

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS**

#### **2.1 Kajian Teori**

Pada sub bab ini akan dibahas dan dipaparkan teori dari beberapa ahli yang berhubungan dengan penelitian ini. Teori-teori tersebut bersangkutan dengan beberapa komponen yang berhubungan dengan penelitian ini mencakup kemampuan pemecahan masalah segitiga dan segi empat, model pembelajaran *probing prompting*, pendekatan kontekstual dan bahan ajar.

##### **2.1.1 Kemampuan Pemecahan Masalah Segitiga dan Segi Empat**

###### **2.1.1.1 Kemampuan Pemecahan Masalah**

Masalah merupakan bagian dari manusia yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari baik bersumber dari dalam diri seseorang maupun bersumber dari lingkungan sekitar. Masalah juga sering ditemui dalam pembelajaran matematika. Masalah dalam pembelajaran matematika merupakan masalah yang dikaitkan dengan materi belajar matematika, bukan masalah yang dikaitkan dengan kendala belajar atau hambatan hasil belajar dalam matematika. Masalah dalam pembelajaran matematika biasanya identik dengan soal matematika. Tetapi, tidak semua soal matematika dapat dikatakan sebagai suatu masalah. Menurut Cooney (dalam Shadiq, 2014:104) suatu pertanyaan dapat dikatakan sebagai masalah jika pertanyaan itu menunjukkan adanya tantangan

yang tidak dapat dipecahkan oleh prosedur rutin yang sudah diketahui oleh si pelaku.

Dalam menyelesaikan masalah matematika tentunya membutuhkan suatu proses pemecahan masalah untuk mendapatkan jawaban atau suatu solusi dari masalah tersebut. Menurut Wena (2012:52) pemecahan masalah sebagai suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan dalam melakukan operasi prosedural urutan tindakan, tahap demi tahap secara sistematis dalam memecahkan suatu masalah.

Menurut Abdurrahman (2010:254) Pemecahan masalah merupakan suatu aplikasi dari sebuah konsep dan keterampilan yang telah dimiliki. Pemecahan masalah tidak hanya sekedar dilihat sebagai bentuk kemampuan menerapkan aturan-aturan yang telah dikuasai melalui kegiatan-kegiatan belajar terdahulu, tetapi merupakan proses untuk mendapatkan suatu kombinasi perangkat aturan yang terbukti dapat dioperasikan sesuai dengan situasi yang sedang dihadapi sehingga diharapkan peserta didik tidak saja dapat memecahkan suatu masalah melainkan juga telah berhasil menemukan sesuatu yang baru.

Menurut Krulik dan Rudnick (dalam Vitasari dan Trisniawati, 2017) kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu usaha yang dilakukan individu dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimilikinya dari pembelajaran sebelumnya untuk menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapinya.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan kemampuan pemecahan masalah adalah proses berpikir seseorang untuk memahami situasi

masalah dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menemukan solusi.

Menurut Polya (dalam Shadiq, 2014:9) ada empat langkah dalam proses pemecahan masalah, yaitu: (1) memahami masalahnya; (2) merancang cara penyelesaiannya; (3) melaksanakan rencana; dan (4) menafsirkan hasilnya. Empat langkah ini secara umum memang sering digunakan dalam penyelesaian masalah khususnya permasalahan dalam ilmu matematika karena empat langkah ini dianggap mudah dipahami.

Sedangkan menurut Kramers, dkk (dalam Wena, 2012:60) secara operasional langkah-langkah dalam pemecahan masalah terdiri atas empat tahap berikut: (1) memahami masalah; (2) membuat rencana penyelesaian; (3) melaksanakan rencana penyelesaian; (4) memeriksa kembali hasilnya.

Berdasarkan beberapa uraian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan langkah-langkah dalam proses pemecahan masalah matematis, yaitu: (1) memahami masalah; (2) merancang strategi penyelesaian; (3) melaksanakan strategi penyelesaian; (4) memeriksa kembali hasil penyelesaian.

#### **2.1.1.2 Segitiga dan Segi Empat**

Segitiga dan segi empat termasuk dalam kajian ruang lingkup Geometri dan merupakan salah satu materi yang diajarkan di tingkat SMP tepatnya di kelas VII dengan Kompetensi Dasar dan Indikator dari materi segitiga dan segi empat sebagai berikut.

TABEL 2  
KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR  
MATERI SEGITIGA DAN SEGI EMPAT KELAS VII SEMESTER 2

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran
3.11 Mengaitkan rumus keliling dan luas untuk berbagai jenis segi empat dan segitiga.	Mengaitkan rumus keliling permukaan bangun datar yang tidak beraturan dalam menyelesaikan masalah kontekstual
	Mengaitkan rumus luas permukaan bangun datar yang tidak beraturan dalam menyelesaikan masalah kontekstual
4.11 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segi empat dan segitiga.	Menerapkan rumus keliling dan luas segitiga dan segi empat dalam menyelesaikan masalah kontekstual

Penjelasan tentang materi segitiga dan segi empat akan dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut.

#### **a. Segitiga**

Segitiga adalah bangun datar yang dibatasi oleh tiga buah sisi dan mempunyai tiga buah titik sudut. Satu buah segitiga mempunyai besar sudut  $180^\circ$ . Segitiga dibedakan menjadi dua buah jenis yang dilihat berdasarkan sifatnya dan berdasarkan sudutnya. Sama halnya dengan bidang datar lainnya, segitiga juga mempunyai keliling dan luas.

#### **b. Segi Empat**

Segi empat adalah sebuah bangun datar yang memiliki empat buah sisi dan empat buah titik sudut. Besar sudut dalam segi empat adalah  $360^\circ$ . Segi empat dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu : persegi panjang, persegi, trapesium, jajargenjang, belah ketupat, dan layang-layang. Segi empat juga mempunyai keliling dan luas.

### **2.1.1.3 Kemampuan Pemecahan Masalah Segitiga dan Segi Empat**

Kemampuan pemecahan masalah segitiga dan segi empat adalah proses berpikir peserta didik untuk memahami situasi masalah dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menemukan solusi dalam menyelesaikan suatu masalah segitiga dan segi empat. Setiap masalah yang diberikan harus merupakan tantangan bagi peserta didik tersebut. Peserta didik diharapkan menjadi lebih termotivasi dalam menyelesaikan masalah segitiga dan segi empat yang berhubungan dengan soal-soal penerapannya menggunakan kemampuan dan kemauannya sendiri.

Adapun Langkah-langkah dalam pemecahan masalah segitiga dan segi empat:

- a. Memahami masalah segitiga dan segi empat
- b. Merancang strategi penyelesaian dalam menyelesaikan masalah segitiga dan segi empat
- c. Melaksanakan strategi penyelesaian dalam menyelesaikan masalah segitiga dan segi empat
- d. Memeriksa kembali hasil penyelesaian masalah segitiga dan segi empat.

### **2.1.2 Model Pembelajaran *Probing Prompting***

Proses belajar mengajar di dalamnya selalu menggunakan model pembelajaran untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, agar peserta didik lebih memahami materi yang akan disampaikan dan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Menurut

Trianto (2012:53) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Model pembelajaran tentunya digunakan juga dalam proses pembelajaran matematika untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang diajarkan agar tujuan dari materi tersebut dapat tercapai.

Hamzah & Muhlissarini (2014 (a) :154) menjelaskan model pembelajaran matematika adalah kerangka kerja konseptual tentang pembelajaran matematika yang digunakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas agar suasana menjadi lebih menarik dan tujuan dari pembelajaran dapat dicapai oleh peserta didik. Ada banyak model pembelajaran matematika yang dapat digunakan pendidik dalam membantu dan melaksanakan proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika yaitu model pembelajaran *probing prompting*.

Suherman dkk, (dalam Huda, 2014:281) menjelaskan pembelajaran *probing prompting* adalah suatu proses pembelajaran dengan memberikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun, mengarahkan dan menggali gagasan peserta didik sehingga dapat membuat proses berpikir yang mampu mengaitkan pengetahuan dan pengalaman peserta didik dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari.

Model pembelajaran *probing prompting* selalu berhubungan dengan pertanyaan-pertanyaan. Pertanyaan yang diberikan dalam proses pembelajaran ini disebut *probing question*. Menurut Suherman dkk, (dalam Huda 2014:281)

menyatakan “*probing question* adalah pertanyaan yang bersifat menggali untuk mendapatkan jawaban lebih dalam dari peserta didik yang bermaksud untuk mengembangkan kualitas jawaban, sehingga jawaban berikutnya lebih jelas, akurat dan beralasan”.

*Probing question* diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih memahami suatu masalah yang diberikan dengan lebih mendalam sehingga peserta didik mampu menemukan dan mencapai jawaban yang dituju. Dalam model pembelajaran ini selalu menggunakan proses tanya jawab dengan cara menunjuk peserta didik secara acak yang bertujuan agar semua peserta didik harus berpartisipasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan dipastikan peserta didik tidak bisa menghindar hal ini karena setiap saat semua peserta didik selalu dilibatkan dalam proses tanya jawab tersebut sampai proses pembelajaran selesai.

Sudarti (dalam Huda, 2014:283) menjelaskan :

*Probing prompting* dapat mengaktifkan peserta didik dalam belajar yang penuh tantangan, sebab ia menuntun konsentrasi dan keaktifan. Perhatian peserta didik terhadap pembelajaran yang sedang dipelajari akan cenderung lebih terjaga karena harus selalu siap mempersiapkan jawaban seketika pendidik memberikan pertanyaan.

Pembelajaran *probing prompting* sama halnya dengan model pembelajaran lain yakni mempunyai langkah-langkah dalam proses pelaksanaannya. Adapun menurut Sudarti (dalam Huda, 2014:283) langkah-langkah pembelajaran *probing prompting* yang telah dijabarkan melalui tujuh teknik probing yang kemudian dikembangkan dengan *prompting* sebagai berikut.

- a. Pendidik menghadapkan peserta didik pada situasi baru, misalkan dengan membeberkan gambar, rumus, atau situasi lainnya yang mengandung permasalahan.

- b. Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan diskusi kecil dalam merumuskan jawaban.
- c. Pendidik mengajukan persoalan yang sesuai dengan Tujuan Pembelajaran Khusus (TPK) atau indikator kepada seluruh peserta didik.
- d. Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil.
- e. Menunjuk salah satu peserta didik untuk menjawab pertanyaan.
- f. Jika jawabannya tepat, maka pendidik meminta tanggapan kepada peserta didik tentang jawaban tersebut untuk meyakinkan bahwa seluruh peserta didik terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung.
- g. Pendidik mengajukan pertanyaan akhir pada peserta didik yang berbeda untuk lebih menekankan bahwa indikator tersebut benar-benar telah dipahami.

Dari penjelasan di atas, langkah-langkah dalam proses pembelajaran *probing prompting* dapat di ringkas sebagai berikut : (1) memaparkan situasi baru; (2) merumuskan jawaban; (3) mengajukan pertanyaan; (4) merumuskan jawaban; (5) menunjuk peserta didik; (6) memberikan pertanyaan akhir.

Setiap model pembelajaran tentunya selalu memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Shoimin (dalam Upita, 2018:24) kelebihan model pembelajaran *probing-prompting* yaitu. (1) mendorong peserta didik aktif berpikir; (2) memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas sehingga guru dapat menjelaskan kembali; (3) perbedaan pendapat antara peserta didik dapat dikompromikan atau diarahkan; (4) pertanyaan dapat menarik dan memusatkan peserta didik. (5) sebagai cara meninjau kembali bahan pelajaran yang sudah lampau.



Sedangkan, kekurangan model pembelajaran *probing-prompting* yaitu. (1) jika jumlah peserta didik banyak, tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada peserta didik; (2) peserta didik merasa takut, apalagi bila guru kurang tepat dapat mendorong peserta didik untuk berani; (3) tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan mudah dipahami peserta didik; (4) waktu sering banyak terbuang apabila peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan. (5) dapat menghambat cara berpikir anak bila tidak/kurang pandai membawakan diri.

### **2.1.3 Pendekatan Kontekstual**

Proses belajar mengajar tidak lepas dengan penggunaan model pembelajaran, akan tetapi berhasil tidaknya model pembelajaran dilihat juga berdasarkan dari pendekatan pembelajaran yang digunakan. Oleh sebab itu, penggunaan pendekatan dalam pembelajaran sangat penting dilakukan dalam tercapainya model pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran.

Menurut Arrends (dalam Trianto, 2012:54) “Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas”.

Menurut Sanjaya (2011:127) pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak ukur atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk kepada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu dalam penggunaan model pembelajaran adalah pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual (*kontekstual teaching and learning*) yang biasa disingkat menjadi CTL yang merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang sering digunakan banyak orang. Berbeda dengan strategi lainnya, CTL merupakan strategi yang melibatkan peserta didik secara penuh dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya dalam hal ini Sanjaya (2011:255) menjelaskan pendekatan kontekstual adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan peserta didik secara keseluruhan untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya kepada situasi nyata sehingga mendorong peserta didik untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Sama halnya penjelasan Menurut Abdul Majid (dalam Purnamasari dan Lestari, 2017:20) pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan pendekatan kontekstual adalah suatu konsep belajar yang digunakan pendidik untuk menghubungkan antara materi yang telah diterima oleh peserta didik ketika proses pembelajaran di dalam kelas dengan situasi nyata yang bertujuan agar pengetahuan tersebut bisa diterapkan langsung dalam kehidupan nyata peserta didik.

Terdapat tujuh asas yang digunakan dalam pendekatan CTL. Menurut Sanjaya (2011:264) seluruh asas ini digunakan sebagai dasar yang melandasi pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CTL. Asas-asas tersebut disebut juga sebagai komponen-komponen dalam CTL, adapun ketujuh asas tersebut dijelaskan dibawah ini.

a. Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif peserta didik berdasarkan pengalaman. Menurut konstruktivime, pengetahuan itu memang berasal dari luar, akan tetapi dikonstruksi oleh dan dari dalam diri seseorang.

b. Inkuiri (*Inquiry*)

Inkuiri berarti proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Pengetahuan bukanlah sejumlah fakta hasil dari mengingat, akan tetapi hasil dari proses menemukan sendiri.

c. Bertanya (*Questioning*)

Bertanya dapat dipandang sebagai refleksi dari keingintahuan setiap individu. Dalam proses pembelajaran melalui CTL, pendidik tidak menyampaikan informasi begitu saja, akan tetapi memancing agar peserta didik dapat menemukan sendiri.

d. Komunitas Belajar (*Learning Community*)

Konsep komunitas belajar (*learning community*) dalam CTL menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh melalui kerjasama dengan orang lain. Peserta didik dibagi dalam kelompok-kelompok yang anggotanya bersifat

heterogen, baik dilihat dari kemampuan dan kecepatan belajarnya, maupun dilihat dari bakat dan minatnya.

e. Pemodelan (*Modelling*)

Asas *modelling* adalah proses pembelajaran dengan memperagakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap peserta didik. Proses *modelling* tidak terbatas dari pendidik saja, akan tetapi dapat juga pendidik memanfaatkan peserta didik yang dianggap memiliki kemampuan.

f. Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan cara mengingatkan kembali kejadian-kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya. Pada setiap berakhir proses pembelajaran, pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk “merenung” atau mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya.

g. Penilaian Nyata (*Authentic Assessment*)

Penilaian nyata (*authentic assessment*) adalah proses yang dilakukan pendidik untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan peserta didik baik secara intelektual maupun mental peserta didik.

Seluruh asas-asas tersebut wajib diterapkan ketika di dalam proses pembelajaran sekaligus dijadikan langkah-langkah dalam pelaksanaannya, artinya tujuh asas tersebut harus berada di dalam kegiatan pembelajaran sehingga pendekatan kontekstual yang digunakan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### 2.1.4 Bahan Ajar

Ngalimun (2016:43) menjelaskan materi ajar atau bahan ajar adalah hal-hal yang menjadi isi dalam melaksanakan proses pembelajaran yang akan dikuasai oleh peserta didik terhadap pokok bahasan dari materi ajar tersebut yang tertuang dalam Standar Kompetensi mata pelajaran. Bahan ajar sangat penting digunakan, karena bahan ajar merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang menunjang jalannya proses pembelajaran.

Hamid (2013:135) menyatakan sebagai berikut.

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar merupakan seperangkat materi atau substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Bahan ajar banyak jenisnya bisa berupa buku cetak, modul, video pembelajaran, modul, handout, ataupun berupa Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) dan lain-lain. LKPD merupakan suatu alternatif bahan ajar yang efektif dan inovatif karena materi di dalamnya lebih ringkas dan mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2008:13) menjelaskan “Lembar Kegiatan Peserta Didik (*student worksheet*) adalah lembaran-lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Lembar kegiatan biasanya berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan suatu tugas”.

Sedangkan Menurut Trianto (2012:111) LKPD merupakan panduan peserta didik yang digunakan untuk melaksanakan rangkaian kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. LKPD berisi rangkaian kegiatan mendasar yang harus dilakukan oleh peserta didik dengan tujuan untuk memaksimalkan

pemahaman dalam upaya membentuk kemampuan dasar peserta didik sesuai indikator pencapaian hasil belajar yang harus ditempuh.

Menurut Widjajanti dalam (Rahmita, 184:2016) LKPD mempunyai beberapa fungsi diantaranya. (1) sebagai alternatif pendidik dalam mengarahkan pengajaran atau memperkenalkan suatu kegiatan tertentu sebagai kegiatan belajar mengajar; (2) dapat digunakan untuk mempercepat proses pengajaran dan menghemat waktu penyajian suatu materi; (3) membantu peserta didik dapat lebih aktif dalam proses belajar mengajar; (4) dapat membangkitkan minat peserta didik jika disusun secara sistematis, mudah dipahami oleh peserta didik sehingga menarik perhatian; (5) meningkatkan rasan ingin tahu peserta didik, (6) dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah.

LKPD yang digunakan dalam penelitian ini berisi tentang gambaran permasalahan secara nyata yang selalu ditemui peserta didik dalam kehidupan sehari-hari yang terdapat pada setiap awal sub bab bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik. LKPD ini juga digunakan secara berkelompok sehingga setiap awal sub bab selalu tercantum nama kelompok beserta anggota kelompoknya. Selain itu, LKPD ini sudah terdapat Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, tujuan pembelajaran dan petunjuk umum yang akan dicapai serta beberapa nama alat yang diperlukan dalam proses pembelajaran. LKPD ini juga berisi runtutan kegiatan yang diawali dengan beberapa petunjuk dan tantangan, diikuti dengan aktivitas-aktivitas mengerjakan soal permasalahan dan diakhiri dengan.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah adalah proses berpikir seseorang untuk memahami situasi masalah dengan menggunakan pengetahuan yang dimiliki untuk menemukan solusi. Kemampuan pemecahan masalah seharusnya harus dimiliki oleh semua peserta didik, untuk itu perlu adanya usaha nyata agar peserta didik dapat memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis yang baik secara terampil dan kreatif, maka diperlukan serangkaian model, pendekatan dan bahan ajar dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah melalui model pembelajaran *probing prompting* dengan pendekatan kontekstual berbantuan bahan ajar matematika pada materi segitiga dan segi empat.

Model pembelajaran *probing prompting* di dalam proses pembelajaran terdapat sesi diskusi dalam kelompok untuk peserta didik saling bertukar pikiran dan terdapat proses tanya jawab dengan cara menunjuk peserta didik secara acak yang bertujuan agar semua peserta didik harus berpartisipasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Tercapainya model pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran dilihat juga berdasarkan dari pendekatan pembelajaran yang digunakan. Oleh sebab itu, penggunaan pendekatan dalam pembelajaran sangat penting dilakukan dalam tercapainya model pembelajaran. Pendekatan kontekstual digunakan untuk menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan situasi nyata yang bertujuan agar peserta didik dapat lebih memahami masalah yang dihadapinya. Sehingga, model pembelajaran *probing prompting* dengan pendekatan kontekstual adalah salah satu model dengan pendekatan

pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Adapun kegiatan pembelajaran pendekatan kontekstual dan model pembelajaran *probing prompting* disajikan dalam tabel berikut.

TABEL 3  
KEGIATAN PEMBELAJARAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBING PROMPTING* DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL

Kegiatan Pembelajaran	Langkah <i>Probing Prompting</i>	Asas pendekatan kontekstual
Pendahuluan		
Inti	menyajikan situasi baru	<i>Contrucrivism</i>
	merumuskan jawaban	<i>contrucrivism, inquiry, learning community, modelling, authentic assessment</i>
	mengajukan persoalan	
	merumuskan jawaban	
	menunjuk peserta didik	<i>reflection, modelling, authentic assessment</i>
mengajukan pertanyaan akhir		
Penutup		

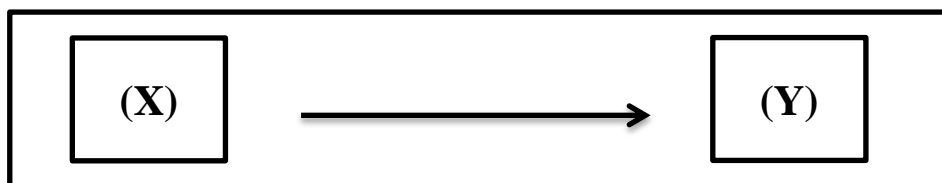
( Sumber : Purnamasari, 2016)

Diharapkan model pembelajaran *probing prompting* dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik, mengarahkan peserta didik untuk berpikir secara logis yang dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki dengan situasi nyata permasalahan. Akan tetapi, peserta didik masih kesulitan dalam materi segitiga dan segi empat dikarenakan materi tersebut merupakan materi yang abstrak. Sehingga dibutuhkan alat bantu seperti bahan ajar matematika, salah satu bahan ajar matematika tersebut berbentuk LKPD yang berisikan pertanyaan menuntun dan mengarah agar peserta didik dapat lebih memahami suatu masalah secara mendalam sehingga peserta didik mampu menemukan dan mencapai jawaban yang dituju.

Gambar kerangka berpikir yang dibuat peneliti dibawah ini digunakan untuk mempermudah memahami maksud dan tujuan dari penelitian ini yang akan membahas tentang pengaruh penerapan model pembelajaran *probing prompting*



dengan pendekatan kontekstual berbantuan bahan ajar matematika yang berbentuk LKPD terhadap kemampuan pemecahan masalah segitiga dan segi empat peserta didik. Maka paradigma dari penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut.



*gambar 1. Kerangka Bepikir*

Keterangan :

X = Model pembelajaran *probing prompting* dengan pendekatan kontekstual berbantuan bahan ajar matematika

Y = Kemampuan pemecahan masalah segitiga dan segi empat

### 2.3 Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini sebagai berikut.

$H_0$  : Tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran *probing prompting* dengan pendekatan kontekstual berbantuan bahan ajar matematika terhadap kemampuan pemecahan masalah segitiga dan segi empat peserta didik VII SMP Negeri 10 Kotabumi Tahun Pelajaran 2018/2019.

$H_a$  : Ada pengaruh penerapan model pembelajaran *probing prompting* dengan pendekatan kontekstual berbantuan bahan ajar matematika terhadap kemampuan pemecahan masalah segitiga dan segi empat peserta didik VII SMP Negeri 10 Kotabumi Tahun Pelajaran 2018/2019.