

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Pengertian Komunikasi

Kata atau istilah “komunikasi” (Bahasa Inggris “*communication*”) berasal dari bahasa Latin “*communicates*” atau *communication* atau *communicare* yang berarti “berbagi” atau menjadi milik bersama”. Dengan demikian, kata komunikasi menurut kamus bahasa mengacu pada suatu upaya yang bertujuan untuk mencapai kebersamaan (Ghaufar & Hartanto, 2020). Secara umum komunikasi dapat diartikan sebagai suatu proses penyampain pesan dari sumber ke penerima pesan dengan maksud untuk mempengaruhi penerima pesan.

Komunikasi merupakan hal yang paling utama dalam pembelajaran apa saja. Keefektifan seorang fasilitator tergantung pada kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik. Kemampuan untuk melakukan komunikasi secara efektif adalah suatu keterampilan dan seperti juga dengan keterampilan lainnya, paling baik mendapatkannya melalui praktik dan kritik pribadi (Maharani & Syarifuddin, 2021).

Ketercapaian tujuan merupakan keberhasilan komunikasi. Untuk mencapai keberhasilan komunikasi diperlukan komunikasi yang efektif. Komunikasi dikatakan efektif apabila terdapat aliran informasi dua arah antara komunikator dan komunikasi, dan informasi tersebut sama-sama direspon sesuai harapan kedua pelaku komunikasi tersebut. Menurut Masdul (2018), setidaknya terdapat lima aspek yang perlu

dipahami dalam membangun komunikasi yang efektif, kelima aspek tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Kejelasan, hal ini dimaksudkan bahwa dalam komunikasi harus menggunakan bahasa secara jelas sehingga mudah diterima dan dipahami.
- b. Ketepatan, ketepatan atau akurasi ini menyangkut penggunaan bahasa yang benar dan kebenaran informasi yang disampaikan.
- c. Konteks, konteks atau sering disebut dengan situasi, maksudnya adalah bahwa bahasa dan informasi yang disampaikan harus sesuai dengan keadaan dan lingkungan tepat komunikasi itu terjadi.
- d. Alur, bahasa dan informasi yang akan disajikan harus disusun dengan alur atau sistematika yang jelas sehingga pihak yang menerima informasi cepat tanggap.
- e. Budaya, aspek ini tidak hanya menyangkut bahasa dan informasi, tetapi juga berkaitan dengan tata krama dan etika. Artinya dalam berkomunikasi itu harus menyesuaikan dengan budaya orang yang diajak berkomunikasi agar tidak menimbulkan kesalahan persepsi.

Secara garis besar bentuk komunikasi dibagi ke dalam dua bentuk besar, yaitu komunikasi verbal dan komunikasi non-verbal. Meskipun kedua bentuk komunikasi ini berbeda akan tetapi dalam pelaksanaannya keduanya saling melengkapi, bahkan dapat dikatakan bahwa setiap komunikasi verbal selalu didukung oleh komunikasi non-verbal.

Komunikasi verbal adalah komunikasi yang menggunakan simbol-simbol yang berlaku umum atau yang bisa digunakan oleh kebanyakan orang dalam proses

komunikasi. Simbol-simbol yang digunakan oleh orang dalam komunikasi itu dapat berupa suara, tulisan atau dalam bentuk gambar-gambar. Komunikasi non-verbal adalah komunikasi yang menggunakan sejumlah kumpulan dari isyarat, gerak tubuh, intonasi suara, sikap dan sebagainya yang mungkin seseorang dapat berkomunikasi dengan orang lain. perbedaaan yang muncul dalam komunikasi non-verbal adalah tidak keluarnya simbol-simbol yang dipahami oleh banyak orang dan lebih bersifat spontanitas. Akan tetapi dalam pelaksanaannya memiliki banyak manfaat, karena dapat memberikan penguatan terhadap komunikasi verbal yang sedang dilaksanakan (Engkoswara, dkk, 2015).

2.1.2 Kemampuan Komunikasi Matematika

Komunikasi matematis dapat diartikan sebagai suatu peristiwa dialog atau saling hubungan yang terjadi dilingkungan kelas, dimana terjadi pengalihan pesan, dan pesan yang dialihkan berisikan tentang materi matematika yang dipelajari siswa, misalnya berupa konsep, rumus atau strategi penyelesaian suatu masalah. Pihak yang terlibat dalam peristiwa komunikasi di lingkungan kelas yaitu guru dan siswa. Cara pengalihan pesannya dapat secara lisan maupun tertulis (Indriani & Imanuel, 2018). Kemampuan komunikasi matematika meliputi (1) penggunaan bahasa matematika yang disajikan dalam bentuk lisan, tulisan maupun visual, (2) penggunaan representasi matematika yang disajikan dalam bentuk lisan, tulisan atau visual, dan (3) penginterpretasian ide-ide matematika, serta menggambarkan hubungan-hubungan atau model matematika (Ritonga, 2018).

Menurut Bistari Kemampuan komunikasi matematis dapat diartikan sebagai suatu peristiwa dialog atau saling hubungan yang terjadi di lingkungan kelas, dimana terjadi pengalihan pesan, dan pesan yang dialihkan berisikan tentang materi matematika yang dipelajari siswa, misalnya berupa konsep, rumus, atau strategi penyelesaian suatu masalah. Pihak yang terlibat dalam peristiwa komunikasi di dalam kelas adalah guru dan siswa. Cara pengalihan pesannya dapat secara lisan maupun tulisan (Bistari, 2010).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan komunikasi matematis adalah suatu kemampuan peserta didik dalam menyampaikan suatu yang diketahuinya melalui peristiwa dialog atau saling hubungan yang terjadi di lingkungan kelas, dimana terjadi pengalihan pesan.

