

**PENERAPAN METODE *INDEX CARD MATCH*  
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN BILANGAN ROMAWI  
SISWA KELAS IV SDN 2 WONOREJO  
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Oleh:

**Eni Suprihatin<sup>1</sup>, Triyono<sup>2</sup>, H. Setyo Budi<sup>3</sup>**  
**FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret**  
**1 Mahasiswa S1 PGSD FKIP UNS**  
**2,3 Dosen S1 PGSD FKIP UNS**  
**e-mail: [yassirly1000@yahoo.com](mailto:yassirly1000@yahoo.com)**

***Abstract:** Application Of The Index Card Match Methods in Improving Learning Roman Numbers IV Grade of Elementary School 2 Wonorejo in academic year 2012/2013. This research aimed to: describe the application Of The Index Card Match Methods, describe the process of learning roman numbers. The research was conducted in three cycles. Subject of this study is the IV graders of Elementary School 2 Wonorejo, which has 12 students. Data sources came from teachers, students and researchers. Data collection techniques using observation, documentation and testing. The validity of data using triangulation techniques and triangulation of sources. Analysis of the data used by the qualitative and quantitative analysis. The result showed that the application of Index Card Match method can enhance learning in the IV grade of Elementary School 2 Wonorejo.*

*Keywords: Index Card Match, Improving Learning, Roman Numbers.*

**Abstrak:** Penerapan Metode Index Card Match dalam Peningkatan Pembelajaran Bilangan Romawi Siswa Kelas IV SDN 2 Wonorejo Kecamatan Karanganyar Tahun 2012/2013. Penelitian ini bertujuan : mendeskripsikan penerapan metode *Index Card Match*, mendeskripsikan pembelajaran bilangan romawi. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian in adalah seluruh siswa kelas IV SDN 2 Wonorejo yang berjumlah 12 siswa. Sumber data berasal dari siswa, teman sejawat dan peneliti. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, doukmentasi, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Analisis data yang digunakan dengan analsis kualitatif dan kuantitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan metode Index Card Match dapat meningkatkan pembelajaran bilangan romawi di kelas IV SDN 2 Wonorejo.

**Kata Kunci:** *Index Card Match*, Peningkatan Pembelajaran, Bilangan Romawi

## **PENDAHULUAN**

Guru mempunyai peran penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Tanpa seorang guru bagaimanapun bagus dan menari suatu metode atau strategi pembelajaran itu tidak mungkin bisa diaplikasikan. Oleh karena itu, guru harus memahami berbagai strategi mengajar dengan berbagai karakteristiknya, sehingga mampu memilih strategi mengajar yang tepat dan mampu menggunakan metode belajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan maupun kompetensi yang diharapkan. Proses pembelajaran akan berjalan efektif jika berlangsung dalam kondisi dan situasi yang

menyenangkan, menarik, kondusif, hangat dan nyaman. Matematika merupakan bidang studi yang mempunyai peran penting dalam pendidikan. Sebagian besar siswa menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit dan tidak disukainya. Alasan kuat kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika adalah rasa jenuh terhadap proses pembelajaran itu sendiri karena matematika berkenaan dengan menghitung, mengukur, dan menggunakan rumus rumus, matematika juga tidak terlepas dari menyelesaikan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari dan juga pembuktian yang logis .

Beberapa materi pembelajaran matematika yang ada di sekolah dasar antara lain adalah materi tentang bilangan Romawi. Di Sekolah Dasar, materi bilangan Romawi hanya diajarkan sekali yaitu di kelas IV semester 2. Bukan berarti karena hanya diajarkan sekali maka bilangan Romawi merupakan materi yang tidak penting, tapi sebaliknya bilangan romawi diajarkan di sekolah dasar itu penting. Dalam kehidupan sehari-hari sering dijumpai bilangan Romawi, antara lain dalam bab buku, tingkatan, penomoran alamat rumah, penomoran kelas, dan lain-lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa betapa pentingnya materi bilangan Romawi diajarkan di sekolah dasar. Pada saat kelas IV siswa baru saja mengalami peralihan yakni dari kelas rendah ke kelas tinggi, sehingga pembelajaran yang mengandung unsur permainan sangat membantu guru dalam memberi pemahaman suatu konsep materi kepada siswanya.

Fakta di lapangan, menunjukan bahwa guru dalam mengajarkan pembelajaran bilangan romawi di kelas IV masih menggunakan metode yang konvensional, yaitu metode pembelajaran dengan ceramah, peran guru di sini aktif dan peserta didik cenderung pasif. Pembelajaran konvensional menyebabkan penyerapan materi pada diri siswa belum maksimal karena siswa tidak berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Teknik pembelajaran konvensional yang demikian tentunya akan berimbas pada para siswa, salah satunya adalah siswa kurang dapat menyerap materi dari suatu proses pembelajaran. Kondisi belajar mengajar seperti inilah yang menyebabkan perolehan nilai matematika pada siswa merosot dan menjadikan matematika dianggap sulit dan tidak menyenangkan.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil ulangan harian matematika yang pertama pada kompetensi dasar mengenal lambang bilangan romawi hanya mencapai rata-rata nilai 50 dan hanya 43 % siswa mencapai nilai  $\geq 60$ . Padahal yang seharusnya adalah siswa harus mencapai 100% mendapat nilai  $\geq 60$ . Kondisi tersebut disebabkan oleh kenyataan sehari-hari yang menunjukkan bahwa siswa kelihatannya jenuh mengikuti pelajaran

matematika. Pembelajaran sehari-hari menggunakan metode ceramah dan latihan-latihan soal secara individual, dan tidak ada interaksi antar siswa yang pandai, sedang, dan normal. Hal ini terbukti sebagian besar siswa mengeluh apabila diajak belajar matematika. Sering jika diberi tugas tidak selesai tepat waktu, dan lebih suka bermain dan mengobrol, alasannya pelajaran matematika memusingkan dan lain-lain.

Berdasarkan wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kebelumahaman karena materi bilangan romawi belum pernah dipelajari sebelumnya. Dari hasil tes yang telah dilaksanakan siswa masih belum paham dengan sistem penulisan lambang bilangan romawi. Dalam sistem penulisan lambang bilangan romawi mencakup 3 hal, yaitu sistem pengurangan, penjumlahan, dan gabungan (pengurangan dan penjumlahan). Pada sistem pengurangan, bilangan pengurangan di sebelah kiri dan hanya satu, sedangkan sistem penjumlahan, bilangan penambahan di sebelah kanan dan paling banyak 3 angka. Siswa masih sulit membedakan antara sistem pengurangan dan sistem penjumlahan. Sistem penjumlahan bilangan romawi paling banyak 3 angka, tetapi siswa masih ada yang menjumlahkan dengan 4 angka, misal menulis lambang bilangan romawi dari 9 dituliskan VIII. Kebelumahaman siswa mengenai sistem penulisan lambang bilangan romawi ini membuat siswa masih sulit membedakan antara lambang bilangan IV dan VI atau IX dan XI. Siswa juga masih belum paham tentang sistem gabungan (penjumlahan dan pengurangan) pada penulisan lambang bilangan romawi.

Penggunaan metode merupakan cara yang ditempuh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dalam rangka peningkatan pembelajaran. Metode juga merupakan sarana penghubung antara guru dengan siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Untuk itu guru harus memahami sepenuhnya materi yang hendak disampaikan agar tepat dalam memilih suatu metode pembelajaran yang dapat menciptakan proses belajar mengajar yang baik dan menyenangkan.

Dalam upaya mencapai proses belajar yang baik dan menyenangkan maka dipilih pembelajaran aktif karena pembelajaran aktif mampu memaksimalkan kegiatan belajar siswa untuk menginterpretasikan akademik dan meningkatkan pemahaman baik secara individu maupun kelompok. Proses pembelajaran aktif yang menyenangkan membuat siswa merasa semangat untuk belajar. Dengan menggunakan pembelajaran aktif semua potensi yang dimiliki oleh siswa dapat dioptimalkan secara maksimal.

Metode *Index Card Match* termasuk dalam metode pembelajaran aktif yang bisa diandalkan, metode ini sangat menyenangkan jika diterapkan di dalam kelas. Untuk mengefektifkan waktu dan tidak menggunakan metode ceramah yang monoton, maka siswa diberi tugas mencocokkan antara pertanyaan dan jawaban yang telah ditulis pada sebuah kartu, yang masing-masing kartu ada yang berisi jawaban dan ada yang berisi pertanyaan. Tujuan metode ini adalah membantu peserta didik lebih mudah dan terfokus dalam memahami suatu materi.

Dengan diterapkannya metode *Index Card Match* pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan dan siswa mampu memahami materi yang diajarkan. Karena dalam penggunaan metode tersebut, siswa juga ikut berperan aktif.

Metode *Index Card Match* “memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis kepada temannya” (Silberman, 2012). Menurut Suprijono, (2009) metode mencari pasangan kartu cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Metode *Index Card Match* tetap bisa diajarkan untuk materi baru dengan catatan peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu (Zaini, dkk.,2008). Dari beberapa pendapat diatas dapat diambil kesimpulan bahwa metode *Index Card Match* adalah metode yang cukup menyenangkan yang dilakukan dengan mencari pasangan kartu secara berpasangan, digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya, apabila digunakan

untuk materi yang baru peserta didik sudah mempelajari materi yang akan diajarkan.

Handayani (2009) menyatakan kelebihan dari metode *Index Card Match* adalah (1) Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar, (2) Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa, (3) Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Dengan demikian siswa akan merasa lebih semangat mengikuti pembelajaran dan merasa siap mendapatkan materi baru yang akan dipelajari.

Langkah-langkah pembelajaran *Index Card Match* meliputi: (1) Siswa berkelompok membuat kartu dari potongan-potongan kertas, (2) Secara berpasangan siswa menulis pertanyaan dan jawaban pada potongan kertas yang telah dibuat, (3) Siswa mengumpulkan kartu pertanyaan dan jawaban, (4) Guru mengocok kartu yang telah terkumpul, sehingga antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban tercampur, (5) Berikan masing – masing kartu kepada setiap peserta didik. Jelaskan kepada peserta didik bahwa kartu yang diberikan adalah kartu pertanyaan dan kartu jawaban, kegiatannya dilakukan secara berpasangan. Separuh jumlah siswa yang ada di kelas akan mendapatkan kartu pertanyaan dan separuhnya lagi akan mendapatkan kartu jawaban, (6) Perintahkan peserta didik untuk mencari pasangan kartu antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Apabila sudah ada peserta didik yang mendapatkan pasangan kartu, perintahkan peserta didik untuk duduk saling berdekatan. Jelaskan juga kepada peserta didik agar peserta didik tidak memberitahunya kepada teman yang lain, (7) Ketika semua peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartu dan duduk saling berdekatan, mintalah kepada peserta didik yang mendapatkan kartu pertanyaan untuk membacakannya, kemudian peserta didik yang mendapatkan kartu jawaban akan menjawabnya, (8) Kegiatan di akhiri dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Penerapan metode *Index Card Match* tidak hanya dapat menumbuhkan kegembiraan siswa dalam kegiatan belajar, tapi juga mampu mengembangkan kreatifitas seorang guru dalam menyampaikan materi

pembelajaran bilangan romawi. Dalam menyampaikan materi pembelajaran bilangan romawi guru perlu memahami materi dan mempersiapkan instrument yang tepat bagi siswa dalam melaksanakan metode *Index Card Match*. Guru dapat merancang media berupa kartu-kartu pembelajaran sehingga pembelajaran dengan menerapkan metode *Index Card Match* dapat berlangsung dengan lancar dan menyenangkan. Jadi, dengan menerapkan metode *Index Card Match* dapat meningkatkan pembelajaran siswa pada materi bilangan romawi.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana penerapan metode *Index Card Match* dalam peningkatan pembelajaran bilangan romawi siswa kelas IV SDN 2 Wonorejo Kecamatan Karanganyar Tahun 2012/2013?; (2) Apakah kendala dan solusi dalam penerapan metode *Index Card Match* dalam peningkatan pembelajaran bilangan romawi siswa kelas IV SDN 2 Wonorejo Kecamatan Karanganyar Tahun 2012/2013?

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mendeskripsikan penerapan metode *Index Card Match* dalam peningkatan pembelajaran bilangan romawi siswa kelas IV SDN 2 Wonorejo Kecamatan Karanganyar Tahun 2012/2013; (2) Untuk mendeskripsikan penerapan metode *Index Card Match* dalam peningkatan pembelajaran bilangan romawi siswa kelas IV SDN 2 Wonorejo Kecamatan Karanganyar Tahun 2012/2013.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di 1 Sekolah Dasar pada semester II tahun ajaran 2012/2013, yakni bulan November 2012 sampai dengan bulan Mei 2013. Subjek penelitian ini yaitu: siswa kelas IV SDN 2 Wonorejo yang berjumlah 12 siswa.

Sumber data penelitian ini adalah siswa, peneliti, dan teman sejawat. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes. Sedangkan alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi, foto kegiatan dan video, dan lembar tes.

Penelitian ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi

teknik meliputi observasi, dokumentasi, dan tes untuk sumber data yang sama. Sedangkan triangulasi sumber meliputi siswa, peneliti, dan observer. Triangulasi sumber dilakukan dengan pengecekan kembali data yang telah diperoleh melalui ketiga sumber tersebut untuk menarik suatu kesimpulan tentang hasil tindakan.

Analisis data yang digunakan secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan mencari nilai rata-rata hasil evaluasi dan presentase keberhasilan tiap siklus. Data yang dianalisis secara kualitatif hasilnya merupakan gambaran secara umum suatu keadaan. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data tentang interaksi dalam proses pembelajaran, untuk menganalisis perubahan sikap dan perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Langkah-langkah pengolahan data kualitatif adalah dengan reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Prosedur penelitian tindakan kelas berupa perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus dua pertemuan. Pada siklus pertama materi yang dipelajari adalah mengenal lambang bilangan romawi. Pada siklus kedua materi yang dipelajari adalah mengubah lambang bilangan romawi ke bilangan asli atau sebaliknya. Pelaksanaan siklus ketiga dilaksanakan untuk memantapkan pemahaman siswa tentang bilangan romawi yang dibatasi pada ribuan.

Indikator kinerja penelitian tindakan kelas ini meliputi langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran menerapkan metode *index card match* sebanyak 85%, keaktifan siswa dalam pembelajaran sebanyak 85%, dan hasil belajar siswa sebanyak 85%.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan tiga siklus dan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2013 sampai dengan bulan April 2013. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian

tindakan kelas ini meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal, guru menentukan materi dan mempersiapkan media pembelajaran. Selain itu, guru juga menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan berbagai metode. Pada kegiatan inti, guru menerapkan metode *Index Card Match* untuk membahas materi yang dipelajari yaitu dengan membuat kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Dalam kegiatan ini, siswa membuat sendiri kartu-kartu tersebut, sehingga siswa bisa lebih berkreasi membuat kartu-kartunya sendiri, kemudian siswa menulis pertanyaan dan jawabannya pada kartu tersebut sesuai dengan petunjuk guru. Setelah menulis pertanyaan dan jawaban, siswa mengumpulkan kartu tersebut kepada guru, dan guru mengocokkannya untuk dibagikan kepada siswa, pada saat siswa mendapatkan kartu siswa berdiri berhadapan untuk mencari pasangan kartu. Selanjutnya siswa mencocokkan kartu lalu membacanya. Lalu siswa dan guru membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Selama proses pembelajaran guru memberikan penilaian kepada siswa. Pada kegiatan akhir, guru menyimpulkan materi dan mengadakan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari.

Semakin baiknya langkah pembelajaran yang diterapkan semakin baik pula keaktifan siswa dalam pembelajaran yang berpengaruh terhadap evaluasi atau hasil belajar siswa. Pada siklus I, pelaksanaan pembelajaran masih kurang maksimal, terbukti dengan masih rendahnya persentase keaktifan siswa dalam pembelajaran dan guru dalam menerapkan metode *Index Card Match*. Hasil evaluasi siswa juga masih kurang baik. Karena proses pembelajaran belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan, maka diupayakan dan dibenahi pada siklus selanjutnya, yaitu siklus II demi peningkatan pembelajaran. Hasil observasi yang telah dilaksanakan pada siklus II mengalami peningkatan. Siswa sudah mulai memahami aturan-aturan kegiatan *Index Card Match*, guru dalam menerapkan metode *Index Card Match* juga lebih baik dari yang sebelumnya. Namun hasil belajar belum memenuhi target

yaitu 85%. Oleh karena itu perlu diperbaiki dan diupayakan pada siklus selanjutnya, yaitu siklus III. Hasil observasi siklus III baik dari siswa maupun guru dalam menerapkan metode *Index Card Match* sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 85%, sehingga peneliti mengakhiri penelitian tindakan kelas ini. Berikut tabel 1 persentase pelaksanaan guru dalam menerapkan metode *Index Card Match* siklus I-III:

Tabel 1. Persentase Proses Guru dalam menerapkan Metode *Index Card Match*

Persentase Ketuntasan			
Siklus I	Siklus II	Siklus III	Keterangan
58,59%	75%	90,62%	Meningkat

Penilaian atau observasi pelaksanaan pembelajaran dilakukan saat pembelajaran berlangsung yang dilakukan oleh dua observer. Berdasarkan tabel 1, persentase tiap siklus meningkat dan dapat mencapai indikator keberhasilan 85%. Observasi tidak hanya dilakukan kepada guru, tetapi juga terhadap siswa untuk mengetahui keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Berikut tabel 2 persentase keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menerapkan metode *Index Card Match* siklus I-III.

Tabel 2. Persentase keaktifan siswa Siklus I-III

Persentase Ketuntasan			
Siklus I	Siklus II	Siklus III	Keterangan
59,38%	78,12%	90,62%	Meningkat

Berdasarkan tabel 2, persentase tiap siklus meningkat dan mencapai indikator keberhasilan 85%.

Dengan meningkatnya keaktifan siswa berpengaruh terhadap hasil evaluasi siswa. Berikut ini adalah tabel 3 yang berisi tentang persentase hasil evaluasi siswa siklus I-III.

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I-III

Persentase Ketuntasan			
Siklus I	Siklus II	Siklus III	Keterangan
50%	75%	91,67%	Meningkat

Berdasarkan hasil observasi dan hasil evaluasi pada siklus I guru kurang memberikan pengarahan pada siswa pada saat siswa menulis pertanyaan dan jawaban pada kartu, guru juga kurang memberikan penjelasan kepada siswa pada saat siswa mencocokkan kartu. Kegiatan guru tersebut belum sesuai dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2009:37) menyatakan bahwa guru melakukan pembelajaran sesuai dengan berbagai model pembelajaran, dan guru berperan sebagai pembimbing belajar. Pada siklus I ini guru masih kurang maksimal dalam membimbing siswa pada saat siswa menulis pertanyaan dan jawaban pada kartu. Siswa tidak memperhatikan guru pada saat guru mengocok kartu. Hal yang seharusnya dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009:45) adalah seorang siswa tidak hanya mengamati secara langsung tetapi terlibat langsung dalam perbuatan, dan bertanggungjawab terhadap hasilnya. Tahap klarifikasi dan penarikan kesimpulan pada siklus I tidak diikuti secara maksimal oleh siswa. Rata-rata hasil observasi guru pada siklus I adalah 58,59%, sedangkan siswa adalah 59,38%. Hasil evaluasi yang diperoleh pada siklus I jumlah siswa yang tuntas adalah 6 siswa, siswa yang belum tuntas 6 siswa, dengan persentase ketuntasan 50%. Penerapan metode *Index Card Match* pada siklus I belum memperoleh hasil yang maksimal karena masih ditemukan adanya kekurangan baik dari siswa maupun guru, oleh karena itu diupayakan dibenahi pada siklus II.

Pelaksanaan siklus II kegiatan guru kurang jelas pada saat memerintahkan siswa untuk mencari pasangan kartu, klarifikasi dan kesimpulan yang dilakukan oleh guru juga masih kurang maksimal. Dalam fase pembelajaran menurut Daniel Muijs dan David Reynold dalam Suprijono (2009:51) perilaku guru yang seharusnya adalah *explaining and illustrating*, yaitu guru memberikan penjelasan-penjelasan yang

akurat kepada siswa dengan tingkat kecepatan yang pas. Siswa kurang rapi dalam menulis pertanyaan dan jawaban pada kartu. Tahap klarifikasi dan penarikan kesimpulan tidak diikuti secara maksimal oleh siswa. Siswa terlihat tidak bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri, menurut Suprijono (2009: 54) menyatakan bahwa peserta didik bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi yang dihadapkan pada mereka. Rata-rata hasil observasi guru adalah 75%, dan siswa 78,12%, hasil yang diperoleh meningkat dari siklus sebelumnya. Hasil evaluasi yang diperoleh siswa juga mengalami peningkatan dari siklus I dengan jumlah siswa tuntas 9 siswa, dan yang belum tuntas adalah 3 siswa. Persentase ketuntasan siswa adalah 75 %, meningkat 25% dari siklus I. Hasil observasi dan evaluasi yang diperoleh pada siklus II belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditentukan, yaitu 85%, oleh karena itu akan diupayakan dibenahi pada siklus III demi peningkatan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus III, guru sudah menerapkan metode *Index Card Match* sesuai dengan langkah-langkah yang ditentukan dengan rata-rata 90,62%. Secara keseluruhan siswa sudah menunjukkan keaktifan dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan, sesuai dengan pendapat Suprijono (2009:120) bahwa metode *Index Card Match* “cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pelajaran yang telah diberikan sebelumnya”. Materi yang barupun dapat diajarkan dengan menerapkan metode *Index Card Match* ini dengan catatan peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, (Zaini, dkk.,2008:67). Rata-rata hasil observasi yang dilakukan pada siswa adalah 90,62%. Hasil evaluasi pada siklus III jumlah siswa tuntas adalah 11 siswa, dan yang belum tuntas 1 siswa. Persentase ketuntasan siswa pada siklus III adalah 91,67%. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penerapan metode *Index Card Match* pada siklus III meningkat dari siklus yang sebelumnya, dan sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan yaitu 85%, sehingga tidak dilakukan siklus selanjutnya.

## SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan metode *Index Card Match* dalam meningkatkan pembelajaran matematika pada bilangan romawi siswa kelas IV SD Negeri 2 Wonorejo, dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Penerapan metode *Index Card Match* diterapkan dengan 8 langkah, yaitu (a) Siswa berkelompok membuat kartu dari potongan-potongan kertas, (b) Secara berpasangan siswa menulis pertanyaan dan jawaban pada potongan kertas yang telah dibuat, (c) Siswa mengumpulkan kartu pertanyaan dan jawaban, (d) Guru mencocok kartu yang telah terkumpul, sehingga antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban tercampur, (e) Guru memberikan masing – masing kartu kepada setiap peserta didik disertai penjelasan kepada peserta didik bahwa kartu yang diberikan adalah kartu pertanyaan dan kartu jawaban, kegiatannya dilakukan secara berpasangan. (f) Guru memerintahkan peserta didik untuk mencari pasangan kartu antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Apabila sudah ada peserta didik yang mendapatkan pasangan kartu, perintahkan peserta didik untuk duduk saling berdekatan, (g) Ketika semua peserta didik sudah mendapatkan pasangan kartu dan duduk saling berdekatan, mintalah kepada peserta didik membacakannya, (h) Kegiatan di akhiri dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan, (2) Kendala yang dihadapi dalam menerapkan metode *Index Card Match* ini adalah sebagai berikut : (a) guru kurang maksimal dalam memberikan penjelasan dan arahan kepada siswa tentang aturan kegiatan metode *Index Card Match*, (b) metode yang digunakan belum pernah dilaksanakan sebelumnya, membuat siswa bingung mengikuti proses pembelajaran, (c) penguasaan kelas masih kurang sehingga kelas menjadi gaduh, (d) siswa masih menunggu petunjuk dari guru dalam setiap kegiatan. Adapun solusinya yaitu : (a) berusaha melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran, (b) berusaha memberikan penjelasan tentang metode pembelajaran yang akan diterapkan dengan bahasa yang mudah dipahami, (c) mengoptimalkan pengorganisasian kelas, agar kelas tidak gaduh, (d) berusaha

memberikan penguatan kepada siswa agar siswa lebih berani mengungkapkan pendapat.

Berdasarkan simpulan tersebut, bahwa penerapan metode *Index Card Match* yang tepat dapat meningkatkan pembelajaran bilangan romawi kelas IV SDN 2 Wonorejo. Namun, ada beberapa saran dari peneliti, yaitu: (1) Sebaiknya guru kelas IV dalam menyampaikan materi bilangan romawi menerapkan metode *Index Card Match* karena pembelajaran akan meningkat, menarik dan menyenangkan bagi siswa, (2) Siswa harus lebih meningkatkan pemahaman tentang aturan penulisan lambang bilangan romawi, karena materi bilangan romawi hanya diajarkan satu kali di tingkat sekolah dasar, (3) Sekolah juga perlu mengembangkan berbagai alat peraga yang mendukung bagi proses pembelajaran khususnya tentang materi bilangan romawi, (4) Para peneliti dapat mengadakan penelitian lebih lanjut dengan permasalahan yang sama hendaknya lebih cermat berkaitan dengan teori dan pelaksanaan metode *Index Card Match*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto & Mulyo Rahardjo. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Malang: Penerbit Gava Media.
- Djamarah, Syaiful., Bahri. (2005). *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi edukatif Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2008). *Kurikulum & Pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika
- Silberman, Melvin.,L. (2005). *Ayive Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zaini, H., Munthe, Bermawy., & Ayu Aryani, Sekar. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Bandung: Penerbit Nuansa.

