

## **ANALISIS KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS SISWA SMA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *COOPERATIVE SCRIPT* BERBANTUAN VIDEO INTERAKTIF**

Martha Maruliana  
Sekolah Menengah Pertama Swasta  
[martha300384@ymail.com](mailto:martha300384@ymail.com)

**ABSTRACT** Kemampuan koneksi Matematis siswa adalah salah satu kemampuan dasar dalam pelajaran matematika. Namun kemampuan siswa masih yang rendah dalam hal kemampuan koneksi matematis. Model pembelajaran Cooperative Script adalah model pembelajaran dimana siswa dibagi berpasangan, menuliskan ringkasan, dan saling menjelaskan dan mengoreksi materi kepada pasangannya. Pembelajaran lebih baik lagi jika dalam penerapannya menggunakan video interaktif. Penelitian ini adalah studi komparatif bertujuan untuk melihat peningkatan, perbedaan, dan untuk mengetahui respon siswa terhadap kemampuan koneksi matematis siswa dengan menggunakan model Cooperative Script berbantuan video interaktif atau tanpa berbantuan video interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan koneksi matematis pada siswa yang memperoleh model pembelajaran Cooperative Script berbantuan video interaktif tidak lebih baik dari siswa yang memperoleh model pembelajaran Cooperative Script saja. Selanjutnya, siswa memberi respon yang dikategorikan “suka” pada pembelajaran Cooperative Script berbantuan video interaktif dan kategori “biasa” pada model pembelajaran Cooperative Script saja. Guru dapat mempertimbangkan model pembelajaran Cooperative Script berbantuan video interaktif sebagai salah satu alternatif untuk membuat pembelajaran matematika lebih bervariasi dan tidak membosankan.

**Keywords** : *Cooperative Script*, Koneksi Matematis, Video Interaktif.

### **PENDAHULUAN**

Salah satu pelajaran yang penting dalam pendidikan adalah matematika. Oleh sebab itu pelajaran matematika dipelajari pada sebagian besar jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar sampai pada Perguruan Tinggi. Dengan mempelajari matematika peserta didik diharapkan dapat mempunyai kemampuan yang cukup handal untuk menghadapi berbagai macam masalah yang timbul di dalam kehidupan nyata (Dewi, 2013).

(Anandita, 2015) merujuk pada *National Council of Teachers of Mathematics* yang menyebutkan bahwa terdapat lima kemampuan dasar matematika yang merupakan standar yakni pemecahan masalah (*problem solving*), penalaran dan bukti (*reasoning and proof*), komunikasi (*communication*), koneksi (*connections*) dan representasi (*representation*). Kemampuan koneksi matematis adalah kemampuan dasar matematik, dimana kemampuan koneksi matematis ini meliputi kemampuan untuk menghubungkan satu topik dengan topik yang lain dalam matematika, serta menghubungkan pelajaran matematika dengan mata pelajaran lainnya dan bahkan menghubungkan pelajaran matematika dengan masalah kehidupan sehari-hari.

Siswa masih memiliki kemampuan yang rendah dalam hal kemampuan koneksi matematis. (Marsitin, 2017; Warih dkk, 2016; Fauzi, 2011) melaporkan bahwa siswa mengalami hambatan dalam menghubungkan berbagai representasi dengan konsep-konsep matematika secara internal dan eksternal. Beberapa factor yang menyebabkan rendahnya kemampuan

koneksi matematis siswa adalah kurangnya motivasi siswa untuk belajar (Kurniati, 2016); kurangnya penguasaan materi (Warih dkk, 2016; Linto dkk, 2012). Model ceramah yang bersifat monoton (*teacher centered*) dimana pembelajaran bersifat satu arah sehingga siswa kurang aktif dalam proses belajar-mengajar disekolah (Wahyudiantari,2015; Agustin, 2011).

Model yang dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan di atas di antaranya adalah model pembelajaran *Cooperative Script*. Dalam pembelajaran ini siswa dibagi berpasangan sehingga siswa dapat menguasai materi lebih dalam (Meilani dan Sutarni, 2016). Selanjutnya model pembelajaran *Cooperative Script* dapat membuat siswa berfikir secara sistematis sehingga siswa dapat fokus terhadap materi yang mereka pelajari. Siswa akan membagikan materi yang telah mereka pahami kepada teman kelompoknya secara bergiliran, hal itu dapat membuat siswa saling mengoreksi kesalahan dan saling bekerjasama agar materi yang dijelaskan dapat dimengerti sehingga menimbulkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Pembelajaran di kelas tidak monoton dan lebih bervariasi (Meilani dan Sutarni, 2016; Sufazen, 2014). Dari semua kegiatan yang dilakukan pada model *Cooperative script* kita dapat simpulkan bahwa model ini berpusat pada siswa (*student centered*), sehingga model ini akan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Kurniati dkk, 2016; Dimiyati, 2015; Agustin, 2011) .

Model pembelajaran yang baik akan menjadi lebih baik lagi jika dalam penerapannya menggunakan video interaktif.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jelaskan diatas, maka dapat dituliskan Rumusan Masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan koneksi Matematis siswa SMA yang memperoleh model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan video interaktif dan tanpa berbantuan video interaktif?
2. Apakah kemampuan koneksi matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan video interaktif lebih baik daripada siswa yang memperoleh model *Cooperative Script* tanpa berbantuan video interaktif?
3. Bagaimana respon siswa terhadap model *Cooperative Script* berbantuan video interaktif dengan atau tanpa berbantuan video interaktif?

### **Kemampuan Koneksi Matematis**

Kemampuan koneksi matematis merupakan kemampuan esensial yang harus dikuasai siswa sekolah menengah (Hendriana dan Soemarmo, 2014). Tanpa kemampuan koneksi matematis, siswa harus mengingat konsep dan prosedur yang begitu banyak..

Berdasarkan tujuan dari koneksi matematika yang diberikan kepada siswa (Linto dkk, 2012), maka penulis mengindikasikan bahwa koneksi matematika terbagi ke dalam 3 aspek kelompok koneksi yang akan menjadi indikator kemampuan koneksi matematika siswa, yaitu:

- 1) Aspek koneksi antar topik matematika.

- 2) Aspek koneksi dengan ilmu lain.
- 3) Aspek koneksi dengan dunia nyata siswa/ dengan kehidupan sehari – hari.

Jadi indikator kemampuan koneksi matematis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah indikator yang dikemukakan oleh NCTM yaitu ada tiga indikator di antaranya, aspek koneksi antar topik matematika, aspek koneksi dengan ilmu lain, aspek koneksi dengan dunia nyata siswa/ koneksi dengan kehidupan sehari – hari.

Model pembelajaran *Cooperative Script* ini diadaptasikan dengan kemampuan siswa dalam proses pembelajarannya serta membangun kemampuan siswa untuk membaca dan menyusun rangkuman berdasarkan materi yang diberikan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi yang diajarkan (Meilani, 2016). *Cooperative Script* adalah model pembelajaran yang mengembangkan upaya kerjasama dalam mencapai tujuan bersama (Sufazen, 2014) di mana siswa dibagi dalam kelompok kecil dan kelompok besar sehingga strategi ini dapat membuat seluruh siswa turut aktif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, karena strategi ini berpusat pada siswa (*student centered*). Untuk menghindari pembelajaran yang monoton, para siswa dapat mengungkapkan pendapat mereka masing-masing mengenai materi yang diberikan, dan membagikan pengetahuan mereka kepada teman sekelompoknya.

Video interaktif adalah bagian dari media pembelajaran yang berbasis pada teknologi yang dapat membantu dalam proses belajar-mengajar di sekolah. Suatu sistem penyampaian pembelajaran yang menggunakan video rekaman, disajikan dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon aktif, sehingga respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Tyas: 2014).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk melihat perbandingan kemampuan koneksi matematis siswa SMA dengan menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan video interaktif atau tanpa berbantuan video interaktif.

Dengan demikian desain studi komparatif dari penelitian ini (Marlina, 2016)

adalah:

$K_1$	O	$X_1$	O
$K_2$	O	$X_2$	O

Keterangan:

$K_1$  : Kelompok 1

$K_2$  : Kelompok 2

O : *pretest/posttest* berupa soal koneksi matematis

$X_1$  : *treatment* dengan menggunakan model *Cooperative Script* berbantuan video interaktif

$X_2$  : *treatment* dengan menggunakan model *Cooperative Script* tanpa berbantuan video interaktif

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Bandung Barat. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Parongpong, Bandung Barat. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas XI IIS 1 dan kelas XI IIS 3, dimana kelas XI IIS 1 akan memperoleh model pembelajaran *Cooperative Script* tanpa berbantuan video interaktif dan kelas XI IIS 3 memperoleh model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan video interaktif. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini 30 siswa pada kelas XI IIS 1 dan 30 siswa Pada kelas XI IIS3 jadi total sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 60 siswa.

Instrumen dalam penelitian ini adalah tes dan non tes yang dibuat sendiri oleh peneliti untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa. Yaitu berupa tes Kemampuan Koneksi Matematis yang dimaksud untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa terhadap kemampuan Matematis siswa mengenai materi yang diberikan dan angket respon siswa yang diadakan pada akhir pertemuan.

#### HASIL DAN PEMBAHASAAN PENELITIAN

Data dari hasil penelitian ini adalah hasil *pre\_test*, *post\_test* dan *gain* ternormalisasi pada kedua kelompok. Data diolah dengan menggunakan bantuan *software SPSS versi 21 for windows*, setelah diolah data tersebut dapat dilihat dari Tabel 4.1.

Tabel 4. 1

Deskripsi Kemampuan Koneksi Matematis Siswa

Kelas	N	<i>Pre_test</i>		<i>Post_test</i>		Gain Ternormalisasi	
		$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S
<i>CSVI</i>	30	18,55	10,23	40,00	14,98	0,27	0,066
CS	30	24,73	5,33	43,97	14,74	0,26	0,113

Dari Tabel 4.1 dapat kita jabarkan beberapa hal, sebagai berikut yaitu :

1. Rata-rata skor *pre\_test* kemampuan koneksi matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran *Cooperative script* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan video interaktif Ditunjukkan bahwa, rata-rata skor *pre\_test* kemampuan koneksi matematis siswa pada kedua kelompok tersebut rendah. Pernyataan tersebut dapat di lihat dari skor maksimal ideal (SMI=64). Di lihat dari *standard deviasi*, kelas *Cooperative Script* lebih kecil dari *standard deviasi* kelas *Cooperative Script* berbantuan video interaktif. Artinya, sebaran data skor *pre\_test* kelas *Cooperative Script* mendekati nilai rata-rata dibandingkan dengan sebaran skor *pre\_test* kelas *Cooperative Script* berbantuan video interaktif.

2. Rata-rata *post\_test* mengalami peningkatan dari rata-rata *pre\_test*. Dilihat dari standard deviasi, kelas yang memperoleh model pembelajaran *cooperative script* berbantuan video interaktif lebih besar dari standard deviasi kelompok model pembelajaran *cooperative script*. Artinya, sebaran data skor *post\_test* kelas yang memperoleh model pembelajaran *cooperative script* menjauhi rata-rata dibandingkan dengan skor *post\_test* kelas yang memperoleh model *cooperative script* berbantuan video interaktif.
3. Rata-rata *gain* ternormalisasi kemampuan koneksi matematis siswa menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan koneksi matematis siswa pada kedua kelas masuk dalam kategori rendah dilihat dari *indeks gain* ( $g \leq 0.30$ ).

Angket respon yang diberikan kepada siswa setelah memperoleh *treatment* dan melakukan *post\_test*, untuk melihat bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan video interaktif (CSVI) dan model pembelajaran *Cooperative Script* tanpa berbantuan video interaktif (CS), bidang studi matematika, soal-soal koneksi matematis dan guru yang mengajar.

Hasil yang diperoleh tidak sesuai dengan hipotesis awal dalam penelitian ini, dimana peningkatan kemampuan koneksi matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan video interaktif tidak lebih baik dari pada peningkatan kemampuan koneksi matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran *Cooperative Script* tanpa berbantuan video interaktif. Di pihak lain, respon siswa terhadap keseluruhan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan video interaktif berada dalam kategori suka, walau ada lebih dari setengah jumlah siswa di kelas yang tidak menyukai kegiatan dimana siswa harus mempresentasikan materi yang mereka telah peroleh didepan kelas. Bahkan lebih dari setengah jumlah siswa kurang mengerti dengan materi yang disajikan melalui video interaktif dan hampir setengah dari jumlah siswa dikelas menyatakan bahwa belajar secara berpasangan kurang bermanfaat dalam belajar matematika.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil pengolahan data penelitian dan pembahasan antara lain :

- a. Peningkatan kemampuan koneksi matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan video interaktif dan siswa yang memperoleh model pembelajaran *Cooperative Script* tanpa berbantuan video interaktif pada kategori rendah. Tidak ada perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan koneksi matematis siswa melalui model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan video interaktif dengan model pembelajaran *Cooperative script* tanpa berbantuan video interaktif.
- b. Kemampuan koneksi matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan video interaktif tidak lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran metode *Cooperative Sript* tanpa berbantuan video interaktif.

c. Siswa yang memperoleh model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan video interaktif memberikan respon suka artinya siswa senang akan pelajaran yang diberikan. Sedangkan siswa yang memperoleh model pembelajaran *Cooperative Script* tanpa berbantuan video interaktif memberikan respon biasa saja.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan. Maka, penulis merekomendasikan beberapa saran yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan berikut :

1. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *Cooperative Script* berbantuan video interaktif sebagai salah satu alternatif untuk membuat pembelajaran matematika lebih bervariasi dan tidak membosankan.
2. Dalam pembelajaran matematika hendaknya guru dapat memberikan contoh- contoh yang konkret dalam kehidupan sehari-hari sederhana dan mudah dimengerti siswa sehingga siswa dapat mengkoneksikan dengan materi pelajaran.
3. Sebelum menerapkan pembelajaran dengan berbantuan video interaktif diharapkan guru memperhatikan juga *learning style* siswa.
4. Semoga Hasil penelitian ini dapat berguna bagi rekan-rekan peneliti sebagai bahan referensi, agar dapat memperoleh hasil penelitian yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. (2011). *Permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Anandita, G. (2015). Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMP Kelas VIII Pada Materi Kubus dan Balok. *Skripsi Semarang*.
- Anwar (2015). *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skills Education)*. Bandung: CV ALFABETA
- Arikunto, S (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Z (2016). *Model-model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Dewi, N.R ( 2013). Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematis Mahasiswa Melalui *Brain-Based Learning* Berbantuan Web. Prosiding 1(1). Semarang
- Dimiyati dan Mudjiono (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Fauzi, M. A (2011). Peningkatan kemampuan koneksi matematis dan kemandirian belajar siswa dengan pendekatan pembelajaran metakognitif di sekolah menengah pertama. *Proceeding*. Medan: <https://core.ac.uk/download/pdf/11059384.pdf> <file:///C:/Users/Vanlyco/Downloads/36-5930-1-SM.pdf>.
- Furqon (2013). *Statistika Terapan Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta.
- Fraenkel, Jack R. And Norman E. Wallen. (2009). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York. McGraw-Hill Companies

- Hadi, S (2017). *Pendidikan Matematika Realistik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Hendriana, H. dan Soemarmo, U. (2014). *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Herzog, S. (1947). *Joy In The Class room*. California: University Of The Trees Press.  
<http://eprints.uny.ac.id/13751/1/PENGEMBANGAN%20MEDIA%20PEMBELAJARAN%20INTERAKTIF%20IPA%20MATERI%20PENCER.pdf>
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Jazuli, A. (2015). Perkembangan pemahaman siswa pada materi operasi bilangan bulat dalam setting pembelajaran matematika realistik berbantuan media “Moger” di kelas IV. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 1(1). Surabaya:  
<http://repository.upy.ac.id/1152/1/ARTIKEL.pdf>
- Lestari, K. E dan Yudhanegara, M. R (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung : PT Refika Aditama
- Kintoko; Sujadi, I. dan Sari, D. R (2015). Pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan komputer dengan lectora authoring tools pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP/MTS. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 3(2). Surakarta:  
<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/s2math/article/view/5728>.
- Kurniasih, I dan Sani, B (2017). Ragam pengembangan model pembelajaran untuk peningkatan profesionalitas guru. Bandung: CV. Solusi Distribusi.
- Kurniati, N; Sriatmi dan Turmuzi, M (2016). Penerapan strategi pembelajaran kooperatif tipe *cooperative script* pada perkuliahan program linier untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar mahasiswa semester IV program studi pendidikan matematika FKIP Universitas Mataram. *Jurnal*, XI(2). Mataram:  
<http://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPM/article/viewFile/110/107>
- Kusprimanto (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif IPA materi pencernaan pada manusia untuk siswa kelas V di SDN Pundung, Girirejo, Imogiri, Bantul, Yogyakarta. *Skripsi*.
- Linto, R. L; Elniati, S. dan Rizal, Y (2012). Kemampuan koneksi matematis dan metode pembelajaran quantum teaching dengan peta pikiran. *Jurnal*, I.  
<http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pmat/article/viewFile/1176/868>
- Malau, H (2013). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe co-op co-op untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa SMP. *Skripsi*. Bandung: Pendidikan Matematika, Unai.
- Marlina, N,A (2016). Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Co-Op Co-Op dan Group to Group Exchange (GGE)* untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa SMP. *Skripsi*. Bandung: Pendidikan Matematika, Unai.
- Marsitin, R (2017). Koneksi matematis dan berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika dengan teori APOS. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 5(1). Malang:  
<file:///C:/Users/Vanlyco/Downloads/442-951-2-PB.pdf>

- Meilani, R. dan Sutarni, N (2016). Penerapan model cooperative script untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1). Bandung: <file:///C:/Users/Vanlyco/Downloads/3349-6186-1-PB.pdf>
- Mercury, M. F; Tastra, D. K. D. dan Suwatra, I. W. Y (2015). Pengaruh model PBL berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPS kelas VII SMPN 3 Sawan. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 3(1). Singaraja: Munir (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: CV ALFABETA.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010
- Purwanti, B(2015). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*. Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Volume 3, Nomor 1
- Putra,I.M.D; Darsana, I.W ; Manuaba, I.B.S.(2014).*Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Media Sederhana Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD 2 (1 ), SingaRaja;
- Rusman (2014). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: PT RAJA GRAFINDO PERSADA
- Slavin, R.E (2005). *Cooperative Learning: theory, research and practice*, Bandung : Nusa Media
- Slavin , R.E (2011). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*, Jakarta: PT Indeks
- Sudijono, A (2008). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta:PT Raja Grafindo persada
- Sufazen, N (2014). Keefektifan model *cooperative script* terhadap hasil belajar IPS. *Journal Of Elementary Education*, 3. Semarang: [http://eprints.umk.ac.id/4700/1/HALAMAN\\_JUDUL.pdf](http://eprints.umk.ac.id/4700/1/HALAMAN_JUDUL.pdf).
- Turmudi (2009). *Landasan Filsafat dan Teori Pembelajaran Matematika Berparadigma Eksploratif dan Investigatif*. Jakarta: Leuser Cita Pustaka.
- Tyas, D. O; Istiyati, S. dan Daryanto, J (2014). Penggunaan media video interaktif untuk meningkatkan keterampilan nembang macapat. *Jurnal*. <file:///C:/Users/Vanlyco/Downloads/6017-15770-1-PB.pdf>
- Wahyudiantari, G. A. A; Parmiti, D. P. dan Sudhita, W. R (2015). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* berbantuan multimedia pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPA. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 3(1). Singaraja.
- Warih, P. D; Parta, I. N. dan Rahardjo, S (2016). Analisis kemampuan koneksi matematis siswa pada kelas VIII pada materi teorema pythagoras. *Prosiding*.Malang: [https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/6978/40\\_128\\_Makalah%20Rev%20Pratiwi%20Dwi%20Warih%20S.pdf?sequence=1](https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/6978/40_128_Makalah%20Rev%20Pratiwi%20Dwi%20Warih%20S.pdf?sequence=1) .