Terdapat alasan penting mengapa pembelajaran matematika harus dapat mengembangkan kemampuan komunikasi matematis peserta didik, yaitu karena matematika adalah bahasa simbol dan universal. Komunikasi matematis memiliki beberapa faktor yang mempengaruhi, diantaranya yaitu: (1) pengetahuan prasyarat; (2) kemampuan membaca, diskusi dan menulis; (3) pemahaman matematik (Ansari, 2009). Ketika siswa tidak memahami materi prasyarat, maka siswa akan kesulitan dalam memahami materi selanjutnya. Selain itu, siswa yang mengalami kesulitan berdiskusi, menulis dan pemahaman matematika, maka siswa tersebut kesulitan dalam berkomunikasi matematika sehingga matematika yang akan disampaikan dan serap siswa tidak maksimal.

2.1.3 Indikator Kemampuan Komunikasi Matematis

Indikator kemampuan komunikasi matematis siswa dalam pembelajaran matematika menurut NCTM adalah sebagai berikut (Ariawan & Nufus, 2017, h. 87):

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Komunikasi Matematis Menurut NCTM

No	Indikator
1	Memodelkan situasi-situasi dengan menggunakan tulisan, baik secara konkret, gambar, grafik, atau model-model aljabar.
2	Menjelaskan ide atau situasi matematis secara tertulis.
3	Mengungkapkan kembali suatu uraian matematika dalam bahasa sendiri.

Lebih rinci, Sumarmo (2014) memberikan indikator-indikator komunikasi matematis dalam pembelajaran matematika sebagai berikut (Tanti, dkk. 2020):

Tabel 2.2 Indikator Kemampuan Komunikasi Matematis Menurut Sumarmo

No	Indikator
1	Menghubungkan benda nyata, gambar, dan diagram ke dalam ide matematika.
2	Menjelaskan ide, situasi dan relasi matematika, secara lisan atau tulisan, dengan benda nyata, gambar, grafik dan aljabar.
3	Menyatakan peristiwa sehari-hari dalam bahasa atau simbol matematika.
4	Mendengarkan, berdiskusi, dan menulis tentang matematika.
5	Membaca presentasi matematika tertulis dan menyusun pertanyaan yang relevan
6	Membuat konjektur, menyusun argumen, merumuskan definisi dengan generalisasi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan indikator kemampuan komunikasi matematis dari pendapat NCTM dan Sumarmo, kemudian indikator tersebut dikembangkan oleh peneliti menjadi indikator kemampuan komunikasi matematis

yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagaimana dijelaskan pada Tabel 2.3 berikut:

Tabel 2.3 Indikator Kemampuan Komunikasi Matematis

No	Indikator	Deskripsi
1	Kemampuan menjelaskan ide atau situasi matematis secara tertulis.	Pada penelitian ini peserta didik dapat menuliskan informasi yang diketahui dan tujuan dari permasalahan.
2	Kemampuan menyatakan peristiwa sehari-hari dengan simbol-simbol matematika dalam menyajikan ide-ide matematika.	Dalam penelitian ini peserta didik dapat menggunakan simbol-simbol matematika saat menuliskan informasi yang diperoleh dari soal dan saat menyelesaikan permasalahan.
3	Kemampuan memodelkan situasi-situasi dengan menggunakan tulisan, baik secara konkret, gambar, grafik atau model-model aljabar.	Dalam penelitian ini peserta didik dapat memodelkan simbol-simbol matematika dari informasi yang diperoleh dari soal.
4	Kemampuan memahami dan mengevaluasi ide-ide matematik dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari.	Pada penelitian ini peserta didik dapat menuliskan konsep rumus yang digunakan dalam menyelesaikan permasalahan, dapat menggunakan langkah-langkah
5	Kemampuan mengkomunikasikan kesimpulan jawaban permasalahan sehari-hari sesuai dengan pertanyaan.	Pada penelitian ini peserta didik dapat menuliskan kesimpulan hasil penyelesaian yang sesuai dengan tujuan dari permasalahan.

2.1.2 Gaya Kognitif

2.1.2.1 Pengertian Gaya Kognitif

Setiap orang memiliki cara-cara sendiri yang disukainya dalam menyusun apa yang dilihat, diingat, dan dipikirkannya. Salah satu karakteristik siswa adalah gaya kognitif. Gaya kognitif merupakan ciri khas yang dimiliki oleh masing-masing siswa

yang berkaitan dengan bagaimana siswa menerima informasi serta bagaimana mengolah dan menyikapi informasi yang didapat. Hal ini sejalan dengan pendapat Messich yang mengemukakan bahwa gaya kognitif merupakan kebiasaan seseorang dalam memproses informasi (Uno, 2012).

Shirley dan Rita menyatakan bahwa gaya kognitif merupakan karakteristik individu dalam berfikir merasakan, mengingat, memecahkan masalah, dan membuat keputusan (Nurlaela, 2020). Keefe berpendapat bahwa gaya kognitif merupakan bagian dari gaya belajar yang menggambarkan kebiasaan berperilaku yang relatif tetap dalam diri seseorang dalam menerima, memikirkan, memecahkan masalah maupun dalam menyimpan informasi (Nurlaela, 2020). Gaya kognitif merupakan gaya seseorang dalam berfikir dan melibatkan kemampuan kognitifnya dalam kaitannya dengan bagaimana individu menerima, menyimpan, mengelola, dan menyajikan informasi dimana gaya tersebut akan terus melekat dengan tingkat konsistensi yang tinggi yang akan mempengaruhi perilaku atau aktivitas individu baik secara langsung maupun tidak langsung (Daraini, 2012).

Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa gaya kognitif yang peneliti maksudkan dalam penelitian ini adalah ciri khas yang dimiliki oleh masing-masing siswa yang berkaitan dengan bagaimana cara siswa dalam mengorganisasi (mengolah) suatu informasi, dan memecahkan masalah sesuai dengan informasi yang didapatkan.

2.1.2.2 Jenis-jenis Gaya Kognitif

Gaya kognitif dalam beberapa jenis berdasarkan kecenderungan yaitu (Haloho, 2016):

- a. Cenderung bergantung pada medan (*Field Dependent*), atau tidak cenderung bergantung pada medan (*Field Independent*).
- b. Kecenderungan konsisten atau mudah meningkatkan cara yang telah dipilih dalam mempelajari sesuatu.
- c. Kecenderungan luas atau sempit dalam pembentukan konsep.
- d. Kecenderungan sangat atau kurang memperhatikan perbedaan antara objek-objek yang diamati

Gaya kognitif secara lebih spesifik dalam kaitannya dengan proses belajar-mengajar meliputi (Nasution, 2008):

- a. *Field Dependent – Field Independent*

Peserta didik yang *Field Dependent* sangat dipengaruhi oleh lingkungan atau bergantung pada lingkungan dan pendidikan sewaktu kecil, sedangkan *Field Independent* tidak atau kurang dipengaruhi oleh lingkungan dan pendidikan masa lampau.

- b. *Impulsif - reflektif*

Orang yang impulsif mengambil keputusan cepat tanpa memikirkan secara mendalam, sebaliknya orang yang reflektif mempertimbangkan segala alternatif sebelum mengambil keputusan dalam situasi yang tidak mempunyai penyelesaian yang mudah.

c. *Perspektif – reseptif*

Orang yang perseptif dalam mengumpulkan informasi mencoba mengadakan organisasi dalam hal-hal yang diterimanya, ia menyaring informasi yang masuk dan memperhatikan hubungan-hubungan diantaranya. Orang yang respektif lebih memperhatikan detail atau perinci dan tidak berusaha untuk membulatkan informasi yang satu dengan yang lain.

d. *Sistematis – intuitif*

Orang yang sistematis mencoba melihat struktur suatu masalah dan bekerja sistematis dengan data atau informasi untuk memecahkan suatu persoalan, sedangkan orang yang intuitif langsung mengemukakan jawaban tertentu tanpa menggunakan informasi sistematis.

Adapun gaya kognitif yang menjadi fokus penelitian ini yaitu jenis gaya kognitif *Field Dependent (FD)* dan *Field Independent (FI)*.

Secara umum, siswa dengan gaya kognitif *Field Dependent (FD)* cenderung memilih belajar dalam kelompok dan sering berinteraksi dengan siswa lain atau guru. Siswa dengan gaya kognitif *Field Dependent (FD)* juga sangat tergantung pada sumber informasi dari guru. Ketika diberikan suatu masalah, siswa dengan gaya kognitif *Field Dependent (FD)* cenderung akan menggunakan cara atau metode yang telah ditetapkan, dipelajari, atau diketahui sebelumnya serta memerlukan intruksi lebih jelas dalam memecahkan masalah (Desmita, 2012).

Sedangkan siswa dengan gaya kognitif *Field Independent (FI)* cenderung memilih belajar individual dan tidak bergantung dengan orang lain. Siswa dengan

gaya kognitif *Field Independent (FI)* juga memiliki tingkat kemandirian yang tinggi dalam mencermati suatu rangsangan tanpa ketergantungan dari guru (Nurlaela, 2020). Ketika diberikan suatu permasalahan, siswa dengan gaya kognitif *Field Independent (FI)* akan menggunakan beragam strategi dalam memecahkan masalah serta mampu memecahkan masalah tanpa intruksi atau bimbingan dari guru.

Perbedaan individu dengan gaya kognitif *Field Dependent (FD)* dan *Field Independent (FI)* dalam memecahkan masalah matematika. Subjek *Field Independent (FI)* cenderung analitis dan mampu mengungkapkan kalimat verbal ke dalam kalimat matematika. Sedangkan subjek *Field Dependent (FD)* berfikir lebih global sehingga cenderung kurang analitis. Walaupun subjek *Field Dependent (FD)* mampu memahami bahasa variabel, namun subjek *Field Dependent (FD)* sulit mengungkapkannya dalam kalimat matematika (Murtafiah & Amin, 2018). Witkin mempresentasikan beberapa karakter pembelajaran siswa dengan gaya kognitif *Field Dependent (FD)* dan *Field Independent (FI)* sebagai berikut (Desmita, 2012):

Tabel 2.4 Karakter Pembelajaran Siswa dengan Gaya Kognitif *Field Dependent (FD)* dan *Field Independent (FI)*

No	<i>Field Dependent (FD)</i>	<i>Field Independent (FI)</i>
1	Lebih baik pada materi pembelajaran dengan muatan soal	Perlu bantuan memfokuskan perhatian pada materi dengan muatan soal
2	Memiliki kesulitan besar untuk mempelajari materi terstruktur	Dapat mengembangkan strukturnya sendiri pada situasi tak terstruktur
3	Memerlukan intruksi lebih jelas mengenai bagaimana memecahkan masalah	Biasanya lebih mampu memecahkan masalah tanpa intruksi dan bimbingan ekspesit

Individu yang mempunyai gaya kognitif *Field Dependent (FD)* akan menerima sesuatu secara global sebagaimana bentuk keseluruhan dan kemampuan ini akan tampak sangat kuat jika objek yang diamati merupakan objek yang kurang terstruktur. Individu *Field Dependent (FD)* mengalami kesukaran untuk membuat objek yang terstruktur menjadi tidak terstruktur namun tidak kesulitan dalam memecahkan masalah sosial dalam orientasi sosial cenderung perseptif dan peka (Murtafiah dan Amin, 2018).

Sedangkan individu dengan gaya kognitif *Field Independent (FI)* akan menerima suatu stimulus atau gambaran secara lepas dari latar belakang gambaran tersebut (menerima sebagian dari keseluruhan). Kemampuan ini akan meningkat jika objek yang diamati merupakan objek yang terstruktur. Individu *Field Independent (FI)* mampu untuk membuat objek yang terstruktur menjadi tidak terstruktur. Individu *Field Independent (FI)* cenderung sulit untuk memecahkan masalah karena objek sosial merupakan objek yang rumit dan kurang terstruktur. Individu *Field Independent (FI)* mampu memecahkan tugas-tugas yang kompleks, memerlukan pembedaan-pembedaan, dan analisis (Murtafiah & Amin, 2018).

Jadi dapat disimpulkan bahwa individu yang memiliki gaya kognitif *Field Dependent (FD)* cenderung menerima suatu informasi dengan suatu keseluruhan, mereka memiliki kesulitan untuk menganalisis suatu pola menjadi bagian-bagian yang berbeda, sedangkan individu yang memiliki gaya kognitif *Field Independent (FI)* lebih menerima bagian-bagian terpisah dari pola menyeluruh dan mampu menganalisa pola ke dalam komponen-komponennya.

2.1.2.3 Cara Mengukur Gaya Kognitif *Field Dependent (FD)* dan *Field Independent (FI)*

Para peneliti sebelumnya telah mampu mengembangkan beberapa instrumen untuk gaya kognitif *Field Dependent (FD)* dan *Field Independent (FI)*. Witkin mengungkapkan bahwa terdapat beberapa instrumen yang telah dikembangkan untuk mengukur gaya kognitif *Field Dependent (FD)* dan *Field Independent (FI)* seseorang. Beberapa instrumen tersebut sebagai berikut (Nurlaela, 2020):

a. *The Rod And Tes Frame Test (RFT)*

Instrumen *RFT* dikembangkan oleh Witkin Asch. Dalam tes ini gaya kognitif seorang individu diukur dengan memintanya untuk menyesuaikan *rod* (tangkai) pada *frame* (bingkai) subjek dikondisikan di dalam sebuah ruangan gelap yang dilengkapi dengan tangkai dan bingkai yang bercahaya. Jika subjek menyesuaikan tangkai yang tegak lurus dengan bingkai, maka subjek cenderung dipengaruhi oleh isyarat internal dan dikatakan memiliki gaya kognitif *Field Independent (FI)*. Sebaliknya, jika subjek menyesuaikan tangkai yang sejajar dengan bingkai, maka subjek cenderung dipengaruhi oleh isyarat eksternal dan dikatakan memiliki gaya kognitif *Field Dependent (FD)*.

b. *The Rotating Room Test (RRT)*

Srivantava menyatakan bahwa pada mulanya instrumen ini dikembangkan oleh Witkin kemudian dikembangkan ulang oleh Wolf. Prosedur pelaksanaan tes ini hampir sama dengan prosedur pelaksanaan tes *RFT*, hanya saja *RFT* ini dilakukan pada ruangan yang berputar. Jika subjek dapat berdiri tegak dan tidak

terpengaruh terhadap ruangan, maka subjek tersebut memiliki gaya kognitif *Field Dependent (FD)*.

c. *The Embedded Figure Test (EFT)*

Tes ini pertama kali diciptakan oleh witkin pada tahun 1971. Menurut Srivantava, instrumen ini menggunakan figure (gambar) untuk mengukur gaya kognitif *Field Dependent (FD)* dan *Field Independent (FI)*. Pada tes ini, subjek diminta untuk menemukan gambar yang sederhana yang terdapat pada gambar yang kompleks. Dalam *EFT* terdapat 24 gambar kompleks dan 8 gambar sederhana. Jika subjek dapat menemukan gambar sederhana dalam gambar kompleks tersebut dengan cepat dan tepat, maka subjek tersebut memiliki gaya kognitif *Field Independent (FI)*. Sebaliknya, jika subjek tersebut tidak dapat menemukan gambar sederhana dalam gambar kompleks tersebut dengan cepat dan tepat memiliki gaya kognitif *Field Dependent (FD)*. Menurut usia peserta tes, *EFT* dibagi menjadi dua yaitu *Children's Embedded Figure Test (CEFT)* dan *Group Embedded Figure Test (GEFT)*.

1. *Children's Embedded Figure Test (CEFT)*

CEFT ini diberikan kepada peserta tes yang berusia di bawah 10 tahun. Tes ini terdiri dari gambar-gambar yang sudah sangat dikenal oleh anak-anak dan karikatur digunakan sebagai kompleks. Gambar kompleks ini terbuat dari kayu atau tripleks dan diwarnai dalam bentuk teka-teki. Menurut Srivantava, dalam *CEFT* ini terdapat enam materi tes, yakni *simple forms*, *discrimination series*, *demonstration series*, *practice series*, *test series*, dan *additional supplies*.

2. *Group Embedded Figure Test (GEFT)*

Tes ini dikembangkan oleh Oltman, Reskin dan Witkin. GEFT terdiri dari 25 gambar kompleks yang terbagi ke dalam tiga tahap dengan waktu pengerjaan maksimal 20 menit. Tahap pertama merupakan tahap latihan, sedangkan tahap kedua dan ketiga merupakan ujian dan penilaian yang masing-masing terdiri 9 gambar kompleks.

3. *The Figure Drawing Test (FDT)*

tes ini dikembangkan oleh Witkin dengan mengadopsi tes yang dikembangkan oleh Machover. Dalam tes ini seseorang diminta untuk menggambarkan orang lain yang berlawanan jenis kelamin dengannya.

4. *Hidden Figure Test (HFT)*

Tes ini dikembangkan oleh Witkin. Tes ini hampir sama dengan *EFT* karena menggunakan gambar-gambar untuk mengukur gaya kognitif *field dependent* dan *field independent*.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan untuk mengukur gaya kognitif *Field Dependent (FD)* dan *Field Independent (FI)* siswa adalah *Group Embedded Figure Test (GEFT)*. Oleh karena subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTs. Alasan digunakan instrumen ini adalah karena *GEFT* merupakan instrumen tes yang menggunakan kertas dan pensil, sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan tes tersebut. Penskoran terhadap hasil pengejaan subjek juga telah objektif. Ketentuan penilaiannya adalah untuk setiap

jawaban benar diberi skor 1 dan untuk jawaban salah diberi skor 0 sehingga skor berkisar antara 0 -18.

2.1.3 Interaksi Teman Sebaya

2.1.3.1 Pengertian Interaksi Teman Sebaya

Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis mencakup hubungan antar individu dengan individu, kelompok dengan kelompok, maupun individu dengan kelompok yang saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya serta mempunyai tujuan, berupa tindakan yang positif maupun negatif (Hasanah, dkk, 2020). Sedangkan menurut Shaw (2010) mendefinisikan bahwa interaksi adalah suatu pertukaran antar pribadi yang masing-masing orang menunjukkan perilakunya satu sama lain dalam kehadiran mereka, dan masing-masing perilaku mempengaruhi satu sama lain (Maradjabessy, dkk, 2019). Homans mendefinisikan interaksi sebagai suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam suatu interaksi merupakan suatu stimulus bagi tindakan individu lain yang menjadi pasangannya (Marsal & Hidayati, 2017). Sedangkan Chaplin mendefinisikan bahwa interaksi merupakan hubungan sosial beberapa individu yang bersifat alami yang individu-individu itu saling mempengaruhi satu sama lain (Nurhusni, 2017). Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa interaksi adalah suatu tindakan dari seorang individu yang mempengaruhi tindakan individu lain.

Interaksi teman sebaya merupakan suatu hubungan antar individu yang memiliki tingkatan usia yang hampir sama, serta di dalamnya terdapat keterbukaan, tujuan yang sama, kerja sama serta frekuensi hubungan di mana individu yang

bersangkutan akan saling mempengaruhi satu sama lainnya (Setiawati & Suparno, 2010). Interaksi teman sebaya dapat mempengaruhi kesiapan belajar siswa secara parsial (Ma'shumah & Muhsin, 2019). Interaksi sosial dengan teman sebaya sangatlah penting bagi proses belajaran, teman sebaya yang ada dilingkungan sekolah merupakan salah satu media untuk bertukar informasi dan juga pengetahuan (Masduki & Warsah, 2020). Oleh karena itu, diperlukan interaksi yang baik untuk memperlancar proses belajar siswa sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang baik.

Interaksi sosial tidak dapat terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat menurut Soekanto, yaitu kontak sosial dan komunikasi. Kontak sosial berarti bersama-sama menyentuh. Kontak sosial dapat berlangsung dalam tiga bentuk yaitu antara individu dengan individu, individu dengan kelompok manusia atau sebaliknya, dan antara kelompok manusia dengan kelompok manusia. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari satu pihak kepada pihak lain, sehingga terjadi pengertian bersama (Irma, 2020). Interaksi teman sebaya menimbulkan pengaruh pembelajaran karena pada umumnya siswa SMP/MTs yang baru memasuki usia remaja masih labil sehingga sering terpengaruh perilaku teman-temannya dalam suatu kelompok (Segeng, dkk, 2020).

2.1.3.2 Pengaruh Interaksi Teman Sebaya

Pergaulan teman sebaya dapat mempengaruhi perilaku. Pengaruh tersebut dapat berupa pengaruh positif dan dapat pula pengaruh negatif. Pengaruh positif yang dimaksud adalah ketika individu bersama teman-teman sebayanya melakukan

aktivitas yang bermanfaat seperti membentuk kelompok belajar dan patuh pada norma-norma dalam masyarakat. Sedangkan pengaruh negatif yang dimaksud dapat berupa pelanggaran terhadap norma-norma sosial, dan pada lingkungan sekolah berupa pelanggaran terhadap aturan sekolah.

Adapun dampak positif dan negatif dari teman sebaya sebagai berikut:

1) Dampak Positif

Kelly dan Hansen menyebutkan beberapa fungsi positif dari teman sebaya, yaitu (Kusumawati, 2020):

- a) Mengontrol impuls-impuls agresif. Melalui interaksi dengan teman sebaya, anak belajar bagaimana cara memecahkan pertentangan-pertentangan dengan cara-cara yang lain selain dengan tindakan agresi langsung.
- b) Memperoleh dorongan emosional dan sosial serta menjadi lebih independen. Teman-teman dan kelompok teman sebaya memberikan dorongan bagi anak untuk mengambil peran dan tanggung jawab baru mereka. Dorongan yang diperoleh anak dari teman-teman sebaya mereka ini akan menyebabkan berkurangnya ketergantungan anak pada dorongan keluarga mereka.
- c) Mengingat keterampilan-keterampilan mengembangkan kemampuan penalaran, dan belajar untuk mengekspresikan perasaan-perasaan dengan cara yang lebih matang. Melalui percakapan dan perdebatan dengan teman sebaya, anak belajar mengekspresikan ide-ide dan perasaan serta mengembangkan kemampuan mereka memecahkan masalah.

2) Dampak Negatif

Menurut Desmita menjabarkan pengaruh negatif dari teman sebaya terhadap perkembangan anak-anak, antara lain (Bayu, dkk. 2021):

- a) Anak yang ditolak atau diabaikan oleh teman sebayanya akan memunculkan perasaan kesepian atau permusuhan.
- b) Budaya dari teman sebaya bisa jadi merupakan suatu bentuk kejahatan yang merusak nilai dan kontrol orang tua.
- c) Teman sebaya dapat mengenalkan anak kepada hal-hal yang menyimpang seperti merokok, alkohol, narkoba, dan sebagainya.
- d) Sulit menerima seorang yang tidak mempunyai kesamaan.
- e) Tertutup bagi individu lain yang tidak termasuk anggota.
- f) Menimbulkan rasa iri pada anggota yang memiliki kesamaan dengan dirinya.
- g) Timbulnya persaingan antar anggota kelompok.
- h) Timbulnya petentangan atau gap-gap antar kelompok sebaya.

2.1.3.3 Faktor Yang Mempengaruhi Interaksi Teman Sebaya

Terdapat beberapa hal yang mempengaruhi berhasil atau tidaknya suatu interaksi sosial pada teman sebaya. Beberapa faktor yang memungkinkan akan mempengaruhi terbentuknya interaksi teman sebaya sebagai berikut (Kulsum, 2021):

- 1) Pentingnya aktivitas bersama-sama. Aktivitas bersama itu meliputi berbicara, keluyuran, berjalan ke sekolah, belajar kelompok, juga senda gurau. Mereka melakukan aktivitas ini agar mudah diterima dalam kelompoknya.

- 2) Tinggal di lingkungan yang sama. Biasanya kelompok teman sebaya berasal dari individu yang tinggal di daerah yang sama sehingga menjadi teman sepermainan. Mereka biasanya mempunyai hubungan dalam kelompok yang dekat sebab intensitas untuk berkumpul lebih banyak. Sekolah di sekolahan yang sama, kelompok teman sebaya juga akan mudah terbentuk di lingkungan sekolahan.
- 3) Bersekolah di sekolah yang sama. Kelompok teman sebaya juga akan mudah terbentuk di lingkungan sekolah. Kontak sosial, interaksi serta komunikasi teman sebaya akan mudah dilakukan karena berada dalam satu sekolahan.

2.1.3.5 Indikator Interaksi Teman Sebaya

Yusuf menjelaskan bahwa teman sebaya memiliki peranan dalam memberikan kesempatan berinteraksi dengan orang lain, dengan cara mengontrol perilaku sosial, mengembangkan keterampilan dan minat sesuai dengan usianya, dan saling bertukar pikiran dalam menghadapi permasalahan (Masduki & Warsah, 2020). Adapun indikator dari interaksi teman sebaya dapat dilihat pada Tabel 2.5 di bawah ini (Sugeng, dkk, 2020, h. 73):

Tabel 2.5 Indikator Interaksi Teman Sebaya Menurut Sugeng dkk

Variabel	Indikator
Interaksi Teman Sebaya	Keterbukaan antar individu dalam kelompok
	Kerjasama antar individu dalam kelompok
	Frekuensi hubungan antar individu dalam kelompok

Berdasarkan indikator yang digunakan Sugeng, dkk. (2020) dalam penelitiannya, kemudian peneliti mengembangkan indikator tersebut menjadi indikator interaksi teman sebaya yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagaimana dijelaskan pada Tabel 2.6 berikut:

Tabel 2.6 Indikator Interaksi Teman Sebaya

Variabel	Aspek	Indikator
Interaksi Teman Sebaya	Keterbukaan	Penerimaan individu dalam kelompok
	Kerja sama	<ul style="list-style-type: none"> • Keterlibatan individu dalam kelompok • Mampu memberikan ide bagi kemajuan kelompoknya
	Frekuensi hubungan	<ul style="list-style-type: none"> • Intensitas individu dalam bertemu kelompoknya • Saling berbicara dalam hubungan yang dekat

2.2 Materi Pembelajaran

2.2.1 Persamaan Linear Dua Variabel (PLDV)

Bentuk umum Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) yaitu:

$$ax + by = c$$

Contoh :

Tentukan himpunan penyelesaian dari persamaan $4x + 3y = 12$ untuk $x, y \in C$.

$C = \{\text{bilangan cacah}\}$.

Jawab :

$$x = 0 \Rightarrow 0 + 3y = 12 \Rightarrow y = 4 \in C \text{ (penyelesaian)}$$

$$x = 1 \Rightarrow 4 + 3y = 12 \Rightarrow y = \frac{8}{3} \notin C \text{ (penyelesaian)}$$

$$x = 2 \Rightarrow 8 + 3y = 12 \Rightarrow y = \frac{4}{3} \notin C \text{ (penyelesaian)}$$

$$x = 3 \Rightarrow 12 + 3y = 12 \Rightarrow y = 0 \in C \text{ (penyelesaian)}$$

Jadi, himpunan penyelesaiannya adalah $\{(0,4), (3,0)\}$

2.2.2 Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Sistem persamaan linear dua variabel adalah himpunan beberapa persamaan linear yang saling terkait, dengan koefisien-koefisien persamaan adalah bilangan real. Sistem persamaan linear dua variabel adalah suatu sistem persamaan linear dengan dua variabel. Penentuan HP dari SPLDV dapat dilakukan dengan metode-metode berikut:

a. Metode Grafik

PLDV secara grafik ditunjukkan oleh sebuah garis lurus. Hal ini berarti grafik SPLDV terdiri atas dua garis lurus. Dalam metode grafik, untuk menentukan akar-akar SPLDV dapat dilakukan melalui langkah-langkah berikut ini:

1. Siapkan sistem koordinat Cartesius lengkap dengan skalanya.
2. Lukislah masing-masing PLDV pada sistem koordinat Cartesius, dengan memperhatikan titik-titik potongnya dengan sumbu x dan sumbu y .
3. Berdasarkan grafik, perhatikan titik potong antara kedua garis lurus. Titik potong dari kedua garis itu merupakan HP dari SPLDV tersebut.

Contoh:

Selesaikan sistem persamaan di bawah ini dengan metode grafik.

$$\begin{cases} x + y = 4 \dots (1) \\ x + 2y = 6 \dots (2) \end{cases}$$

Jawab:

Untuk melukiskan grafik dari masing-masing persamaan tersebut dapat dilihat tabel berikut ini.

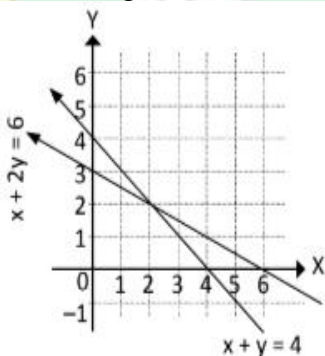
a. Mencari titik potong pada persamaan 1

$x + y = 4$		
x	0	4
y	4	0
TP	(0,4)	(4,0)

b. Mencari titik potong pada persamaan 2

$x + 2y = 6$		
x	0	6
y	3	0
TP	(0,3)	(6,0)

c. Melukis grafik berdasarkan titik potong persamaan 1 dan 2



Dari gambar di atas diperoleh bahwa himpunan penyelesaiannya adalah $\{(2,2)\}$.

b. Metode Substitusi

Substitusi berarti memasukkan atau menempatkan suatu variabel ke tempat lain. Hal ini berarti, metode substitusi merupakan cara untuk mengganti satu variabel ke variabel lainnya dengan cara mengubah variabel yang akan dimasukkan menjadi persamaan yang variabelnya berkoefisien satu.

Contoh:

Tentukan himpunan penyelesaian persamaan berikut ini.

$$\begin{cases} x + y = 4 \dots (1) \\ x + 2y = 6 \dots (2) \end{cases}$$

Pada persamaan (1) dapat dibuat persamaan $x = 4 - y \dots (3)$. Substitusikan persamaan (3) ke dalam persamaan (2) sehingga:

$$x + 2y = 6$$

$$4 - y + 2y = 6$$

$$y = 6 - 4$$

$$y = 2$$

Kemudian substitusi nilai $y = 2$ ke dalam persamaan 1

$$x + y = 4$$

$$x + 2 = 4$$

$$x = 4 - 2$$

$$x = 2$$

Jadi, himpunan penyelesaiannya adalah $\{(2,2)\}$.

c. Metode Eliminasi

Himpunan penyelesaian diperoleh dengan cara menghilangkan (mengeliminasi) salah satu variabel dari sistem persamaan tersebut. Jika variabelnya x dan y , untuk menentukan variabel x kita harus mengeliminasi variabel y terlebih dahulu, demikian sebaliknya.

Contoh:

$$\begin{cases} x + y = 4 \dots(1) \\ x + 2y = 6 \dots(2) \end{cases}$$

Eliminasi variabel x di kedua persamaan.

$$x + y = 4$$

$$\underline{x + 2y = 6 -}$$

$$-y = -2$$

$$y = 2$$

Eliminasi variabel y di kedua persamaan

$$\begin{array}{r|l} x + y = 4 & \times 2 \quad | \quad 2x + 2y = 8 \\ x + 2y = 6 & \times 1 \quad | \quad \underline{x + 2y = 6 -} \\ \hline & & x = 2 \end{array}$$

Jadi, himpunan penyelesaiannya adalah $\{(2, 2)\}$.

2.2.4 Penerapan Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)

Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan cara sebagai berikut:

1. Mengubah kalimat-kalimat pada soal cerita menjadi beberapa kalimat matematika (model matematika), sehingga membentuk sistem persamaan linear dua variabel.
2. Menyelesaikan sistem persamaan linear dua variabel
3. Menggunakan penyelesaian yang diperoleh untuk menjawab pertanyaan pada soal cerita.

Contoh:

Nabil membeli 3 buah buku dan 5 buah pulpen dengan harga Rp39.000. Sedangkan Arif juga membeli 1 buah buku dan satu buah pulpen dengan harga Rp11.000. Jika David ingin membeli 4 buah buku dan 2 buah pulpen, jumlah uang yang harus ia bayar adalah...

Jawab :

Diketahui:

Harga 3 buah buku dan 5 buah pulpen yaitu Rp39.000

Harga 1 buah buku dan 1 buah pulpen yaitu Rp11.000

Ditanyakan: Berapa uang yang harus di bayar oleh David jika ia membeli 4 buah buku dan 2 buah pulpen?

Penyelesaian:

Misalkan:

x = buku

y = pulpen

Sehingga persamaannya yaitu:

$$3x + 5y = 39.000 \dots (1)$$

$$x + y = 11.000 \dots (2)$$

$$4x + 2y = \dots ?$$

Eliminasi persamaan (1) dan (2)

$$3x + 5y = 39.000 \quad | \times 1 \quad | \quad 3x + 5y = 39.000$$

$$x + y = 11.000 \quad | \times 3 \quad | \quad \underline{3x + 3y = 33.000 -}$$

$$2y = 6.000$$

$$y = 3000$$

Substitusi nilai $y = 3000$ ke dalam persamaan (1) atau (2), misal persamaan (2).

$$x + y = 11.000$$

$$x + 3.000 = 11.000$$

$$x = 11.000 - 3.000$$

$$x = 8.000$$

Jadi, uang yang harus dibayar David sebesar

$$\begin{aligned} 4x + 2y &= 4(8.000) + 2(3.000) \\ &= 32.000 + 6.000 \\ &= 38.000 \end{aligned}$$

(Sukino & Simangunsong, 2007, h. 140)

2.3 Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, antara lain yaitu:

- 2.3.1 Penelitian yang dilakukan oleh Sugeng, Yulia Dewi Arief Fanti dan Azainil (2020) dengan judul “Pengaruh Kesiapan Belajar dan Interaksi Teman Sebaya Terhadap Hasil Belajar Matematis Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Samarinda”. Berdasarkan hasil analisis inferensial dengan menggunakan regresi linear ganda diperoleh persamaan model regresi dugaan yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kesiapan belajar dan interaksi teman sebaya terhadap hasil belajar matematika siswa ($Sig. = 0,000$ at $a = 0,05$); kontribusi kedua variabel bebas itu sebesar $R^2 = 0,403$. Untuk variabel interaksi teman sebaya diperoleh $Sig. = 0,012$; sehingga diperoleh terdapat pengaruh interaksi teman sebaya

terhadap hasil belajar matematika. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan Sugeng, dkk dan peneliti lakukan adalah tempat penelitian sebelumnya dilaksanakan di SMP Negeri 5 Samarinda dengan variabel terikat yaitu hasil belajar matematis, sedangkan penelitian sekarang akan dilaksanakan di MTs Darul Ulum Ahuhu dengan variabel terikat kemampuan komunikasi matematis siswa.

