjadi yaitu guru masih menggunakan pendekatan yang *teacher center* dimana guru menerapkan pembelajaran yang konvensional. Dengan pembelajaran yang konvensional serta pendekatan *teacher center* akan menghasilkan peserta didik yang pasif karena pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik dan aktivitas belajar peserta didik yang rendah. Maka dari itu diharuskan adanya perubahan dari pendekatan yang *teacher center* ke *student center*. Selain pendekatan dan metode belajar yang harus di ubah diharuskan pula guru mengemas suatu pembelajaran dengan menarik agar dapat merangsang rasa ingin tahu peserta didik. Karena rasa ingin tahu akan hadir jika sesuatu itu dianggap menarik.

Sebagaimana menurut kamus besar bahasa Indonesia rasa ingin tahu ialah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu, dorongan kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu. Dan menurut Kurniawan (Sutarsa 2014:18) menyatakan bahwa “rasa ingin tahu adalah hasrat untuk lebih mengerti suatu hal yang sebelumnya kurang atau tidak kita ketahui. Rasa ingin tahu biasanya berkembang apabila melihat keadaaan diri sendiri atau keadaan sekeliling yang menarik.” Dari definisi rasa ingin tahu di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu muncul jika melihat keadaan sekeliling yang menarik maka akan timbul dorongan untuk menggali dan mengetahui lebih banyak tentang sesuatu.

Rasa ingin tahu merupakan dasar yang penting ditumbuhkan dalam diri peserta didik agar suatu kompetensi dan tujuan matematika itu tercapai. Karena dengan rasa ingin tahu seseorang akan terdorong kuat untuk mempelajari lebih banyak hal, serta rasa ingin tahu akan menjadi dasar munculnya berfikir kritis pada diri peserta didik. Namun pada kenyataannya dinamika pembelajaran yang bersifat reseptif sulit di ubah dikalangan pendidik, yaitu guru yang masih menggunakan metode ceramah, pendekatan yang berorientasi pada guru, tidak menggunakannya media pembelajaran, pembelajaran yang kurang melibatkan peserta didik dan pembelajaran yang kurang mengajak peserta didik untuk berfikir kritis. Maka rasa ingin tahu peserta didik pada materi yang di sajikan rendah.

Rasa ingin tahu yang rendah akan membuat peserta didik cenderung mengabaikan pembelajaran yang diberikan sehingga dalam pengerjaan tes atau evaluasi peserta didik menjadi kurang teliti, terlihat dari hasil belajar siswa yang di bawah KKM. Ketelitian merupakan hal penting yang harus menjadi prioritas dalam mengerjakan suatu pekerjaan atau tugas agar tugas tersebut terselesaikan dengan baik dan mendapatkan hasil yang baik pula.

Teliti berarti cermat dan saksama dalam menjalankan sesuatu. Orang yang teliti ditunjukkan dengan cermat, penuh minat, dan berhati-hati dalam menjalankan sesuatu agar tidak terjadi kesalahan. (http ://anisaaprilia257 .blogspot. com/ 2014 /09/ kerja- keras- tekun- ulet-dan -teliti. html diakses 24 mei 2015 pukul 01.51). Sedangkan ([http ://agamasmpn 22balikpapan .blogspot. com/2015 /02/ kerja- keras- tekun- ulet- da- teliti. html](http://agamasmpn22balikpapan.blogspot.com/2015/02/kerja-keras-tekun-ulet-da-teliti.html) diakses 24 mei 2015 pukul 02.00) Teliti adalah cermat, berhati-hati, penuh perhitungan dalam berpikir dan bertindak, serta tidak tergesa-gesa dan tidak ceroboh dalam melaksanakan pekerjaan.

Dapat disimpulkan bahwa teliti adalah tindakan yang dilakukan dengan cermat dan tidak ceroboh untuk menghindari kesalahan. Sikap ketelitian sangat diperlukan untuk memaksimalkan hasil yang dikerjakan. Jika dalam pembelajaran peserta didik tidak teliti dalam mengerjakan tugasnya maka hasil belajarnya akan rendah.

Hasil belajar dalam Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan “peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.” Dan hasil belajar menurut Abdurahman (2003 : 37) adalah “kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar.” Dari definisi hasil belajar para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan dan perubahan tingkah laku yang meliputi tiga ranah yaitu afektif, kognitif dan psikomotor yang diperoleh melalui kegiatan belajar.

