PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DIDUKUNG MEDIA KARTU BILANGAN ROMAWI TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ROMAWI PADA SISWA KELAS IV SDN MRICAN 1 KOTA KEDIRI TAHUN 2015/2016

SKRIPSI

**Diajukan untuk Penulisan Skripsi guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidian (S.Pd.)
Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri**

**OLEH:
AGUNG PRASETYO
NPM: 10.1.01.10.0010**

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2016

Skripsi oleh:

AGUNG PRASETYO
NPM: 10.1.01.10.0010

judul:

Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Didukung Media Kartu Bilangan Romawi terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Romawi pada Siswa Kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri Tahun 2015/2016

telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

tanggal : 31 Mei 2016

Menyetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Subardi Agan, M. Pd.	Drs. Heru Budiono, M.Pd
NIDN. 0703046001.	NIDN. 0707086301

ii

Skripsi oleh:

AGUNG PRASETYO
NPM: 10.1.01.10.0010

judul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DIDUKUNG MEDIA KARTU BILANGAN ROMAWI TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ROMAWI PADA SISWA KELAS IV SDN MRICAN 1 KOTA KEDIRI TAHUN 2015/2016

telah diujikan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PGSD UNPGRI Kediri
pada Tanggal: 8 Agustus 2016

dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Dewan Penguji :	TandaTangan
Ketua : Dr. Subardi Agan, M. Pd.	
Penguji I : Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A.	
Penguji II : Drs. Heru Budiono, M.Pd	

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN. 0716046202

iii

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DIDUKUNG MEDIA KARTU BILANGAN ROMAWI TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ROMAWI PADA SISWA KELAS IV SDN MRICAN 1 KOTA KEDIRI TAHUN 2015/2016

Agung Prasetyo
10.1.01.10.0010
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
ssyla_ok@yahoo.co.id

Dosen Pembimbing 1
Dr. Subardi Agan, M. Pd.

Dosen Pembimbing 2
Drs. Heru Budiono, M.Pd

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan peneliti, bahwa pembelajaran menentukan memahami dan menuliskan lambang bilangan Romawi cenderung berorientasi pada guru. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sehingga ketuntasan belajar secara klasikal juga belum dapat mencapai ketuntasan minimal.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan Romawi siswa kelas IV SDN Mrican 1 tanpa model *Make a Match* didukung media kartu bilangan Romawi. (2) Mengetahui kemampuan mengenal bilangan Romawi pada siswa kelas IV SDN Mrican 1 menggunakan model pembelajaran *Make a Match* didukung media kartu bilangan Romawi. (3) Mengetahui tingkat signifikansi pengaruh model pembelajaran *Make a Match* dengan didukung media kartu bilangan Romawi terhadap penguasaan konsep mengenal bilangan Romawi sehingga dihasilkan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan dan pada akhirnya dapat membantu siswa mencapai hasil pembelajaran tuntas.

Pengambilan data penelitian dilaksanakan SDN Mrican 1 Kota Kediri. Pendekatan penelitian menggunakan kuantitatif eksperimen dengan bentuk *post test-only control groub design*. Teknik pengmbilan data dilakukan lewat tes pilihan ganda.

Hasil penelitian yang diperoleh menyatakan bawa (1) penggunaan model pembelajaran *Make a Match* didukung Media Kartu Bilangan sangat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang Bilangan Romawi. Hal ini terbukti t_{hitung} 5,620, t_{tabel} 2,069 dengan taraf signifikan 5%, maka 5,620 > 2,069 sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. (2) Hasil penguasaan konsep Bilangan Romawi dengan menggunakan metode konvensional yaitu dari 23 siswa diperoleh nilai rata-rata kelas 68.04 dan KKM 65,5 dengan nilai maksimum 90 dan minimum 50, 10 siswa yang belum bisa mencapai KKM dan 13 siswa sudah mencapai KKM. (3) hasil penguasaan konsep Bilangan Romawi dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* didukung Media Kartu Bilangan 23 siswa didapat rata-rata kelas 83.90 dan KKM 65,5 dengan nilai maksimum 100 dan minimum 70, tidak ada siswa yang memperoleh hasil belajar di bawah KKM.

Kata Kunci : model *Make a Match*, media kartu, mengenal lambang bilangan Romawi

I. Latar Belakang Masalah

Model Pembelajaran merupakan salah satu komponen utama dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Sudrajat (2008: 26) mengatakan: "Model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru".

Dari beberapa pandangan di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran itu kesimpulannya adalah suatu pola atau kerangka konseptual yang berisi prosedur yang sistematik dalam mengorganisasikan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model atau pola ini menjadi pedoman bagi guru dan perancang pembelajaran dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran materi mengenal lambang bilangan Romawi harus dioptimalkan agar siswa mampu memahami dan menuliskan lambang bilangan Romawi. Namun kenyataannya yang terjadi pada hasil kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa rata-rata siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menuliskan lambang bilangan Romawi. Beberapa siswa masih salah dalam menuliskan bilangan Romawi yang seharusnya ditulis dengan huruf kapital tetapi ditulis dengan huruf kecil. Terlebih lagi pembelajaran masih menggunakan metode konven-sional yang monoton membuat siswa jenuh dan cepat bosan. Pembelajaran bilangan Romawi belum menggunakan metode permainan yang menarik. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif serta menyenangkan.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah model pembelajaran *Make a Match*. Yang dimaksud model *Make a Match* adalah bentuk pengajaran dengan cara mencari pasangan kartu yang telah dimiliki dan pasangan bisa dalam bentuk orang perorang apabila jumlah siswa banyak, kemudian berhadapan untuk saling menjelaskan makna kartu yang dimiliki. Dalam pembelajaran teknik *Make a Match* terdapat unsur pencocokan kartu yang dimiliki dengan kartu lain yang sesuai. Pada materi mengenal lambang bilangan Romawi kelas IV SD, lebih menitik beratkan pada kemampuan siswa dalam memahami dan menuliskan lambang bilangan Romawi.

Dalam model pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu bilangan, secara khusus meningkatkan proses pembelajaran siswa karena memiliki beberapa kelebihan yaitu, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik, karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk

tam-pil presentasi, efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Berdasarkan masalah di atas, peneliti bermaksud memecahkan masalah tersebut dengan menggunakan suatu model pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep materi mengenal lambang bilangan Romawi secara komprehensif, model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Make a Match* dengan media kartu bilangan. Dengan demikian diambil judul " **Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Didukung Media Kartu Bilangan Romawi terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Romawi pada Siswa Kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri Tahun 2015/2016"**

II. Metode Penelitian

A. Desain Penelitian

Menurut Sugiyono, (2013: 112) dikatakan *"True eksperimental* (eks-perimen yang betul-betul), karena dalam desain ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen". Dengan demikian validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi. Ciri utama dari *true eksperimental* adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelas kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelas kontrol dan sampel dipilih secara random.

Ada dua desaign *true eksperimental* yaitu: *Posttest Only Control Design* dan *Pretest-Posttest Control Group Design.* Dalam penelitian ini penulis menggunakan salah satu desaign penelitian *true eksperimental* berupa desain tes akhir dua kelompok diacak (*post test- only control group design*). Dalam desain ini terdapat dua kelas yang dipilih secara random. Gambaran penelitian dengan menggunakan *Posttest* adalah sebagai berikut:

Tabel 3.01

Desain Rancangan Penelitian

	Kelompok	**Perlakuan**	**Posttest**
R	**Eksperimen**	**X1**	**Y1**
	Control	**X2**	**Y2**

Menggunakan desain desain tes akhir dua kelompok diacak (*post test- only control groub design*). Terdapat dua kelas sampel yang dipilih secara random. Pada desain ini kelas eksperimen diberi *treatment* dengan model pembelajaran yang akan dieksperimenkan (X) sedangkan pada kelas kontrol dilakukan dengan pembelajaran seperti biasanya metode konvensional.

