

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Rasa Ingin Tahu

###### a. Pengertian Rasa Ingin Tahu

Di Indonesia telah dikembangkan 18 karakter budaya yang diterapkan dalam pendidikan di Indonesia. Menurut Ismail (Samrin, 2016) karakter-karakter tersebut bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab. Karakter tersebut dikembangkan dalam dunia pendidikan melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter dapat dikembangkan sejak dini, baik melalui pendidikan formal yaitu di sekolah maupun non formal yaitu di lingkungan keluarga dan masyarakat.

Berdasarkan 18 karakter budaya yang harus dikembangkan di sekolah, salah satunya yaitu karakter rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu adalah cara berpikir, sikap dan perilaku yang mencerminkan penasarannya dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam (Kementerian Pendidikan Nasional (Fauzi, 2017: 29)). Dari pengertian tersebut, berarti dalam

mengembangkan rasa ingin tahu yang dimiliki seseorang, maka seseorang harus selalu mencari sesuatu yang membuat keingintahuannya terwujud. Ketekunan seseorang dalam mencari informasi, pengetahuan secara terus menerus agar rasa keingintahuannya yang ada dalam dirinya dapat terpenuhi.

Rasa ingin tahu dalam pendidikan menjadikan peserta didik akan lebih mencari hal yang ingin ketahui. Menurut Ardiyanto (Puspitasari, 2015: 34) bahwa rasa ingin tahu akan membuat peserta didik menjadi pemikir yang aktif, pengamat yang aktif, yang kemudian akan memotivasi peserta didik untuk mempelajari lebih mendalam sehingga akan membawa kepuasan dalam dirinya dan meniadakan rasa bosan untuk belajar. Dapat diartikan karakter rasa ingin tahu merupakan salah satu karakter yang harus dikembangkan dalam proses pembelajaran. Karena karakter rasa ingin tahu dapat memotivasi peserta didik agar lebih giat dalam belajar, membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan membuat hasil belajar peserta didik lebih baik lagi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu adalah sikap atau perilaku yang dimiliki oleh seseorang untuk terus menerus mencari informasi yang belum diketahui agar nantinya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, maupun orang lain. Melalui rasa ingin tahu, membuat peserta didik lebih giat untuk belajar sendiri tanpa didorong untuk belajar sehingga hasil belajar peserta didik

lebih baik. Oleh karena itu, rasa ingin tahu merupakan karakter yang penting dalam dunia pendidikan.

b. Indikator Rasa Ingin Tahu

Nilai karakter yang terdapat dijenjang pendidikan mempunyai indikator yang berbeda-beda. Indikator rasa ingin tahu yang terdapat dalam SD dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu indikator kelas rendah (kelas 1-3) dan indikator kelas tinggi (kelas 4-6). Indikator rasa ingin tahu menurut Daryanto (2013: 147) adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1. Indikator Rasa Ingin Tahu**

Nilai	Indikator	
	Kelas 1-3	Kelas 4-6
Rasa ingin tahu: sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat dan didengar	Bertanya kepada guru dan teman tentang materi pelajaran.	Bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran.
	Bertanya kepada guru tentang gejala alam yang baru terjadi.	Membaca atau mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi.
	Bertanya kepada guru tentang sesuatu yang didengar dari radio atau televisi.	Bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, dan teknologi yang baru didengar.
	Bertanya tentang berbagai peristiwa yang dibaca dari media cetak	Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas.

Daryanto (2013: 147)

Penelitian ini dilakukan di kelas IV sehingga indikator yang akan digunakan yaitu; bertanya atau membaca sumber di luar buku teks tentang materi yang terkait dengan pelajaran, membaca atau

mendiskusikan gejala alam yang baru terjadi, bertanya tentang beberapa peristiwa alam, sosial, budaya, ekonomi, politik, dan teknologi yang baru didengar, bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan materi pelajaran tetapi di luar yang dibahas di kelas. Indikator rasa ingin tahu tersebut memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum diketahui serta hal yang belum ditemui oleh peserta didik khususnya pada materi yang sedang berlangsung.

## **2. Kemampuan Komunikasi Matematis**

### **a. Pengertian Kemampuan Komunikasi Matematis**

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak mungkin dapat hidup secara individu. Manusia harus mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan sesama, sehingga aspek kemampuan berkomunikasi sangat penting bagi manusia. Peserta didik adalah penerus Bangsa dan pastinya harus dibekali hal yang nantinya bermanfaat dalam kehidupannya khususnya dalam bersosial. Salah satu aspek yang perlu diajarkan kepada peserta didik adalah mampu untuk mengungkapkan pendapatnya baik secara tulisan maupun ucapan, sehingga nanti mampu berinteraksi dengan masyarakat.

Satuan pendidikan dasar dan menengah mata pelajaran matematika memiliki standar isi, yang terdapat pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 menyebutkan bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah supaya peserta didik

memiliki kemampuan mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah. Tujuan Permendiknas ini, sejalan dengan tujuan umum pembelajaran matematika yang dirumuskan *National Council of Teacher of Mathematics* (NCTM) (Hodiyanto, 2017: 12), salah satu tujuan pembelajaran matematika menurut NCTM adalah belajar untuk berkomunikasi (*mathematical communication*). Tetapi faktanya masih banyak guru yang kurang memperhatikan Permendiknas dan tujuan yang ada dalam NCTM tersebut.

Kemampuan komunikasi matematis menurut Prayitno (Hodiyanto, 2017: 11) adalah suatu cara siswa untuk menyatakan dan menafsirkan gagasan-gagasan matematika secara lisan maupun tertulis, baik dalam bentuk gambar, tabel, diagram, rumus, ataupun demonstrasi. Kemampuan komunikasi matematis menurut Lestari (2015: 83) adalah kemampuan menyampaikan gagasan / ide matematis, baik secara lisan maupun tulisan serta kemampuan memahami dan menerima gagasan/ide matematis orang lain secara cermat, analitis, kritis dan evaluatif untuk mempertajam pemahaman.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan komunikasi matematis terdiri atas, komunikasi lisan dan komunikasi tulis. Komunikasi lisan seperti: diskusi dan menjelaskan. Komunikasi tulisan seperti: mengungkapkan

ide matematika melalui gambar/grafik, tabel, persamaan, ataupun dengan bahasa peserta didik sendiri.

b. Indikator kemampuan komunikasi matematis

Kemampuan komunikasi matematis merupakan bagian yang sangat penting dalam pembelajaran matematika. Kemampuan komunikasi matematis memiliki beberapa indikator yang harus dilakukan oleh peserta didik. Indikator kemampuan komunikasi matematis menurut Lestari (2015: 83) adalah sebagai berikut:

- a) Menghubungkan benda nyata, gambar, dan diagram ke dalam ide matematika.
- b) Menjelaskan ide, situasi dan relasi matematika secara lisan atau tulisan, dengan benda nyata, gambar, grafik dan aljabar.
- c) Menyatakan peristiwa sehari-hari dalam bahasa matematika.
- d) Mendengarkan, diskusi, dan menulis tentang matematika.
- e) Membaca dengan pemahaman suatu presentasi matematika tertulis.
- f) Menyusun pertanyaan matematika yang relevan dengan situasi masalah.
- g) Membuat konjektur, menyusun argumen, merumuskan definisi dan generalisasi.

Berdasarkan indikator di atas yang akan digunakan untuk kelas

IV Sekolah Dasar ada tiga indikator sebagai berikut, yaitu:

- a) Menghubungkan benda nyata, gambar, dan diagram ke dalam ide matematika.
- b) Menjelaskan ide, situasi dan relasi matematika secara lisan atau tulisan, dengan benda nyata, gambar, grafik dan aljabar.
- c) Menyatakan peristiwa sehari-hari dalam bahasa matematika.

### 3. Model *Problem Based Learning* (PBL)

#### a. Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)

*Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar dengan cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran. Menurut Barr & Tagg (Huda, 2018: 271) PBL merupakan satu bentuk peralihan dan paradigma pengajaran menuju paradigma pembelajaran. Jadi, lebih fokus pada pembelajaran peserta didik bukan pada pengajaran guru. Menurut Tan (Rusman, 2014: 232) Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada.

★ *Problem Based Learning* menurut Arends (2008:41) adalah merupakan penyajian situasi permasalahan yang autentik dan bermakna kepada peserta didik yang menjadi landasan penyelidikan dan inkuiri. Pembelajaran berbasis masalah digunakan untuk mendukung pemikiran tingkat tinggi dalam situasi berorientasi masalah. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah dan berfokus pada pembelajaran peserta didik dengan

menghadapkan peserta didik pada permasalahan-permasalahan untuk diselesaikan dan dihadapi secara ilmiah.

b. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning* (PBL)

Setiap model pembelajaran memiliki langkah-langkah dalam pembelajarannya. Langkah-langkah *Problem Based Learning* menurut Arends (2008:56-58) adalah sebagai berikut:

1) Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada peserta didik

Guru membahas tujuan pembelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran kepada peserta didik agar nantinya dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru memotivasi peserta didik agar dapat menyelesaikan masalah yang akan dihadapi.

2) Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti

Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya. Kegiatan tersebut dapat memudahkan peserta didik dalam mengerjakan tugas-tugas yang berkaitan dengan permasalahan. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan tanya jawab.

3) Membantu investigasi mandiri dan kelompok

Guru mendorong peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, dan mencari penjelasan dan solusi. Guru membantu peserta didik untuk mencari informasi atau solusi atas permasalahan yang sudah diberikan melalui buku atau sumber lain yang ada.

4) Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan *exhibit*

Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan artefak-artefak yang tepat, seperti laporan, rekaman video, dan model-model, dan membantu mereka untuk menyampaikannya kepada orang lain. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan hasil dari jawaban permasalahan. Guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan hasil diskusi dari jawaban permasalahan kepada orang lain.

5) Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah

Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan. Guru membantu peserta didik untuk mengevaluasi proses mengatasi masalah secara bersama-sama agar nantinya peserta didik dapat memahami permasalahan atau materi yang sudah diajarkan.

c. Kelebihan dan Kelemahan Model *Problem Based Learning* (PBL)

1) Kelebihan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan, sebagaimana model *Problem Based Learning* juga memiliki beberapa kelebihan. Menurut Sanjaya (2006: 220) kelebihan dari model *Problem Based Learning* antara lain:

- a) Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
- b) Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa, serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
- c) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
- d) Pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
- e) Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya, dan bertanggung jawab dalam pelajaran yang dilakukan.
- f) Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa.
- g) Pemecahan masalah bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir, dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa.
- h) Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan siswa guna beradaptasi dengan pengetahuan baru.
- i) Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamplifikasikan pengetahuan yang siswa miliki dalam dunia nyata.
- j) Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat siswa untuk terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Model *Problem Based Learning* memiliki kelebihan yang membuat peserta didik dapat memecahkan permasalahan pada saat pembelajaran agar peserta didik bisa memahami isi pelajaran. Model *Problem Based Learning* dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuannya. Model *Problem Based Learning* dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan lebih bertanggung jawab.

## 2) Kelemahan Model *Problem Based Learning*

Selain memiliki kelebihan, model *Problem Based Learning* juga memiliki beberapa kelemahan. Sanjaya (2006: 221) mengemukakan model *Problem Based Learning*, yaitu:

- a) Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
- b) Keberhasilan pendekatan pembelajaran melalui pemecahan masalah membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
- c) Tanpa pemahaman mereka untuk berusaha memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar dari apa yang mereka pelajari.

Cara untuk mengantisipasi adanya kelemahan yang ada di atas yaitu:

- a) Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa memiliki minat dan kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari mudah untuk dipecahkan.
- b) Memfasilitasi siswa dalam menghadapi masalah, yaitu memberikan sumber lain seperti buku bacaan yang lainnya.
- c) Pembagian tugas dibagi secara berkelompok dengan menyesuaikan absen.

#### 4. Matematika

##### a. Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD). Kata matematika berasal dari perkataan latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Kata *mathematike* berhubungan dengan kata *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Menurut Russeffendi (Siagian, 2016: 59) Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran.

Peserta didik SD umumnya sekitar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget (Heruman, 2010: 1) peserta didik berada pada fase operasional konkret. Pada usia tersebut anak-anak masih terikat dengan objek konkret yang ditangkap oleh panca indera. Pembelajaran yang abstrak memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas apa yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti peserta didik. Proses pembelajaran pada masa konkret dapat melalui konkret, semi konkret, dan selanjutnya abstrak yang dilakukan secara bertahap.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang abstrak, tentunya diperlukan logika dan pemahaman yang tinggi dalam penguasaannya. Di usia sekolah dasar yang masih pada fase konkret, pembelajaran matematika yang abstrak tersebut harus berbantu dengan alat bantu atau media pembelajaran yang nantinya akan memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep matematika.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Setiap pembelajaran pasti memiliki tujuan yang akan dicapai, tidak terkecuali dengan mata pelajaran matematika. Tujuan matematika menurut Kurikulum 2013 (Fuadi,2016: 47-48) menekankan pada dimensi pedagogik modern dan pembelajarannya., yaitu menggunakan pendekatan *scientific* (ilmiah). Dalam pembelajaran matematika kegiatan yang dilakukan agar pembelajarannya bermakna yaitu, mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Semua kemampuan tersebut, diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik. Namun tidak dapat terwujud apabila hanya mengandalkan proses pembelajaran yang selama ini sudah terbiasa, seperti mengajarkan dengan teori/definisi/teorema, kemudian diberikan contoh-contoh dan terakhir diberikan latihan soal-soal (Sodjadi, 2000: 48). Pembelajaran matematika dengan dilakukan dengan langkah-langkah yang sudah terbiasa seperti memberi materi, memberi contoh kemudian berlatih

soal-soal dirasa kurang untuk mewujudkan kemampuan-kemampuan tersebut. Perlu dilakukannya inovasi dalam pembelajaran matematik yang dapat menumbuhkan kemampuan-kemampuan tersebut dalam diri peserta didik.

Jadi, dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika yaitu untuk mengembangkan berbagai kemampuan meliputi mengamati, menanya, menyaji, menalar, dan mencipta. Melalui pembelajaran matematika peserta didik akan melatih kemampuan-kemampuan tersebut dan nantinya akan berguna bagi peserta didik di dalam kehidupan sehari-hari.

## **B. Penelitian Relevan**

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Khadijah, Maya & Setiawan (2018) dengan judul “Analisis Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa SMP Pada Materi Statistika”. Hasil dari penelitian tersebut adalah terdapat 3 indikator yang masuk kriteria baik yaitu, indikator menuliskan ide atau langkah penyelesaian persoalan dengan jelas dan tepat, indikator menyajikan kembali suatu informasi menggunakan diagram batang dan menuliskan ide atau langkah penyelesaian persoalan dengan jelas dan tepat, indikator menuliskan yang diketahui dan ditanyakan menggunakan rumus matematika.
2. Penelitian yang dilakukan Ornan & Ruhan (2007) dengan judul “*The Effects of Problem Based Learning Active Learning in Science Education on*

*Students' Academic Achievement, Attitude and Concept Learning*"

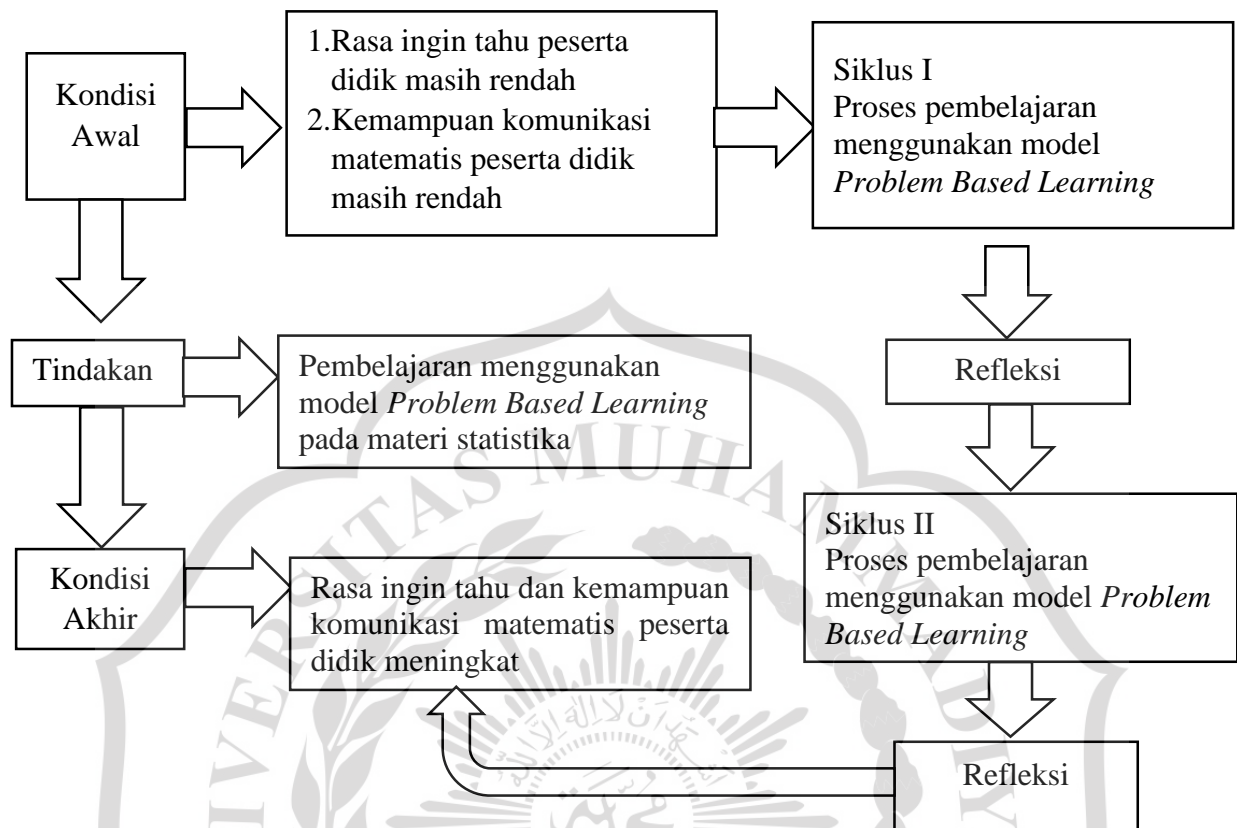
(Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Pendidikan Sains pada Prestasi Belajar Peserta Didik dan Konsep Pembelajaran) menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari penelitian ini yaitu data yang dikumpulkan dalam penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model PBL mempengaruhi prestasi akademik dan sikap ilmiah peserta didik, selain itu penggunaan model PBL mempengaruhi perkembangan konseptual dan mengurangi miskonsep pada peserta didik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Padmavathy & Mareesh (2013) yang berjudul "*Effectiveness of Problem Based Learning In Mathematics*" hasil dari penelitian ini yaitu penerapan model metode pengajaran PBL lebih aktif untuk mengajar matematika. Dengan mengadopsi model PBL dalam mengajar matematika guru dapat membuat jumlah pemikir kreatif, pengambil keputusan kritis, pemecah masalah yang sangat banyak dibutuhkan untuk dunia yang kompetitif. Strategi pembelajaran berbasis masalah yang dimiliki efek pada pengetahuan konten yang memberikan peluang lebih besar bagi pelajar untuk belajar konten dengan lebih banyak keterlibatan dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, motivasi dan minat di antar peserta didik. Ini mengarahkan peserta didik untuk memiliki sikap positif terhadap matematika dan membantu peserta didik meningkatkan prestasi peserta didik.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Radistya Himawan, Purwanto (2014) yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pengolahan Data

Menggunakan Model *Problem Based Learning* Siswa Kelas VI SD N Kedungwrangan 1 Krembung Sidoarjo” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru selama pembelajaran menggunakan model PBL dapat meningkatkan aktivitas guru pada siklus I sebesar 57,64% menjadi 82,29% pada siklus II. Aktivitas peserta didik juga meningkat selama pembelajaran menggunakan PBL yaitu pada siklus I 50,62% meningkat dan pada siklus II menjadi 80,23%. Hasil belajar juga meningkat pada materi pengolahan data siklus I sebesar 59,25% meningkat pada siklus II sebesar 80,15%.

### C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang, diketahui bahwa kondisi awal rasa ingin tahu peserta didik yang rendah dan kemampuan komunikasi matematis peserta didik masih kurang. Guru sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* peserta didik masih belum memiliki rasa ingin tahu yang lebih dalam proses pembelajaran, sehingga saat guru memberikan evaluasi nilai yang diperoleh peserta didik masih di bawah standar KKM. Maka peneliti melakukan perubahan dengan mencari pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik dan materi pembelajaran yang akan dibahas menggunakan model *Problem Based Learning* diharapkan peserta didik dapat memiliki rasa ingin tahu dan kemampuan komunikasi matematis dengan kriteria tinggi saat pembelajaran. Alur kerangka pikir dapat digambarkan sebagai berikut:



**Bagan 2.1 Kerangka Pikir**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

1. Pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik pada materi statistika kelas IV di SD Negeri 1 Sumbang.
2. Pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis peserta didik pada materi statistika kelas IV di SD Negeri 1 Sumbang.