Masalah yang terjadi pada pembelajaran di kelas IV SDN 3 Sukajaya khususnya pada pembelajaran matematika perlu langkah yang dapat mengatasinya. Karena matematika merupakan suatu ilmu pengetahuan yang menjadi bagian dari kehidupan manusia dan matematika akan menjadi ilmu pengetahuan yang digunakan dalam aktivitas manusia untuk menemukan pemecahan masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari. Maka sangat penting peserta didik untuk memiliki sikap ketelitian dan rasa ingin tahu agar hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika baik.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis dan mendorong siswa untuk belajar. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dirasa sesuai untuk digunakan dalam langkah meningkatkan rasa ingin tahu dan sikap ketelitian serta belajar peserta didik. Karena model *Problem Based Learning* (materi pelatihan guru implementasi kurikulum 2013, 2014:26) merupakan suatu metode yang menantang peserta didik untuk belajar bagaimana belajar, bekerja secara kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata. Sedangkan Howward (Abdullah, 2014:128) mendefinisikan PBL sebagai *a learning methode based on the principle of using problems as a starting point for the acquisition and integration of new knowledge.*

Maka dengan memberikan rangsangan berupa masalah-masalah diharapkan peserta didik dapat menambah keterampilannya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adapun kelebihan dari model *Problem Based Learning* sebagai berikut:

1. Model pembelajaran berbasis masalah berhubuungan dengan kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi bermakna;
2. Model pembelajaran berbasis masalah mendorong siswa untuk belajar aktif;
3. Model pembelajaran berbasis masalah mendorong lahirnya berbagai pendekatan belajar secara disipliner;
4. Model pembelajaran berbasis masalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih apa yang akan dipelajari dan bagaimana mempelajari;
5. Model pembelajaran berbasis masalah mendorong terciptanya pembelajaran kolaboratif;
6. Model pembelajaran berbasis masalahdiyakini mampu meningkatkan mutu pendidikan;
7. Model pembelajaran berbasis masalah mampu mengembangkan motivasi belajar siswa;
8. Model pembelajaran berbasis masalah mampu mendorong siswa untuk berpikir tingkat tinggi;
9. Model pembelajaran berbasis masalah menjadi pembelajaran bemakna sehingga mendorong siswa memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan mampu belajar secara madiri (Delislle, 1997) (Handarini, 2014:20) .

Maka berdasarkan identifikasi permasalahan diatas, penulis akan mengangkat judul penelitian : “**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN SIKAP RASA INGIN TAHU DAN KETELITIAN SERTA HASIL BELAJAR SISWA** (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sukajaya 3 Kecamatan Pamarican Kabupaten Ciamis Pada Materi Sifat-Sifat Operasi Hitung Bilangan)”

* 1. **RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang di atas dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

“Apakah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan ketelitian serta hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Sukajaya 3 pada mata pelajaran Matematika?”

Dari rumusan masalah secara umum di atas dapat jabarkan secara khusus sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan penulis menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Matematika agar sikap rasa ingin tahu dan ketelitian serta hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Sukajaya 3 meningkat?
2. Bagaimana menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Matematika agar sikap rasa ingin tahu dan ketelitian serta hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Sukajaya 3 meningkat?
3. Apakah penerapan model pembelajara *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Matematika dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu peserta didik kelas IV SD Negeri Sukajaya 3?
4. Apakah penerapan model pembelajara *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Matematika dapat meningkatkan sikap ketelitian peserta didik kelas IV SD Negeri Sukajaya 3?
5. Apakah penerapan model pembelajara *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Matematika dapat meningkatkan sikap rasa ingin tahu peserta didik kelas IV SD Negeri Sukajaya 3?
	1. **TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan umum tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan sikap rasa ingin tahu dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Sukajaya 3 pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning.*

Secara khusus tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Matematika agar sikap rasa ingin tahu dan ketelitian serta hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Sukajaya 3 meningkat.
2. Mengimplementasikan langkah-langkah model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Matematika agar sikap rasa ingin tahu dan ketelitian serta hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Sukajaya 3 meningkat.
3. Meningkatkan sikap sikap rasa ingin tahu peserta didik kelas IV SD Negeri Sukajaya 3 dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Matematika.
4. Meningkatkan sikap ketelitian peserta didik kelas IV SD Negeri Sukajaya 3 dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Matematika.
5. Meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Sukajaya 3 dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Matematika.
	1. **MANFAAT PENELITIAN**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan terutama pada penerapan model pembelajran *Problem Based Learning*. Diharapkan dapat mendorong dan meningkatkan rasa ingin tahu, ketelitian serta hasil belajar peserta didik.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi Guru
3. Agar guru memiliki gambaran dan terampil dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning*.
4. Agar guru mampu terampil menerapkan model *Problem Based Learning.*
5. Bagi Peserta didik
6. Agar meningkatkan sikap rasa ingin tahu pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan model *Problem Based*.
7. Agar meningkatkan sikap ketelitian pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan model *Problem Based*.
8. Agar meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning*.
9. Bagi Sekolah
10. Agar kualitas mata pelajaran Matematika di SD Negeri Sukajaya 3 meningkat.
11. Agar kualitas dunia pendidikan meningkat.
12. Bagi Peneliti
13. Agar menambah wawasan dan keterampilan tentang penggunaan model *Problem Based Learning.*
14. Agar dapat memiliki gambaran untuk melakukan penelitian selanjutnya
15. Agar menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.