

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Matematika

Pasal 1 butir 20 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (SisDikNas) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹ Berdasarkan pengertian tersebut, terdapat lima komponen pembelajaran, yaitu: interaksi, siswa, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar.

Suherman mengatakan bahwa matematika berasal dari bahasa latin *mathema* (pengetahuan atau ilmu) atau *manthanein* yang berarti belajar (berpikir).² Secara etimologis istilah matematika berarti ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar, sedangkan definisi tentang matematika sebenarnya tidak dapat disebutkan secara pasti dan tergantung pada orang yang mendefinisikannya. Bagi seseorang yang tertarik dengan bilangan, matematika diartikan sebagai ilmu tentang bilangan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan sebuah perhitungan. Pengertian tersebut akan berbeda dengan seseorang yang tertarik pada struktur matematika, pemanfaatan matematika, dan sebagainya. Hamzah menyebutkan beberapa definisi tentang matematika yaitu:

- a. matematika adalah cabang pengetahuan eksak dan terorganisasi,

¹ Kemendikbud, *Himpunan Lengkap Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*, (Yogyakarta: Saufa, 2014), hlm. 12.

² Erman Suherman, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA UPI, 2001), hlm. 18.

- b. matematika adalah cabang ilmu tentang keluasan atau pengukuran dan letak,
- c. matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan dan hubungan-hubungannya,
- d. matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur, dan hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis.³

Dalam definisi lain, Abdurahman mengemukakan bahwa,

“matematika adalah suatu cara untuk menemukan jawaban terhadap permasalahan yang dihadapi manusia dalam kehidupan nyata, dengan menggunakan informasi, pengetahuan tentang menghitung, dan yang paling penting adalah pemikiran dalam diri manusia itu sendiri dalam melihat dan menggunakan hubungan-hubungan.”⁴

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara siswa dengan pendidik dalam suatu lingkungan belajar untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapi dengan cara menggunakan informasi dan pengetahuan tentang ilmu eksak, keluasan, pengukuran, bilangan-bilangan, dan menggunakan hubungan-hubungan antar ide-ide dan struktur-struktur dalam matematika menurut aturan yang logis yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

2. Kemampuan Koneksi Matematis

Koneksi berasal dari bahasa inggris, yaitu: *connection* yang diartikan sebagai ‘hubungan’. Secara umum koneksi dapat diartikan sebagai suatu hubungan atau keterkaitan. Koneksi yang berkaitan dengan matematika disebut koneksi matematis yang dapat diartikan sebagai hubungan atau keterkaitan secara internal dan eksternal. Keterkaitan secara internal adalah keterkaitan antara

³ Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 47.

⁴ Mulyono Abdurahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hlm. 252.

konsep-konsep dalam matematika yaitu berhubungan dengan matematika itu sendiri, sedangkan keterkaitan secara eksternal adalah keterkaitan antara matematika dengan disiplin ilmu lain maupun dengan kehidupan sehari-hari.⁵

Dalam rangka mengembangkan kemampuan belajar matematika siswa, kesadaran terhadap adanya hubungan dalam matematika sangatlah penting karena pada umumnya materi-materi dalam matematika saling berkaitan. Materi yang sedang dipelajari saat ini mungkin saja merupakan materi prasyarat untuk materi selanjutnya atau dapat dikatakan bahwa suatu konsep matematika tertentu diperlukan untuk menjelaskan konsep matematika yang lainnya.

Koneksi matematis merupakan salah satu kemampuan matematis yang dikemukakan oleh *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) dan dijadikan sebagai salah satu standar kurikulum. Jihad menyebutkan lima keterampilan itu adalah sebagai berikut: *Communication* (Komunikasi matematis), *Reasoning* (Berpikir secara matematis), *Connection* (Koneksi matematis), *Problem Solving* (Pemecahan masalah), *Understanding* (Pemahaman matematis).⁶ Jadi, koneksi matematis merupakan salah satu standar proses dalam pembelajaran matematika dan syarat keterampilan yang harus dikuasai saat seseorang telah mempelajari matematika. Oleh karena itu, kemampuan koneksi matematis penting untuk dikembangkan demi tercapainya hasil pembelajaran matematika yang optimal.

⁵ Utari Sumarmo, "Suatu Alternatif Pengajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematika pada Guru dan Siswa SMP", [online], diakses dari <http://herdy07.wordpress.com/2010/05/27/kemampuan-koneksi-matematik-siswa/>, pada tanggal 20 April 2016 pukul 10:42.

⁶ Asep Jihad, *Pengembangan Kurikulum Matematika (Tinjauan Teoritis dan Historis)*, (Bandung: Multipressindo, 2008), hlm. 148.

Menurut Sarbani dalam Amelia mengatakan bahwa koneksi matematis merupakan kegiatan yang meliputi:

- a. mencari hubungan antara berbagai representasi konsep dan prosedur,
- b. memahami hubungan antar topik matematik,
- c. menggunakan matematika dalam bidang studi lain atau kehidupan sehari-hari,
- d. memahami representasi ekuivalen konsep yang sama,
- e. mencari koneksi satu prosedur lain dalam representasi yang ekuivalen,
- f. menggunakan koneksi antar topik matematika, dan antar topik matematika dengan topik lain.⁷

Berdasarkan uraian di atas, untuk dapat melakukan koneksi matematis, seorang siswa terlebih dahulu harus mampu memahami permasalahan yang muncul, kemudian menganalisa apakah permasalahan tersebut berhubungan dengan matematika atau ilmu lain. Jika permasalahan itu berhubungan dengan matematika, siswa menentukan konsep apa yang berhubungan dengan permasalahan tersebut, kemudian merepresentasikan permasalahan ke dalam model matematika. Setelah itu, siswa menyelesaikan permasalahan tersebut dengan mengaitkan berbagai konsep atau prosedur sesuai dengan yang dibutuhkan dalam menyelesaikan permasalahan.

Menurut NCTM dalam Sapti, ada dua tipe umum koneksi matematis, yaitu *modelling connections* dan *mathematical connections*.⁸ *Modelling connections* merupakan hubungan antara permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dengan suatu konsep matematika maupun dengan konsep pada disiplin ilmu lain dan merepresentasikannya dalam bentuk pemodelan matematika, sedangkan

⁷ Mimin Minarni Amelia, "Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Terhadap Kemampuan Koneksi Matematika Siswa" (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta, 2010), hlm. 23.

⁸ Mujiem Sapti, "Kemampuan Koneksi Matematis (Tinjauan Terhadap Pendekatan Pembelajaran SAVI)", (Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah, Purworejo, 2010), hlm. 62.

mathematical connections adalah hubungan antara konsep-konsep dalam matematika yang ekuivalen, dan antara proses penyelesaian dari suatu permasalahan yang direpresentasikan.

Berdasarkan uraian di atas, kemampuan koneksi matematis dapat diklasifikasikan menjadi tiga macam, yaitu koneksi antar topik-topik dalam matematika, koneksi antara matematika dengan disiplin ilmu lain, dan koneksi matematika dengan kehidupan sehari-hari.

Adapun tujuan koneksi matematis menurut NCTM, yaitu:

- a. koneksi matematis dapat memperluas wawasan pengetahuan siswa,
- b. koneksi matematis memandang matematika sebagai suatu keseluruhan yang padu bukan sebagai materi yang berdiri sendiri,
- c. koneksi matematis dapat menyatakan relevansi manfaat baik di sekolah maupun di luar sekolah.⁹

Berdasarkan tujuan koneksi matematis di atas, koneksi matematis dapat memperluas wawasan pengetahuan siswa dimaksudkan bahwa permasalahan yang muncul dalam koneksi matematis dapat menjangkau ke semua aspek permasalahan, tidak hanya terkait pada materi pembelajaran saja, melainkan permasalahan yang ada di dalam maupun luar sekolah. Sedangkan koneksi matematis memandang matematika sebagai suatu keseluruhan yang padu bukan sebagai materi yang berdiri sendiri dimaksudkan bahwa matematika merupakan disiplin ilmu yang luas dan dapat menunjang ilmu-ilmu lain di luar matematika. Berbeda dengan koneksi matematis yang dapat menyatakan relevansi manfaat baik di sekolah maupun di luar sekolah yang berarti bahwa dengan koneksi

⁹ Jahinoma Gultom, "Perbedaan Koneksi Matematika Antara Siswa Yang Diberi Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Pengajaran Langsung", (Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 4, No.1, 2013), hlm. 210.

matematis siswa diajarkan konsep dan keterampilan dalam memecahkan masalah, bukan hanya permasalahan matematika saja, namun berbagai masalah yang relevan dengan matematika maupun dengan ilmu di luar matematika.

Berdasarkan kajian teori di atas, secara umum terdapat tiga aspek kemampuan koneksi matematis¹⁰ dan juga menjadi permasalahan yang didapat dari hasil tes awal, yaitu:

- a. Menuliskan masalah kehidupan sehari-hari dalam bentuk model matematika. Pada aspek ini, siswa diharapkan mampu mengoneksikan masalah pada kehidupan sehari-hari dan matematika.
- b. Menuliskan konsep matematika yang mendasari jawaban. Pada aspek ini, siswa diharapkan mampu menuliskan konsep matematika yang mendasari jawaban guna memahami keterkaitan masalah dengan konsep matematika yang digunakan.
- c. Menuliskan hubungan antar obyek atau konsep matematika. Pada aspek ini, siswa diharapkan mampu menuliskan hubungan antar objek atau konsep matematika yang digunakan dalam menjawab soal yang diberikan.

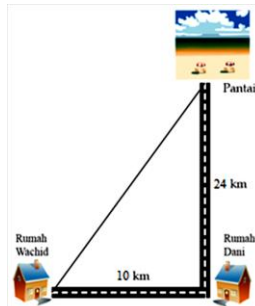
Berikut disajikan contoh soal koneksi matematis sesuai tiga aspek di atas:

Suatu hari Wachid dan Dani merencanakan untuk pergi berlibur ke pantai. Rumah Wachid terletak 10 km di sebelah barat rumah Dani dan pantai yang akan mereka kunjungi terletak 24 km di sebelah utara rumah Dani. Sedangkan untuk menuju ke pantai, Wachid dapat memilih jalan dengan melewati rumah Dani terlebih dahulu atau melewati jalan lurus yang langsung menuju pantai.

¹⁰ Mega Kusuma Listyotami, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kelas VIII A SMP N 15 Yogyakarta Melalui Model Pembelajaran *Learning Cycle* "5E"", (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2011), hlm. 22.

- Buatlah model matematika yang sesuai dengan permasalahan tersebut!
- Jika Wachid ingin melewati jalan yang jaraknya lebih dekat dengan rumahnya, jalan manakah yang dipilih Wachid?

Perhatikan gambar berikut!



Diketahui:

Jarak rumah Dani ke Pantai = $DP = 24$ km

Jarak rumah Dani ke rumah Wachid = $DW = 10$ km

Jarak rumah Wachid ke pantai = PW

} Penerapan
aspek nomor 3

Ditanya: a. Model matematika yang sesuai?

b. Jalan yang lebih dekat dari rumah Wachid?

Jawaban:

b. Karena jalan tersebut membentuk segitiga siku-siku, maka berlaku

hubungan: $PW^2 = DW^2 + DP^2 \longrightarrow$ Penerapan aspek nomor 1

Untuk mengetahui jalan yang lebih dekat, kita bandingkan kedua jalan.

Jalan 1: melewati rumah Dani

Jalan 2: melewati jalan lurus

Jarak = $DW + DP$

$$= 10 + 24$$

$$= 34 \text{ km}$$

$$PW^2 = DP^2 + DW^2$$

$$PW = \sqrt{DP^2 + DW^2}$$

$$= \sqrt{24^2 + 10^2}$$

$$= \sqrt{576 + 100}$$

$$= \sqrt{676} = 26 \text{ km}$$

} Penerapan
aspek
nomor 2

Jika Wachid melewati jalan pertama: melewati rumah Dani terlebih dahulu, jarak yang ditempuh yaitu 34 km. Sedangkan jika melewati jalan kedua: jalan lurus yang langsung menuju pantai, jaraknya hanya 26 km. Jadi, jalan yang dipilih Wachid adalah jalan kedua karena jarak yang ditempuh lebih dekat dari rumahnya.

Dari ketiga aspek di atas, pengukuran kemampuan koneksi matematis siswa dilakukan dengan indikator-indikator, yaitu menuliskan masalah kehidupan sehari-hari dalam bentuk model matematika, menuliskan konsep matematika yang mendasari jawaban, dan menuliskan hubungan antar obyek atau konsep matematika.

3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a Match*

Menurut Suherman, dkk., pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan masalah, menyelesaikan suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya.¹¹ Dengan pembelajaran kooperatif, siswa akan dikelompokkan kedalam suatu kelompok-kelompok kecil. Anggota kelompok sebaiknya terdiri dari anggota yang heterogen baik dari kemampuannya maupun karakteristiknya. Dengan pembelajaran ini, siswa akan saling bekerja sama sehingga masing-masing siswa akan mendapat keuntungan. Siswa dengan kemampuan akademis tinggi dapat membantu siswa yang kemampuan akademisnya rendah atau sedang dan siswa dengan kemampuan akademis tinggi akan lebih menguasai pengetahuan yang telah dimilikinya.

¹¹ Erman Suherman, dkk., *Op. cit.*, hlm. 218.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari pasangan) dikembangkan oleh Lorna Curran. Fitrianingrum mengatakan bahwa keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik matematika dalam suasana yang menyenangkan.¹² Jumlah siswa dalam satu kelompok hanya terdiri dari 2 orang. Hal ini bertujuan agar proses diskusi antar siswa berjalan lebih efektif.

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* merupakan salah satu model pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Pembelajaran ini bersifat *student center* yang membantu siswa menemukan dan memahami konsep yang sulit dengan lebih mudah karena siswa membangun pemahamannya dengan cara merangkai pengalaman yang telah dimiliki dengan pengalaman yang baru dijumpai. Hal utama yang perlu disiapkan untuk melakukan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah kartu-kartu yang terdiri dari kartu-kartu berisi pertanyaan dan kartu yang berisi jawaban.

Hamzah mengungkapkan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi *review*, sebagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- b. Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- c. Tiap siswa memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- d. Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya.
- e. Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.

¹² Anita Fitrianingrum, "Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Muhammadiyah Imogiri", (Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2011), hlm. 13.

- f. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- g. Demikian seterusnya.
- h. Kesimpulan atau penutup.¹³

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, meliputi:

a. Persiapan pembelajaran

Sebelum memulai pembelajaran, guru dan siswa mempersiapkan alat atau media yang digunakan dalam pembelajaran. Guru menyiapkan kartu-kartu yang berisi soal dan jawaban soal serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Sebelum pembelajaran dimulai, guru melakukan apersepsi, yaitu mengingat kembali materi yang diperlukan sebagai dasar untuk materi yang akan dipelajari.

b. Pembahasan materi

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* bisa diterapkan untuk melakukan *review* terhadap materi yang telah dipelajari. *Review* tersebut dilakukan melalui latihan-latihan soal yang disajikan dalam bentuk kartu. Jadi, sebelum melakukan permainan tersebut, ada kegiatan pembahasan materi terlebih dahulu.

c. Permainan *make a match* (mencari pasangan)

Tata cara permainan mencari pasangan adalah sebagai berikut:

- 1) masing-masing siswa memperoleh kartu soal atau kartu jawaban,
- 2) siswa memikirkan jawaban dari soal pada kartu masing-masing dalam waktu 5-10 menit,

¹³ Ali Hamzah dan Muhlisrarini, *Op.cit.*, hlm.167.

- 3) jika sebelum waktu berakhir sudah selesai mengerjakan soal, siswa tidak diperkenankan mencari pasangannya terlebih dahulu sebelum ada instruksi dari guru,
- 4) siswa mencari pasangan kartu mereka di dalam kelompok besar (seluruh kelas),
- 5) setelah menemukan pasangannya, siswa duduk berdekatan dengan pasangannya untuk mendiskusikan jawaban dari soal dalam kartunya,
- 6) siswa yang dapat menemukan pasangannya dan jawabannya tepat akan memperoleh poin penghargaan kelompok yaitu 10 poin,
- 7) siswa yang sudah menemukan pasangan, tidak diperbolehkan mengganggu siswa lain yang masih mencari pasangan.

d. Presentasi hasil diskusi

Setelah menemukan pasangan dan mendiskusikan jawaban mereka, beberapa pasangan diberi kesempatan untuk melakukan presentasi hasil diskusi dan diberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menanggapi. Siswa yang mampu menjawab pertanyaan akan diberikan poin untuk kelompoknya. Kegiatan ini dilakukan atas instruksi dari guru.

e. Memberi penghargaan

Penghargaan kelompok diberikan setelah satu kali siklus permainan, dan diinformasikan di depan kelas untuk memotivasi siswa lain dalam pembelajaran.

f. Menyimpulkan materi

Tahap menyimpulkan materi ini dilakukan guru bersama-sama siswa.

Pada tahap akhir, guru memberi penguatan tentang kesimpulan tersebut

g. Penugasan dan pemberian informasi

Pembelajaran diakhiri dengan penugasan dan pemberian informasi tentang materi yang akan dipelajari selanjutnya.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada awalnya melibatkan siswa untuk bekerja secara individu dalam menjawab persoalan yang diberikan dalam kartu-kartu soal. Selanjutnya siswa juga dilatih untuk berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok setelah berhasil mencocokkan kartu-kartu mereka. Proses pembelajaran akan lebih menarik, membangkitkan keingintahuan siswa, dan melatih kerja sama siswa serta mampu menciptakan kondisi yang menyenangkan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Wakhyuningsih¹⁴, menyatakan bahwa pada awalnya sebagian besar siswa masih kurang termotivasi untuk belajar matematika dan berdasarkan tes awal yang diberikan pada pra penelitian, terlihat bahwa siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) masih kurang dari 75%. Setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, banyak siswa yang termotivasi saat pembelajaran matematika mencapai 80,56% dan siswa yang tuntas dalam pembelajaran mencapai 83,33%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

¹⁴ Nur Safitri Wakhyuningsih, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dalam Pembelajaran Matematika Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII-D SMP Negeri 9 Yogyakarta" (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2010).

model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Wakhyuningsih berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dalam Pembelajaran Matematika Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIIID SMP Negeri Yogyakarta”. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* untuk siswa kelas VIII, sedangkan perbedaannya terletak pada tujuan penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Wakhyuningsih bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa.

2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Listyotami¹⁵, menyatakan bahwa hasil tes awal pra penelitian menunjukkan kemampuan koneksi matematis siswa kelas VIII A yang masih sangat rendah. Namun, setelah diterapkan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* pada materi Kubus dan Balok, kemampuan koneksi matematis siswa kelas VIII A mengalami peningkatan.

Penelitian yang dilakukan oleh Listyotami berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kelas VIII A SMP N 15 Yogyakarta Melalui Model Pembelajaran *Learning Cycle* “5E””. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada tujuan penelitian, yaitu meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa kelas

¹⁵ Mega Kusuma Listyotami, *Op. cit.*

VIII. Perbedaannya terletak pada penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian Listyotami yaitu model pembelajaran *Learning Cycle* “5E”, sedangkan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Berdasarkan kedua penelitian yang relevan tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sedangkan kemampuan koneksi matematis siswa dapat ditingkatkan menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle* 5E. Oleh karena itu, saat ini akan diuji apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat pula meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran matematika sangat diperlukan untuk mempelajari berbagai ilmu pengetahuan serta menyelesaikan suatu permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam menyelesaikan suatu permasalahan siswa diharapkan memiliki kemampuan koneksi matematis yang dapat digunakan untuk menghubungkan permasalahan yang terjadi dengan suatu konsep matematika yang dapat membantu mereka menyelesaikan permasalahan tersebut. Dengan koneksi matematis, konsep pemikiran dan wawasan siswa terhadap matematika semakin luas sehingga siswa tidak hanya tertuju pada suatu topik yang sedang dipelajari.

Penerapan koneksi matematis dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya dilakukan sehingga membuat matematika menjadi sulit bagi siswa. Padahal, jika koneksi matematis diterapkan sejak dini dapat membantu siswa

dalam mendalami konsep-konsep matematika. Koneksi matematis juga dapat memberi kemudahan kepada siswa dalam menyelesaikan persoalan matematika yang kompleks dengan cara mengaitkan beberapa konsep atau topik matematika yang berhubungan dengan persoalan tersebut. Selain itu, pemilihan metode pembelajaran yang kurang melibatkan siswa selama proses pembelajaran juga memengaruhi keberhasilan belajar siswa.

Dalam pembelajaran matematika, kegiatan pembelajaran harus memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat memahami konsep matematika dengan baik dan konsep tersebut dapat diingat dalam memori jangka panjang siswa, sehingga siswa siap menerima konsep-konsep baru yang berhubungan dengan konsep tersebut. Penggunaan metode yang tepat akan menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Seorang guru harus memiliki keterampilan untuk merencanakan dan mempersiapkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga siswa termotivasi untuk melakukan proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Dalam menyusun kegiatan pembelajaran, seorang guru harus memerhatikan komponen-komponen yang terlibat dalam pembelajaran, seperti: materi, metode, dan evaluasi pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen yang harus diperhatikan oleh guru dalam merencanakan kegiatan pembelajaran untuk mempelajari suatu konsep. Pemilihan metode yang tepat sangat penting bagi keberhasilan belajar siswa, hal tersebut dikarenakan metode pembelajaran digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menekankan pada keaktifan siswa sehingga siswa dapat mengalami proses belajarnya sendiri, yaitu dengan mencari pasangan dari kartu-kartu soal dan jawaban. Siswa belajar mengetahui suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Siswa dapat melakukan pendalaman terhadap materi yang telah dipelajari melalui permainan tersebut. Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* ini diharapkan pembelajaran matematika dapat berlangsung efektif dan kemampuan koneksi matematis siswa akan meningkat.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan di atas, maka disusun hipotesis sebagai berikut: “Pembelajaran matematika melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa kelas VIII MTs Negeri 8 Jakarta”.