

**PENERAPAN MAKE A MATCH DALAM PENINGKATAN
PEMBELAJARAN MATEMATIKA TENTANG BILANGAN ROMAWI
PADA SISWA KELAS IV SDN 3 KARANGSAMBUNG**

Oleh:

**Miswan¹, Suhartono², Warsiti³
FKIP, PGSD Universitas Sebelas Maret
1 Mahasiswa S1 PGSD FKIP UNS
2,3 Dosen S1 PGSD FKIP UNS
e-mail: [Miswan.Iman@yahoo.com](mailto: Miswan.Iman@yahoo.com)**

Abstract: Application of Make a Match in improving Mathematics Learning about number of roman in IV grade student elementary school. This study aims to improve mathematics about number of roman by applying Make a Match. The experiment was conducted in three cycles. The subjects were all fourth grade students of SD Negeri 3 Karangsembung totaling 28 students. Data came from students, peers, and researchers. Data collection techniques using observation, testing and documentation. Analysis of the data using description qualitative and quantitative. The result shows that the application of the Make a Match, can improve learning in mathematics about number of roman in IV grade elementary school.

Keywords: Make a Match, Learning, Mathematics, Number of Roman.

Abstrak: Penerapan model *Make a Match* dalam meningkatkan pembelajaran Matematika tentang bilangan romawi pada siswa Kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran Matematika tentang bilangan romawi pada siswa kelas IV SD dengan menerapkan model *Make a Match*. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Karangsembung yang berjumlah 28 siswa. Data berasal dari siswa, teman sejawat, dan peneliti. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskripsi kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah penerapan model *Make a Match*, dapat meningkatkan pembelajaran Matematika tentang bilangan romawi pada siswa kelas IV SD.

Kata Kunci: *Make a Match*, Pembelajaran, Matematika, Bilangan Romawi.

PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar di SD Negeri 3 Karangsembung belum menggunakan model yang sesuai, yaitu guru masih menanamkan pembelajaran yang berpusat pada

guru sedangkan peserta didik hanya sebagai pendengar atau penerima informasi, guru dalam penyampaian materi secara langsung dan sesuai intinya kemudian memberi latihan soal untuk dikerjakan dan guru

menilai pekerjaan siswa. Kemudian setelah guru melakukan penilaian, guru membahas soal-soal yang sudah dikerjakan oleh peserta didik, dan peserta didik diberi tugas lagi oleh guru untuk mengerjakan soal-soal latihan berikutnya, disamping peserta didik mengerjakan soal-soal tersebut guru malah mengerjakan administrasi kelas dan guru tidak memantau apakah siswa ada yang mengalami kesulitan atau tidak dalam mengerjakannya. Sedangkan peserta didik memiliki kemampuan yang beragam dan berasal dari latar belakang yang berbeda pula.

Berdasarkan kenyataan di atas maka, peneliti berupaya untuk mengubah situasi belajar mengajar sehingga menciptakan pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM), yaitu dengan menerapkan model *Make a Match*. Dengan penerapan model *Make a Match* diharapkan pembelajaran akan menjadi lebih baik dan meningkat. Model *Make a Match* merupakan model mencari pasangan dengan menggunakan kartu-kartu. Kartu tersebut tertulis soal dan jawaban. Model ini cocok untuk kelas IV, karena siswa Sekolah Dasar khususnya kelas IV masih senang bermain, bergerak, bekerja dengan cara berkelompok dan siswa kelas IV Sekolah Dasar juga masih senang melakukan sesuatu secara langsung. Di Sekolah Dasar, materi Bilangan Romawi hanya diajarkan sekali yaitu di kelas IV semester II. Hal ini bukan berarti pembelajaran Bilangan Romawi tidak penting untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, melainkan pembelajaran Bilangan Romawi sangat penting di ajarkan di Sekolah Dasar, karena dalam kehidupan sehari-hari sering

di jumpai Bilangan Romawi, seperti dalam bab buku, penomoran kelas, penomoran alamat rumah, penulisan angka pada jam dan lain-lain. Untuk itu pembelajaran Bilangan Romawi harus di ajarkan di Sekolah Dasar, dan diharapkan pembelajaran tidak membosankan bagi siswa.

