

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATERI BILANGAN ROMAWI DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MAKE A MATCH
DI KELAS IVSD NEGERI 22 BANDA SAKTI**

Cut Dinda Gestri Febrina¹⁾, Jasmaniah²⁾

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Almuslim
email: cutdindagf@gmail.com

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Almuslim
email: jasmaniah64@gmail.com

Abstrak

Bilangan romawi merupakan salah satu materi matematika yang diajarkan pada semester 2 kelas IV SD Negeri 22 Banda Sakti. Pembelajaran pada materi bilangan romawi selama ini belum dilaksanakan secara optimal sehingga berakibat pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran di kelas masih kurang aktif dan cenderung didominasi oleh guru. Oleh karena itu peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 22 Banda Sakti tahun ajaran 2016/2017. Data penelitian ini dikumpulkan melalui tes akhir tindakan disetiap siklus, observasi, wawancara, dan catatan lapangan. Setelah data terkumpul maka selanjutnya data ini diolah secara kualitatif. Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 22 Banda Sakti pada materi bilangan romawi. Hasil tes siklus I 75% tuntas meningkat pada siklus II menjadi 87,5%. Ini mengalami peningkatan sebesar 12,5%. Hasil observasi guru siklus I adalah 86,05% meningkat pada siklus II menjadi 95,55%, dan ini mengalami peningkatan sebesar 9,5%. Sedangkan hasil observasi siswa siklus I adalah 83,85% meningkat di siklus II menjadi 86,5% ini mengalami peningkatan sebesar 2,65%. Respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif teknik make a match adalah positif. Siswa menyukai model pembelajaran tersebut dan siswa termotivasi untuk belajar karena suasana pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe make a match menjadi menyenangkan.

Kata Kunci: hasil belajar, bilangan romawi, kooperatif tipe make a match

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan bangsa karena itu maju mundurnya perkembangan suatu bangsa ditentukan oleh maju mundurnya pendidikan. Oleh karena itu pendidikan adalah tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat dan keluarga.

Sekolah sebagai salah satu sarana untuk mewujudkan sasaran pendidikan dalam bentuk pengajaran yaitu pendidikan ilmu pengetahuan, salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu pengetahuan yang memiliki kedudukan penting sebagai salah satu

pengetahuan dasar yang menjadi pendukung bagi kemajuan teknologi. Oleh karena itu matematika perlu diberikan sebagai bekal bagi siswa sejak dari sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi. Menurut Jonson (dalam Mulyono, 2003:252).”matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kualitatif dan kuantitatif sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir”.

Sedangkan menurut Aulia (2014:3),”matematika dalam arti sempit hanya berupa perhitungan yang mencakup penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dan berupa operasi bilangan. Sedangkan dalam arti luas matematika melibatkan topik-topik seperti aritmatika, aljabar, dan geometri”. Oleh karena itu pembelajaran matematika sangat membutuhkan ketelitian guru agar siswa mampu menguasai pembelajaran.

Pelajaran matematika sangat bermanfaat bagi siswa baik untuk menunjang mata pelajaran lain maupun penggunaan dalam kehidupan sehari-hari, seperti yang dikatakan Kline (dalam Suherman, 2003:7) sebagai berikut: “Matematika itu bukanlah pengetahuan yang dapat sempurna karena dirinya sendiri tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam”. Hal ini membuktikan bahwa matematika berhubungan erat dengan kehidupan. Pada hakikatnya orang yang paling bertanggung jawab dalam hal tersebut adalah guru yang mengajar matematika, sehingga guru matematika harus memiliki kemampuan matematika yang mendalam serta terampil untuk membuat perangkat-perangkat pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar.

Materi pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 22 Banda Sakti salah satunya adalah Bilangan Romawi. Bilangan romawi adalah materi semester 2 merupakan salah satu materi yang harus dipahami oleh siswa. Berdasarkan pengamatan peneliti saat melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 22 Banda Sakti, 13 dari 16 siswa kelas IV SD Negeri 22 Banda Sakti

belum mampu memahami dan menguasai pokok pembahasan bilangan romawi khususnya mengenal bilangan romawi dan mengubah bilangan cacah ke bilangan romawi. Rendahnya hasil belajar siswa terhadap pelajaran matematika sudah dirasakan oleh banyak kalangan, permasalahan ini juga seakan tak hilang dari dunia pendidikan dari tahun ke tahun. Hal ini disebabkan oleh metode yang digunakan guru kurang melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mengalami kejenuhan yang berakibat kurangnya minat belajar, ketajaman penalaran, kurangnya motivasi dalam belajar, dan kurangnya prasyarat pendukung di dalam diri siswa untuk mengikuti pelajaran matematika, seperti siswa yang tidak bisa membedakan bilangan romawi.

Banyak faktor yang membuat rendahnya hasil belajar siswa yaitu: (1) cara guru mengajar masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, sehingga siswa akan cepat jenuh dan bosan dalam pembelajaran, (2) pembelajaran masih bergantung kepada guru, karena hal ini siswa akan terus bergantung pada guru dan apa yang dipelajari, siswa akan cepat lupa, sebab siswa tidak menemukan sendiri melainkan menerima jawaban yang diberikan oleh guru. Banyak metode yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya adalah model kooperatif tipe *make a match*.

Bedasarkan pernyataan diatas maka peneliti ingin mengubah model pembelajaran yang bersifat konvensional dengan strategi yang baru yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe “*Make A Match* dan alat peraga kartu bilangan”. Dimana pada model tersebut peneliti dapat memberikan stimulus ke kreatifitas dan berinteraksi antara satu siswa dengan siswa yang lainnya dalam memahami pembelajaran sehingga hasil belajar siswa diharapkan meningkat dalam memahami materi bilangan romawi.

Menurut Istarani (2012:1) bahwa “ model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait digunakan secara langsung

atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu. Model kooperatif tipe *make a match* atau mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan metode ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Menurut Suyatno (2009 : 102) Prinsip-prinsip model kooperatif tipe *make and match* antara lain: Anak belajar melalui berbuat, Anak belajar melalui panca indera, Anak belajar melalui bahasa, dan Anak belajar melalui gerak.

Tujuan dari pembelajaran dengan model kooperatif tipe *make a match* adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok (Fachrudin, 2009:168). Siswa dilatih berpikir cepat dan menghafal cepat sambil menganalisis dan berinteraksi sosial.

Menurut Benny (2009:1001), sebelum guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* guru harus mempertimbangkan : (1) indikator yang ingin dicapai (2) kondisi kelas yang meliputi jumlah siswa dan efektifitas ruangan (3) alokasi waktu yang akan digunakan dan waktu persiapan. Pertimbangan diatas sangat diperlukan karena model *make and match* tidak efektif apabila digunakan pada kelas yang jumlah siswanya diatas 40 dengan kondisi ruang kelas yang sempit. Sebab dalam pelaksanaan pembelajaran, *make a match*, kelas akan

menjadi gaduh dan ramai. Hal ini wajar asalkan guru dapat mengendalikannya.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bilangan Romawi Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Di Kelas IV SD Negeri 22 Banda Sakti”.

2. KAJIAN LITERATUR

Falsafah yang mendasari model pembelajaran kooperatif dalam pendidikan adalah falsafah homini socius. Falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk social. Menurut Lie (2003:8) menyatakan bahwa kerja sama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup, tanpa ada kerja sama tidak akan ada individu, keluarga, organisasi dan sekolah. Menurut Suherman,dkk (2003:260) pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan suatu tugas atau menyelesaikan suatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya.

Jadi pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang menekankan adanya pengelompokan siswa kedalam beberapa kelompok untuk bekerja sama memecahkan masalah atau mendiskusikan suatu konsep atau permasalahan dan dalam kelompok tersebut terdapat interaksi, mempunyai tujuan, berstruktur serta groupness.

Untuk mengoptimalkan pembelajaran kooperatif, keanggotaan sebaiknya heterogen baik dari kemampuan maupun karakteristiknya. Para siswa yang memiliki kemampuan tinggi akan dapat memberikan keuntungan bagi siswa yang berkemampuan rendah atau sedang. Model pembelajaran kooperatif membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama sama diantara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi, produktivitas dan perolehan hasil belajar. Model pembelajaran kooperatif tipe *make and match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial

terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu (Wahab, 2007 : 59).

Make and match merupakan salah satu pembelajaran kooperatif, yang dikembangkan oleh Lorna Curran pada tahun 1994. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topic dalam suasana yang menyenangkan. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik.

Penerapan model pembelajaran ini, siswa harus mencari pasangan atau mencocokkan kartu yang merupakan jawaban atau soal dengan batas waktu yang telah ditentukan dan siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Model pembelajaran *make a match* atau mencari pasangan di kembangkan oleh Lonna Curan (1994). Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut berisi kartu pertanyaan dan kartu jawaban.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Ebbut (dalam Wiratmadja, 2008:12) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut. Penelitian ini sangat diutamakan makna dari proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa. Adapun ciri-ciri penelitian kualitatif adalah: (1) latar ilmiah, (2) manusia sebagai alat (instrument), (3) metode kualitatif, (4) analisis data secara induktif, (5) teori dari dasar (*grounded theory*), (6) deskriptif, (7) lebih mementingkan proses dari pada hasil, (8) adanya batas yang ditentukan oleh fokus (Moleong, 2007:8-13).

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 22 Banda Sakti yang berlokasi di Desa Ule Jalan, Kecamatan Banda Sakti. Waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017. Alasan peneliti memilih lokasi di SD ini adalah sebagai berikut:

- Masih banyak siswa disekolah tersebut mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran khususnya materi bilangan romawi.
- SD tersebut merupakan tempat peneliti melakukan praktek pengalaman lapangan (PPL).
- Karena belum pernah dilakukan penelitian terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* di sekolah ini.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Tes

Tes yang akan dilakukan adalah tes awal dan tes akhir tindakan. Tes awal dimaksud untuk mengetahui pengetahuan prasyarat yang dimiliki siswa tentang materi Bilangan Romawi, sedangkan tes akhir dilaksanakan pada setiap akhir tindakan dengan tujuan untuk melihat pemahaman siswa serta untuk melakukan analisis data dari hasil yang diperoleh.

- Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa di kelas selama proses pembelajaran. Kegiatan yang akan diamati meliputi aktifitas peneliti (guru) sebagai pengajar dan aktifitas siswa selama mengikuti pembelajaran. Dalam melakukan observasi, peneliti dibantu oleh guru walikelas dan seorang teman sejawat. Observasi dilakukan berdasarkan format observasi yang disediakan oleh peneliti.

- Wawancara

Wawancara dilakukan untuk menelusuri dan mengetahui pemahaman siswa pada materi bilangan romawi selain itu wawancara dilakukan untuk mengetahui respon terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

- Catatan Lapangan

Catatan lapangan dilakukan untuk melengkapi data yang tidak termuat dalam lembar observasi dan angket yang bersifat penting dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini

dilakukan agar tidak ada data penting yang terlewatkan dari pengamatan dan wawancara yang dilakukan.

Untuk menghindari kesalahpahaman dan penafsiran terhadap istilah yang terdapat pada penelitian ini, maka peneliti menganggap sangat penting untuk menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian, sehingga dapat keserasian antara pola pikir peneliti dengan para pembaca. Adapun istilah-istilah yang kiranya perlu peneliti jelaskan berkaitan dengan judul penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Hasil Belajar

Hasil Belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa setelah mempelajari materi bilangan romawi dengan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

b. Bilangan Romawi

Bilangan Romawi adalah sistem penomoran yang berasal dari romawi kuno yang menggunakan huruf latin untuk melambangkan penomoran angkanya. Angka Romawi yang umum digunakan pada saat ini, antara lain banyak digunakan pada jam, bab buku, penomoran sekuel film, penomoran seri event olahraga seperti olimpiade

c. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* adalah sistem pembelajaran yang mengutamakan penanaman kemampuan sosial terutama kemampuan bekerja sama, kemampuan berinteraksi disamping kemampuan berpikir cepat melalui permainan mencari pasangan dengan dibantu kartu

Sesuai dengan pendekatan yang digunakan yaitu kualitatif, maka data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif, yaitu :

a. Analisis Hasil Belajar

Untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa secara individu dengan model pembelajaran pemecahan masalah, dianalisis dengan rumus dengan menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Jika setiap siswa memperoleh nilai ≥ 65 maka ketuntasan secara individu.

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat ketuntasan klasikal dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Daya Serap (DS)} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 \%$$

Berdasarkan petunjuk pelaksanaan proses belajar mengajar, seorang siswa dikatakan tuntas secara klasikal bila dalam kelas tersebut $\geq 85 \%$ siswa telah tuntas belajar.

b. Analisis aktivitas guru dan siswa

Untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dianalisis dengan menggunakan persentase yang dikemukakan oleh Sudijono (1996:40) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi skor aktivitas guru dan siswa yang muncul

N = Jumlah skor aktivitas keseluruhan

Kriteria taraf keberhasilan tindakan sebagai berikut:

$90\% \leq NR \leq 100\%$ = Sangat baik

$80\% \leq NR < 90\%$ = Baik

$70\% \leq NR < 80\%$ = Cukup

$60\% \leq NR < 70\%$ = Kurang

$0\% < NR < 60\%$ = Sangat kurang

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini akan menjelaskan tentang deskripsi data hasil penelitian yang terdiri dari paparan data pratindakan, paparan data tindakan siklus I, paparan data tindakan siklus II, temuan penelitian dan pembahasan tentang hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 22 Banda Sakti mulai dari awal sampai dengan tindakan akhir.

Siklus I

Sebelum melaksanakan tindakan penelitian siklus I, peneliti terlebih dahulu menyiapkan perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam pelaksanaan tindakan penelitian. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan tindakan adalah sebagai berikut:

a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

b. Menyiapkan materi pembelajaran yang akan dibagikan kepada siswa.

- c. Menyiapkan lembar observasi untuk 2 orang pengamat.
- d. Menyiapkan format wawancara
- e. Menyiapkan kisi-kisi soal dan penskoran soal tes akhir
- f. Menyiapkan lembar tes akhir beserta kunci jawaban.

Tahap awal, Pada tahap awal guru melakukan kegiatan apersepsi untuk membuka wawasan siswa tentang materi bilangan romawi. Pada kegiatan apersepsi guru mengulang materi yang lalu dan menghubungkannya dengan materi yang akan dipelajari. Semua siswa memperhatikan dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Kemudian guru memotivasi siswa dengan menanyakan contoh-contoh penggunaan bilangan romawi yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari, Guru pun membagikan LKS tentang materi bilangan romawi, siswa siswa tampak berusaha mengerjakan soal. Selanjutnya guru memberitahukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Tahap inti, Pada tahap kegiatan inti, guru menjelaskan materi mengenal bilangan romawi dan guru membagikan materi kepada siswa untuk dipelajari secara individu, kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan tentang materi yang belum dipahami tersebut dan guru menjelaskannya sampai siswa menjadi paham tentang materi. Setelah semua siswa memahami materi, selanjutnya siswa dibagi kedalam dua kelompok yaitu kelompok 1 dan kelompok 2. Siswa berdiri dengan posisi berhadapan sejajar antara kelompok 1 dan kelompok 2, kemudian guru membagikan kartu yang berisi soal dan kartu jawaban. Kartu yang dibagikan terdiri dari dua warna yaitu merah dan kuning, kartu merah berupa kartu yang berisi tentang lambang bilangan romawi dan kartu kuning berupa kartu yang berisi bilangan cacah. Kelompok 1 mendapatkan kartu soal (kartu merah) dan kelompok 2 mendapatkan kartu kuning (kartu jawaban). Selanjutnya siswa diminta mencari jawaban dari soal yang diberikan, mencari pasangan yang sesuai dengan jawaban yang mereka dapatkan dengan batas waktu yang telah ditentukan.

Pada saat mencari pasangan dari kartu yang diterima, siswa sangat bersemangat dalam mencari pasangan masing-masing dan semua siswa aktif dalam proses belajar mengajar, siswa yang sudah menemukan pasangan terlihat sangat gembira bahkan ada yang berteriak kegirangan karena sudah menemukan pasangan dari kartu yang mereka terima. Bagi siswa yang sudah menemukan pasangannya harus melapor kepada guru dan guru memeriksa soal dan jawaban cocok atau tidak, lalu guru memberikan poin untuk siswa yang sudah benar dan menemukan pasangannya tersebut.

Setelah semua siswa telah menemukan pasangan yang sesuai dengan kartu masing-masing, selanjutnya guru melanjutkan babak kedua seperti babak sebelumnya. Pada babak kedua siswa semakin aktif dalam mencari pasangan mereka ingin menjadi pasangan yang paling cepat menemukan pasangan dari kartu mereka masing-masing. Suasana didalam kelas sedikit rebut namun semua siswa terlihat senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelah semua siswa mendapatkan pasangan selanjutnya guru memberikan poin kepada mereka.

Tahap akhir, Pada tahap kegiatan akhir, guru bersama siswa menyimpulkan materi bilangan romawi. Kemudian guru membagikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya dan menyuruh siswa untuk mempelajari materi tersebut di rumah. Terakhir guru menyampaikan beberapa nasihat dan menutup pembelajaran. Berdasarkan tes akhir siklus I diperoleh dari hasil tes akhir siklus I, hasil observasi, hasil wawancara dan catatan lapangan selama pelaksanaan tindakan siklus I. Hasil tes akhir tindakan siklus I diperoleh data bahwa 75% siswa mendapatkan nilai ≥ 65 ini berarti bahwa kriteria keberhasilan hasil belajar belum mencapai target diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi dua orang pengamat terhadap kegiatan peneliti dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar termasuk dalam kategori baik, sedangkan hasil observasi terhadap kegiatan siswa termasuk dalam kategori baik. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwasiswa merespon baik pelajaran matematika karena semua siswa menyukai matematika dan bersungguh-sungguh

dalam mempelajari matematika, respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* juga baik karena banyak siswa yang memberi respon positif, respon siswa terhadap soal-soal dan pemahaman materi juga baik karena banyak siswa yang memberikan respon positif.

Bedasarkan hasil catatan lapangan diperoleh beberapa informasi yaitu, pembelajaran sudah berlangsung sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun, Guru tidak membenarkan siswa untuk bertanya ketika guru menjelaskan materi, Tidak semua siswa mau bertanya atau mengajukan pertanyaan, dan masih banyak siswa yang masih merasa malu untuk duduk satu kelompok dengan lawan jenis dan malu untuk berpasangan dengan lawan jenis.

Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II berdasarkan hasil refleksi dari pelaksanaan tindakan siklus I. Dalam pelaksanaan tindakan siklus II, peneliti juga bertindak sebagai guru. Tahap-tahap yang dilakukan pada tindakan siklus II meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi.

Tahap awal, Pada tahap kegiatan awal guru apresepsi yaitu guru menanyakan tentang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya untuk menghubungkan pengetahuan siswa dengan materi yang akan dipelajari yaitu menyatakan bilangan cacah sebagai bilangan Romawi dan sebaliknya. Semua siswa memberikan jawaban dan menyebutkan lambang dasar bilangan Romawi serta beberapa aturan dalam penulisan bilangan Romawi. Selanjutnya guru bertanya kepada siswa tentang materi yang sudah dipelajari di rumah tapi masih belum dipahami dipersilahkan untuk bertanya. Kemudian guru memberikan tantangan kepada siswa dengan mengajukan pertanyaan “ada tujuh bilangan Romawi berturut-turut yaitu I,V,X,L,C,D, dan M. Bilangan manakah yang paling besar?”. Pertanyaan ini diajukan agar siswa mau berpikir tentang materi yang akan dipelajari dan termotivasi untuk belajar. Ada beberapa siswa yang memberikan jawaban tetapi semua

jawaban yang diberikan masih kurang tepat, siswa mengatakan bahwa mereka tidak tahu jawaban yang benar, selanjutnya guru membagikan soal LKS yang akan dikerjakan oleh siswa secara berkelompok. Selanjutnya guru memberitahukan tujuan pembelajarn yang ingin dicapai.

Tahap inti, Pada tahap kegiatan inti, guru menjelaskan materi mengenal bilangan romawi dan guru membagikan materi kepada siswa untuk dipelajari secara individu, kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan tentang materi yang belum dipahami tersebut dan guru menjelaskannya sampai siswa menjadi paham tentang materi. Setelah semua siswa memahami materi, selanjutnya siswa dibagi kedalam dua kelompok yaitu kelompok 1 dan kelompok 2. Siswa berdiri dengan posisi berhadapan sejajar antara kelompok 1 dan kelompok 2, kemudian guru membagikan kartu yang berisi kartu soal dan kartu jawaban. Kartu yang dibagikan terdiri dari dua warna yaitu merah dan kuning, kartu merah berupa kartu yang berisi tentang bilangan romawi dan kartu kuning berisi kartu bilangan cacah. Kelompok 1 mendapatkan kartu soal (kartu merah) dan kelompok 2 mendapatkan kartu kuning (kartu jawaban). Selanjutnya siswa diminta mencari jawaban dari soal yang diperiksa.

Pada saat mencari pasangan dari kartu yang diterima siswa sangat bersemangat dalam mencari pasangan masing-masing dan semua siswa aktif dalam proses belajar mengajar, siswa yang sudah menemukan pasangan terlihat sangat gembira bahkan ada yang berteriak kegirangan karena sudah menemukan pasangan dari kartu yang mereka terima. Bagi siswa yang sudah menemukan pasangannya harus melapor kepada guru dan guru memeriksa soal dan jawaban cocok atau tidak, lalu guru memberikan poin untuk siswa yang sudah benar dan menemukan pasangannya tersebut.

Setelah semua siswa telah menemukan pasangan yang sesuai dengan kartu masing-masing, selanjutnya guru melanjutkan babak kedua seperti babak sebelumnya. Pada babak kedua siswa semakin aktif dalam mencari pasangan mereka ingin menjadi pasangan yang paling cepat menemukan pasangan dari kartu

mereka masing-masing. Suasana didalam kelas sedikit rebut namun semua siswa terlihat senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelah semua siswa mendapatkan pasangan selanjutnya guru memberikan poin kepada mereka.

Tahap akhir, Pada tahap kegiatan akhir, guru memberikan penguatan kepada siswa, memuji siswa karena karena mampu menemukan pasangan dari kartu yang dibagikan dan guru membagikan hadiah kepada semua siswa sebagai penghargaan atas keberhasilan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selanjutnya guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dan meminta siswa untuk memberikan pendapat tentang kegiatan belajar yang telah diikuti dalam dua pertemuan dengan materi yang dipelajari yaitu bilangan Romawi. Banyak siswa yang memberikan pendapat bahwa belajar seperti cara yang telah diikuti berbeda dengan pembelajaran yang biasa mereka ikut setiap hari dan pembelajaran dengan cara mencari pasangan dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan serta menghilangkan kejenuhan siswa dalam mengikuti proses belajar.

Berdasarkan tes akhir siklus II diperoleh dari hasil tes akhir, hasil observasi, hasil angket dan catatan lapangan selama pelaksanaan tindakan siklus II. Hasil tes akhir tindakan siklus II diperoleh data bahwa 87,5 % siswa mendapat nilai ≥ 65 ini berarti bahwa kriteria keberhasilan hasil belajar sudah mencapai target yang diharapkan karena persentase ketuntasan hasil belajar adalah $\geq 80\%$.

Berdasarkan hasil observasi dua orang pengamat terhadap kegiatan peneliti dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar termasuk dalam kategori sangat baik, sedangkan hasil observasi terhadap kegiatan siswa termasuk dalam kategori baik. Dari hasil wawancara tentang respon siswa terhadap mata pelajaran, respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dan respon siswa terhadap soal-soal dan pemahaman materi diperoleh informasi bahwa respon siswa sangat baik karena semua siswa memberikan respon yang positif.

Berdasarkan pengamatan peneliti sesuai dengan catatan pengamat selama proses pembelajaran, maka diperoleh beberapa informasi diantaranya, Pembelajaran sudah berlangsung sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran yang disusun, Siswa terlibat aktif dalam mencari pasangan dari kartu yang mereka dapatkan, Siswa bersedia untuk duduk dalam kelompok yang berbeda lawan jenis dan bersedia untuk berpasangan dengan lawan jenis.

Berdasarkan uraian hasil penelitian mulai dari pelaksanaan tindakan, observasi, wawancara dan catatan lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* berhasil diterapkan di kelas IV SD Negeri 22Banda Sakti pada materi bilangan Romawi dan mendapat respon yang sangat baik dari siswa.

Model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bilangan romawi. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat berdasarkan hasil tes akhir tindakan siklus I dan siklus II. Pada pelaksanaan tindakan siklus I jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 65 sebanyak 12 orang siswa, sedangkan yang mendapatkan nilai < 65 sebanyak 4 orang siswa. Dengan demikian, persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada tes akhir siklus I adalah 75%. Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I belum tuntas maka peneliti melanjutkan penelitian untuk siklus II.

Pada siklus II jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 65 sebanyak 14 orang siswa, 2 orang siswa yang mendapatkan nilai < 65 . Dengan demikian persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada tes akhir siklus II adalah 87,5%. Nilai tes akhir siswa pada setiap siklus meningkat, berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh bahwa kemampuan siswa dalam menjawab soal tes akhir tindakan tiap siklus mengalami peningkatan untuk setiap siklusnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa hasil belajar pada siklus II sudah tuntas dan mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I sebesar 12,5%. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa pada materi bilangan Romawi meningkat seiring berjalannya pembelajaran.

Berdasarkan analisis hasil observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung dari siklus I sampai siklus II diperoleh bahwa siswa lebih aktif dalam mencari pasangan dari kartu masing-masing, kerjasama antar anggota kelompok terwujud secara dinamis serta proses komunikasi antar anggota kelompok terjalin dengan baik ketika tahap mencari pasangan berlangsung. Aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan pada pelaksanaan tindakan siklus II dibandingkan dengan siklus I. Peningkatan aktivitas guru dan siswa dilihat berdasarkan skor persentase yang diperoleh dari kedua pengamat terhadap aktivitas guru dan siswa.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I siswa masih merasa malu untuk berpasangan dengan lawan jenis, selain itu tidak semua siswa mau untuk bertanya ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya. Namun pada pelaksanaan tindakan siklus II semua siswa mau berpasangan dengan lawan jenis, siswa saling bekerjasama dalam mencari pasangan dari kartu masing-masing. Jumlah siswa yang mau bertanya ketika proses belajar semakin banyak. Sehingga aktivitas siswa menjadi lebih baik dibandingkan siklus I, begitu juga dengan aktivitas guru menjadi semakin meningkat pada pelaksanaan siklus II.

Persentase aktivitas guru pada pelaksanaan tindakan siklus I sebesar 86,05% dan termasuk dalam kategori baik, sedangkan persentase aktivitas guru pada pelaksanaan tindakan siklus II sebesar 95,55% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Persentase aktivitas siswa pada pelaksanaan tindakan siklus I sebesar 83,85% dan termasuk dalam kategori baik, sedangkan persentase aktivitas siswa pada pelaksanaan tindakan siklus II sebesar 86,5% dan termasuk dalam kategori baik. Dengan demikian aktivitas guru dan siswa pada pelaksanaan tindakan siklus II mengalami peningkatan. Peningkatan aktivitas guru sebesar 9,5%, sedangkan peningkatan aktivitas siswa pada pelaksanaan siklus II sebesar 2,65%. Hal ini menunjukkan bahwa didalam pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dapat meningkatkan keaktifan siswa, semangat kerjasama dan terjalinnya komunikasi yang baik antara sesama siswa (Wahab, 2007 : 59).

Berdasarkan hasil catatan lapangan diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun. Selain itu, jumlah siswa yang bertanya mengalami peningkatan dibandingkan siklus I. Siswa sudah mampu untuk bekerjasama dan mau untuk berpasangan dengan lawan jenis.

Respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* juga mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Peningkatan respon siswa dilihat berdasarkan persentase hasil angket yang diperoleh dari siswa. Pada pelaksanaan siklus I respon siswa terhadap mata pelajaran matematika sangat baik, respon terhadap soal-soal yang diberikan sangat baik sedangkan respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* cukup baik karena ada beberapa siswa yang memberikan jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju terhadap model pembelajaran kooperatif teknik *make a match*. Pada pelaksanaan tindakan siklus II respon siswa terhadap mata pelajaran, soal-soal yang diberikan dan terhadap model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* sangat baik. Berdasarkan hasil angket diperoleh bahwa siswa merasa senang ketika mengikuti proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* dan semua siswa bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari implementasi instrumen pembelajaran yang telah disusun, ternyata peningkatan hasil belajar siswa akan meningkat apabila siswa turut aktif mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan dan kerjasama yang terwujud dalam kegiatan pembelajaran akan memotivasi siswa untuk belajar dan mencintai pelajaran matematika. Peranan guru sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan keaktifan siswa serta membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Untuk mencapai hal tersebut, salah satu langkah yang dapat ditempuh oleh guru adalah memilih model pembelajaran yang dapat mengaktifkan seluruh siswa, meningkatkan kerjasama serta membuat

suasana belajar menjadi menyenangkan. Selain itu, dibutuhkan pula keterampilan guru dalam mengelola kelas, mengelola waktu pembelajaran, keterampilan dalam menjelaskan materi serta penguasaan terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil tes akhir, hasil observasi, hasil wawancara dan hasil catatan lapangan dapat diketahui bahwa pelaksanaan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada materi bilangan Romawi di kelas IV SD Negeri 22Banda Sakti sudah berhasil karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan aktivitas guru dan siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan aktivitas guru dan siswa serta mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa.

5. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan oleh peneliti, ada beberapa hal yang dapat disimpulkan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

- Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 22 Banda Sakti pada materi bilangan romawi. Hasil tes siklus I 75% tuntas meningkat pada siklus II menjadi 87,5%. Ini mengalami peningkatan sebesar 12,5%.
- Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 22 Banda Sakti pada materi bilangan romawi. Hasil observasi guru siklus I adalah 86,05% meningkat pada siklus II menjadi 95,55%, dan Ini mengalami peningkatan sebesar 9,5%.
- Sedangkan hasil observasi siswa siklus I adalah 83,85% meningkat di siklus II menjadi 86,5% ini mengalami peningkatan sebesar 2,65%.
- Respon siswa terhadap model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* adalah positif. Siswa menyukai model pembelajaran tersebut dan siswa termotivasi untuk belajar karena suasana

pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* menjadi menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

- Pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, aktifitas guru dan siswa, serta mendapat respon yang baik dari siswa, oleh karena itu disarankan kepada guru agar pada saat mengajar materi bilangan romawi menetapkan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*
- Penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *make a match* memerlukan persiapan yang sangat baik sehingga guru perlu menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pelaksanaan dalam kegiatan pembelajaran seperti kartu-kartu agar kegiatan belajar mengajar berjalan maksimal sesuai tujuan yang diharapkan
- Guru harus benar-benar mampu untuk mengolah waktu dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* agar tidak banyak waktu yang terbuang ketika siswa mencari pasangan masing-masing serta mengelola kelas agar suasana kelas tidak terlalu ribut ketika siswa mencari pasangan dari kartu masing-masing.

6. REFERENSI

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.18 Tahun 2007 tentang Sertifikasi Guru dalam Jabatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dahar, RW. 1988. *Teori-teori Belajar*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta
- Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Istarani. 2012. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada

- Maidiah.E & Usman. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Darussalam: Universitas Syiah Kuala.
- Mas Titing Sumarmi dan Siti Kamsiyati. 2009. *Asiknya Belajar Matematika Kelas IV*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Menteri Pendidikan Nasional. 2005. *Undang-undang Guru dan Dosen No. 14 Tahun 2005*. Jakarta: Lembaran Negara RI Tahun 2005 Nomor. 157.
- Moleong, Lexy. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya
- Muhammad Iqbal. 2007. *Contoh Sripsi*, Universitas Almuslim Matang Geulumpang Dua
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Subarinah, Sri. 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan