

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Menurut Adjie (2006), kemampuan pemecahan masalah adalah suatu bentuk keterampilan yang dimiliki siswa untuk mencari solusi dalam pemecahan masalah tersebut. Karena dalam proses pemecahan masalah melibatkan segala aspek pengetahuan seperti ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi serta melibatkan sikap bersedia menerima tantangan. Dalam proses belajar mengajar, siswa diharapkan mendapatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pemecahan masalah matematis merupakan kemampuan kognitif siswa. Selain kemampuan pemecahan masalah terdapat kemampuan lain yaitu *self-efficacy*. Menurut Ubaedy (2007), *Self-efficacy* yaitu sejauhmana seseorang mempunyai keyakinan atas kapasitas yang dimiliki seseorang untuk bisa menjalankan tugas atau menangani persoalan dengan hasil yang bagus.

Dalam upaya menciptakan kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* maka perlu dicari suatu pembelajaran yang tepat. Suatu pembelajaran yang akan digunakan yaitu pembelajaran *Probing Prompting*. Menurut Huda (2013) *Probing* adalah penyelidikan, pemeriksaan, sedangkan *Prompting* adalah mendorong atau menuntun. Sehingga *Probing Prompting* adalah pembelajaran dengan menyajikan serangkain pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali gagasan siswa sehingga dapat

melibatkan proses berpikir siswa yang mampu mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari.

Keunggulan dari pembelajaran *Probing Prompting* adalah :

1. Setiap siswa dilibatkan dalam proses pembelajaran yaitu dalam proses tanya jawab.
2. Dapat menghubungkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki dengan pertanyaan yang akan dijawab.
3. Dapat memotivasi siswa ntuk memahami lebih mendalam suatu masalah sehingga mencapai suatu jawaban yang dituju.

Hal tersebut didukung oleh penelitian Priatna (Sudarti, 2008), yang menyebutkan bahwa proses *probing prompting* dapat mengaktifkan siswa dalam belajar yang penuh tantangan, perhatian siswa terhadap pembelajaran yang sedang dipelajari cenderung lebih terjaga, siswa selalu mempersiapkan jawaban, karena mereka harus selalu siap jika tiba – tiba ditunjuk oleh guru. Bahkan diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Ade Susanti (2013), yang mengatakan bahwa model pembelajaran *Probing Prompting* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah.

Untuk membuktikan keunggulan dari pembelajaran *Probing Prompting* berdasarkan teori maupun hasil penelitian perlu dilakukan komparasi terhadap kemampuan pemecahan masalah dan *self-efficacy* yaitu dengan pembelajaran *Discovery Learning*.

Penelitian ini dilakukan di sekolah SMP Negeri 2 Sokaraja, alasan memilih sekolah tersebut karena berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VII, diungkapkan bahwa siswa hanya mampu menyelesaikan soal yang sama dengan contoh yang diberikan oleh guru. Pada saat siswa diberikan soal yang berbeda dengan contoh, siswa tidak bisa menyelesaikannya dengan benar. Dalam melakukan penyelesaian permasalahan yang ada, kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self efficacy* yang dimiliki siswa masih belum berkembang secara baik. Diharapkan dalam penelitian ini diperoleh suatu pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah maupun *self-efficacy*. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian untuk mendapatkan suatu pembelajaran yang terbaik.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran *Probing Prompting* lebih baik daripada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran *Discovery Learning* ?
2. Apakah *self efficacy* siswa yang mendapatkan pembelajaran *Probing Prompting* lebih baik daripada *self efficacy* siswa yang mendapatkan pembelajaran *Discovery Learning* ?

### C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui apakah kemampuan pemecahan masalah matematis yang mendapatkan pembelajaran *Probing Prompting* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran *Discovery*.
2. Untuk mengetahui apakah *self efficacy* siswa yang mendapatkan pembelajaran *Probing Prompting* lebih baik dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran *Discovery*.

### D. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan pemilihan suatu pembelajaran yang efektif dalam melaksanakan pembelajaran matematika terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self efficacy*.
2. Bagi siswa, mendapatkan pengalaman terkait pembelajaran *Probing Prompting* dan *Discovery Learning* untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *self efficacy* dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan penelitian, serta dapat belajar dari mitra peneliti dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, sehingga diharapkan berdampak baik bagi peneliti sebagai calon guru matematika.