Tujuan dari Pembelajaran Matematika yaitu mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan dalam kehidupan melalui latihan agar bertindak atas dasar pemikiran yang logis, rasional, kritis, cermat, jujur dan efektif, serta dapat menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Untuk dapat meningkatkan pembelajaran siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Karangsembung khususnya pada materi bilangan Romawi, maka guru memerlukan pembelajaran yang efektif dan efisien serta model yang digunakan harus menarik yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, tidak membosankan, serta sesuai tingkat perkembangan peserta didik atau siswa, dapat tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan apa yang diharapkan, dan tepat waktu serta mampu menggunakan sumber daya yang ada secara maksimal, yaitu salah satunya dengan menerapkan model *Make a Match*.

Make a Match merupakan model pembelajaran yang efektif dan efisien, karena model ini kegiatan pembelajaran dilakukan sepenuhnya oleh siswa, guru hanya sebagai fasilitator atas konfirmasi-konfirmasi peserta didik. Dengan model ini memungkinkan

belajar peserta didik akan lebih mudah dan menyenangkan.

Lie (2002: 55) menyatakan bahwa *Make a Match* adalah Teknik belajar mengajar Mencari Pasangan yang dikembangkan oleh Lurna Curran (1994). Salah satu keunggulan teknik adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Huda (2012: 135) juga menyatakan bahwa *Make a Match* adalah pembelajaran mencari pasangan sambil mempelajari suatu konsep atau topik tertentu dalam suasana menyenangkan.

Suprijono (2011: 94) juga menyatakan bahwa pembelajaran yang dikembangkan dengan *Make a Match* yaitu berupa kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Make a Match* adalah teknik belajar dengan cara mencari pasangan sambil mempelajari konsep atau topik tertentu dengan menggunakan kartu-kartu dalam suasana yang menyenangkan.

Suprijono (2011: 94) menguraikan langkah pembelajaran *Make a Match* yaitu: (1) Guru menyiapkan kartu-kartu yang terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban pertanyaan; (2) Selanjutnya guru membagi kelas atau komunitas menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu berisi pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu jawaban. Kelompok ketiga adalah kelompok penilai; (3)

Aturlah posisi kelompok-kelompok tersebut membentuk menjadi huruf U. Upayakan kelompok pertama dan kedua berjajar saling berhadapan. Jika masing-masing kelompok sudah berada pada posisi yang telah ditentukan, maka guru harus membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama dan kelompok kedua saling bertemu untuk mencari pasangan dengan jawaban yang cocok. Berikan kepada mereka untuk berdiskusi; (4) Ketika mereka berdiskusi alangkah baiknya ada musik yang lembut untuk mengiringi aktifitas belajar mereka. Hasil diskusi ditandai oleh pasangan-pasangan antara anggota kelompok pembawa kartu jawaban. Pasangan yang sudah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan-jawaban itu cocok; (5) Setelah penilaian selesai dilakukan aturlah sedemikian rupa kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu kemudian memposisikan dirinya menjadi kelompok penilai; (6) Sementara kelompok penilai pada sesi pertama tersebut di atas dipecah menjadi dua, sebagian anggota memegang kartu pertanyaan sebagian lainnya memegang kartu jawaban.

