

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Indonesia merupakan negara yang memiliki kekayaan alam melimpah, dan budaya yang beragam. Tentunya, kekayaan tersebut harus dikelola oleh sumber daya manusia yang mempuni, agar dapat meningkatkan derajat bangsa. Seperti halnya negara Cina, Jepang, dan Singapura, yang sukses mengatasi keterbatasan atas sumber daya alam yang kurang memadai, dengan sumber daya manusia yang mempuni (Mahardani & Basalamah, 2018). UNESCO menegaskan bahwa, pendidikan memiliki fungsi utama dalam membangun dan memperbaiki negara (Nandika, dalam Airlanda, 2016). Oleh karena itu, pendidikan merupakan upaya penting bagi peningkatan kualitas sumber daya manusia yang akan mampu membangun negara.

Sebagai negara berkembang, Indonesia masih memiliki ketertinggalan dalam bidang pendidikan. Menurut Airlanda (2016), *human development index* dapat menggambarkan tingkat pendidikan suatu bangsa. Berdasarkan data UNDP, Indonesia berada pada posisi 116 dari 189 negara di dunia dan berada pada tingkat indeks pembangunan manusia menengah (UNDP, 2017). Hasil tersebut menunjukkan bahwa Indonesia masih jauh berada di bawah posisi negara-negara tetangga di ASEAN, seperti Singapura pada posisi 9, Brunei pada posisi 39, Malaysia pada posisi 57, Thailand pada posisi 83, dan Filipina pada posisi 113.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, maka harus memperhatikan substansi-substansi penting dalam pendidikan. Kurikulum sebagai substansi pendidikan, memegang peranan paling penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Penyesuaian kurikulum harus dilakukan dalam upaya memenuhi kebutuhan zaman, sehingga penyesuaian kompetensi dalam kurikulum dapat tercapai dan berguna. Masing-masing kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan harus dikuasai oleh siswa untuk menunjang kehidupannya dalam bermasyarakat.

Pendidikan harus diemban sedini mungkin. Satuan pendidikan dasar atau sekolah dasar merupakan awal bagi siswa mengemban pendidikan formal. Pengetahuan dasar yang disampaikan dalam pembelajaran di SD sangat mempengaruhi pemerolehan pengetahuan di jenjang pendidikan selanjutnya. Perkembangan kognitif siswa yang baru menginjak operasional konkret menjadikan pembelajaran di SD sangat riskan, terutama dalam matapelajaran matematika.

Dalam pendidikan, matapelajaran matematika merupakan hal yang sangat penting untuk dipelajari karena kebergunaannya bagi kehidupan sangat besar. Terlihat dari bukti bahwa matematika merupakan salahsatu matapelajaran yang wajib dipelajari di seluruh negara. Selain menjadi suatu pembelajaran di kelas, konsepnya pun sangat diperlukan, karena dapat diaplikasikan pada setiap permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan yang dikatakan Maulana (2010, hlm. 1), “Matematika adalah ilmu pengetahuan yang mempunyai aplikasi sangat luas pada aspek kehidupan, karena banyak masalah dalam kehidupan sehari-hari yang harus diselesaikan dengan matematika.”

Mengingat begitu pentingnya matematika bagi pengembangan potensi siswa, di sisi lain terdapat sebuah fakta yang menyedihkan bagi pendidikan Indonesia. Kemampuan siswa Indonesia dalam matematika menempati peringkat 63 dari 70 negara, sehingga PISA dalam hasil surveinya pada tahun 2015 menyatakan bahwa kemampuan Indonesia tergolong rendah (Siregar, 2017). Selain itu banyak sekali kasus siswa yang bingung ketika diminta menyelesaikan masalah, padahal konsep yang berkaitan telah dipelajarinya. Akibatnya sering kali ketika siswa sudah lulus sekolah, ia tidak mampu menyelesaikan masalah sehari-harinya karena bingung dan merasa tidak adanya relasi antara masalah dengan suatu konsep tertentu.