Setelahnya maka dilakukan *posttest* terhadap kelas eksperimen mau-pun kelas kontrol. Hasil kedua *posttest* diperbandingkan (diuji perbedaannya).

Perbedaan yang berarti (signifikan) antara kedua hasil *posttest* pada kelas eksperimen menunjukan pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

B. Teknik Pengumpulan Data

1. Uji Validitas

Dalam penelitian ini terdapat 2 instrumen yang akan diuji kevalidannya. Instrumen tersebut antara lain:

a) Perangkat Pembelajaran

Pada perangkat pembelajaran peneliti menggunakan *construct validity*. Maksud dari validitas ini adalah peneliti akanmeminta pendapat ahli dengan menggunakan landasan teori sesuai indikator mata pelajaran dan format penulisan perangkat pembelajaran sesuai pendapat ahli. Hasil penilaian ini akan dilampirkan dalam bentuk skala penilaian.

b) Tes Tulis

Pengujian dilakukan dengan *product moment*. Pengujian validitas dihitung berdasarkan korelasi skor setiap item dengan skor total yang merupakan jumlah skor setiap item. Hasil korelasi bagian total inilah yang diuji signifikannya untuk menentukan valid tidaknya item tersebut terhadap faktornya. Item yang mempunyai korelasi positif di atas nilai r kritis table (0,301) menunjukkan bahwa item tersebut valid (Sugiyono,2013 :182-184).Untuk menghitung nilai koefisien korelasi *product moment*, biasa meminta pendapat ahli dengan menggunakan landasan teori sesuai indikator mata pelajaran dan format penulisan perangkat pembelajaran sesuai pendapat ahli. Hasil penilaian ini akan dilampirkan dalam bentuk skala penilaian.

Untuk menghitung nilai koefisien korelasi *product moment*, bias menggunakan rumus koefisien *Karl Pearlson*:

$$r_{xy}=\frac{N\sum xy=(\sum x)(\sum xy)}{\sqrt{\{N\sum x-(\sum x)\{N\sum y-(\sum y)\}}}$$

Keterangan:

r_{XY} : Koefisien korelasi *product moment*

N : Jumlah Peserta tes

ΣY : Jumlah skor total

ΣX : Jumlah skor butir soal

ΣX^2 : Jumlah kuadrat skor butir soal

ΣXY : Jumlah hasil kali skor butir soal

Sedangkan untuk kesimpulan adalah jika rhitung ≥ rtabel, maka item tersebut dinyatakan valid.Sedangkan jika rhitung < rtabel, maka item tersebut dinyatakan tidak valid.

2. Uji Reliabilitas

Penghitungan reabilitas akan menggunakan perhitungan dengan dengan rumus:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)}\{1 \frac{m(k-m)}{ks_t^2}\}$$

(Sumber: Sugiyono, 2013:186)

Keterangan:

k : Jumlah item dalam instrumen

M : Mean skor total

s_t^2: Varians total

Nilai ri yang telah dihitung akan dibandingkan dengan tabel. Untuk kriteria pengambilan kesimpulannya adalah jika ri ≥ rtabel, maka item tersebut dinyatakan reliabel. Sedangkan jika ri< rtabel, maka item tersebut dinyatakan tidak reliabel. Untuk mempermudah perhitungan maka peneliti akan menggunakan program SPSS 16.0 dengan perhitungan Cronbach's Alpha dalam melakukan penghitungan. Tahap yang digunakan adalah sebagai berikut:

a) Masukkan data ke program SPSS 16.0
b) Dilakukan pengecekan dengan melakukan memilih program yang terdapat *analysis* pada rumus yang tersedia pada program SPSS 16.0
c) Hasil dibandingkan dengan tabel r.
d) Soal yang valid adalah yang hasilnya ≥ rtabel, Sedangkan jika hasil < rtabel, maka item tersebut dinyatakan tidak reliabel.

III. Hasil Penelitian

A. Uji Normalitas

Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Eksperimen	Kontrol
N		23	23
Normal Parameters[a]	Mean	83.9130	68.0435
	Std. Deviation	7.68063	1.11538E1
Most Extreme Differences	Absolute	.217	.135
	Positive	.217	.112
	Negative	-.131	-.135
Kolmogorov-Smirnov Z		1.038	.647
Asymp. Sig. (2-tailed)		.231	.797
a. Test distribution is Normal.			

Berdasarkanpada uji *Kolmogorov-Smirnov* hasilnya yaitu 0,231 dan 0,797 , jika dibandingkan dengan taraf signifikan 5% maka 0,231>0.05 dan 0,797> 0,05.Maka sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

B. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.571	1	44	.065

Diketahui angka signifikan 0,065. artinya angka signifikansi lebih besar daripada taraf signifikan 5% (0,065> 0.05) maka data diambil dari sampel yang homogen.

C. Uji Hipotesis

Independent Samples Test			
		Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means

		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	3.571	.065	5.620	44	.000	15.86957	2.82381	10.17856	21.56057
	Equal variances not assumed			5.620	39.034	.000	15.86957	2.82381	10.15804	21.58109

Berdasarkan tabel 4.6 hasil perhitungan dapat diperoleh t_{hitung} 5.620> 2,069 dengan taraf signifikansi 5%, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan dan Ho ditolak.

Dengan demikian dapat disimpulkan "Ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Make a Match* didukung media kartu bilangan Romawi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan Romawi siswa kelas IV SDN Mrican 1 Kota Kediri".

D. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian pada dua kelompok yang berbeda, yakni kelompok model pembelajaran *Make a Match* tanpa didukung media kartu bilangan Romawi dan kelompok model pembelajaran *Make a Match* didukung media kartu bilangan Romawi mengenai mengenal lambang bilangan Romawi dilakukan analisis terhadap data yang diperoleh, hasilnya dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IVB SDN Mrican 1 yang melakukan pembelajaran model pembelajaran *Make a Match* tanpa didukung media kartu bilangan Romawi pada materi mengenal lambang bilangan Romawi lebih rendah dibandingkan dengan siswa kelas IVA SDN Mrican 1 yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* didukung media kartu bilangan Romawi. Hal ini dapat dilihat dari data perolehan nilai rata-rata posttest pada penguasaan konsep mengenal lambang Bilangan Romawi dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* tanpa didukung media kartu bilangan Romawi sebesar 68.0435 sedangkan penguasaan konsep mengenal lambang bilangan Romawi dengan menggunakan model pembelajaran *Make a Match* didukung media kartu bilangan Romawi sebesar 83.9130. Dari Uji *Independent Samples t-Test* yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Make a Match* didukung media kartu bilangan Romawi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan Romawi pada siswa kelas IV SDN Mrican 1.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, Nyimas dkk. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD.* Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas

Amri, Sofwan. 2010. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013.* Jakarta: Prestasi Pustakarya

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: Rineka Cipta.

Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif).* Bandung: Yrama Widya.

Emzir. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif.* Jakarta: Rajawali Pers.

Hariwijaya. 2009. *Meningkatkan Kecerdasan Matematika*. Yogyakarta: Tugu

Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Huda, Miftahul. 2014. *Model Model Pengajaran dan Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Karso, Dkk. 2012. *Pendidikan Matematika I.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Mulyatinigsih, Endang. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Syaodih, Nana. 2007. *Metode Penenelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Runtukahu, J. Tombokan & Selpius Kandao. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran* (Volume 2). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Soedjadi. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia: Konstatasi Kedaan Masa Kini dan Harapan Masa Depan.* Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning.* Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Subarinah, Sri. (2006). *Inovasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Depdiknas.