2.3.2 Penelitian yang di lakukan oleh Edy Saputra dan Rahmy Zulmaulida (2020) dengan judul “Pengaruh Gaya Kognitif Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Melalui Analisis Koefisien Determinasi dan Uji Regresi”. Adapun hasil penelitian yang diperoleh adalah terdapat pengaruh gaya kognitif *Field Dependent (FD)* dan *Field Independent (FI)* pada pembelajaran *Anchored Intruction* terhadap kemampuan komunikasi matematis melalui analisis koefisien dan uji determinasi. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan Edy Saputra dan Rahmy Zulmaulida dan peneliti lakukan adalah tempat penelitian sebelumnya dilaksanakan di SMAN kelas X Aceh Tengah dengan variabel terikat yaitu kemampuan komunikasi matematis, sedangkan penelitian sekarang akan dilaksanakan di MTs Darul Ulum Ahuhu dengan variabel terikat yaitu kemampuan komunikasi matematis.

2.3.3 Penelitian yang di lakukan oleh Safirotun Irma (2020) dengan judul “Pengaruh Interaksi Sosial Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siwa Kelas VII SMP Negeri 1 Wangon”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh interaksi sosial terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa kelas VII

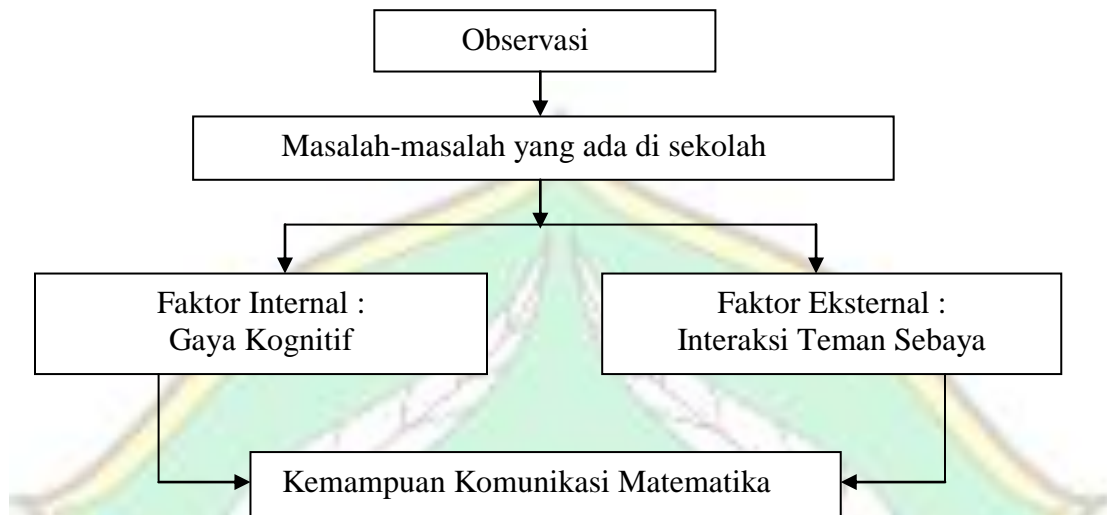
SMP Negeri 1 Wangon. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan Safirotun Irma dan peneliti lakukan adalah tempat penelitian sebelumnya dilaksanakan SMP Negeri 1 Wangon dengan variabel terikat yaitu kemampuan komunikasi matematis, sedangkan penelitian sekarang akan dilaksanakan di MTs Darul Ulum Ahuhu dengan variabel terikat yaitu kemampuan komunikasi matematis.

2.4 Kerangka Berfikir

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siswa kelas VIII MTs Darul Ulum Ahuhu diketahui bahwa siswa masih belum mampu dalam mengkomunikasikan maksud dari soal yang diberikan, dengan kata lain kemampuan komunikasi matematis siswa masih rendah. Kemampuan komunikasi matematis yang dimiliki oleh setiap siswa berbeda antara siswa yang satu dan siswa lainnya, hal ini karena dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari dalam diri siswa (internal) maupun dari lingkungan diri siswa tersebut (eksternal). Adapun faktor internal yang dimaksud yaitu gaya kognitif. Sedangkan faktor eksternal yang dimaksud yaitu interaksi teman sebaya.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil 2 faktor yang akan diteliti yaitu gaya kognitif dan interaksi teman sebaya yang akan dilihat bagaimana pengaruhnya terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. Peneliti mengambil 2 variabel tersebut karena ingin mengetahui lebih awal bagaimana pengaruh keduanya terhadap kemampuan komunikasi matematis, agar kedepannya dapat diambil langkah yang tepat untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan komunikasi matematis

siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian

2.5 Hipotesis Penelitian

Dari kajian teoritis, penelitian yang relevan dan kerangka berfikir di atas maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

- 2.5.1 Minimal ada satu variabel bebas yang berpengaruh terhadap kemampuan komunikasi matematis.
- 2.5.2 Terdapat pengaruh gaya kognitif terhadap kemampuan komunikasi matematis.
- 2.5.3 Terdapat pengaruh interaksi teman sebaya terhadap kemampuan komunikasi matematis.