Banyak hal yang menyebabkan terjadinya masalah di atas, di antaranya pembelajaran matematika di Indonesia masih didominasi oleh pembelajaran konvensional (ceramah-mengerjakan soal) dan materi yang disampaikan hanya ditekankan pada hafalan serta kecepatan berhitung. Selain itu, siswa dipandang sebagai mesin yang hanya mengerjakan latihan-latihan soal dan menghafal rumus. Materi dan soal yang diberikan pun hanya berupa angka-angka dan tidak dikaitkan dengan kehidupan. Selain itu, rendahnya kemampuan koneksi matematis (Kenedi, Hendri, Ladia, Nelliarti, 2018) sebagai kemampuan mengoneksikan pembelajaran ke dalam kehidupan. Pandangan matematika masih dianggap sebagai matapelajaran yang sulit bahkan tidak disenangi siswa (Maulana, 2010) juga menjadi penyebab kurangnya kemampuan siswa pada matapelajaran matematika.

Sebagai upaya untuk menanggulangi permasalahan tersebut, harus ada pergerakan dari praktisi pendidikan di lapangan yaitu guru. Guru merupakan elemen kunci dalam sistem pendidikan, khususnya di sekolah, karena perannya sebagai pelaksana sangat menentukan terhadap mutu pendidikan (Departemen Pendidikan Nasional, dalam Krismiyati, 2017). Guru harus menyadari bahwa belajar matematika

yang bermakna akan dirasa tercapai apabila siswa memperoleh pemahaman matematika melalui proses pembelajaran dengan berpikir secara aktif, dan memperoleh suatu konsep baru yang bermakna bagi dirinya. Sejalan dengan arti pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat (1),

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Diterangkan, bahwa siswa yang aktif mengembangkan potensinya, sehingga siswa diposisikan sebagai subjek pembelajaran. Artinya tugas guru bukan lagi aktif mentransferkan pengetahuan, tetapi bagaimana menciptakan suatu iklim belajar dan merencanakan jalannya pembelajaran dengan materi yang realistik, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang optimal. Hal tersebut sejalan dengan prinsip pembelajaran yang terkandung dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan, yaitu dari siswa diberi tahu menuju siswa mencari tahu.

Ausubel (dalam Maulana, 2011) membedakan antara belajar menghafal dan belajar bermakna. Belajar menghafal merupakan belajar dengan cara menghafal yang dipelajari, sementara belajar bermakna merupakan belajar untuk memahami apa yang dipelajari yang kemudian diterapkan, dikaitkan, dan dikembangkan dengan keadaan lain yang bisa menggunakan penyelesaian yang telah dipelajari, sehingga siswa dapat menerapkan apa yang telah dipelajari ke dalam kondisi di kehidupannya. Oleh karena itu, guru harus mampu menjawab permasalahan yang terjadi dengan pembelajaran aktif dan membangun.

Dalam matematika, salahsatu kompetensi kognitif yang harus dimiliki siswa adalah kemampuan koneksi matematis. Kemampuan tersebut merupakan kemampuan dalam memecahkan masalah dengan cara mengoneksikan konsep yang sesuai dengan masalah. Kemampuan tersebut termasuk ke dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi, karena mencari solusi dan mengatasi hambatan oleh kemampuan sendiri. Dalam mengasah kemampuan tersebut, desain pembelajaran haruslah mendukung untuk terjadinya proses yang diharapkan. Adapun pembelajarannya dapat dikembangkan melalui pembelajaran dengan menghadirkan masalah di kelas dan siswa diminta untuk

menyelesaikannya dengan segala pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki, sejalan dengan adanya pandangan konstruktivisme.

Seorang guru khususnya guru SD, selain harus mampu berinteraksi dengan baik, juga harus mampu menemukan jembatan yang sesuai dengan pola pikir siswa. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan merancang pembelajaran yang dapat membangkitkan potensi siswa dalam menggunakan kemampuan berpikirnya untuk menyelesaikan masalah. Karena dalam pembelajaran matematika tidak hanya menekankan pada keterampilan menghitung dan menyelesaikan soal, tetapi juga harus membentuk kemampuan siswa dalam mengoneksikan dan menggunakannya, baik itu permasalahan yang berkaitan dengan matematika itu sendiri maupun permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru harus mengupayakan penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif untuk memecahkan masalah serta memiliki kemampuan koneksi matematis adalah pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*). Pendekatan ini dapat membantu siswa untuk menunjukkan dan memperjelas cara berpikir mengenai konsep matematika yang dikaitkan dengan permasalahan matematika itu sendiri maupun permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini berkaitan dengan kemampuan koneksi matematis. Sejalan dengan yang dikatakan Isrok'atun & Rosmala (2018) bahwa pendekatan *problem-based learning* mampu meningkatkan kemampuan koneksi matematis, karena masalah matematika yang dihadapi siswa merupakan masalah yang nyata di dalam kehidupan.

Menurut Amir (2009) masalah yang diberikan dalam pembelajaran yang menggunakan PBL harus mampu merangsang juga memacu siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Selain itu, Yuzhi (dalam Sujana, 2013, hlm. 110) mengatakan, "Pembelajaran berbasis masalah bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi." Dengan menyadari kegunaan matematika bagi kehidupan, siswa akan merasakan kebutuhan dan kesenangan dalam mempelajari matematika.

Selain kemampuan kognitif, sikap afektif juga perlu dikembangkan khususnya pada siswa dalam keinginan, kesadaran, kecenderungan dan dedikasi yang kuat pada diri siswa untuk berpikir dan berbuat secara matematis, dengan pemikiran disposisi matematis bukan hanya mengenai sikap tetapi juga kecenderungan untuk berpikir

secara matematis (NCTM dalam Lestari, 2013, hlm. 2), sikap tersebut disebut disposisi matematis. Menurut Rosdiana, Herman, & Isrok'Atun (2016, hlm. 234), "Disposisi matematis menjadi salahsatu sikap yang perlu untuk dikembangkan. Melalui disposisi matematis diharapkan siswa dapat memiliki pandangan positif terhadap matematika sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran matematika." Sumarmo (dalam Herlina, 2013) mengemukakan bahwa disposisi matematis merupakan keinginan, kesadaran, dan dedikasi yang kuat pada diri siswa untuk belajar matematika dan melaksanakan berbagai kegiatan matematika. Menurut Kilpatrick, dkk. (dalam Mulyana, 2010), "Disposisi matematis adalah kecenderungan memandang matematika sesuatu yang dapat dipahami, merasakan matematika sebagai sesuatu yang berguna dan bermanfaat, meyakini usaha yang tekun dan ulet dalam mempelajari matematika akan membuahkan hasil, dan melakukan perbuatan sebagai pembelajar dan pekerja matematika yang efektif". Dengan menerapkan disposisi matematis ini, akan mengubah pandangan siswa mengenai matematika, sehingga menjadikan matematika sebagai matapelajaran yang dibutuhkan dan disenangi siswa.

Untuk menjadikan matematika sebagai matapelajaran yang digemari, guru perlu merancang pembelajaran yang menyenangkan dengan menghadirkan strategi atau media pembelajaran, salahsatu strategi pembelajaran yang dapat digunakan ialah strategi *make a match*. Isjoni (2007, hlm. 77) menyatakan bahwa "*make a match* merupakan model pembelajaran mencari pasangan sambil belajar konsep dalam suasana yang menyenangkan." Selain dapat meningkatkan sikap disposisi matematis, strategi tersebut juga diketahui dapat memberikan pengaruh yang besar bagi kemampuan koneksi matematis yang biasanya digunakan untuk menanamkan konsep yang sulit kepada siswa (Lestari & Yudhanegara, 2015).

Dalam beberapa kajian ilmu matematika, cabang geometri merupakan salahsatu yang sulit untuk dipelajari dan sulit untuk diajarkan secara kontekstual, padahal konsep geometri sangat perlu ditanamkan, karena banyak permasalahan di kehidupan sehari-hari. Salahsatu materi yang terdapat dalam geometri di sekolah dasar yaitu volume kubus dan balok. Oleh karena itu, pembelajaran *problem-based learning* berstrategi *make a match* akan berpengaruh dalam kemampuan koneksi serta sikap disposisi matematis siswa dalam materi volume kubus dan balok. Karena dengan menggunakan pendekatan *problem-based learning* siswa dapat menemukan konsep agar dapat mengoneksikannya ke dalam permasalahan di kehidupannya dan memberikan pemahaman secara langsung kepada siswa. Serta dengan penggunaan

strategi *make a match* dapat menumbuhkan sikap kecenderungan terhadap matematika, karena di dalamnya terdapat pembiasaan berpikir matematis dan pemahaman materi yang didapat siswa merupakan hasil penemuannya. Oleh karena itu, peneliti akan mengkaji mengenai pengaruh pendekatan *problem-based learning* berstrategi *make a match* terhadap kemampuan koneksi dan sikap disposisi matematis siswa kelas V sekolah dasar pada materi volume kubus dan balok. Penambahan strategi *make a match* dan *goals* koneksi matematis merupakan kebaruan penelitian ini, dari penelitian sebelumnya oleh Zaozah, Maulana & Djuanda pada tahun 2017.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Dari pemaparan latar belakang di atas, dapat diketahui bahwa penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *problem-based learning* berstrategi *make a match* terhadap kemampuan koneksi dan disposisi matematis pada materi volume kubus dan balok. Berikut merupakan rumusan masalah dalam penelitian ini.

- 1) Bagaimana pengaruh pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *problem-based learning* berstrategi *make a match* dan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan koneksi matematis?
- 2) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara pendekatan *problem-based learning* berstrategi *make a match* dengan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan koneksi matematis?
- 3) Bagaimana pengaruh pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *problem-based learning* berstrategi *make a match* dan pembelajaran konvensional terhadap disposisi matematis siswa?
- 4) Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara pendekatan *problem-based learning* berstrategi *make a match* dengan pembelajaran konvensional terhadap disposisi matematis siswa?
- 5) Bagaimana hubungan antara kemampuan koneksi matematis dan disposisi matematis siswa?

Penelitian ini difokuskan pada materi geometri bangun ruang kelas V SD di Kecamatan Tanjungsari dengan menggunakan pendekatan *problem-based learning* berstrategi *make a match*. Pada penelitian ini, materi yang digunakan terbatas pada volume kubus dan balok. Serta menggunakan indikator koneksi matematis yang terdiri dari: mencari hubungan berbagai representasi konsep dan prosedur, memahami hubungan di antara topik matematika, menerapkan matematika di dalam bidang studi

lain atau kehidupan sehari-hari, memahami representasi ekuivalen suatu konsep, mencari hubungan satu prosedur dengan prosedur lain dalam representasi yang ekuivalen, menerapkan hubungan antartopik matematika, dan antara topik matematika dan topik di luar matematika. Sementara indikator disposisi matematis yang digunakan terbatas pada: rasa percaya diri dalam menggunakan matematika, menyelesaikan masalah, memberi alasan, dan mengomunikasikan gagasan; fleksibilitas dalam menyelidiki gagasan matematis dan berusaha mencari metode alternatif dalam menyelesaikan masalah; tekun mengerjakan tugas matematika; memiliki minat, rasa ingin tahu, dan daya temu dalam melakukan tugas matematika, memonitor, dan merefleksikan *performance* yang dilakukan; menilai aplikasi matematika ke situasi lain dalam matematika dan pengalaman sehari-hari; serta mengapresiasi peran matematika dalam kultur dan nilai matematika sebagai alat dan sebagai bahasa.

1.3 Tujuan Penelitian

Dari pemaparan latar belakang masalah yang menjadi fokus rumusan masalah penelitian, maka dapat diketahui bahwa yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk menganalisis adanya pengaruh pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *problem-based learning* berstrategi *make a match* dan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan koneksi matematis.
- 2) Untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara pendekatan *problem-based learning* berstrategi *make a match* dengan pembelajaran konvensional terhadap kemampuan koneksi matematis.
- 3) Untuk menganalisis adanya pengaruh pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *problem-based learning* berstrategi *make a match* dan pembelajaran konvensional terhadap disposisi matematis siswa.
- 4) Untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara pendekatan *problem-based learning* berstrategi *make a match* dengan pembelajaran konvensional terhadap disposisi matematis siswa.
- 5) Untuk menganalisis adanya hubungan antara kemampuan koneksi matematis dan disposisi matematis siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan ini akan memberikan banyak manfaat bagi pihak-pihak terkait. Serta hasil penelitian ini dapat berkontribusi bagi pendidikan di Indonesia. Adapun beberapa manfaat penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Manfaat bagi peneliti: merupakan pengalaman dan pengetahuan yang berharga bisa terjun secara langsung mengaplikasikan apa yang telah dipelajari di bangku perkuliahan. Dari penelitian ini, peneliti dapat mengetahui betul-betul mengenai pendekatan *problem-based learning* berstrategi *make a match*, materi volume kubus dan balok, serta kemampuan koneksi dan sikap disposisi matematis. Pengalaman merasakan sensasi mengajar sebagai guru di kelas, dan merasakan secara langsung susah dan tantangan yang terjadi saat pembelajaran. Dari penelitian telah dilakukan ini, peneliti menjadi tahu proses apa yang harus disiapkan dalam penelitian khususnya dalam bidang pendidikan mengenai penelitian kuasi eksperimen, sehingga hal tersebut dapat menunjang kapasitas peneliti dalam melaksanakan penelitian yang akan datang.
- 2) Manfaat bagi siswa: dengan penelitian ini, siswa dapat lebih memandang matapelajaran matematika sebagai matapelajaran yang menyenangkan, bermanfaat, serta tidak sulit. Dengan belajar menggunakan pendekatan *problem-based learning* berstrategi *make a match* siswa dapat membiasakan diri dalam menyelesaikan masalah matematika yang muncul sehari-hari. Dengan begitu, siswa merasa perlu mempelajari matematika karena siswa memandang matematika sebagai aktivitas manusia.
- 3) Manfaat bagi guru: guru termotivasi untuk terus mengajar secara optimal dan menyadari peran pentingnya dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Serta akan mempersiapkan pembelajaran dengan lebih matang dan menyadari bahwa pendekatan *problem-based learning* berstrategi *make a match*, perlu digunakan untuk melatih siswa menyelesaikan permasalahan yang ia hadapi, sehingga guru akan menggunakan permasalahan yang kontekstual untuk mengantarkan konsep pembelajaran. Tidak merasa puas dengan hasil yang ia peroleh serta akan berusaha mengembangkan kapasitas dirinya.
- 4) Manfaat bagi sekolah: melihat manfaat yang besar dari *problem-based learning* berstrategi *make a match*, kepala sekolah sebagai pihak sekolah menyadari perlunya *treatment* khusus untuk mencapai tujuan tertentu, sehingga sekolah dapat menghasilkan inovasi dalam pendidikan dengan meningkatkan kualitas

guru dalam membuat rancangan pembelajaran serta menggunakan berbagai pendekatan, model, media dan hal lainnya.

- 5) Manfaat bagi peneliti lain: hasil penelitian yang telah dilakukan ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk dikembangkan dengan melihat kekurangan dan rekomendasi yang muncul dari penelitian ini. Bagi penelitian yang relevan, hasil dari penelitian ini juga dapat dijadikan sumber referensi serta sebagai gambaran keadaan pembelajaran di kelas V SD dalam materi volume kubus dan balok.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan hasil penelitian skripsi ini disajikan dalam lima bab pokok pembahasan yakni Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, serta Bab V. Berikut ini merupakan uraian secara singkat mengenai bab-bab tersebut.

Bab I merupakan bagian awal dari skripsi ini yakni pendahuluan. Bab ini menguraikan urgensi dari berbagai gejala yang menjadi masalah, dilengkapi dengan penyebab terjadinya masalah tersebut serta solusi yang ditawarkan dan digunakan untuk diteliti yang dilengkapi dengan landasan pemilihan solusi tersebut berupa pemaparan dari berbagai sumber yang mendukung. Dari latar belakang tersebut, kemudian dipaparkan rumusan yang diteliti berupa beberapa rumusan masalah lengkap dengan batasan masalah yang diteliti agar penelitian berjalan di dalam alur. Kemudian, dalam bab ini juga terdapat tujuan penelitian yang disajikan dalam beberapa poin yang mengemukakan dan menegaskan bahwa penelitian ini ditujukan untuk menjawab masalah yang telah dirumuskan. Selain itu, manfaat penelitian juga termasuk ke dalam bab ini yang berisi mengenai keuntungan yang akan didapatkan beberapa pihak terkait dari hasil penelitian ini.

Bab II merupakan kajian pustaka, di dalamnya memuat berbagai kajian teori dari berbagai sumber yang relevan dengan penelitian. Kajian teori tersebut tersaji dalam beberapa subbab yang memuat hal-hal tentang pembelajaran matematika dan akan berfokus pada *tools* dan *goals* yang dipilih. Kajian teori yang dibahas di sini di antaranya, hakikat matematika, volume kubus dan balok, kemampuan koneksi matematis, sikap disposisi matematis, pendekatan *problem-based learning*, strategi *make a match*, pendekatan *problem-based learning* berstrategi *make a match*, pembelajaran konvensional, perbedaan pendekatan *problem-based learning*

berstrategi *make a match* dengan pembelajaran konvensional. Selain itu, dalam bab II ini terdapat juga pemaparan mengenai beberapa hasil penelitian yang sudah dilakukan dan relevan terhadap penelitian ini. Kerangka berpikir peneliti dalam melakukan penelitian juga akan tersaji pada bab ini. Serta hipotesis yang merupakan dugaan sementara terhadap penelitian yang diperoleh dari hasil mengkaji dan mempertimbangkan apa yang ada pada pembahasan sebelumnya.

Bab III merupakan metode penelitian, yang berisi cara dan prosedur yang dipilih sebagai alat untuk melakukan penelitian ini yang akan memberikan arahan kepada peneliti sesuai dengan standar acuan dari metode yang digunakan. Dalam penelitian ini, menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen, dan pada bab ini memaparkan mengenai desain penelitian, populasi, sampel, lokasi, waktu, dan variabel penelitian. Pada bab ini juga terdapat definisi operasional yang digunakan untuk membatasi masalah-masalah yang akan diteliti. Selain itu, terdapat pula prosedur penelitian, instrumen, dan teknik yang digunakan dalam mengumpulkan, mengolah, serta menganalisis data penelitian. Serta disajikan pula hasil analisis instrumen penelitian yang telah diujikan terlebih dahulu.

Bab IV memuat tentang hasil temuan dan pembahasan pada penelitian ini, terkait dengan hasil instrumen dan kejadian yang terjadi selama penelitian berlangsung. Temuan dibahas berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, juga di dalamnya merupakan pengujian hipotesis yang telah ditulis di bab II, diolah berdasarkan prosedur penelitian pada Bab III. Pembahasan dikaji berdasarkan pengaruh dari pembelajaran yang telah dilaksanakan di kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap kemampuan koneksi matematis dan disposisi matematis siswa selama penelitian berlangsung serta kaitannya dengan teori-teori yang terdapat dalam kajian pustaka.

Bab V merupakan bab terakhir yang memuat simpulan dan saran. Bab ini berisi simpulan dari seluruh hasil penelitian, yang ditarik berdasarkan rumusan masalah yang terdapat pada bab I. Selain itu, bab ini juga membahas mengenai saran dari penelitian yang telah dilakukan. Dalam skripsi ini juga terdapat daftar pustaka yang berisi tentang sumber rujukan yang digunakan dalam penelitian ini serta lampiran yang berisi tentang hal-hal penting yang tidak dapat ditampilkan dalam bab dan disajikan setelah bab V.