

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi modern di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Oleh karena itu mata pelajaran matematika mutlak diberikan kepada siswa, mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, realistis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif.

Menurut Wahyudi (2015:65) pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan penggunaan masalah yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. Dengan demikian peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika dari yang dekat ke yang jauh, dari yang simpel ke yang kompleks, dan dari yang konkret ke yang abstrak. Pembelajaran hendaknya dimulai dari lingkungan terdekat, nyata, dan realistis sehingga siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang disajikan, mengingat bahwa sebenarnya materi matematika itu sendiri berasal dari fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sehari-hari pula yang telah diabstraksikan ke dalam kalimat matematika. Kenyataan yang ada di lapangan, pengabstraksian yang mulanya bertujuan memudahkan siswa dalam memahami materi ternyata justru membawa dampak tersendiri yaitu timbulnya interpretasi yang berbeda pada setiap siswa.

Proses pembelajaran yang terorganisir memerlukan strategi pembelajaran yang efektif. Dengan penggunaan pendekatan yang berasal dari lingkungan yang

nyata (realistik) diharapkan mahasiswa dapat menguasai proses pembelajaran untuk menghasilkan suatu pola, rumus, atau kesimpulan yang sesuai dengan tahap perkembangan yaitu pada tahap operasional konkret dengan pendekatan induktif. Dengan adanya pengalaman belajar tersebut, siswa diharapkan akan lebih memahami konsep pembelajaran matematika disekolah. Dengan demikian hasil belajar yang bermutu dan baik akan dicapai. seperti yang dikemukakan oleh Joyce, Weil, with Shower (1996:13-16) menyatakan “suatu model pembelajaran dapat dianalisis sesuai dengan empat konsep inti operasional model yang mencirikan, yaitu: (1) sintaksis, (2) sistem sosial, (3) prinsip reaksi, (4) sistem pendukung, (5) tujuan, dan (6) dampak instruksional dan pendukung”. Gunter, Estes & Schwab (1990:67) menyatakan “*an instructional model is a step-by-step procedure that leads to specific learning outcomes*”. Maksud dari pernyataan tersebut yakni model pembelajaran merupakan prosedur yang mengarahkan pada tujuan pembelajaran yang spesifik.

Menurut Tampubolon, Wahyuni dan Syahputra (2017) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah rangkaian dari pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Dengan demikian model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang tergambar dari awal sampai akhir pembelajaran yang melukiskan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman belajar yang berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Keberhasilan siswa tidak terlepas dari implementasi model pembelajaran dalam proses belajar mengajar matematika. Karena itu pemilihan metode, strategi, dan pendekatan dalam mendesain model pembelajaran guna

tercapainya pembelajaran aktif dan bermakna adalah tututan yang mesti dipenuhi oleh para guru.

Model pembelajaran matematika saat ini belum mengacu pada teori pembelajaran yang spesifik. Pada proses pembelajaran di dalam kelas, siswa diberikan permasalahan rutin yang dapat diselesaikan dengan analisis sederhana dan penyelesaian yang mekanistik. Hampir semua proses pembelajaran matematika diawali dengan pemberian pengertian, rumus, contoh, dan diakhiri dengan latihan-latihan. Sese kali ditemukan pembuktian masalah-masalah matematika yang diselesaikan dengan menggunakan gambar atau sketsa sederhana (Syahputra dan Surya, 2015).

Hal ini juga yang terjadi di SMP Al Azhar Medan, saat penulis melakukan observasi awal adalah: (1) kurang diperhatikan kemampuan berfikir dan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika. Artinya pembelajaran matematika selama ini pada umumnya kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir strategis, guru hanya menekankan siswanya untuk menghafalkan saja semua rumus atau konsep tanpa memahami maknanya, (2) selama ini pembelajaran berpusat pada guru (penggunaan metode ceramah dalam pembelajaran matematika) sehingga siswa hanya dijadikan sebagai objek pembelajaran, meskipun beberapa kali dalam proses pembelajaran dibentuk kelompok-kelompok kemudian menjelaskan permasalahan, memberikan contoh soal, kemudian diakhiri dengan pemberian latihan-latihan (3) dalam pembelajaran guru jarang menyampaikan materi dalam bentuk yang nyata melainkan hanya dalam bentuk abstrak saja.

Tentu saja model pembelajaran yang seperti itu tidak menuntut siswa menjadi aktif dalam proses pembelajarannya, siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan dari guru. Tentu saja hal ini akan berdampak negatif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah model pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistik. Siswa tidak boleh dipandang sebagai objek belajar, melainkan sebagai subyek belajar. *RME* menggunakan fenomena dan aplikasi yang real terhadap siswa dalam memulai pembelajaran. Dengan sekumpulan soal kontekstual, siswa dibimbing oleh guru secara konstruktif sampai mereka mengerti konsep matematika yang dipelajari. Sehingga dari penguasaan konsep ini, siswa diharapkan memperoleh prestasi belajar yang baik pula.

Menurut Grevermeijer (1994:90) pembelajaran matematika realistik memiliki 5 karakteristik sebagai berikut. (a) penggunaan konteks dari dunia nyata, (b) instrumen vertikal (penggunaan model-model), (c) kontribusi siswa (penggunaan produksi dan konstruksi), (d) kegiatan interaktif (penggunaan interaktivitas), (e) keterkaitan topik (penggunaan keterkaitan). Karakteristik pendekatan pendidikan matematika realistik di atas adalah bahwa pembelajaran matematika realistik termasuk: (a) “cara belajar siswa aktif” karena pembelajaran matematika dilakukan melalui “belajar dengan mengerjakan”; (b) pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student-Centered*) karena mereka memecahkan masalah dari dunia mereka sesuai dengan potensi mereka, sedangkan guru hanya berperan sebagai fasilitator; (c) pembelajaran dengan penemuan terbimbing (*Inquiry*) karena siswa dikondisikan untuk menemukan atau menemukan kembali

konsep dan prinsip matematika; (d) pembelajaran kontekstual karena titik awal pembelajaran matematika adalah masalah kontekstual, yaitu masalah yang diambil dari dunia siswa; dan (e) pembelajaran konstruktivisme karena siswa diarahkan untuk menemukan sendiri pengetahuan matematika mereka dengan memecahkan masalah dan diskusi. Berdasarkan karakteristik RME, maka pembelajaran matematika dengan pendekatan RME menggunakan langkah-langkah: (1) memahami masalah/konteks, (2) menjelaskan masalah kontekstual, (3) menyelesaikan masalah kontekstual, (4) membandingkan dan mendiskusikan jawaban, dan (5) menyimpulkan.

Grevermeijer (1994: 82) berpendapat bahwa Pendidikan matematika realistik berakar pada interpretasi Freudenthal, matematika sebagai suatu kegiatan. Freudenthal mengambilnya titik awal dalam kegiatan matematika, baik matematika murni maupun terapan, mencari masalah dan mengatur sebuah mata pelajaran matematika, apakah materi atau data dari kenyataan. Kegiatan utama menurut Freudenthal, adalah mengorganisir atau *mathematizing*. Menariknya, Freudenthal melihat ini sebagai kegiatan umum yang menjadi ciri khas baik murni dan terapan matematika. Oleh karena itu, ketika mengatur *mathematizing* sebagai tujuan untuk pendidikan matematika, hal ini dapat melihat *mathematizing* matematika dan *mathematizing* kenyataan.

Pemecahan masalah sebagai salah satu aspek kemampuan berpikir tingkat tinggi dan menjadi tujuan sentral dalam pembelajaran matematika, seperti yang diungkapkan Vettleson (2010:1), *“In the discipline of mathematics, the use of problem solving skills has been extremely important and highly influential. Problem solving is the foundation of all mathematical and scientific discoveries”*.

Dalam disiplin ilmu matematika penggunaan keterampilan pemecahan masalah mempunyai pengaruh yang sangat penting. Pemecahan masalah merupakan dasar dari seluruh ilmu matematika dan proses menemukan pengetahuan baru.

Hal senada juga dikemukakan *The National Council of Supervisors of Mathematics* (dalam Hough, 2005:2) bahwa “ *Problem Solving is the process of applying previously acquired Knowledge to new and unfamiliar situations. Problem Solving strategies involve Posing questions, analyzing situations, translating result, illustrating result, drawing diagrams, and using trial and error*”. Pemecahan masalah adalah proses menerapkan pengetahuan yang diperoleh sebelumnya pada situasi yang baru. Strategi pemecahan masalah melibatkan pertanyaan yang menantang, menganalisis situasi, menerjemahkan hasil, menggambarkan hasil, menggambar diagram, dan mencoba-coba.

Pentingnya kemampuan pemecahan masalah juga dikemukakan oleh Hudojo (2005:133) yang mengatakan bahwa pemecahan masalah merupakan suatu hal yang esensial dalam pembelajaran matematika di sekolah, disebabkan antara lain : (1) siswa menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan, kemudian menganalisisnya dan kemudian meneliti hasilnya; (2) kepuasan intelektual akan timbul dari dalam, yang merupakan masalah intrinsik; (3) potensi intelektual siswa meningkat; (4) siswa belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan penemuan.

Dari pendapat-pendapat di atas, sudah sewajarnya kemampuan pemecahan masalah harus mendapat perhatian khusus, melihat peranannya sangat strategis mengembangkan potensi intelektual siswa, khususnya pada pembelajaran matematika.

Kegagalan menguasai matematika dengan baik diantaranya disebabkan siswa kurang menggunakan nalar dalam menyelesaikan masalah. Hal tersebut mungkin disebabkan karena siswa masih kesulitan dan lambat dalam memahami soal secara lengkap. Sejumlah siswa yang telah memahami topik matematika secara teoritis, ternyata mengalami kesulitan ketika bentuk soal atau permasalahan disajikan dalam bentuk cerita. Oleh karena itu, kesulitan-kesulitan siswa tersebut harus segera diatasi agar siswa memiliki bekal dalam memecahkan masalah matematika maupun masalah yang ia temukan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penelitian tentang rendahnya kemampuan pemecahan masalah yang dilakukan Harry (2018) bahwa kemampuan awal siswa pada materi segi empat dari 35 siswa, 30 siswa (85,71%) memperoleh nilai sangat kurang dan hanya 5 orang (14,29%) yang memiliki nilai yang cukup. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah. Keadaan seperti ini harus diatasi dengan membiasakan siswa membiasakan dan melatih siswa menjawab soal-soal dengan menerapkan langkah-langkah kemampuan pemecahan masalah, ini adalah bekal bagi siswa dalam memecahkan masalah matematika maupun masalah yang ia temukan dalam kehidupannya sehari-hari.

Hal ini didukung dengan studi pendahuluan peneliti, dari hasil wawancara dari salah seorang guru matematika bahwa siswa mudah putus asa ketika mendapatkan kendala dalam menyelesaikan masalah. Mereka cenderung tidak tertarik untuk mencoba cara lain atau berusaha lagi untuk mendapatkan jawaban. Selain itu, dilihat dari proses pembelajaran yang digunakan guru masih dominan menggunakan pembelajaran biasa. Pada pembelajaran ini, guru dipandang sebagai sumber pengetahuan dan siswa hanya perlu menerima pengetahuan tersebut tanpa

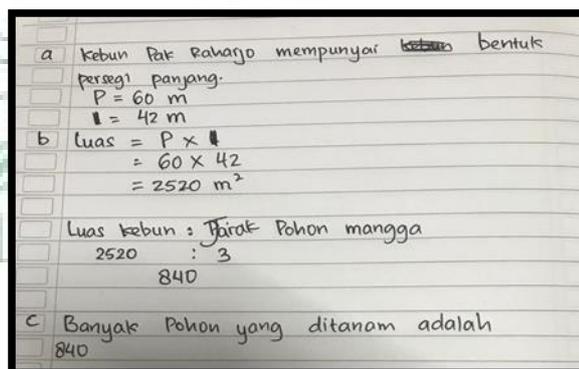
harus terlibat secara maksimal dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa sebagaimana dijelaskan di atas.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Al Azhar Medan tanggal 06 April 2021 berupa pemberian tes diagnostik kepada siswa kelas VIII menunjukkan bahwa 70% dari jumlah siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal dalam bentuk pemecahan masalah.

Sebagai contoh, Pak Raharjo memiliki sebuah kebun, dengan ukuran panjang 60 m dan lebar 42 m. Disekeliling kebun ditanami pohon manga yang berjarak 3 m antara yang satu dengan yang lainnya.

- Informasi apa yang terdapat pada soal diatas?
- Langkah apa saja yang dibutuhkan untuk menentukan berapa jumlah pohon manga yang mengelilingi kebun pak Raharjo?
- Kesimpulan apa yang dapat kamu ambil?

Hasil kerja siswa dapat dilihat dari contoh salah seorang siswa dalam menjawab soal tersebut



a Kebun Pak Raharjo mempunyai ~~kebiasaan~~ bentuk persegi panjang.
 $P = 60 \text{ m}$
 $L = 42 \text{ m}$

b $\text{Luas} = P \times L$
 $= 60 \times 42$
 $= 2520 \text{ m}^2$

Luas kebun : Jarak Pohon mangga
 $2520 : 3$
 840

c Banyak Pohon yang ditanam adalah 840

Gambar 1.1 Contoh Hasil Kerja Siswa

Dari hasil jawaban 39 siswa berkaitan dengan soal kemampuan pemecahan masalah matematis di atas yang diberikan tes tentang materi segiempat, yaitu: 41,02% (16 siswa) dapat memahami masalah dengan menuliskan yang diketahui dan ditanya pada soal dengan benar, 38,46% (15 siswa) dapat merencanakan pemecahan masalah dengan menuliskan rumus yang relevan dengan soal, 20,51% (8 siswa) dapat melaksanakan pemecahan masalah dengan menggunakan langkah-langkah penyelesaian dan memiliki solusi yang benar, 17,94% (7 siswa) memeriksa kembali hasil yang diperoleh dengan menuliskan hasil yang ditanyakan di dalam soal dengan benar.

Berdasarkan hasil tes diagnostik yang di peroleh dari siswa kelas VIII SMP Al Azhar Medan dapat diketahui bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa masih rendah, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menentukan konsep matematika yang akan digunakan dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Siswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan antara yang diketahui dengan yang ditanya dari soal dan banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memisalkan mengubah kalimat soal kedalam kalimat matematika. Mereka cenderung mengambil kesimpulan untuk melakukan operasi hitung pada bilangan-bilangan yang ada dalam soal cerita tanpa memahami dan memikirkan apa yang diminta dalam soal. Siswa masih mengalami kesulitan untuk menggunakan pengetahuannya. Dalam setiap langkah kegiatan pemecahan masalah siswa dikategorikan dalam kemampuan yang rendah, karena itu secara keseluruhan diambil kesimpulan siswa dalam pemecahan masalah masih rendah.

Menyikapi permasalahan yang terjadi dilapangan selama ini yaitu dalam proses pembelajaran matematika di sekolah, terutama yang berkaitan dengan

pentingnya kemampuan pemecahan masalah siswa yang akhirnya mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika. Perlu adanya solusi berupa model pembelajaran yang dapat mengakomodasi peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa. Pendekatan Matematika Realistik dianggap cocok untuk mengatasi masalah ini.

Faktor lain yang diduga dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah siswa adalah penggunaan media pembelajaran berbasis ICT yang akan memberikan banyak kemudahan bagi siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Penggunaan ICT termasuk salah satu dari enam prinsip sekolah matematika (NCTM, 2000) menyatakan "*technology is essential in teaching and learning mathematics; it influences the mathematics that is taught and enhances students' learning*", yang berarti bahwa teknologi adalah alat penting untuk mengajar dan belajar matematika, itu mempengaruhi matematika yang diajarkan dan meningkatkan belajar siswa.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan salah satu guru di SMP Al Azhar Medan yang mengatakan bahwa kurangnya penggunaan aplikasi matematika dalam mengajarkan materi dikarenakan kurangnya kemampuan pemahaman terhadap aplikasi yang akan digunakan, sehingga jarang sekali siswa dapat merepresentasikannya masalah-masalah kontekstual yang diberikan secara visual.

Salah satu *Software* komputer yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika yaitu *Software Geogebra*. Hohenwarter dan Fuchs (2004) menjelaskan bahwa *GeoGebra* adalah sistem perangkat lunak baru yang mengintegrasikan pembelajaran aljabar dan geometri

yang bersifat dinamis dan interaktif dalam satu alat untuk pembelajaran matematika. Sehingga, menurut Siswanto dan Kusumah (2017) ketika siswa menggunakan *GeoGebra*, pemahaman akan materi geometri menjadi lebih mendalam karena siswa diberikan representasi visual yang kuat pada objek geometri dengan terlibat langsung dalam kegiatan mengkonstruksi. Selain itu, menurut Hohenwarter, *et.al.* (2008) *software* ini dapat digunakan baik oleh guru maupun siswa mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang universitas. Sejalan dengan itu, kurikulum yang digunakan saat ini menekankan para guru untuk menguasai *software-software* dalam pembelajaran dengan tak melupakan proses pembelajaran yang merujuk pada pada proses ilmiah atau *scientific*.

Fazar, *et.al.* (2016) mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berbantuan *GeoGebra* dapat memberikan kesempatan siswa untuk belajar penemuan dan guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan lingkungan belajar yang aktif sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran menggunakan *software GeoGebra* merupakan salah satu alternatif penggunaan teknologi bagi para guru dalam proses pembelajaran matematika.

Adapun persentase tertinggi jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan *software GeoGebra*. Oleh karena itu, diperlukan adanya suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mempelajari matematika khususnya materi segiempat. Dengan menggunakan *Geogebra* diharapkan terjadi interaksi antara siswa dengan komputer sebagai media pembelajaran, interaksi antara siswa dengan siswa, dan siswa dengan guru

Pada akhirnya diharapkan setelah terjadi interaksi maka dapat meningkatkan kemampuan pemecahan matematis siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa, dalam pembelajaran matematika diperlukan pengembangan model pembelajaran dalam rangka untuk membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika khususnya kemampuan pemecahan masalah matematis. Selanjutnya, model pembelajaran berbasis pendekatan matematika realistic yang menjadikan masalah dalam kehidupan nyata sebagai pijakan dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pemecahan masalah. Oleh karena itu peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran matematika berbasis masalah dengan menyertakan langkah-langkah pemecahan masalah matematis dalam sintaks pembelajaran sebagai upaya untuk membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan tujuan pembelajaran matematika secara umum.

Oleh karena itu penulis mengajukan sebuah studi dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Matematika Realistik Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Al Azhar Medan".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran matematika idealnya menekankan pada pendekatan pemecahan masalah yang menjadikan masalah kontekstual sebagai dasar pembelajaran, namun berdasarkan hasil studi pendahuluan fakta menunjukkan bahwa masalah kontekstual yang menstimulasi proses pemecahan masalah digunakan pada sebagian proses pembelajaran matematika di sekolah.
2. Model pembelajaran matematika yang digunakan di SMP Al Azhar Medan belum melibatkan siswa secara aktif, karena masih sangat jarang menjadikan masalah dalam kehidupan nyata sebagai pijakan dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pemecahan masalah.
3. Dalam menilai hasil belajar, guru kurang maksimal memberikan soal-soal matematika kontekstual yang dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematik siswa.
4. Kurangnya penggunaan aplikasi matematika dalam mengajarkan materi dikarenakan kurangnya kemampuan pemahaman guru terhadap aplikasi yang akan digunakan untuk merepresentasikan masalah-masalah kontekstual secara visual

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini perlu dibatasi, sehingga lebih terfokus pada permasalahan yang mendasar dan memberikan dampak yang luas terhadap permasalahan yang dihadapi, maka penulis membatasi masalah pada:

1. Belum adanya pemanfaatan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP Al Azhar Medan.
2. Kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah.
3. Pemanfaatan media pembelajaran *geogebra* belum pernah digunakan.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah maka rumusan masalah yang dikemukakan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan model pembelajaran berbasis matematika realistik yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang dikembangkan?
3. Bagaimana kepraktisan model pembelajaran berbasis matematika realistik yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa?
4. Bagaimana keefektifan model pembelajaran berbasis matematika realistik yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang pengembangan model pembelajaran berbasis matematika realistik untuk

meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa berbantuan Geogebra. Sedangkan secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menemukan kevalidan model pembelajaran berbasis matematika realistik yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
2. Menemukan kepraktisan model pembelajaran berbasis matematika realistik yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
3. Menemukan keefektifan model pembelajaran berbasis matematika realistik yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
4. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan menghasilkan temuan-temuan yang merupakan masukan berarti bagi pembaharuan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan suasana baru dalam memperbaiki strategi guru mengajar di kelas, khususnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Manfaat yang mungkin diperoleh antara lain:

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran matematika.
2. Bagi guru, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan alternatif model pembelajaran matematika.

3. Bagi kepala sekolah, dapat menjadi bahan pertimbangan kepada tenaga edukatif untuk menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut.
4. Bagi peneliti, dapat menjadikan sebagai bahan acuan dalam pengembangan model pembelajaran berbasis masalah lebih lanjut ke tingkat yang lebih tinggi.
5. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk pembelajaran bidang ilmu pengetahuan lain.

