

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional mengatur bahwasannya pendidikan ialah upaya sadar serta terencana yang bertujuan guna menciptakan situasi belajar dan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat berperan aktif mengembangkan kemampuan yang dimiliki guna menggerakkan potensinya, mengendalikan dirinya, dan individualitasnya, kepandaian serta akhlak yang baik dan sikap terampil, yang dibutuhkan olehnya, masyarakat serta negara (Triwiyanto, 2014: 113). Pendidikan merupakan suatu upaya untuk secara sengaja mendorong tumbuh kembang peserta didik (Triwiyanto, 2014: 66). Untuk mewujudkan tujuan pendidikan memerlukan kegiatan belajar yang sanggup menuntun siswa pada pembelajaran menarik dan menyenangkan. Terutama dalam proses pembelajaran matematika.

Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 mengemukakan bahwa matematika adalah ilmu yang bersifat universal, bermanfaat untuk kehidupan manusia, dan menjadi dasar bagi perkembangan teknologi masa kini, serta memainkan peran fundamental pada segala macam disiplin ilmu serta mendorong perkembangan manusia dalam berpikir. Belajar matematika merupakan rangkaian peristiwa yang kompleks dan sistematis. Dalam hal ini, interaksi guru dan siswa berlangsung dengan latar belakang perubahan perilaku dan cara berpikir yang telah menjadi kebiasaan siswa yang bersangkutan (Jihad, 2018: 68). Selain itu, tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah perubahan perilaku siswa (Nurmawati, 2016: 43). Sehingga dapat dipahami bahwa matematika berperan penting dalam meningkatkan pola pikir manusia sehingga proses pembelajaran matematika sangat berpengaruh dalam proses perubahan tingkah laku dan kemampuan berpikir siswa.

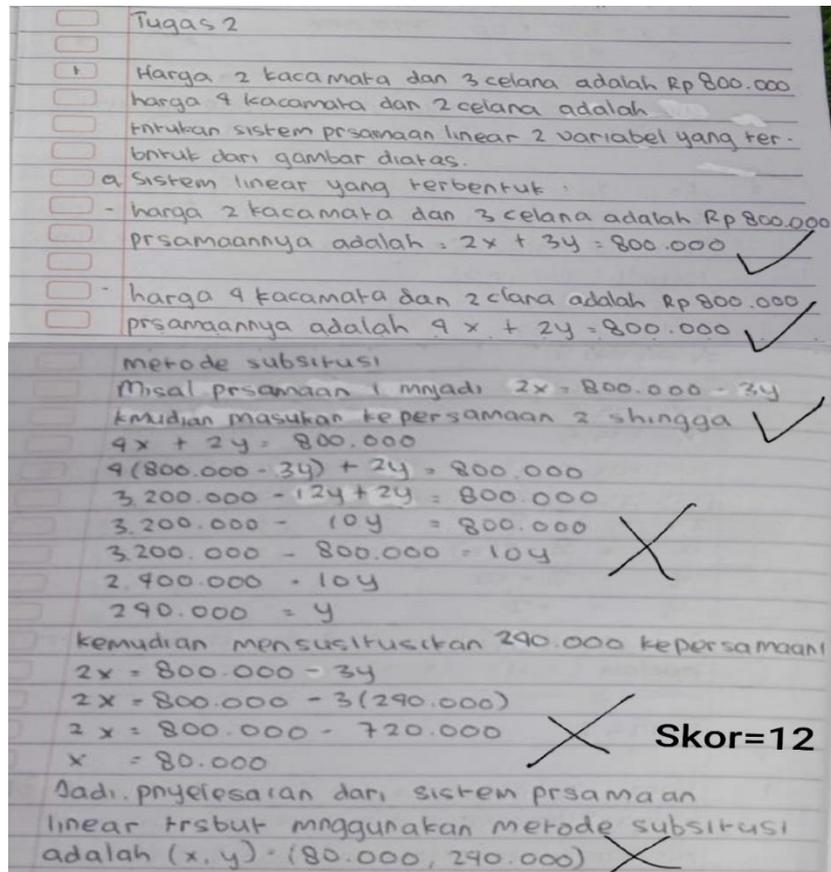
Menurut NCTM (R. W. Utami & Wutsqa, 2017: 167) kemampuan yang perlu siswa miliki didalam pembelajaran matematika salah satunya ialah kemampuan pemecahan masalah. Pernyataan ini di dukung oleh penelitian (Sunendar, 2017:

87) bahwa keterampilan memecahkan masalah matematika ialah suatu kemampuan dasar yang harus dikuasai siswa. Susilawati dkk (Kusmawan, Turmudi, Juandi, & Sugilar, 2018: 34) menyatakan bahwa keterampilan memecahkan masalah merupakan keterampilan pokok bagi para siswa sekaligus sebagai jantung pembelajaran matematika. Lalu berdasarkan (Masitoh, Kariadinata, & Syaf, 2015: 2) mengemukakan bahwa pemecahan masalah sangatlah penting karena keberhasilan proses pemecahan permasalahan yang berhasil diharapkan bisa meningkatkan pemahaman siswa. Dengan demikian dapat dipahami bahwasannya kemampuan memecahkan permasalahan yaitu keterampilan yang begitu penting bagi siswa miliki pada pembelajaran matematika.

Berdasarkan penelitian (R. W. Utami & Wutsqa, 2017: 173) menunjukkan bahwa setiap siswa tidak sanggup menuntaskan soal pemecahan masalah bahkan persentase tertinggi ditempati oleh siswa yang memilih untuk tidak menjawab soal karena tidak mampu menyelesaikannya, hal demikian dikarenakan tidak terkuasainya materi oleh siswa, siswa belum terbiasa menyelesaikan masalah tidak rutin, siswa tidak mengerti konsep pemecahan masalah, dan selalu merasa telah mencapai hasil akhir yang cukup tanpa pemeriksaan kembali. Berdasarkan tahapan polya, kemampuan dalam memecahkan masalah pada tahap pemahaman masalah 49,41% dengan kriteria sedang, tahap perencanaan pemecahan masalah 34,33% dengan kriteria rendah, tahap pelaksanaan rencana permasalahan 42,14% dengan kriteria sedang dan tahap pemeriksaan kembali diperoleh 4,24% dengan kriteria sangat rendah. Sehingga melalui penelitian ini dapat dipahami bahwasannya keterampilan pemecahan masalah siswa berdasarkan tahap polya masih rendah.

Berdasarkan hasil kajian terdahulu yang dilaksanakan peneliti di SMP Pasundan 2 Cimahi pada tanggal 19 November 2020 dengan memberikan tes soal berupa uraian mengenai materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) disesuaikan dengan indikator pemecahan masalah matematis, didapatkan informasi bahwa soal indikator pemecahan masalah masih dirasa sukar oleh siswa. Adapun soal dan contoh jawaban siswa sebagai berikut.

“Harga 2 kacamata dan 3 celana adalah Rp800.000,00 , harga 4 kacamata dan 2 celana adalah Rp800.000,00, tentukanlah sistem persamaan linear dua variabel yang terbentuk. Lalu, tentukan juga harga 1 kacamata dan 1 celana”.



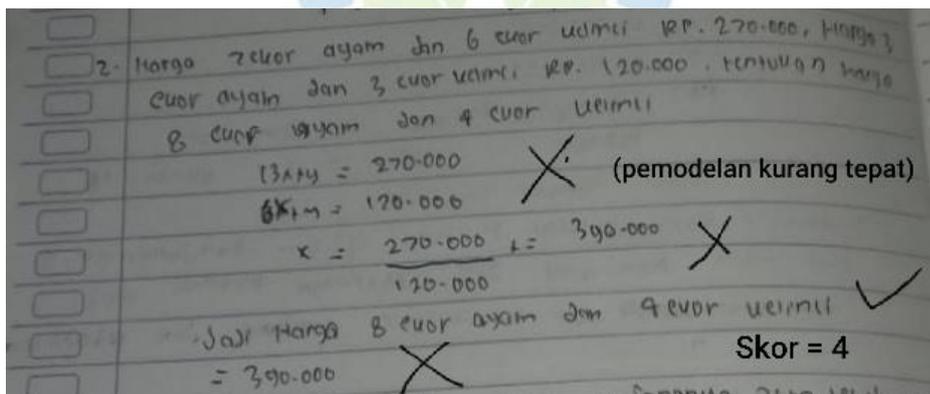
Gambar 1. 1 Jawaban Siswa A Nomor 1

Gambar 1.1 menampilkan jawaban siswa sudah memahami informasi soal mengenai hal yang dimuat dan dipertanyakan di dalam soal untuk dijadikan variabel-variabel yang menjadi komponen penyusunan bentuk SPLDV. Siswa juga mampu membentuk model matematika dan merencanakan penyelesaian dari soal yang diujikan. Tapi, siswa tidak sepenuhnya bisa melaksanakan rencana penyelesaian dengan baik, yaitu terdapat kekeliruan saat merubah model matematika pada persamaan pertama, seharusnya persamaan pertamanya ialah $x = \frac{800.000 - 3y}{2}$, sehingga pada tahap substitusi persamaan pertama ke persamaan kedua, hasil jawaban yang diperoleh kurang tepat. Hal ini menyebabkan hasil jawaban akhir yang didapatkan tidak sesuai jawaban yang diharapkan.

Soal yang sudah dipaparkan memiliki skor maksimal 20 untuk jawaban lengkap dan benar sejalan dengan indikator pemecahan masalah. Berdasarkan respon siswa pada soal tersebut dari 36 siswa, hanya sebanyak 2 siswa yang dapat memenuhi indikator kemampuan pemecahan masalah, 9 siswa sudah mampu memenuhi indikator pemahaman masalah dan menyusun serta melaksanakan rencana penyelesaian. Namun, dalam tahap pelaksanaan rencana penyelesaian masih terdapat kekeliruan sehingga jawaban yang dihasilkan kurang tepat.

Masih rendahnya kemampuan pemecahan masalah-masalah matematika siswa juga terlihat pada jawaban soal nomor 2. Berikut adalah soal dan contoh jawaban siswa.

“Harga 7 ekor ayam dan 6 ekor kelinci Rp270.000,00. Harga 3 ekor ayam dan 3 ekor kelinci Rp120.000,00. Tentukan harga 8 ekor ayam dan 4 ekor kelinci”



Gambar 1. 2 Jawaban Siswa B Nomor 2

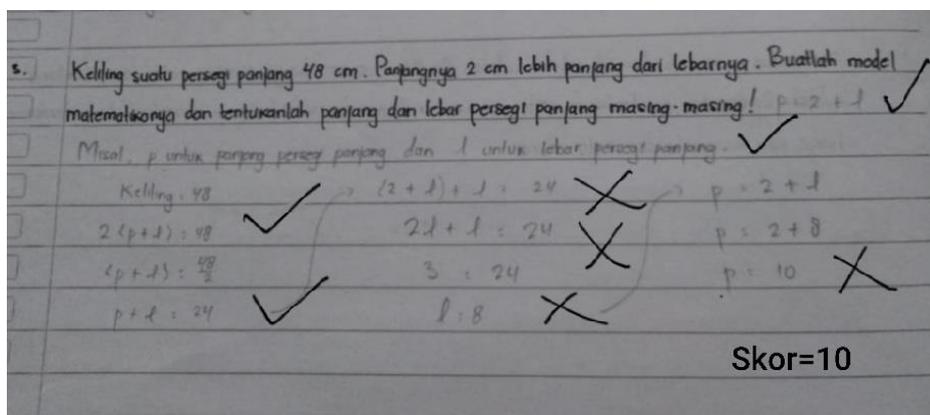
Gambar 1.2 tampaknya belum bisa mengerti soal secara keseluruhan, siswa tidak mengidentifikasi muatan yang tersaji dalam soal sebagai variabel yang menjadi komponen penyusunan bentuk SPLDV. Siswa belum mampu membentuk pemodelan matematika secara tepat dari soal yang disajikan. Siswa belum mampu menyusun rencana penyelesaian secara sistematis sehingga pelaksanaan rencana penyelesaian menjadi kurang tepat.

Soal yang sudah dipaparkan memiliki skor maksimal 20 untuk jawaban lengkap dan benar. Berdasarkan tanggapan akhir siswa pada soal tersebut dari 36 siswa, hanya sebanyak 7 siswa yang dapat memenuhi indikator kemampuan memecahkan masalah, 13 siswa sudah sanggup mencapai indikator memahami persoalan, menyusun serta melaksanakan rencana penyelesaian. Tetapi, dalam

penyusunan dan pelaksanaan rencana penyelesaian masih terdapat yang kurang sistematis saat penyelesaian soal.

Kemampuan siswa yang masih rendah dalam memecahkan permasalahan matematis selanjutnya terlihat pada jawaban siswa dalam soal nomor 3. Berikut ini soal dan contoh jawaban siswa.

“Keliling suatu persegi panjang 48 cm. Panjangnya 2 cm lebih panjang dari lebarnya. Buatlah model matematikanya dan tentukan panjang serta lebar persegi panjang masing-masing”.



Gambar 1.3 Jawaban Siswa C Nomor 3

Berdasarkan jawaban pada Gambar 1.3 siswa mengetahui persoalan tersebut merupakan persoalan SPLDV dan melihat bahwa siswa sudah merencanakan penyelesaian. Namun, jawaban siswa tampaknya belum terlalu memahami soal dengan baik sehingga menyebabkan kurang tepatnya hasil penyelesaian, siswa mengalami kesulitan dalam tahap melaksanakan rencana penyelesaian, sehingga siswa keliru dalam menentukan nilai p dan l dan siswa tersebut belum memberikan kesimpulan di akhir penyelesaian.

Soal pada Gambar 1.3 memiliki skor maksimal 20 untuk jawaban lengkap dan benar sesuai indikator pemecahan masalah. Berdasarkan jawaban dari 36 siswa, hanya sebanyak 6 siswa yang dapat memenuhi indikator kemampuan pemecahan masalah, 10 siswa sudah mampu memenuhi indikator memahami masalah dan melaksanakan rencana penyelesaian, tapi pada indikator pelaksanaan penyelesaian masalah belum terlihat jelas tahapan dalam menyelesaikan masalah. Dari jawaban 36 siswa pada soal-soal yang disajikan diperoleh 27,8 % siswa memperoleh tahap

memahami masalah, 22% siswa mencapai tahap menyelesaikan masalah, 27,8 % siswa mencapai tahap merencanakan penyelesaian dan 8,3 % siswa tahap memeriksa kembali. Dengan demikian, terlihat bahwa kemampuan siswa ketika memecahkan permasalahan matematis masih rendah.

Ketika peneliti mengamati proses guru mengajar di kelas, kegiatan belajar mengajar masih memanfaatkan media dan model yang kurang menarik, yaitu menggunakan buku paket yang disediakan oleh sekolah, pembelajaran juga terpusat pada guru, kurangnya interaksi guru dan siswa, pembelajaran yang digunakan masih mempraktikkan model konvensional sehingga belum melatih siswa untuk dapat aktif ikut serta dalam belajar, serta kurang menarik dan kurang memotivasi siswa. Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang umumnya dilakukan secara langsung atau satu arah yang didalamnya terjadi pengalihan pengetahuan, informasi, norma, nilai dan aspek lain dari guru pada siswa (Helmiati, 2012: 24). Pembelajaran konvensional pada mata pelajaran matematika yang diterapkan di SMP Pasundan 2 Cimahi ini dilakukan melalui media *WhatsApp* dengan memberikan modul yang didalamnya terdapat tugas yang harus dikerjakan, karena itu, partisipasi siswa cenderung kurang selama belajar pembelajaran. Hal ini mempengaruhi rendahnya kemampuan siswa dalam pemecahan persoalan matematika. Sehingga ketika siswa diberikan persoalan mengenai materi yang disajikan, terdapat beberapa siswa yang masih mengikuti jawaban teman, bahkan hanya mengikuti contoh soal tanpa memahami soal tersebut satu tipe dan tanpa memahami pengerjaan soal tersebut sudah benar atau tidak. Dengan demikian diperoleh kemampuan siswa dalam memecahkan masalah masih berkategori rendah.

Probing prompting merupakan model belajar yang bisa diimplementasikan untuk membimbing keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah matematis. Miftahul Huda dalam (Mustika & Buana, 2017: 31) Model pembelajaran *Probing Prompting* ialah pembelajaran yang memberikan berbagai persoalan yang menantang serta memancing ide siswa sehingga mendapatkan proses berpikirnya yang dapat menghubungkan pengetahuan serta pengalaman siswa dengan materi baru yang dipelajari. D. Utami (2016: 153) *probing prompting* dapat menggali

kemampuan berpikir siswa. Hal ini senada dengan (Novena & Kriswandani, 2018: 191) yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan model *probing prompting* yakni, terdorongnya siswa untuk berpikir aktif. Sehingga dapat dipahami bahwa model pembelajaran ini begitu diperlukan guna meningkatkan keterampilan memecahkan permasalahan matematis siswa sebab siswa dituntut untuk selalu berperan aktif dalam berpikir melalui serangkaian pertanyaan yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran.

Berlandaskan latar belakang masalah yang dipaparkan, model *probing prompting* diharapkan membuat meningkatnya keterampilan pemecahan masalah siswa terlebih dalam pelajaran matematika. Kebaruan penelitian ini yaitu memanfaatkan LKS dan aplikasi *google classroom* sebagai media dalam pembelajaran. Menurut (Supriyanti, Mastur, & Sugiman, 2015: 136) media pembelajaran yang bisa dipergunakan oleh guru untuk mengikutsertakan siswa dengan aktif dalam kegiatan pembelajaran yaitu LKS, melalui LKS pendidik mendapatkan peluang untuk mendorong siswa supaya berpartisipasi aktif dalam materi yang sedang dibahas. Hal tersebut sejalan dengan penggunaan model *probing prompting* yang melibatkan siswa secara aktif selama pembelajaran. Mengingat permasalahan yang ada dan berbagai pendapat yang sudah disampaikan sehingga peneliti mempunyai ide merancang suatu penelitian yang berjudul "*Penerapan Model Pembelajaran Probing Prompting Berbasis LKS Berbantuan Google Classroom Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa.*"(Penelitian di SMP Pasundan 2 Cimahi).

B. Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan berdasarkan latar belakang yang dipaparkan ialah:

1. Bagaimana proses pembelajaran matematika dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menggunakan model *probing prompting* berbasis LKS berbantuan *google classroom* pada setiap siklus?
2. Apakah penggunaan model pembelajaran *probing prompting* berbasis LKS berbantuan *google classroom* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran

matematika dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada setiap siklus?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum Penelitian:

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *probing prompting* berbasis LKS berbantuan *google classroom* dalam meningkatkan aktivitas pembelajaran matematika dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematis pada setiap siklus

2. Tujuan khusus penelitian:

- a. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran matematika dan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematis menggunakan model *probing prompting* berbasis LKS berbantuan *google classroom* pada setiap siklus.
- b. Penelitian ini tujuannya untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran *probing prompting* berbasis LKS berbantuan *google classroom* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran matematika dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada setiap siklus.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan pembelajaran matematika, baik itu secara teoritis maupun secara praktis.

1. Manfaat teoritis

- a. Memperkuat teori, yaitu menyarankan bahwa model *probing prompting* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran matematika dan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
- b. Memberikan sumbangan ilmiah pada pembelajaran matematika, yaitu penggunaan model *probing prompting* berbasis LKS berbantuan *google classroom* dalam peningkatan aktivitas pembelajaran matematika dan keterampilan pemecahan masalah matematis siswa.

- c. Sebagai bahan kajian dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya untuk menumbuhkan dan memperluas pengetahuan tentang penerapan model pembelajaran *probing prompting* berbasis LKS berbantuan *google classroom*.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa, siswa lebih tertarik dan berpartisipasi aktif selama belajar matematika dan dapat menggali proses berpikir siswa sehingga memudahkan dalam memecahkan masalah matematis melalui model pembelajaran *probing prompting* berbasis LKS berbantuan *google classroom*.
 - b. Bagi guru, sebagai masukan untuk dapat memberikan alternatif model maupun media pembelajaran yang menarik dan menambah pengetahuan berupa model pembelajaran *probing prompting* berbasis LKS berbantuan *google classroom* dalam pembelajaran siswa di kelas sehingga guru dapat membuat suasana belajar lebih interaktif dan komunikatif.

E. Kerangka Berpikir

Koordinat kartesius adalah salah satu pokok bahasan matematika kelas VIII SMP. Materi tersebut tergolong materi yang wajib dipelajari oleh siswa SMP. Materi ini terdapat di semester ganjil dan diajarkan setelah materi pola bilangan. Handayani (2021: 2) menyatakan bahwa penyelesaian soal yang menggunakan aplikasi sistem koordinat bisa menuntut keterampilan siswa dalam memecahkan masalah matematis, karena pada kegiatan menyelesaikan soalnya memerlukan adanya penelaahan pada unsur-unsur yang terdapat pada soal seperti yang diketahui dan ditanyakan, perumusan masalah, pengaplikasian strategi dan hasil pemecahan masalah. Hal ini didukung oleh penelitian Anwar (2018: 241) bahwa siswa masih melakukan beberapa kesalahan saat menyelesaikan masalah pada materi koordinat kartesius, diantaranya tidak dapat menyusun strategi penyelesaian masalah dan tidak dapat menyederhanakan permasalahan dengan membuat gambar dari setiap permasalahan yang diberikan dan kurang tepat dalam menyelesaikan masalah disesuaikan dengan cara yang telah disusun serta tidak melakukan pemeriksaan kembali pada hasil jawaban akhir dan tidak memeriksa

langkah pengerjaan pada setiap permasalahan yang diberikan. Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah disebutkan dan berdasarkan hasil studi pendahuluan yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya maka dirasa perlu adanya tindakan yang mampu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematis siswa.

Pembelajaran matematika di sekolah diselenggarakan dengan beberapa tujuan. NCTM (Effendi, 2012: 2) menetapkan lima standar kemampuan matematis yang diperlukan oleh siswa, yaitu 1) kemampuan pemecahan masalah, 2) kemampuan komunikasi, 3) kemampuan koneksi, 4) kemampuan penalaran dan 5) kemampuan representasi. Dari uraian tersebut, kemampuan pemecahan masalah terdapat dalam NCTM. Artinya kemampuan tersebut merupakan kemampuan yang tergolong penting untuk siswa punyai khususnya dalam pembelajaran matematika.

Menurut (Lahinda & Jailani, 2015: 149) pemecahan masalah sangat penting pada pembelajaran matematika, dikarenakan selama proses pembelajaran dan proses penyelesaian, siswa bisa mendapatkan berbagai pengalaman dari pemanfaatan pengetahuan serta keterampilan yang telah diaplikasikan dalam menyelesaikan masalah dalam situasi yang sedang dihadapi. Oleh karena itu, guru menduduki peran terpenting dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis pada diri siswa dengan menggunakan model maupun media pembelajaran.

Polya (Wahyudi & Anugraheni, 2017: 15) menjelaskan bahwasannya pemecahan masalah adalah usaha agar terbebas dari masalah dan mewujudkan tujuan yang belum tercapai. Dengan kata lain *problem solving* adalah suatu proses yang memecahkan suatu masalah atau suatu masalah yang memiliki tantangan dan tidak dapat dipecahkan menggunakan langkah-langkah yang biasa dilaksanakan atau sudah diketahui. Adapun indikator keterampilan pemecahan masalah matematis menurut Polya ialah:

1. Memahami permasalahan
2. Merencanakan langkah penyelesaian
3. Melaksanakan langkah yang telah direncanakan

4. Melakukan pemeriksaan pada hasil jawaban

Melalui langkah tersebut berharap siswa bisa menuntaskan persoalan matematika yang dihadapinya.

Salah satu usaha yang dapat di upayakan untuk mewujudkan tujuan tersebut salah satunya ialah dengan menerapkan model *probing prompting*. D. Utami (2016) *probing prompting* merupakan cara belajar berlandaskan pertanyaan. Senada dengan (Elvandari & Supardi, 2014: 1652) mengatakan bahwa *probing prompting* adalah pembelajaran yang disajikan dalam bentuk rangkaian pertanyaan. Hidayatullah (Theriana, 2020: 15) *probing prompting* ialah model pembelajaran yang memancing proses pemikiran sehingga dapat merangsang minat siswa dan mendapatkan pengalaman baru pada proses pembelajaran. Dengan beberapa pengetahuan baru yang didapatkan selama kegiatan pembelajaran, siswa dapat mengumpulkan gagasan mereka dalam situasi pemecahan masalah. Suyatno (Elvandari & Supardi, 2014: 1652) kegiatan tanya jawab dalam model *probing prompting* dilaksanakan dengan ditunjuknya siswa secara teracak, sehingga tiap siswa dipaksa harus terlibat dalam kegiatan, siswa tidak dapat menghindari pembelajaran, dan setiap waktu siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan tanya jawab. Menurut (Utari, 2015: 4) model pembelajaran *probing prompting* bagian dari pendekatan berpikir serta berbasis masalah. Maka didapat kesimpulan bahwa model *probing prompting* adalah teknik pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk ikut serta ketika belajar dengan menggali keterampilan berpikir melalui serangkaian pertanyaan yang disajikan, sehingga dapat melatih kemampuan pemecahan masalah siswa.

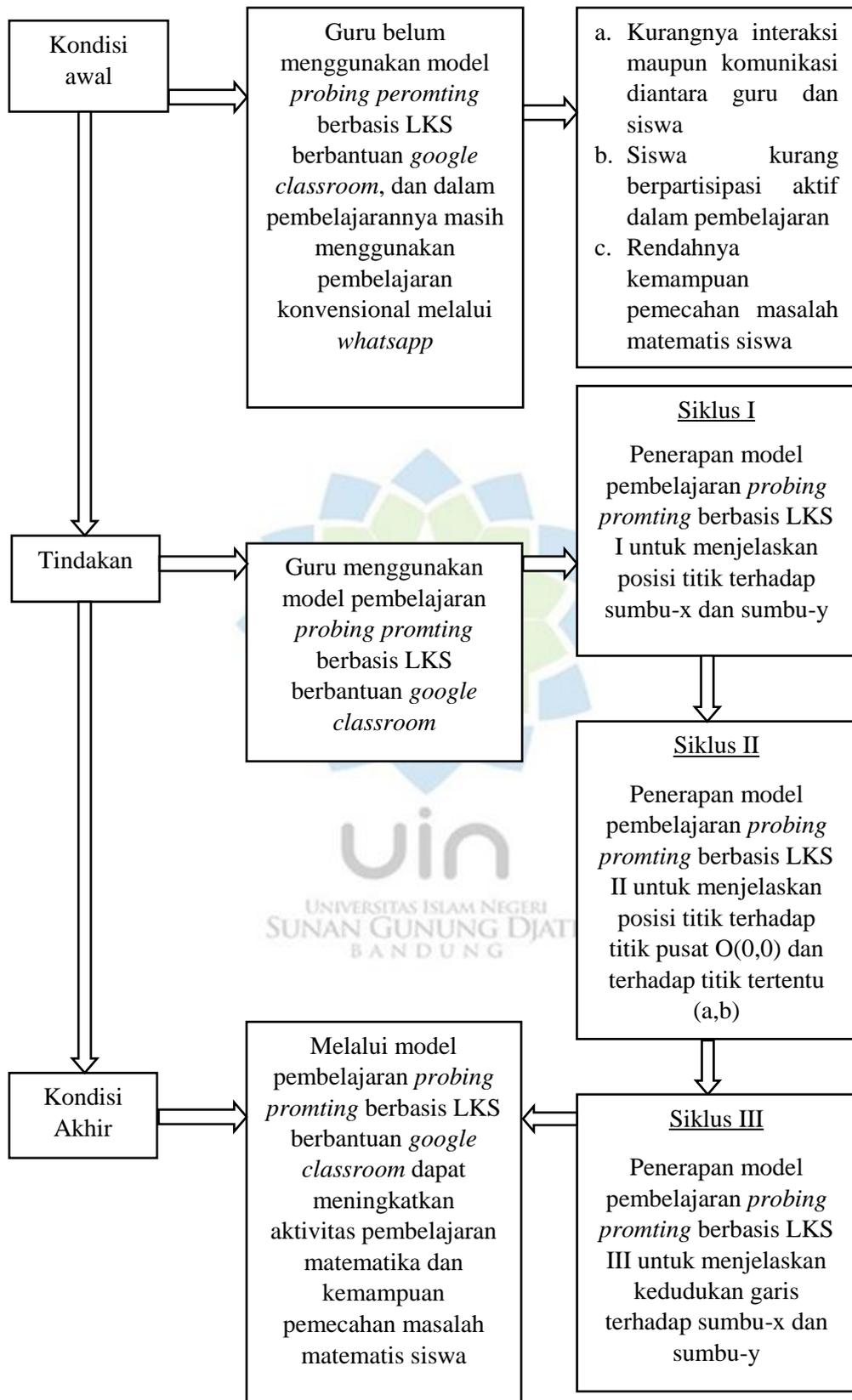
Adapun langkah model pembelajaran *probing prompting* diurutkan sebagai berikut (Mustika & Buana, 2017: 32):

1. Siswa dihadapkan pada beberapa situasi, misalnya mengamati gambar, atau situasi problematik lain
2. Memberi kesempatan siswa merumuskan jawabannya
3. Guru menyajikan pertanyaan pada siswa berdasarkan tujuan pembelajaran
4. Memberi peluang agar di rumuskannya jawaban oleh siswa
5. Meminta perwakilan siswa menjawab pertanyaan

6. Jika jawaban siswa benar, guru akan mengajak siswa lainnya untuk memberi tanggapan atas jawaban yang diberikan sehingga siswa tersebut dapat berpartisipasi dalam pembelajaran. Namun, jika jawaban siswa salah dan jawaban macet, guru akan mengajukan pertanyaan yang merujuk pada jawaban yang diharapkan sebagai solusi.
7. Siswa diberikan pertanyaan akhir yang berbeda untuk meyakinkan bahwa siswa telah memahami indikator yang dicapai.

Model *probing prompting* dapat menciptakan proses belajar mengajar aktif dengan melibatkan siswa secara langsung, karena dalam model ini pembelajaran tidak hanya melibatkan pada guru saja melainkan siswa juga diharuskan mampu terlibat selama belajar dengan berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan, hal ini sesuai dengan tahapan pembelajaran *probing prompting* di mana model ini terdiri dari enam tahap proses pembelajaran. Menurut (Hidayatullah, Raga, & Mahadewi, 2014) tahapan tersebut antara lain mengomunikasikan kemampuan yang akan dicapai, memberikan bahan ajar, *probing* yakni mengajukan beberapa pertanyaan secara sistematis yang merangsang siswa pada materi pelajaran dan setelah itu mempertimbangkan tanggapan siswa, *prompting* yakni memberikan pertanyaan yang menuntun siswa dengan cara membimbing melalui pertanyaan-pertanyaan lainnya secara terarah sesuai rencana untuk mendapatkan solusi atau jawaban. Tahapan pembelajaran ini merupakan cara yang dilakukan untuk melatih siswa dalam memecahkan masalah, mengambil keputusan dan menganalisis hipotesis secara cermat serta menjalankan putusan yang ditetapkan untuk mendapatkan hasil akhir jawaban. Sehingga, hal tersebut bisa meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, sebab memberikan suasana pembelajaran berdasarkan permasalahan yang didalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan yang dapat menggali gagasan siswa dalam memecahkan permasalahan tersebut.

Secara skematis, kerangka berpikir dalam penelitian tindakan kelas ini tersaji pada Gambar 1.4



Gambar 1. 4 Kerangka Berpikir

F. Permasalahan Utama

Berdasarkan persoalan serta kerangka berpikir yang sudah dipaparkan, bahwa masalah pokok pada penelitian tindakan ini yaitu rendahnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematis di kelas VIII SMP Pasundan 2 Cimahi. Sesudahnya dilakukan identifikasi dari beberapa permasalahan yang dipaparkan di bagian latar belakang masalah sebelumnya, ditemukan akar masalah yang signifikan yaitu pembelajarannya masih menggunakan model konvensional dan media belajar yang digunakan kurang memberikan semangat dan memotivasi siswa ketika belajar. Sehingga berpengaruh pada kemampuan siswa yang rendah pada pemecahan masalah matematis. Berlatar belakang dari temuan masalah tersebut, peneliti berinisiatif untuk membereskan masalah ini dengan mengaplikasikan model pembelajaran *probing prompting* berbasis LKS berbantuan *google classroom* yang diharapkan bisa memacu meningkatnya keterampilan siswa dalam mengerjakan masalah matematis.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian yang relevan dan dijadikan peneliti sebagai referensi dalam melakukan penelitian diantaranya:

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh (Mustika & Buana, 2017) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Probing Prompting* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa”. Dalam penelitian tersebut diperoleh hasil penelitiannya yaitu nilai rata-rata kemampuan siswa dengan menerapkan model *probing prompting* lebih baik dari nilai rerata siswa menggunakan pembelajaran konvensional. Ketidaksesuaian penelitian yang dilakukan Mustika & Buana dengan peneliti adalah peneliti menggunakan media berupa LKS dan aplikasi *google classroom* dalam pembelajaran.
2. Penelitian yang dijalankan oleh (Susanti, 2016) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Probing Prompting* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas XI.IPA MAN 1 Kota Bengkulu”. Dalam penelitian tersebut ada peningkatan kemampuan berpikir kritis

- matematis siswa. bedanya penelitian yang dilaksanakan Susanti dengan peneliti terletak pada ranah kognitif, materi dan jenjang pendidikan yang digunakan.
3. Penelitian yang dijelaskan oleh (Anisah & Carlian, 2020) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Probing Prompting* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Ibtidaiyah”. Dalam penelitian tersebut diperoleh bahwa bahwa model pembelajaran *Probing Prompting* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPA. Perbedaan penelitian yang dilakukan Anisah dan Carlin dengan peneliti terletak pada ranah kognitif dan jenjang pendidikan yang digunakan.
 4. Dalam penelitian (Kurniasari & Susannah, 2013) dengan judul “Penerapan Teknik Pembelajaran *Probing Prompting* Untuk Mengetahui Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Kelas 7 G Di Smpn 1 Rejoso”. Dalam penelitian ini diperoleh bahwa pembelajaran *Probing Prompting* mampu mengembangkan penalaran matematika dan siswa merespon positif terhadap pembelajaran. Ketidaksamaan penelitian yang dilakukan Kurniasari dan Susannah dengan peneliti terletak pada ranah kognitif yang digunakan.
 5. Penelitian oleh (Danaryanti & Tanaffasa, 2016) dengan judul “Penerapan Model *Probing Prompting Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMP”. Dalam penelitian tersebut diperoleh bahwa model *Probing Prompting* bisa meningkatkan rata-rata kemampuan koneksi matematis siswa dari nilai pada siklus I 59,6 menjadi 63,3 pada siklus II. Ketaksamaan penelitian yang dilakukan Danaryanti dan Tanaffasa dengan peneliti terletak pada ranah kognitif yang digunakan.