

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memberikan kemungkinan kepada siswa untuk memperoleh “kesempatan”, “harapan”, dan pengetahuan agar dapat hidup secara lebih baik. Besarnya kesempatan dan harapan sangat bergantung pada kualitas pendidikan yang ditempuh. Pendidikan dapat menjadi kekuatan untuk melakukan perubahan agar sebuah kondisi menjadi lebih baik. Pendidikan yang berkualitas tentunya melibatkan siswa untuk aktif belajar dan mengarahkan terbentuknya nilai-nilai yang dibutuhkan oleh siswa dalam menempuh kehidupan.

Dengan meningkatkan kualitas pendidikan diharapkan akan menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkemampuan unggul, sehingga sumber daya manusia unggul tersebut akan mampu menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat. Dengan demikian semakin ada tuntutan untuk mengimbangi kemajuan tersebut, tentunya diperlukan peningkatan kualitas pendidikan dalam berbagai bidang. Menurut Hamalik (2014: 3) bahwa:

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat.

Salah satu usaha untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia adalah dengan meningkatkan kualitas dalam pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang memegang peranan besar dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa matematika memegang peranan yang penting dalam upaya peningkatan sumber daya manusia. Sehubungan dengan hal tersebut Cockroft mengemukakan alasan perlunya matematika diajarkan kepada siswa (Abdurrahman, 2012: 204):

Matematika perlu diajarkan kepada siswa karena (1) selalu digunakan dalam segala segi kehidupan; (2) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; (3) merupakan sarana komunikasi

yang kuat, singkat, dan jelas; (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; (5) meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian, dan kesadaran keruangan; dan (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.

Dari pendapat di atas diasumsikan penguasaan terhadap bidang studi matematika merupakan suatu keharusan, sebab matematika sebagai pintu masuk menguasai sains dan teknologi yang berkembang pesat. Dengan belajar matematika orang dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara matematis, logis, kritis dan kreatif yang sungguh dibutuhkan dalam kehidupan.

Begitu pentingnya peranan matematika seperti yang diuraikan diatas, seharusnya membuat matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang menyenangkan dan digemari siswa. Namun demikian, tidak dapat dipungkiri lagi bahwa mata pelajaran matematika masih merupakan pelajaran yang dianggap sulit, membosankan dan sering menimbulkan masalah dalam belajar. Hal ini tentunya menimbulkan kesenjangan yang cukup besar antara apa yang diharapkan dari belajar matematika dengan kenyataan yang terjadi dilapangan. Di satu sisi matematika mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari – hari, meningkatkan daya nalar, berfikir logis, sistematis dan kreatif. Namun disisi lain banyak siswa yang menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit dipelajari dan karakteristik matematika merupakan pelajaran bersifat abstrak sehingga siswa menganggap matematika merupakan pelajaran yang menakutkan dan membosankan. Seperti yang diungkapkan Abdurrahman (2012: 202) mengatakan bahwa “Dari berbagai bidang studi yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan bidang studi yang dianggap sulit oleh para siswa baik yang tidak berkesulitan belajar dan lebih – lebih yang berkesulitan belajar”.

Berdasarkan hasil tes dan survey PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2015 Indonesia berada pada peringkat ke-63 dari 69 negara yang dievaluasi dengan skor rata-rata adalah 386, jauh di bawah skor rata-rata Internasional yaitu 490. Dengan pencapaian tersebut, diperoleh keterangan bahwa performa siswa-siswi Indonesia masih tergolong rendah, siswa mengalami kesulitan mengerjakan soal matematika terapan yang menuntut siswa

untuk memahami konsep – konsep matematika, dan menggabungkan konsep – konsep tersebut untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses pembelajaran maupun penyelesaian masalah, siswa dapat memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki. Pengalaman inilah yang kemudian melatih daya pikir siswa menjadi logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif dalam menghadapi persoalan. Sebagaimana dikatakan Hudojo (2005: 133) bahwa:

Pemecahan masalah merupakan suatu hal yang esensial di dalam pembelajaran matematika sebab: (1) siswa menjadi lebih terampil menyeleksi informasi yang relevan, kemudian menganalisisnya dan kemudian meneliti hasilnya; (2) kepuasan intelektual akan timbul dari dalam, yang merupakan masalah intrinsik; (3) potensi intelektual siswa meningkat; (4) siswa belajar bagaimana melakukan penemuan dengan melalui proses melakukan penemuan.

Pembelajaran yang tidak mengarahkan kepada pemecahan masalah akan membuat siswa tidak mengetahui mengapa suatu jawaban itu benar atau salah dan jika salah siswa tidak mampu memperbaiki jawaban yang salah tersebut, siswa belum mampu menganalisa maksud dan tujuan soal, siswa belum mampu memilih dan mengaplikasikan rumus yang sudah diperoleh. Hal ini akan membuat siswa kurang memahami apa yang dituliskannya dan terkadang siswa menggunakan rumus secara langsung walaupun siswa kurang mengerti. Karena selama ini siswa kurang dimotivasi dan diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah matematika sehingga mengakibatkan siswa cenderung menghafal konsep matematika dan mudah menyerah ketika diberikan masalah – masalah yang harus dipecahkan.

Permasalahan dalam proses belajar mengajar dewasa ini adalah siswa cenderung menggunakan sebagian kecil saja potensi atau kemampuan berpikirnya.

Permasalahan ini juga diungkapkan oleh Sanjaya (2013: 1):

Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi; otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari – hari.

Kondisi di sekolah – sekolah, guru matematika kurang memperhatikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Hal ini diungkapkan Wahyuddin bahwa sebagian besar siswa tampak mengikuti dengan baik setiap penjelasan atau informasi dari guru. Siswa sangat jarang mengajukan pertanyaan pada guru sehingga guru asyik sendiri menjelaskan apa yang telah disiapkannya, dan siswa hanya menerima saja yang disampaikan oleh guru. Sehingga pembelajaran cenderung satu arah, aktivitas pembelajaran lebih banyak guru dibanding interaksi diantara siswa. Artinya, pembelajaran cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered*) (Husna, dkk. 2013).

Melihat fenomena tersebut, maka perlu diterapkan suatu strategi pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif dalam kegiatan belajar – mengajar, guna meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa disetiap jenjang pendidikan. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan peran siswa secara aktif adalah model pembelajaran kooperatif.

Menurut Rusman (2012: 201) “Dalam model pembelajaran kooperatif, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang berfungsi sebagai jembatan penghubung kearah pemahaman yang lebih tinggi, dengan catatan siswa sendiri”. Guru dituntut untuk mendorong siswa belajar secara aktif dan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika yang merupakan faktor penting dalam matematika. Slameto (2010: 94) mengemukakan bahwa:

Dalam interaksi belajar mengajar, guru harus banyak memberikan kebebasan kepada siswa, untuk dapat menyelidiki sendiri, mengamati sendiri, belajar sendiri, mencari pemecahan masalah sendiri. Hal ini akan menimbulkan rasa tanggung jawab yang besar terhadap apa yang akan dikerjakannya, dan kepercayaan kepada diri sendiri, sehingga siswa tidak selalu menggantungkan diri kepada orang lain.

Slameto (2010: 36) juga menyatakan bahwa:

Dalam proses belajar mengajar, guru perlu menimbulkan aktivitas siswa dalam berfikir maupun berbuat. Penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda. Atau siswa akan bertanya, mengajukan pendapat, menimbulkan diskusi dengan guru. Dalam berbuat siswa dapat menjalankan perintah, melaksanakan tugas, membuat grafik, diagram, inti sari dari pelajaran

yang disajikan oleh guru. Bila siswa menjadi partisipasi yang aktif, maka ia memiliki ilmu / pengetahuan itu dengan baik.

Salah satu bentuk pembelajaran yang dapat mendorong siswa belajar melakukan pemecahan masalah matematika yang menekankan pada keaktifan siswa adalah yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* (mencari pasangan) dan model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* (tongkat berbicara).

Model pembelajaran *make a match* (mencari pasangan) merupakan suatu model pembelajaran dengan menggunakan permainan antar kelompok yang telah ditentukan oleh guru secara heterogen. Karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah adanya permainan “mencari pasangan”. Permainan “mencari pasangan” menggunakan kartu yang berisi soal dan jawaban soal dari kartu lain. Siswa mencoba menemukan jawaban dari soal dalam kartunya yang terdapat pada kartu yang dipegang siswa lain.

Salah satu keunggulan model ini adalah peserta didik mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik, dalam suasana yang menyenangkan. Shoimin (2016: 98) mengatakan bahwa: “Siswa yang pembelajarannya dengan model *make a match* aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga mempunyai pengalaman belajar yang bermakna”.

Talking stick (tongkat berbicara) juga termasuk salah satu model pembelajaran kooperatif. Metode ini dalam pelaksanaannya penuh dengan nuansa permainan tetapi tidak meninggalkan esensi proses pembelajaran. Model pembelajaran ini dilakukan dengan bantuan tongkat. Kurniasih dan Berlin (2016: 82) mendefinisikan bahwa pembelajaran *talking stick* dilakukan dengan bantuan tongkat. Tongkat dijadikan sebagai jatah atau giliran untuk berpendapat atau menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pelajaran.

Melalui *talking stick*, siswa dituntut untuk memahami dan menguasai materi pelajaran karena akan digunakan sebagai jawaban saat diajukan pertanyaan oleh guru. Istarani (2012: 89) mengungkapkan bahwa: “Pembelajaran dengan model *talking stick* mendorong peserta didik untuk berani mengemukakan pendapat”. Kemudian, Kurniasih dan Berlin (2016: 83) juga mengungkapkan

“Selain sebagai metode agar siswa mau berpendapat, tapi juga untuk melatih siswa berani berbicara. Dengan model pembelajaran ini suasana kelas bisa terlihat lebih hidup dan tidak monoton”.

Unsur permainan dalam pembelajaran akan menimbulkan motivasi dalam diri siswa untuk aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Penerapan metode *talking stick* yang diiringi musik ataupun nyanyian dapat membuat siswa merasa lebih rileks dan mengurangi stress.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SMP Putri Cahaya dengan salah seorang guru mata pelajaran matematika yang mengajar dikelas VII yaitu Ibu Elisabeth Gultom (dalam wawancara 23 Januari 2017) bahwa: “Hasil belajar matematika siswa khususnya kelas VII masih kurang karena siswa masih beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, sehingga mereka kurang termotivasi dan tertarik untuk memahami matematika. Selain itu, dalam hal pemecahan masalah matematika, pemahaman siswa masih sangat kurang dan masih perlu dilatih, sulit untuk mengungkapkan pendapat atau memberi penjelasan dari permasalahan yang ada”.

Hal ini diperkuat dari hasil tes diagnostik yang diberikan peneliti pada saat observasi berupa pemberian tes kemampuan pemecahan masalah sebanyak dua soal kepada siswa SMP Putri Cahaya di kelas VII-4. Salah satu soal yang digunakan yaitu:

Sebuah garasi dengan luas 9 m^2 akan dipasang ubin. Ubin yang akan dipasang telah dipotong berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 25 cm dan lebar 12 cm. Berapa banyak ubin yang diperlukan untuk menutupi seluruh garasi tersebut?

Penyelesaian:

a) *Memahami Masalah*

Diketahui : Panjang ubin = 25 cm

Lebar ubin = 12 cm

Luas garasi = 9 m^2

Ditanya : Banyak ubin yang diperlukan?

b) *Merencanakan Pemecahan Masalah*

Misalkan : Panjang ubin = $p = 25$ cm

Lebar ubin = $l = 12$ cm

Luas garasi = $L = 9$ m²

Banyak ubin yang diperlukan = n

$$n = \frac{L_{garasi}}{L_{ubin}}$$

$$L_{ubin} = p \times l$$

c) *Melaksanakan Penyelesaian Masalah*

$$L_{garasi} = 9\text{m}^2 = 90.000\text{cm}^2$$

$$\begin{aligned} L_{ubin} &= p \times l \\ &= 25\text{ cm} \times 12\text{cm} \\ &= 300\text{ cm}^2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} n &= \frac{L_{garasi}}{L_{ubin}} \\ &= \frac{90.000\text{cm}^2}{300\text{ cm}^2} \\ &= 300\text{ ubin} \end{aligned}$$

Jadi, banyak ubin yang diperlukan adalah 300 ubin.

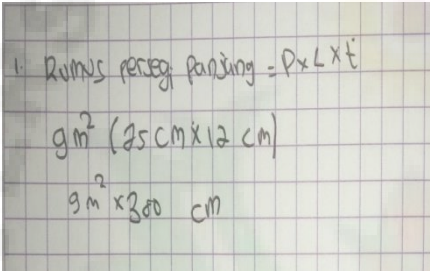
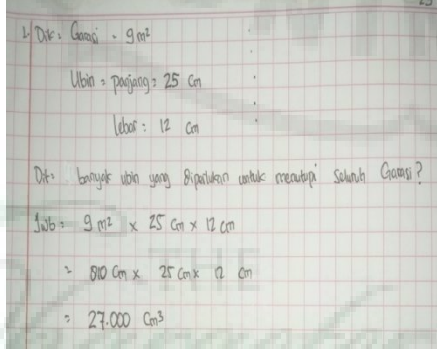
d) *Memeriksa Kembali*

$$n = \frac{L_{garasi}}{L_{ubin}}$$

$$\begin{aligned} L_{garasi} &= n \times L_{ubin} \\ &= 300 \times 300\text{cm}^2 \\ &= 90.000\text{cm}^2 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil survei peneliti, dari 42 siswa yang mengikuti tes hanya 45,23% yang dapat memahami soal, 7,14% yang dapat merencanakan strategi penyelesaian masalah, dan 0% yang dapat melaksanakan pemecahan masalah. Berikut ini adalah hasil pengerjaan beberapa kesalahan siswa sesuai tahap – tahap pemecahan masalah dalam menyelesaikan tes yang diberikan.

Tabel 1.1 Beberapa Kesalahan yang Terlihat dari Hasil Pekerjaan Siswa

No	Hasil Pekerjaan Siswa	Kesalahan Yang Terlihat
1.		<ul style="list-style-type: none"> - Siswa belum memahami indikator pemecahan masalah mengenai pemahaman terhadap masalah, terlihat bahwa siswa tidak menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari soal. - Siswa belum mampu merencanakan penyelesaian masalah, seperti membuat gambar, mencari pola, menggunakan rumus. - Siswa tidak memahami permasalahan dengan baik.
2.		<ul style="list-style-type: none"> - Siswa sudah mampu memahami keadaan soal, namun masih terdapat kesalahan penulisan yang diketahui dan yang ditanyakan dari soal. - Siswa belum mampu merencanakan penyelesaian masalah, seperti membuat gambar, mencari pola, menggunakan rumus. - Siswa mampu melakukan perhitungan, namun hasil yang diharapkan masih belum tepat. - Siswa tidak memeriksa kembali hasil penyelesaian.

Berdasarkan hasil jawaban tes diagnostik yang diberikan, terlihat bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa rendah. Sebagian siswa tidak mampu

menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan dari soal, siswa juga tidak mampu menghubungkan data yang diketahui dengan data yang ditanyakan. Akibatnya, siswa tidak mampu menyelesaikan masalah dengan benar. Dari data ini terlihat jelas bahwa kurangnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, karena tidak memenuhi keempat indikator kemampuan pemecahan masalah yang dikemukakan oleh Polya, yaitu kemampuan siswa memahami masalah, merencanakan penyelesaian, menyelesaikan masalah sesuai rencana dan memeriksa kembali prosedur hasil penyelesaian.

Selain rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa, terlihat juga siswa yang kurang percaya diri atau kurang yakin dengan kemampuan yang dimilikinya. Hal ini menyebabkan banyak siswa yang menyontek jawaban temannya meskipun belum mengetahui nilai kebenaran dari jawaban tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Marlina, ddk (2014: 36) yaitu:

(1) kesulitan mengkomunikasikan ide – ide kedalam bahasa matematika pada saat diberikan soal – soal yang ada kaitannya dalam kehidupan sehari – hari; (2) keyakinan siswa terhadap kemampuan yang dimilikinya dalam memberikan alasan – alasan, mengajukan pertanyaan dan menyelesaikan permasalahan matematika masih kurang; (3) siswa memandang matematika sebagai mata pelajaran yang membosankan, monoton, dan menakutkan.

Salah satu upaya untuk membangkitkan rasa percaya diri siswa, guru harus mampu mengkondisikan otak anak untuk siap menerima materi dengan situasi dan cara pembelajaran yang menyenangkan. Yakni prinsip belajar dengan menggunakan peran otak kanan, seperti belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Diharapkan dengan menerapkan pembelajaran ini, keseimbangan antara otak kanan dan otak kiri dapat dicapai, karena selain menggunakan pikiran, pembelajaran ini juga disertai gerakan-gerakan bio-fisik yang dapat mengantarkan kegairahan dalam proses pembelajaran matematika di sekolah. Pembelajaran ini dikenal dengan senam otak (*brain gym*).

Brain gym dikenal sebagai pembelajaran unik dalam bidang pendidikan yang pertama kali diciptakan oleh Paul E. Dennison. *Brain gym* adalah serangkaian gerak sederhana yang menyenangkan dan digunakan oleh para murid di Educational Kinesiology (Edu-K) untuk meningkatkan kemampuan belajar

mereka dengan menggunakan keseluruhan otak. Senam otak merupakan kumpulan gerakan – gerakan sederhana yang bertujuan menghubungkan akal dan tubuh (Sularyo dan Handryastuti, 2002: 37).

Metode ini bertujuan untuk mendorong para siswa agar mampu memanfaatkan seluruh potensi belajar alamiah melalui gerakan tubuh dan sentuhan. Konsep dasar *brain gym* adalah: (a) belajar merupakan kegiatan alami dan menyenangkan, yang terus terjadi sepanjang hidup seseorang; (b) kesulitan belajar adalah ketidakmampuan mengatasi stress dan keraguan dalam menghadapi suatu tugas baru; (c) kita semua mengalami ”kesulitan belajar” selama kita telah belajar untuk tidak bergerak. Jadi *brain gym* adalah suatu usaha alternatif alami yang sehat untuk menghadapi berbagai kesulitan belajar, ketegangan, tantangan pada diri sendiri dan orang lain (Dennison, 2005: 3).

Senam otak (*brain gym*) merupakan latihan gerak sederhana yang melibatkan beberapa titik penting yang berkaitan langsung dengan saraf – saraf otak yang berfungsi untuk memudahkan pernafasan, memperlancar peredaran darah, dan menyegarkan. Rangkaian gerakan yang dilakukan bisa memudahkan kegiatan dan memperbaiki konsentrasi belajar siswa, menguatkan motivasi belajar, meningkatkan rasa percaya diri, membangun harga diri, rasa kebersamaan, dan membuat siswa lebih mampu mengendalikan stress. *Brain gym* ini dapat dilakukan sebelum pelajaran, saat pelajaran tengah berlangsung, dan pada saat pembelajaran telah selesai.

Metode *make a match* dan *talking stick* berbasis strategi *brain gym* merupakan pembelajaran dengan *make a match* dan *talking stick* dengan didukung dengan gerakan – gerakan *brain gym* pada proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran lebih bersemangat, efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa dalam berbicara, membangkitkan ketertarikan siswa terhadap materi matematika, membuat siswa lebih aktif, meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari siswa dan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Dengan adanya kombinasi ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dalam kegiatan pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari – hari.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Yang Diajar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Dan Tipe Talking Stick Dengan Strategi Brain Gym Di SMP Putri Cahaya T.A. 2016/2017”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Siswa masih menganggap pelajaran matematika itu sulit.
2. Rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah matematika.
3. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran masih kurang aktif.
4. Kurang maksimalnya siswa dalam mengembangkan potensi ataupun kemampuan berpikirnya.
5. Kurangnya rasa percaya diri siswa dengan kemampuan yang dimilikinya.
6. Kurang bervariasinya model pembelajaran yang disajikan guru pada saat proses belajar mengajar dikelas.

1.3. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini menjadi lebih efektif, jelas dan terarah, maka masalah dibatasi pada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas VII di SMP Putri Cahaya Tahun Ajaran 2016/2017 dan model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* dan model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dengan strategi *Brain Gym*.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajar dengan model

pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih tinggi daripada model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dengan strategi *Brain Gym* di SMP Putri Cahaya T.A. 2016/2017?”

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, yang menjadi tujuan dari pelaksanaan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* lebih tinggi daripada model pembelajaran kooperatif tipe *Talking Stick* dengan strategi *Brain Gym* di SMP Putri Cahaya T.A. 2016/2017.

1.6. Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua kalangan di antaranya yakni :

1. Bagi siswa, melalui pembelajaran matematika dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Dan Tipe *Talking Stick* diharapkan terbina sikap belajar yang aktif, positif dan kreatif dalam memecahkan masalah serta terlatih untuk dapat mengemukakan pendapat sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan bermanfaat.
2. Bagi guru, memberi alternatif atau variasi model pembelajaran matematika untuk dikembangkan agar menjadi lebih baik dalam pelaksanaannya dengan cara memperbaiki kelemahan dan kekurangannya dan mengoptimalkan pelaksanaan hal – hal yang telah dianggap baik sehingga dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika secara umum dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika secara khusus.
3. Bagi sekolah, bermanfaat untuk mengambil keputusan yang tepat dalam peningkatan kualitas pengajaran, serta menjadi bahan pertimbangan atau

bahan rujukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika.

4. Bagi peneliti, dapat menambah khasanah pengetahuan bagi diri sendiri, terutama mengenai perkembangan serta kebutuhan siswa, sebelum menjalankan tugas pengajaran sebagai calon tenaga pengajar di masa yang akan datang.

1.7. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam menafsirkan kata pada penelitian ini, maka dijelaskan batasan istilah yang terdapat pada tulisan ini, yaitu:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematika adalah kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah matematika yang memuat indikator kemampuan pemecahan masalah Polya, yaitu: (1) memahami masalah; (2) membuat rencana pemecahan; (3) menjalankan rencana; dan (4) memeriksa kembali hasilnya.
2. Model pembelajaran *make a match* merupakan suatu model pembelajaran dengan permainan “mencari pasangan” antar kelompok menggunakan kartu yang berisi soal dan jawaban soal dari kartu lain.
3. Model pembelajaran kooperatif tipe *talking stick* dilakukan dengan bantuan tongkat. Tongkat dijadikan sebagai jatah atau giliran untuk berpendapat atau menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi pelajaran.
4. *Brain gym* adalah serangkaian gerak sederhana yang menyenangkan dan digunakan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan menggunakan keseluruhan gerakan – gerakan yang merangsang kemampuan kedua belahan otak.