

## ABSTRAK

### **Teti, “Penerapan Model Pembelajaran *Probing Prompting* Berbasis LKS Berbantuan *Google Classroom* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”.**

Kurangnya interaksi antara guru dan siswa serta penggunaan media maupun model pembelajaran yang belum dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa berpengaruh pada rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Karena hal itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *probing prompting* berbasis LKS berbantuan *google classroom* dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran matematika dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitiannya yaitu 32 siswa kelas VIII B di SMP Pasundan 2 Cimahi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa mengalami perubahan pada setiap siklusnya. Terdapat peningkatan aktivitas guru dan siswa yaitu aktivitas guru pada siklus I diperoleh presentase 78% dengan kategori baik, siklus II diperoleh 82% dikategorikan sangat baik dan siklus III diperoleh 87% dengan kategori sangat baik, walaupun pada siklus II dan siklus III dikategorikan sangat baik tetapi terdapat peningkatan 5%. Aktivitas siswa pada siklus I mencapai presentase 56% dengan kategori cukup baik, siklus II memperoleh persentase 63% pada kategori baik dan siklus III mendapat presentase 71% dengan kategori baik, walaupun pada siklus II dan siklus III aktivitas siswa dikategorikan baik tetapi terdapat peningkatan 8%. Terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah yang dibuktikan dengan nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu 71 dengan kategori baik, siklus II memperoleh rata-rata nilai 81 dengan kategori sangat baik dan siklus III diperoleh rata-rata nilai 87 dengan kategori sangat baik, walaupun pada siklus II dan siklus III dikategorikan sangat baik, namun terdapat peningkatan rata-rata nilai dari 82 menjadi 87.

**Kata Kunci:** Kemampuan Pemecahan Masalah, *Probing Prompting*, Aktivitas Pembelajaran