Lie (2002: 55) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran *Make a Match* yaitu: (1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi review (persiapan menjelang tes atau ujian); (2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu; (3) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya, misalnya pemegang kartu yang LIMA akan berpasangan dengan kartu PERU. Atau pemegang kartu

yang berisi nama KOFI ANNAN Akan berpasangan dengan pemegang kartu SEKRETARIS JENDRAL PBB; (4) Siswa juga bisa bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegang kartu yang cocok. Misalnya pemegang kartu 3+9 Akan membentuk kelompok dengan pemegang kartu 3X4 dan 6X2. Huda (2011: 135) juga mengemukakan langkah-langkah pembelajaran *Make a Match* yaitu: (1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa topik yang memungkinkan cocok untuk sesi review (persiapan menjelang tes atau ujian); (2) Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu; (3) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya. Misalnya, pemegang kartu yang bertuliskan PERSEBAYA berpasangan dengan kartu SURABAYA, atau pemegang kartu yang berisi SBY berpasangan dengan pemegang kartu PRESIDEN RI; (3) Siswa bisa juga bergabung dengan 2 atau 3 siswa lain yang memegang kartu yang cocok atau yang berhubungan. Misalnya, pemegang kartu 3 + 3 membentuk kelompok dengan pemegang kartu 2 x 3 dan 12 : 2.

Dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model *Make a Match* antara lain: (1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi kartu soal dan kartu jawaban; (2) guru membagi siswa menjadi 3 kelompok yang terdiri dari kelompok pemegang kartu soal, pemegang kartu jawaban dan kelompok penilai; (3) guru memposisikan kelompok-kelompok tersebut menjadi huruf U; (4) guru menetapkan waktu yang

disediakan; (5) guru membagi kartu masing-masing siswa mendapat 1 buah kartu; (6) guru menugaskan siswa untuk mencari pasangan; (7) Guru membunyikan peluit pada saat waktu diskusi habis; (8) guru menyuruh kelompok penilai untuk menilai pasangan yang sudah terbentuk. Langkah ini dilakukan berulang-ulang sampai semua siswa mendapat tugas yang sama.

Dalam penerapan model *Make a Match* yang peneliti lakukan adalah: (1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi kartu soal dan kartu jawaban; (2) guru membagi komunitas siswa menjadi tiga kelompok yang terdiri dari kelompok pemegang kartu soal, pemegang kartu jawaban dan kelompok penilai; (3) selanjutnya guru memposisikan kelompok-kelompok tersebut menjadi huruf U; (4) guru menetapkan waktu yang disediakan; (5) guru membagi kartu masing-masing siswa mendapat 1 buah kartu; (6) guru menugaskan siswa untuk mencari pasangan; (7) Guru membunyikan peluit saat waktu diskusi habis; (8) guru menyuruh kelompok penilai untuk menilai pasangan yang sudah terbentuk.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana langkah-langkah penerapan model *Make a Match* dalam peningkatan pembelajaran Matematika tentang Bilangan Romawi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Karangsembung Tahun Ajaran 2012/2013?; (2) Apakah Penerapan Model *Make a Match* dapat meningkatkan pembelajaran Matematika tentang Bilangan Romawi pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Karangsembung Tahun Ajaran 2012/2013?; (3) Apa

kendala dan solusi penerapan model *Make a Match* dalam peningkatan pembelajaran Matematika tentang Bilangan Romawi pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Karangsembung Tahun Ajaran 2012/2013?.

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan Model *Make a Match* dalam peningkatan Pembelajaran Matematika Tentang Bilangan Romawi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Karangsembung Tahun Ajaran 2012/2013, (2) Untuk meningkatkan Pembelajaran Matematika Tentang Bilangan Romawi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Karangsembung Tahun Ajaran 2012/2013 dengan model *Make a Match*, (3) Untuk mengidentifikasi kendala dan solusi Penerapan Model *Make a Match* dalam peningkatan Pembelajaran Matematika Tentang Bilangan Romawi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Karangsembung Tahun Ajaran 2012/2013.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 3 Karangsembung, yang beralamatkan di Dukuh Dakah, Desa Karangsembung, Kecamatan Karangsembung, Kabupaten Kebumen tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini dimulai sejak bulan Agustus 2012 sampai dengan bulan Mei 2013. Subjek dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SD Negeri 3 Karangsembung yang berjumlah 28 siswa.

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

pengumpulan data menggunakan lembar observasi, lembar tes dan foto kegiatan dan video. Penelitian ini menggunakan tiga triangulasi yaitu: (1) Triangulasi sumber, yaitu peneliti mengambil data dari beberapa nara sumber. Peneliti akan dibantu oleh 2 guru dan 1 teman sejawat dalam mengamati proses pembelajaran, pengumpulan data, dan memberikan masukan terhadap hasil pengumpulan data. Peneliti juga dibantu oleh siswa dalam pengumpulan data tentang pencarian pasangan pada saat pembelajaran; (2) Triangulasi metode, yaitu peneliti menggunakan berbagai metode pengumpul data. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti diantaranya observasi, tes dan dokumentasi; (3) Triangulasi instrumen, yaitu peneliti menggunakan berbagai jenis alat atau instrumen pengumpulan data. Alat atau instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu lembar tes, lembar observasi.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah analisis interaksi untuk menganalisis data hasil penelitiannya. Data yang diperoleh dari lapangan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif yaitu data yang bisa dianalisis secara deskriptif. Data ini dapat diperoleh dengan melihat hasil evaluasi siswa. Sedangkan data kualitatif yaitu data berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Data tersebut diolah dengan model interaksi dengan langkah-langkah yaitu: reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan atau verifikasi.

Indikator kinerja penelitian tindakan kelas ini meliputi langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *make a match*, kendala dan solusi penerapan model *make a match* dan hasil belajar siswa mencapai 80%.

Prosedur penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. Pada siklus pertama materi yang dipelajari adalah nilai dan lambang bilangan romawi. Pada siklus kedua materi yang dipelajari adalah penggunaan dan ketentuan penulisan lambang bilangan romawi. Sedangkan pada siklus ketiga materi yang dipelajari adalah mengubah lambang bilangan asli ke lambang bilangan romawi dan mengubah lambang bilangan romawi ke lambang bilangan asli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini dilaksanakan melalui kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Pembelajaran dengan menerapkan model *make a match*. Model ini diterapkan sesuai dengan langkah-langkahnya yaitu: (1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi kartu soal dan kartu jawaban; (2) guru membagi siswa menjadi 3 kelompok yang terdiri dari kelompok pemegang kartu soal, pemegang kartu jawaban dan kelompok penilai; (3) setelah itu guru memposisikan kelompok-kelompok tersebut menjadi huruf U; (4) guru menetapkan waktu yang disediakan; (5) guru membagi kartu masing-masing siswa mendapat 1

buah kartu; (6) guru menugaskan siswa untuk mencari pasangan; (7) Guru membunyikan peluit saat waktu diskusi habis; (8) guru menyuruh kelompok penilai untuk menilai pasangan yang sudah terbentuk.

Pada kegiatan awal, guru menentukan materi yang akan diajarkan dan mempersiapkan media pembelajaran. Selain itu, guru menyampaikan materi pembelajaran pada siswa dengan berbagai macam metode. Pada kegiatan inti, guru menerapkan model *Make a Match* untuk membahas materi yang dipelajari tentang bilangan romawi. Selama proses pembelajaran guru memberikan penilaian kepada siswa. Sedangkan pada kegiatan akhir guru menyimpulkan materi pembelajaran dan mengadakan evaluasi tentang materi yang telah dipelajari.

Selama kegiatan pembelajaran Matematika berlangsung dengan menerapkan model *Make a Match*, peneliti dibantu oleh tiga orang observer untuk mengamati dan menilai proses pembelajaran guru dan siswa melalui lembar observasi yang telah disediakan berdasarkan deskriptor penilaian yang ada.

Persentase hasil pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model *Make a Match* siklus I-III dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Persentase Hasil Observasi pada Guru Siklus I-III

Persentase Hasil Observasi		
Siklus I	Siklus II	Siklus III
77,50%	87,50%	90,00%

Berdasarkan tabel 1, persentase hasil observasi guru selalu meningkat setiap siklusnya. Untuk persentase hasil observasi

pada siswa, dapat dilihat pada tabel 2. berikut:

Tabel 2. Persentase Hasil Observasi pada Siswa Siklus I, II, dan III

Persentase Hasil Observasi		
Siklus I	Siklus II	Siklus III
75,00%	80,00%	87,50%

Berdasarkan tabel 2, persentase hasil observasi siswa selalu mengalami kenaikan disetiap siklusnya. Meningkatnya keaktifan siswa berpengaruh terhadap evaluasi siswa dari siklus I, II, dan III.

