

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan aktivitas yang dilakukan untuk mendukung proses belajar. Proses pembelajaran dikatakan berhasil ketika siswa aktif terlibat dalam kegiatan belajarnya dan tidak hanya mendengarkan apa yang dikatakan oleh guru. Proses pembelajaran yang berlangsung lebih terfokus pada apa yang dilakukan siswa dibandingkan apa yang dibuat oleh guru. Guru bertindak sebagai fasilitator, dalam arti guru membantu dan mendampingi kegiatan belajar siswa yang berlangsung berdasarkan pengalaman dan kegiatan yang dilakukan. Meier, Dave (2004: 120) menyatakan bahwa merangsang rasa ingin tahu siswa sangat membantu mendorong siswa agar terbuka dan siap belajar. Pembelajaran dan kehidupan itu sendiri akan berhenti jika tidak ada sesuatu yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu siswa dapat di stimulus oleh guru melalui *brainstorming* untuk mempelajari hal baru, mencari jalan baru, membuat temuan baru, dan menganalisis temuan baru. Sehingga siswa akan lebih mudah memahami pelajaran Matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SMP Giripuro Sumpiuh, kelas VII B merupakan kelas yang mendapat nilai rata-rata Ulangan Tengah Semester paling rendah dibandingkan kelas lainnya. Nilai rata-rata kelas VII B adalah 52 dibawah KKM yang telah ditetapkan yaitu 70. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran beberapa siswa kurang aktif, kurang memperhatikan guru saat pembelajaran, jarang membaca sumber buku

pelajaran lain, jarang melakukan tanya jawab dengan guru maupun teman, masih banyak siswa yang tidak mempunyai keberanian dalam menyampaikan ketidakpahaman, jawaban siswa kurang bervariasi, siswa tidak dapat menyampaikan ide atau gagasan berupa tulisan dengan simbol-simbol, grafik, atau diagram untuk menjelaskan keadaan atau masalah dari informasi yang diperoleh dan siswa terlihat masih ada yang bekerja sama dengan teman. Meninjau masalah yang ada yaitu siswa kelas VII B SMP Giripuro Sumpiuh memiliki rasa ingin tahu yang rendah yang akan berimplikasi terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa sehingga peneliti memberikan solusi atas permasalahan tersebut dengan menggunakan model kooperatif tipe *the power of two*.

Pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *the power of two* atau kekuatan dua orang adalah strategi pembelajaran dengan pemberian tugas belajar yang dilakukan dalam kelompok kecil yang terdiri dari 2 siswa (Wibowo dan Rodliah, 2012:86). Model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* akan memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja sama, mengkonstruksi pengetahuan, berinteraksi dengan teman dan mengembangkan kemampuan komunikasi matematis, sehingga siswa lebih memahami konsep yang diajarkan oleh guru serta mampu mengkomunikasikan ide atau gagasan matematikanya. Model ini juga melatih siswa untuk berfikir bebas sesuai dengan minat dan kemampuannya. Aktifitas kelas yang penuh dengan ide-ide matematika ini akan meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa.

Diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Murtini, S (2011) bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *the power of two* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata hasil belajar yang diperoleh siklus I yaitu 63, Siklus II yaitu 65 dan siklus III yaitu 70. Sementara, kemampuan komunikasi matematis dan rasa ingin tahu siswa belum teramati. Sehingga timbul gagasan bagaimana bila model kooperatif tipe *The Power Of Two* diterapkan pada mata pelajaran matematika khususnya untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan rasa ingin tahu siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah melalui model kooperatif tipe *the power of two* dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis ?
2. Apakah melalui model kooperatif tipe *the power of two* dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

- a. Meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa melalui model kooperatif tipe *the power of two*.
- b. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa melalui melalui model kooperatif tipe *the power of two*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Dapat dijadikan pedoman bagi pelaksanaan pembelajaran Matematika terutama bagi peningkatan kemampuan komunikasi matematis dan rasa ingin tahu dan memberikan informasi mengenai penerapan model kooperatif tipe *the power of two*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diperoleh dari kegiatan penelitian ini adalah:

a. Bagi Siswa

Kemampuan komunikasi matematis dan rasa ingin tahu siswa meningkat

b. Bagi Guru

Pemahaman guru terhadap model kooperatif tipe *the power of two* meningkat.

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam meningkatkan mutu dan kemajuan sekolah dengan pembelajaran yang lebih bervariasi.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan mengenai cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif.