

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar (Isjoni, 2007 : 1).

Pernyataan di atas hampir sama maknanya dengan pernyataan dari Suherman (2008) yang menyatakan bahwa

“Seorang guru bukan hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, namun guru harus mampu menciptakan kondisi dan situasi yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar secara aktif, perhatian fokus, antusias, bertanya, menjawab, berkomentar, presentasi, diskusi, mencoba, menduga, atau menemukan. Sehingga pembelajaran akan dirasa lebih bermakna.”

Namun pada kenyataannya beberapa siswa SMP masih belum mampu memberi jawaban dengan menggunakan bahasanya sendiri, menginterpretasikan gambar maupun diagram ke dalam idea-idea matematis, menyusun argumen dan generalisasi. Selain itu, tidak semua siswa mampu bertanya kepada guru tentang materi yang masih belum dipahaminya.

Tentu saja hal ini bertentangan dengan makna pembelajaran. Kebutuhan siswa pada zaman sekarang yang sesuai dengan kurikulum KTSP adalah turut sertanya mereka dalam proses pembelajaran, di mana

siswa dapat mengajukan pertanyaan, berdiskusi, maupun berbagi pendapat dengan guru maupun temannya.

Berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan santun merupakan salah satu isi dari Standar Kompetensi Lulusan pada kurikulum KTSP (Wardhani, 2010). Hal ini menandakan bahwa meningkatkan kemampuan komunikasi siswa merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran di Negara Indonesia.

Baroody (Astuti, 2009) mengungkapkan bahwa pada pembelajaran matematika dengan pendekatan tradisional, siswa masih sangat terbatas hanya pada jawaban verbal yang pendek atas berbagai pertanyaan yang diajukan oleh guru. Oleh karena itu, diperlukan adanya pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk bertindak secara aktif.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kadir (2010), kemampuan komunikasi matematis siswa SMP masih rendah. Siswa masih belum mampu membuat model matematika secara baik, juga siswa belum mampu membaca data yang disajikan dalam bentuk tabel, soal cerita, grafik, ataupun gambar.

Salah satu model pembelajaran yang menuntut agar siswa berperan secara aktif dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggota-anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen (Slavin, 2005).

Pendapat lain dikemukakan oleh Suherman (2001), pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang didesain untuk melatih siswa mendengarkan pendapat-pendapat orang lain dan merangkum pendapat tersebut dalam bentuk tulisan.

Tidak setiap siswa mempunyai keahlian mendengar dan berbicara. Keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk mengutarakan pendapat mereka (Lie, 2002). Namun jika siswa dibiasakan untuk berlatih mendengar dan berbicara, maka akan menjadi budayanya ketika mereka masuk dalam lingkungan yang baru.

Dalam pembelajaran kooperatif, siswa terlibat aktif pada proses pembelajaran sehingga memberikan dampak positif terhadap kualitas interaksi dan komunikasi yang berkualitas (Isjoni, 2007 : 13).

Cole and Chan (Ansari, 2003 : 14) menyatakan bahwa salah satu keberhasilan program belajar mengajar di antaranya adalah bergantung pada bentuk komunikasi yang disuarakan oleh guru, pada saat ia berinteraksi dengan siswa. Hal ini menyatakan bahwa, komunikasi sangat penting dalam suatu pembelajaran matematika.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa adalah model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II. Jigsaw II merupakan cara pembelajaran di mana siswa dikelompokkan ke dalam beberapa kelompok. Dalam tiap-tiap kelompok beranggotakan 4-6 orang yang merupakan pengelompokan siswa menurut tingkat kinerja, jenis kelamin, maupun

suku (heterogen). Hanya saja dalam Jigsaw II selain kelompok awal, siswa akan dikondisikan dalam suatu kelompok ahli.

Robert Slavin telah mengadaptasi Jigsaw orisinal yang dikembangkan Aronson dan rekan-rekannya (1978) menjadi Jigsaw II. Kelebihan dari Jigsaw II yang dikembangkan Slavin adalah bahwa semua siswa membaca semua materi, hal ini menjadikan konsep-konsep yang telah disatukan menjadi lebih mudah dipahami. Tidak seperti Jigsaw orisinal yang setiap anggota kelompoknya hanya membaca topik-topik tertentu yang menjadi bagiannya saja.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengambil judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan ke dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

- a. Apakah peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran model kooperatif tipe Jigsaw II lebih baik daripada kemampuan komunikasi matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional?
- b. Bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran kooperatif Jigsaw II?

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah dalam penelitian ini tidak terlalu meluas, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dibatasi hanya kemampuan komunikasi tertulis saja.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui apakah peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran model kooperatif tipe Jigsaw II lebih baik daripada kemampuan komunikasi matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional.
- b. Mengetahui respons siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Penelitian dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II ini diharapkan mampu meningkatkan komunikasi matematis siswa, sehingga belajar akan terasa lebih menyenangkan dan lebih bermakna, yang akan membuat siswa tidak mudah lupa dengan pelajaran matematika, karena siswa turut serta dalam pembelajaran.

2. Bagi pihak sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan salah satu pertimbangan bagi guru-guru untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw II dalam pembelajaran di sekolah sebagai variasi model pembelajaran untuk meningkatkan komunikasi matematis siswa.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan wahana untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat selama masa kuliah, serta memberi keyakinan untuk menerapkan strategi pembelajaran ini untuk beberapa materi tertentu yang dirasa cocok.

F. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw II

Jigsaw II merupakan salah satu tipe pembelajaran dari model pembelajaran kooperatif yang di dalam proses pembelajarannya ada pembentukan kelompok baru yaitu kelompok ahli, siswa mempelajari konsep bersama kelompoknya di kelompok asal.

3. Model Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran langsung dari guru ke murid, dimana guru sebagai pusat sumber ilmu.

4. Metode Ekspositori

Metode ekspositori merupakan metode pembelajaran yang terpusat pada guru. Di dalam pembelajarannya terdapat metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan pemberian soal latihan, tetapi peran guru lebih dominan.

5. Kemampuan Komunikasi Matematis

Kemampuan komunikasi matematis adalah kemampuan siswa untuk menyampaikan pesan atau idea matematis kepada orang lain, dalam bentuk lisan maupun tulisan sehingga orang lain memahaminya. Ada tiga indikator kemampuan komunikasi yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu, aspek *drawing*, aspek *written text*, dan aspek *mathematical expression*.