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I, II, dan III

Persentase Ketuntasan		
Siklus I	Siklus II	Siklus III
85,71%	89,23%	92,86%
Tuntas	Tuntas	Tuntas

Berdasarkan tabel 3. Ketuntasan hasil evaluasi tiap siklusnya mengalami peningkatan dan hasilnya memenuhi capaian indikator kerja yaitu 80%. Dalam hal ini dapat dilihat pada siklus I siswa yang tuntas mencapai 85,71%, pada siklus II siswa yang tuntas mencapai 89,23%, sedangkan pada siklus III siswa yang tuntas mencapai 92,86%. Siswa semangat dan berperan aktif dalam proses pembelajaran dan hasil belajar mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan pendapat Uno (2011: 54), belajar pada hakikatnya merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menghasilkan suatu perubahan, menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai.

Penerapan model *Make a Match* dapat disesuaikan dengan

karakteristik siswa kelas IV, yaitu pada tahap operasional konkret sehingga anak membutuhkan suasana pembelajaran yang nyata. Menurut Piaget dalam Heruman (2008: 1), mereka berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret.

Keberhasilan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model *Make a Match* dalam penelitian ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Karangsambung.

SIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model *Make a Match* dalam peningkatan pembelajaran Matematika tentang bilangan romawi pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Karangsambung tahun ajaran 2012/2013, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Langkah-langkah penerapan model *Make a Match* pada pelaksanaan penelitian ini ada 8, yaitu: (1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi kartu soal dan kartu jawaban; (2) guru membagi siswa menjadi 3 kelompok yang terdiri dari kelompok pemegang kartu soal, pemegang kartu jawaban dan kelompok penilai; (3) setelah itu guru memposisikan kelompok-kelompok tersebut menjadi huruf U; (4) guru menetapkan waktu yang disediakan; (5) guru membagi kartu masing-masing siswa mendapat 1 buah kartu; (6) guru menugaskan siswa untuk mencari pasangan; (7) Guru membunyikan peluit saat waktu diskusi habis; (8) guru

menyuruh kelompok penilai untuk menilai pasangan yang sudah terbentuk.

Penerapan model *Make a Match* yang sesuai dengan skenario pembelajaran dan karakteristik siswa dapat meningkatkan pembelajaran Matematika tentang bilangan romawi pada siswa kelas IV SDN 3 Karangsambung tahun ajaran 2012/2013.

Kendala penerapan model *Make a Match* yaitu: (1) Guru masih melewatkan 3 langkah pembelajaran dengan model *Make a Match*; (2) Guru masih kurang menguasai kelas; (3) Siswa kurang percaya diri pada saat mencari pasangan; (4) Siswa kurang mampu dalam menilai pasangan dan (5) Siswa belum ada yang bertanya pada saat penyimpulan materi.

Solusi dari kendala tersebut antara lain: (1) guru lebih teliti dalam menerapkan model *Make a Match*; (2) guru berusaha untuk lebih menguasai kelas terutama pada langkah pembelajarannya dan materi yang disampaikan; (3) guru memberi motivasi kepada siswa untuk lebih percaya diri pada saat pencarian pasangan; (4) guru memberi motivasi dan arahan kepada siswa untuk aktif dan teliti pada saat peinilaitian pasangan; (5) guru memberi movasi kepada siswa untuk bertanya ketika guru memberi kesempatan bertanya pada proses penarikan kesimpulan.

DAFTAR PUSTAKA

Huda, M. (2011). *Kooperative Learning Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.

Heruman (2008). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Lie, A. (2002). *Kooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: PT Gramedia

Suprijono, A. (2011). *Kooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Uno, M. & Kuadrat, M. (2009). *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara