

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA BILANGAN ROMAWI**

(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN 02 Bukur Kabupaten Pekalongan)

SKRIPSI



Oleh :

Kiki Anggraeni
12.0305.0008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

2017

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA BILANGAN ROMAWI
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN 02 Bukur Kabupaten Pekalongan)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi pada Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :

**Kiki Anggraeni
12.0305.0008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA BILANGAN ROMAWI**
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN 02 Bukur Kabupaten Pekalongan)

Oleh :

Kiki Anggraeni
12.0305.0008

Telah Diterima dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.



Magelang, 16 Oktober 2016

Pembimbing I

A blue ink signature of Dr. Purwati, consisting of stylized letters and a long horizontal stroke.

Dr. Purwati, MS., Kons.
NIP. 19600802 198503 2 003

Pembimbing II

A blue ink signature of Tabah Subekti, featuring a cursive style with a prominent loop.

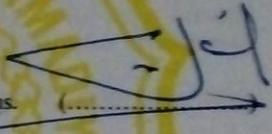
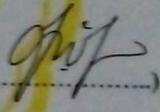
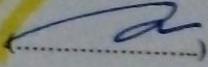
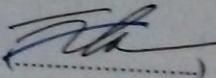
Tabah Subekti, M. Pd
NIK. 128406102

PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 24 Januari 2016

Tim Penguji Skripsi:

1. Ketua / Anggota : Dr. Purwati, MS., Kons. 
2. Sekretaris / Anggota : Tabah Subekti, M. Pd 
3. Anggota : Sugiyadi, M.Pd. Kons. 
4. Anggota : Ela Minchah L.A, M.Psi. Psi 

Mengesahkan
Dekan FKIP


Drs. H. Subiyanto, M.Pd.
NIP. 19570807 198303 1 002

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Kiki Anggraeni
N.P.M : 12.0305.0008
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Bilangan Romawi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang telah saya buat merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Magelang, 10 Januari 2017

Yang Membuat Pernyataan



Kiki Anggraeni
NPM. 12.0305.0008

MOTTO

“Sesuatu akan terlihat tidak mungkin sampai saat semuanya selesai”

(Nelson Mandela)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Ilahi Rabbi, skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibuku tercinta, atas doa, kasih sayang dan dukungan yang selalu tercurahkan untukku.
2. Adikku yang selalu mendukung dan memberi semangat.
3. Almamaterku tercinta, Prodi PGSD FKIP UMMagelang

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA BILANGAN ROMAWI**
(Penelitian pada Siswa Kelas IV SDN 02 Bukur Kabupaten Pekalongan)

Kiki Anggraeni

ABSTRAKSI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar matematika bilangan romawi pada siswa kelas IV SDN 02 Bukur Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2015/2016.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen murni (*True Experimental Design*) dengan desain penelitian *Pre-Test Post-Test Control Group Design*. Penelitian ini menggunakan dua kelas sampel yaitu Kelas IV A sebagai kelompok eksperimen terdiri dari 24 siswa mendapat perlakuan menggunakan *metode make a match*, dan kelas IV B sebagai kelas kontrol terdiri dari 24 siswa menggunakan metode ceramah. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*. Semua perhitungan tersebut diolah dengan bantuan program *SPSS 16.0 For Windows*

Hasil penelitian berupa hasil uji hipotesis *posttest* hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai t_{hitung} sebesar 2,113 dengan t_{tabel} sebesar 1,677 dan nilai signifikan sebesar 0,040 yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* kelompok kontrol dan nilai *posttest* kelompok eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika bilangan romawi.

Kata kunci : Model *Make A Match*, Hasil Belajar, Bilangan Romawi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terimakasih penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas segala nikmat dan karunia-Nya yang telah menyertai setiap langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Bilangan Romawi” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Strata 1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan bimbingan berbagai pihak, oleh karena itu diucapkan terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang, Ir. Eko Muh Widodo, MT., yang telah memberikan kesempatan belajar penulis di Kampus Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMMagelang yang telah memberikan surat ijin untuk melakukan penelitian dilapangan.
3. Rasidi, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan petunjuk pelaksanaan dan petunjuk teknis penulisan skripsi.
4. Dr. Purwati, MS., Kons. dan Tabah Subekti, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membantu penulisan skripsi dari awal sampai akhir.
5. Basuki, S.Pd. SD dan Yustina Elyanti, S.Pd. SD yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Seluruh siswa kelas IV SDN 02 Bukur yang telah membantu penulis dalam proses penelitian, dan
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu selama penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi belum sempurna, sehingga masih perlu perbaikan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Magelang, 10 Januari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar dan Hasil Belajar	9
B. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	15
C. Model <i>Make A Match</i>	17
D. Matematika.....	24
E. Penelitian yang Relevan.....	31
F. Kerangka Berpikir.....	32
G. Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	35
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	37
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	38

	Halaman
D. Setting dan Subjek Penelitian.....	39
E. Metode Pengumpulan Data.....	40
F. Instrumen Penelitian.....	42
G. Instrumen Penelitian.....	45
H. Prosedur Penelitian.....	49
I. Metode Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	55
B. Pembahasan	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
C. Kesimpulan	69
D. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1 Desain Penelitian Pre Test Post Test Control Group Design	36
2 Kisi-Kisi Tes Penilaian Ranah Kognitif	44
3 Hasil Uji Validitas Item Butir Soal Pilihan Ganda	46
4 Kisi-Kisi Soal Tes Setelah Validasi	47
5 Uji Reliabilitas	48
6 Jadwal Pelaksanaan Treatment	51
7 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest	57
8 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest	59
9 Peningkatan Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest	61
10 Hasil Uji Normalitas Data Posttest	62
11 Hasil Uji Homogenitas Data	63
12 Hasil Uji-t	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Kerangka Berpikir	33
2 Sistematika Desain Penelitian	37
3 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest.....	58
4 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian	56
2. Surat Keterangan Penelitian	57
3. Silabus Pembelajaran	58
4. RPP Kelompok Eksperimen.....	60
5. RPP Kelompok Kontrol	74
6. Materi Ajar	85
7. Lembar Evaluasi	88
8. Soal Tes Sebelum Validasi dan Kunci Jawaban	100
9. Soal Tes Setelah Validasi dan Kunci Jawaban	105
10. Lembar Validasi RPP Oleh Dosen	109
11. Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen	115
12. Tabel SPSS Hasil Uji Reliabilitas	116
13. Daftar Nama Siswa Kelompok Kontrol dan Eksperimen	117
14. Daftar Nilai Kelompok Eksperimen dan Kontrol	118
15. Tabel SPSS Hasil Uji Normalitas	120
16. Tabel SPSS Hasil Uji Homogenitas	124
17. Tabel SPSS Hasil Uji T	125
18. Kartu Bilangan	126
19. Dokumentasi Kegiatan	127
20. Buku Bimbingan	128

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia agar memiliki wawasan yang luas. Manusia yang memiliki wawasan luas dikategorikan cerdas dan maju diperlukan mutu pendidikan. Mutu pendidikan sangat erat kaitannya dengan guru, karena guru sebagai ujung tombak kegiatan pembelajaran. Mutu pendidikan yang tinggi diharapkan dapat mencapai tujuan. Maka dari itu pendidikan yang bermutu perlu disiapkan sejak dini. Adanya penancangan wajib belajar Sembilan tahun untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Pendidikan dasar terutama SD sangat penting sebagai awal terbentuknya persepsi atau pandangan tentang pendidikan dari peserta didik.

Pandangan yang positif dari peserta didik diharapkan dapat mendukung perkembangan yang baik dari segi mental maupun sebagai motivasi belajar pada tingkat selanjutnya yaitu pendidikan tingkat menengah dan tingkat tinggi. Hal ini dapat menciptakan pendidikan yang bermutu dan menghasilkan peserta didik yang berkualitas.

Adanya anggapan bahwa pendidikan dasar kurang penting mengakibatkan banyak diantara anggota masyarakat yang masih memandang sebelah mata sehingga perhatian mereka untuk mengembangkan pendidikan dasar yang bermutu masih kurang. Begitu pula peran pemerintah masih kurang serius dalam memajukan pendidikan dasar. Indikatornya antara lain kurang

profesionalnya tenaga pengajar, kurang lengkapnya sarana dan prasarana, serta sistem pendidikan yang kurang mendukung dan cara pembelajaran yang kurang tepat serta banyak hal lain yang menghambat kemajuan pendidikan.

Menurut Mikaras, dkk (2008: 1.7) berpendapat bahwa pendidikan sekolah dasar bukan hanya memberi bekal kemampuan intelektual dasar dalam membaca, menulis dan berhitung saja melainkan sebagai proses mengembangkan kemampuan dasar peserta didik secara optimal dalam aspek intelektual, sosial, dan personal untuk dapat melanjutkan pendidikan di SLTP atau yang sederajat.

Pendidikan sangat penting bagi semua orang terutama untuk memajukan Negara. Pemerintah melakukan berbagai upaya untuk memajukan pendidikan di Negara Indonesia dengan cara mencanangkan wajib belajar selama dua belas tahun. Upaya lain dari pemerintah adalah dengan melakukan pelatihan untuk tenaga pendidik, penggunaan model pembelajaran yang inovatif, penggunaan model pembelajaran untuk mendukung pembelajaran.

Menurut James dan James dalam Suwangsih (2006: 4) matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya. Matematika terbagi dalam tiga bagian besar yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Tetapi ada pendapat yang mengatakan bahwa matematika terbagi menjadi empat bagian yaitu aritmatika, aljabar, geometris, dan analisis dengan aritmatika mencakup teori bilangan dan statistika. Sementara menurut Reys dkk dalam Suwangsih (2006: 4) matematika adalah telaahan tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola

berpikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat. Matematika adalah pelajaran yang sering sekali di anggap sulit oleh sebagian siswa. Dalam pembelajaran matematika guru harus bisa mengaplikasikan dengan kegiatan sehari-hari.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan beberapa siswa SDN 02 Bukur pada tanggal 11 Desember 2015 di SDN 02 Bukur Kabupaten Pekalongan yang beralamat di Jalan Desa Bukur Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan bahwa mereka beranggapan matematika itu hal yang sangat sulit untuk dipahami. Karena mereka beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang harus memecahkan rumus-rumus yang begitu rumit. Pernyataan tersebut juga pernah disampaikan oleh Ridwan Eka Saputra, dkk (2013: 2) dalam jurnalnya ridwan mengatakan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sebagian besar dianggap sulit oleh siswa. Hal seperti ini tentu saja menjadi masalah yang perlu dibenahi, dan ini merupakan tugas kita sebagai seorang guru (pendidik) dalam mengatasi hal tersebut. Dengan anggapan yang telah tertanam pada diri siswa tersebut, dapat menyebabkan kurangnya minat mereka untuk mempelajari mata pelajaran matematika, sehingga hasil belajar siswa kurang baik.

Pembelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dipahami oleh siswa, tetapi masalah yang dianggap sulit mampu dipecahkan apabila guru mampu memanfaatkan alat peraga dan model yang tepat. Mata pelajaran matematika memerlukan kerja keras dan kesabaran seorang guru dalam mengajar. Hal ini membutuhkan kesadaran seseorang guru untuk memahami batas kecepatan siswa dan pola pikir siswa SD bersifat konkrit menuju abstrak.

Hal yang harus dibenahi adalah bagaimana membuat pelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan bagi siswa dan mudah dipahami. Mengubah pandangan siswa terhadap pelajaran matematika itu sulit menjadi bisa dipelajari dengan mudah. Untuk mengatasi kesulitan tersebut tentunya seorang guru harus mengetahui dimana kesulitan siswa dalam mempelajari matematika.

Kesalahan guru dalam membelajarkan Matematika adalah ketika guru menyampaikan materi guru hanya berpedoman pada buku pegangan saja, guru lebih menekankan siswa untuk menghafal. Ketika mengajar guru hanya menggunakan metode ceramah saja, sehingga siswa cepat merasa bosan ketika mengikuti pelajaran. Hendaknya ketika mengajar guru menggunakan model pembelajaran yang berbeda dan berinovatif sehingga siswa tidak merasa bosan ketika mengikuti pelajaran, siswa menjadi sangat antusias mengikuti pembelajaran.

Menurut Soekanto (dalam Shoimin, 2014:23) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Model pembelajaran adalah sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Untuk mencapai hasil belajar yang efektif maka diperlukan penerapan model pembelajaran kooperatif. Menurut Eggen dan Kauchak dalam Trianto (2007:42) model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah kelompok strategi pembelajaran yang melibatkan siswa bekerja secara berkolaborasi untuk

mencapai tujuan bersama. Kemudian Suyatno (2009:51) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri.

Dalam kenyataannya berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis pada hari Sabtu Tanggal 11 Desember 2015 di SDN 02 Bukur Kabupaten Pekalongan yang beralamat di Jalan Desa Bukur Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan tidak sedikit siswa di kelas VI A SD Negeri Bukur 02 yang memperoleh hasil belajar Pendidikan Matematika masih rendah. Dilihat dari hasil nilai UAS semester ganjil siswa menunjukkan hasil yang masih kurang di bawah KKM yaitu 67. Hal itu ditunjukkan dari 24 siswa hanya 12 siswa yang nilainya selalu dapat bertahan mencapai KKM, sedangkan 12 siswa masih di bawah KKM. Dengan demikian masih lebih dari 50% siswa tidak tuntas dalam mata pelajaran matematika. Dalam kegiatan observasi penulis juga menemukan kendala yang menyebabkan rendahnya perolehan hasil belajar kelas IVA SD Negeri Bukur 02. Salah satu kendala tersebut adalah cara mengajar guru masih menggunakan metode konvensional. Siswa kurang tertarik dalam mempelajari materi yang diberikan sehingga pembelajaran terlihat monoton dan cepat bosan. Akibatnya berdampak pada minimnya pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari sehingga hasil belajar siswa rendah.

Agar tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru tercapai dan hasilnya memuaskan diperlukan cara yang tepat dalam menyampaikan materi kepada

siswa. Siswa SD terkadang masih sulit untuk diajak berpikir dengan menggunakan logika sehingga seorang guru dalam menyampaikan materi harus menggunakan alat peraga yang sesuai, model yang bervariasi serta evaluasi yang tepat.

Untuk menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran matematika, dan mendapat hasil belajar yang bagus, tentunya guru harus bisa membuat pelajaran lebih menyenangkan dan menarik minat siswa. Salah satu cara untuk menarik perhatian dan minat siswa untuk mengikuti mata pelajaran matematika adalah guru hendaknya menggunakan metode mengajar yang berbeda, sehingga menarik minat siswa untuk mengikuti pelajaran. Hal ini menunjukkan sebagian besar siswa SD mengalami kesulitan dalam menerima mata pelajaran matematika dengan materi perkalian. Dengan demikian, prestasi belajar siswa dapat terhambat dan mengganggu kemajuan siswa untuk menerima materi selanjutnya. Untuk meningkatkan motivasi dan penguasaan siswa pada materi, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran yaitu dengan menerapkan metode *make a math*.

Laporan ini dibuat berdasarkan catatan yang dibuat ketika merancang kegiatan perbaikan, selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dan observasi serta diskusi dengan teman. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran menggunakan dua siklus pada mata pelajaran matematika kelas IV.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini “Apakah penerapan model pembelajaran *make a match* dapat berpengaruh pada hasil belajar matematika siswa kelas IV ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar matematika materi bilangan romawi dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* pada siswa kelas IV.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Untuk mengembangkan keilmuan dalam bidang pendidikan khususnya tentang pengaruh model *make a match* terhadap hasil belajar matematika bilangan romawi.

2. Manfaat Praktis

Sebagai salah satu referensi untuk membantu mengatasi hasil belajar Matematika yang masih rendah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar Matematika

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan belajar”. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan menjadi barang jadi.

Menurut Salma (2008: 18) mengatakan hasil belajar merupakan tolak ukur berhasil tidaknya seseorang subjek didik dalam menyelesaikan program belajar yang dibebankan kepada siswa, sehingga terlihat adanya perubahan tingkah laku secara keseluruhan. Sedangkan menurut Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, psikomotorik. Winkel dalam Purwanto (2014: 45) hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat proses pendidikan sesuai dengan tujuan pendidikan.

Dimiyati dan Mudjiono (2006:3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil

belajar. Hasil belajar dari sisi siswa dilihat dengan berakhirnya kegiatan pengajaran dari puncak proses belajar.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, hasil belajar adalah kemampuan yang dicapai anak ketika sudah melakukan suatu kegiatan belajar mengajar sehingga hasil yang diinginkan dalam kegiatan pembelajaran tercapai.

Hasil belajar adalah untuk mengetahui kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif Matematika yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

Hasil belajar didapat dari serangkaian kegiatan pembelajaran dari mulai awal sampai akhir pembelajaran. Hasil belajar dicapai guna untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dan untuk mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam mengajar.

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi penelitian ini pada pemahaman kognitif saja, dengan penekanan pada tes tertulis. Pengertian hasil belajar pada penelitian ini adalah untuk mengukur aspek kognitif

dalam bentuk tes. Karena untuk mengukur hasil belajar matematika bisa langsung dilihat dari hasil tes.

2. Faktor Yang mempengaruhi Hasil Belajar

Sanjaya (2011:15-21) mengungkapkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa di antaranya adalah guru, siswa, sarana dan prasarana, serta lingkungan.

a. Faktor guru

Guru adalah orang yang secara langsung berhadapan dengan siswa, guru tidak hanya berperan sebagai model dan teladan, akan tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Oleh karena itu efektivitas pembelajaran terletak di pundak guru.

b. Faktor siswa

Siswa ialah organisme yang unik, berkembang sesuai tahap perkembangannya. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda. Aspek yang mempengaruhi proses pembelajaran meliputi latar belakang (*pupil formative experiences*) siswa dan sikap yang dimiliki siswa (*pupil properties*).

c. Faktor sarana dan prasarana

Sarana merupakan segala sesuatu yang mendukung secara langsung kelancaran proses pembelajaran, sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Kelengkapan sarana dan prasarana akan membantu guru dalam penyelenggaraan proses pembelajaran.

d. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa ada dua, yaitu faktor organisasi kelas yang meliputi jumlah siswa satu kelas dan faktor iklim sosial-psikologis atau keharmonisan hubungan siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru.

Sedangkan menurut Sugihartono, dkk. (2007: 76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut.

- a. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Dari pendapat ahli diatas, bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam siswa itu sendiri. Misalnya ketika siswa dari awal sudah berpikir bahwa matematika itu adalah mata pelajaran yang sulit maka itu sudah tertanam dari dalam siswa itu sendiri. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri misalnya, lingkungan yang kurang mendukung serta fasilitas belajar yang kurang

3. Hasil Belajar Matematika

Matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir. Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen melainkan dari pikiran-pikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses dan penalaran. Matematika adalah pelajaran yang menekankan angka atau rumus sehingga membutuhkan penalaran atau pemahaman yang cukup tinggi.

Mata pelajaran matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang angka-angka dan rumus. Konsep dasar matematika harus dikuasai peserta didik sejak dini karena pada matematika kesimpulan tidak ditarik berdasarkan pengalaman keinderaan, tetapi atas dasar kesimpulan yang ditarik dari kaidah-kaidah tertentu melalui deduksi.

Hasil belajar matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar matematika. Pengalaman tersebut berupa pengetahuan, pengertian, pemahaman dan juga kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol. Kemampuan tersebut dapat dilihat dari kemampuan berpikir matematika dalam diri siswa yang bermuara pada kemampuan matematika sebagai bahasa dan alat dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

4. Tujuan Pembelajaran Matematika

Menurut Abdusyakir (2007: 25) Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas mengajar dan belajar. Aktivitas mengajar menyangkut peran guru dan dalam menciptakan jalinan komunikasi yang harmonis antara belajar dan mengajar. Jalinan komunikasi ini menjadi indikator suatu aktivitas atau proses pembelajaran yang berlangsung dengan baik. Tujuan pembelajaran adalah tujuan dari suatu proses interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Matematika sebagai salah ilmu dasar telah berkembang mengikuti zaman yang modern baik materi maupun kegunaannya. Mata pelajaran matematika berfungsi melambangkan kemampuan komunikasi dengan menggambarkan bilangan-bilangan dan simbol-simbol serta penalaran yang dapat member kejelasan dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan Pembelajaran sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan
- b. siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dan pola pikir dalam kehidupan.
- c. Mempersiapkan siswa menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Secara umum tujuan pembelajaran matematika melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen dalam kegiatan belajar dan mengajar.

5. Karakteristik Matematika Sekolah Dasar

Menurut Suyono (2011: 7) matematika telah dipilih dan disesuaikan dengan tahap perkembangan intelektual siswa serta digunakan sebagai salah satu sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir bagi para siswa. Ada perbedaan antara matematika sebagai ilmu dengan matematika sebagai ilmu dengan matematika sekolah. Perbedaan itu dalam bentuk penyajian, pola pikir, keterbatasan semesta dan tingkat keabstrakan.

a. Penyajian

Penyajian matematika tidak harus diawali dengan definisi tetapi harus disesuaikan dengan taraf perkembangan berpikir siswa. Tingkatan SD belum mampu seluruhnya berpikir deduktif dengan objek yang abstrak. Pendekatan yang induktif dan menggunakan objek yang konkrit merupakan sarana yang tepat untuk membelajarkan matematika karena kemampuan berpikir siswa Sekolah Dasar masih dalam tahap operasional konkrit.

Contoh penyajian topik bilangan romawi di SD. Pengetian romawi seharusnya tidak langsung menyajikan bentuk matematika, semisal I adalah bilangan romawi dari angka 1. Penyajian akan lebih mudah untuk dipahami oleh anak SD jika didahului dengan penjumlahan berulang melalui alat media. Dengan menggunakan media untuk

mengenalkan huruf romawi siswa dapat membedakan antara angka 1 dengan romawi I. Setelah siswa mengetahui perbedaan baru mereka memahami dan menghafalkan fakta bentuk romawi.

b. Pola Pikir

Pembelajaran matematika di sekolah dapat menggunakan pola pikir deduktif maupun pola pikir induktif. Hal ini dapat disesuaikan dengan topic bahasan dan tingkat intelektual siswa. Sebagai kriteria umum, biasanya siswa SD menggunakan pendekatan induktif terlebih dahulu sebab hal ini memungkinkan siswa untuk mengkap pengertian yang dimaksud.

c. Semesta Pembicaraan

Sesuai tingkat perkembangan intelektual siswa, matematika yang disajikan dalam jenjang pendidikan juga menyesuaikan dalam kekomplekan semestanya. Semakin meningkat perkembangan intelektual siswa, maka semesta matematikanya semakin diperluan.

Contoh untuk siswa SD misalnya operasi bilangan bulat pada kurikulum 2004 di SD dibatasi pada operasi penjumlahan dan pengurangan saja. Operasi perkalian, pembagian, perpangkatan pada bilangan bulat tidak diberikan di SD.

d. Tingkat Keabstrakan

Tingkat keabstrakan matematika menyesuaikan dengan tingkat perkembangan intelektual siswa. Di sekolah dasar untuk memahami materi pelajaran dimungkinkan untuk mengkonkretkan objek-objek

matematika. Akan tetapi, hal ini berbeda untuk jenjang sekolah yang lebih tinggi. Semakin tinggi jenjang sekolah, tingkat keabstrakannya semakin tinggi pula.

Contoh untuk tingkat SD yaitu saat pembelajaran fakta mengenai bilangan di SD. Siswa tidak langsung diperkenalkan dengan simbol “1”, “2”, “3”, beserta urutannya, tetapi dimulai dengan menggunakan benda-benda yang konkret dan menyuguhkan sifat urutan atau relasi sebagai sifat “lebih banyak” atau “kurang banyak”.

Jadi karakter matematika pada sekolah dasar sifatnya masih dasar belum dijelaskan samapai matematika yang rumit. Matematika yang disampaikan masih berupa pengenalan dasar

B. Model Pembelajaran *Make A Match*

1. Pengertian Model

Menurut Soekanto (dalam Shoimin, 2014: 23) maksud model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. *Make a match* adalah bagian dari model pembelajaran kooperatif, yang menekankan pada struktur-struktur yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara

umum pembelajaran kooperatif lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah. Guru biasanya menetapkan bentuk uraian tertentu pada akhir tugas (Suprijono, 2012: 54).

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah cara mengajar yang dilakukan guru. Guru biasanya menggunakan model pembelajaran yang berbeda. Model pembelajaran harus disesuaikan dengan kelas yang diajar dan mata pelajaran, karena tidak semua model pembelajaran bisa digunakan untuk kelas rendah dan kelas tinggi dan cocok untuk semua mata pelajaran.

2. Pengertian Model *Make A Match*

Dikembangkan pertama kali pada 1994 oleh Lorna Curran, strategi *Make A Match* saat ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas. Anita Lie (2008: 56) menyatakan bahwa model pembelajaran tipe *Make A Match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain. Teknik ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Menurut Suyatno (2009: 27) mengungkapkan model *make a match* adalah model pembelajaran dimana guru menyampaikan kartu yang berisi soal atau permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya. Sedangkan menurut Rahmad Widodo dalam Fabrina (2011: 154) model pembelajaran tipe *Make a*

Match artinya model pembelajaran mencari *Pasangan*. Setiap siswa mendapat sebuah kartu (bisa soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yang ia pegang.

Jadi model *make a match* adalah model pembelajaran inovatif dengan menggunakan teknik berpasangan, sehingga membuat siswa mampu bekerja sama dengan orang lain. Mampu membantu siswa untuk lebih mudah mengingat dan memahami tentang materi yang telah disampaikan.

3. Tujuan Model *Make A Match*

Huda (2014: 251) mengemukakan bahwa tujuan model *make a match* adalah sebagai berikut :

a. Pendalaman materi.

Pengembangan model tipe *make a match* pada mulanya merancang metode ini untuk pendalaman materi. Peserta didik melatih penguasaan materi dengan cara memasangkan kartu antara pertanyaan dengan jawaban.

b. Penggalan materi.

Guru tidak perlu membekali peserta didik dengan materi, karena peserta didik akan membekali dirinya sendiri.

c. Untuk selingan.

Metode *make a match* juga dapat dipakai sebagai metode selingan. Apabila selingan yang menjadi tujuan, maka guru cukup melakukannya sekali saja. Teknik yang harus dipakai sama dengan teknik mencari pasangan untuk mendalami materi.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan tujuan dari *model make a match* sendiri adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang sedang diajarkan. Selain untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa model ini juga melatih siswa untuk saling berkomunikasi dan bekerja sama yang baik dengan siswa lain. Selain itu, agar peserta didik dapat menguasai materi dengan cara memasangkan kartu antara pertanyaan dengan jawaban.

4. Persiapan Menggunakan Model *Make A Match*

Berikut ini persiapan ketika akan menggunakan model *make a match* Huda (2014: 251-252).

- a. Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlahnya tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menulisnya dalam kartu-kartu pertanyaan.
- b. Membuat kunci jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu-kartu jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna.
- c. Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (di sini, guru dapat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa).

Guru menyediakan lembaran-lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

5. Langkah-langkah Menggunakan Model Make A Match

Huda (2014: 252-253) berikut ini adalah langkah-langkah menggunakan model *make a match* :

- a. Guru menyampaikan materi atau memberi tugas kepada siswa untuk mempelajari materi di rumah.
- b. Siswa dibagi ke dalam 2 kelompok, misalnya kelompok A dan kelompok B. Kedua kelompok diminta untuk berhadap-hadapan.
- c. Guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban untuk kelompok B.
- d. Guru menyampaikan kepada siswa bahwa mereka harus mencari/mencocokkan kartu yang dipegang dengan kartu kelompok lain. Guru juga perlu menyampaikan batasan maksimum waktu yang di berikan kepada siswa.
- e. Guru meminta semua anggota kelompok A untuk mencari pasangannya di kelompok B. Jika mereka sudah menemukan pasangannya masing-masing, guru meminta siswa melaporkan diri kepadanya. Guru mencatat siswa pada kertas yang sudah dipersiapkan.
- f. Jika waktu sudah habis, mereka harus diberitahu bahwa waktu sudah habis. Siswa yang belum menemukan pasangan diminta untuk berkumpul tersendiri.

- g. Guru memanggil satu pasangan untuk presentasi. Pasangan lain dan siswa yang tidak mendapat pasangan memperhatikan dan memberikan tanggapan apakah pasangan itu cocok atau tidak.
- h. Terakhir, guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban dari pasangan yang memberikan presentasi.
- i. Guru memanggil pasangan berikutnya, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.

Dilihat dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan langkah-langkah dalam model *make a match* yaitu membagi siswa dalam kelompok dan membagi kartu soal atau kartu jawaban untuk di cocokkan kartunya.

6. Kelebihan Model *Make A Match*

Menurut Huda (2014: 253) kelebihan dari model *make a match* adalah sebagai berikut :

- a. Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
- b. Karena ada unsur permainan, metode ini menyenangkan.
- c. Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- d. Efektif sebagai sarana melatih keberanian siswa untuk tampil presentasi.
- e. Efektif melatih kedisiplinan siswa menghargai waktu untuk belajar.

Selain diatas kelebihan dari metode ini adalah membantu siswa untuk termotivasi mengikuti proses belajar dengan tertib, membantu siswa untuk saling berinteraksi dan bekerja sama dengan siswa lainnya.

7. Kelemahan Model *Make A Match*

Berikut ini adalah beberapa kelemahan model *make a match* menurut Huda (2014: 253-254) :

- a. Jika strategi ini tidak dipersiapkan dengan baik, akan banyak waktu yang terbuang.
- b. Pada awal-awal penerapan metode, banyak siswa yang akan malu berpasangan dengan lawan jenisnya.
- c. Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan banyak siswa yang kurang memperhatikan pada saat presentasi pasangan.
- d. Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapat pasangan, karena mereka bisa malu.
- e. Menggunakan metode ini secara terus-menerus akan menimbulkan kebosanan.

Kelemahan dari metode ini adalah jika siswa tidak mendengarkan peraturan permainan dengan baik maka guru akan menjelaskan lagi dari awal, kelas susah dikontrol, siswa kurang bisa dikendalikan. Selain itu guru harus menyiapkan materi dan hal-hal yang diperlukan untuk mendukung model pembelajaran ini,

bila guru tidak mempersiapkan dengan matang maka model ini akan susah untuk dilakukan.

C. Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika

Model pembelajaran *make a match* adalah model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Matematika, karena model pembelajaran ini terdapat unsur permainan sehingga dapat meningkatkan antusias siswa dan siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan.

Model pembelajaran *make a match* merupakan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan karena terbukti dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

Penelitian tentang model *make a match* juga pernah dilakukan oleh Daigin Tarigan dengan judul *Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan menggunakan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Sebrang*. Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa dengan menggunakan metode *make a match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar sudah pernah diteliti sebelumnya oleh Ayu Febriana dengan judul *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang*. Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa

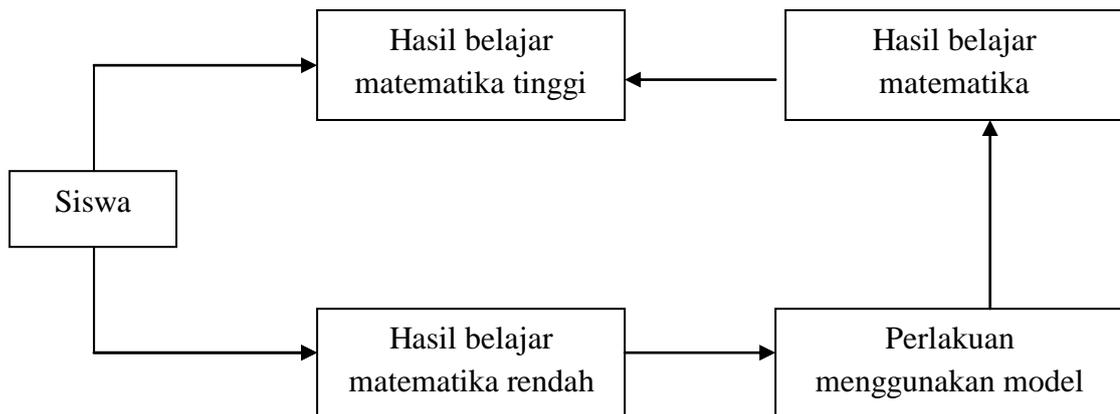
dengan menggunakan *metode make a match* pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan minat dan prestasi siswa.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Dedi Rohendi, Waslaluddin, Sri Putri Ayu dengan judul *Penerapan Cooperative Learning Tipe Make A Mtach Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dalam Pembelajarn Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui dengan menggunakan metode *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang peneliti lakukan berbeda dengan penelitian yang sudah dilakukan karena peneliti menggunakan kelas IV sebagai objek penelitian. Karena kelas IV masih masa peralihan dari kelas rendah ke kelas tinggi.

D. Kerangka Berpikir

Salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit adalah matematika, hasil belajar matematika di SDN 02 Bukur khususnya pada kelas IV masih banyak siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM. Salah satu upaya yang dapat dilakukan menggunakan model *make a match*. Model *make a match* adalah model pembelajaran yang terdapat unsure permainan sehingga siswa merasa senang ketika mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar akan meningkat dibandingkan saat menggunakan pembelajaran secara konvensional. Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang penulis rumuskan maka hipotesis dari penelitian ini adalah “ada pengaruh yang model pembelajaran *make a match* terhadap hasil belajar matematika bilangan romawi pada siswa kelas IV”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Make A match* Terhadap Hasil Belajar Matematika Bilangan Romawi. Bentuk penelitian ini menggunakan dua kelas, satu untuk kelas eksperimen dan satu untuk kelas kontrol.

Langkah-langkah yang digunakan pada penelitian ini adalah memberikan perlakuan berbeda pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen menggunakan metode *make a match* dan kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran konvensional dengan materi pembelajaran yang sama.

Kelompok eksperimen diberikan pengukuran awal (*pre-test*) dengan menggunakan soal pilihan ganda, kemudian diberikan perlakuan dalam jangka waktu tertentu. Selanjutnya diberikan pengukuran kembali (*pos-test*) untuk melihat ada tidaknya pengaruh dari perlakuan yang sudah dilakukan. Sementara pada kelompok kontrol hanya diberikan *pre-test* dan *pos-test* saja tanpa adanya perlakuan karena hanya digunakan sebagai kelompok pembanding.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental design* (desain eksperimen sejati), dengan bentuk *pre-test post-test control group design*. Desain ini dilakukan dengan membagi dua

kelompok yaitu kelompok pertama yaitu kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan model *make a match* dan kelompok kedua yaitu kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Desainnya sebagai berikut:

Tabel 3.1

Desain Penelitian *Pre-Test Post-Test Control Group Design*

Grup	Pre-test	Variabel Terikat	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kontrol	O ₂	-	O ₄

Keterangan :

O₁ dan O₂ : Pre test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan.

X : Perlakuan (treatment) dalam hal ini penerapan model *make a match*

- : Tidak adanya perlakuan pada kelas kontrol

O₃ : *Post-tes* kelas eksperimen

O₄ : *Pos-tes* kelas kontrol

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.yang menjadi variabel adalah :

1. Variabel bebas atau *Independent Variabel* dalam penelitian ini adalah model *make a match* yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa Kelas IV SDN 02 Bukur .

2. Variabel terikat atau *Dependent Variabel* dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika bilangan romawi Kelas IV SDN 02 Bukur.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Model *Make A Match*

Make a match adalah sebuah inovasi model pembelajaran, di mana dengan menggunakan model ini siswa diajak belajar dengan bermain. Siswa akan bermain untuk mencari pasangan dari kartu soal maupun kartu jawaban.

2. Hasil belajar bilangan romawi.

Hasil belajar bilangan romawi merupakan segala sesuatu yang dimiliki peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran pada materi bilangan romawi. Pada penelitian ini, hasil belajar yang akan dihitung pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah hasil belajar ranah kognitif.

D. Setting Penelitian

1. Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini dilakukankan pada Bulan Maret-April Tahun 2016. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Bukur yang beralamat di Desa Bukur, Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV.

2. Subyek penelitian

a. Populasi

Dalam penelitian ini, populasi yang diambil adalah seluruh siswa kelas IV Tahun Pelajaran 2015/2016 dikarenakan masih rendahnya hasil belajar siswa. Jumlah siswa kelas IV SDN 02 Bukur tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 48 siswa yang terdiri dari 24 siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan 24 siswa kelas IV B sebagai kelas kontrol.

b. Sampel

Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 02 Bukur yang berjumlah 48 siswa.

c. Teknik sampling

Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh istilah lain sampel ini adalah sensus. Penelitian ini menggunakan smpling jenuh karena semua anggota populasi dijadikan sampel.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terbagi ke dalam tiga tahap yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Persiapan Pelaksanaan Penelitian

Persiapan penelitian meliputi observasi penelitian, perijinan, persiapan alat serta bahan yang dibutuhkan dalam penelitian.

a. Observasi

Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi pada bulan desember 2015 untuk mencari subjek penelitian. Peneliti melakukan observasi di SDN 02 Bukur pada kelas IV.

b. Perijinan

Peneliti membuat proposal penelitian yang diajukan kepada dosen pembimbing terlebih dahulu. Setelah proposal penelitian mendapat persetujuan dari dosen pembimbing kemudian peneliti membawa proposal kepada kepala sekolah untuk mendapat izin melakukan penelitian di SDN 02 Bukur.

c. Penyusunan Instrumen Penelitian

Materi yang disusun harus memperhatikan kebutuhan siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* pada kelas eksperimen benar-benar berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Selain menyusun materi peneliti juga membuat rencana pelaksanaan pembelajarn (RPP), lembar kerja siswa (LKS), alat peraga (kartu pasangan).

2. Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan menentukan kelas yang akan menjadi sampel dalam penelitian. Penelitian ini di laksanakan di SDN 02 Bukur, Pekalongan siwa kelas IV terdiri atas dua kelas yaitu

kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol.

Pemberian *treatment* dilaksanakan pada bulan April 2016 dimulai tanggal 16 April sampai dengan tanggal 4 Mei 2016. Jadwal pelaksanaan *treatment* disesuaikan dengan kesepakatan bersama guru dan jadwal kelas seperti pada tabel berikut ini:

Tabel: 3.6
Jadwal Pelaksanaan *Treatment*

NO	Hari, Tanggal	Waktu	Kegiatan / Materi Pembelajaran	Keterangan
1	Rabu, 13 april 2016	07.30 – 09.00	<i>Pre test</i>	Kelas eksperimen
2	Kamis, 14 april 2016	07.30 – 09.00	<i>Pre test</i>	Kelas kontrol
3	Senin, 18 April 2016	9.15 – 10.30	<i>Treatment I</i>	Kelas eksperimen
4	Selasa, 19 April 2016	10.30 – 11.45	<i>Treatment I</i>	Kelas kontrol
5	Rabu, 20 April 2016	9.15 – 10.30	<i>Treatment II</i>	Kelas eksperimen
6	Kamis, 21 April 2016	10.30 – 11.45	<i>Treatment II</i>	Kelas kontrol
7	Jumat, 22 April 2016	9.15 – 10.30	<i>Treatment III</i>	Kelas eksperimen

NO	Hari, Tanggal	Waktu	Kegiatan / Materi Pembelajaran	Keterangan
8	Selasa, 26 April 2016	10.30 – 11.45	<i>Treatment III</i>	Kelas kontrol
9	Kamis, 28 April 2016	08.00 – 09.15	<i>Treatment IV</i>	Kelas eksperimen
10	Jumat, 29 April 2016	08.00 – 09.15	<i>Treatment IV</i>	Kelas kontrol
11	Sabtu, 30 April 2016	09.30- 10.15	<i>Treatment V</i>	Kelas eksperimen
12	Senin, 2 Mei 2016	10.30 – 11.15	<i>Treatment V</i>	Kelas kontrol
13	Selasa, 3 mei 2016	10.30 – 11.15	<i>Treatment VI</i>	Kelas eksperimen
14	Rabu, 4 mei 2016	07.30 – 09.00	<i>Treatment VI</i>	Kelas kontrol
15	Senin, 9 mei 2016	07.30 – 09.00	<i>Post test</i>	Kelas eksperimen
16	Selasa, 10 mei 2016	07.30 – 09.00	<i>Post test</i>	Kelas kontrol

3. Tahap Akhir Penelitian

Peneliti melakukan evaluasi hasil posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kemudian peneliti membandingkan hasil tes antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi sebelum penelitian untuk memperoleh data dan informasi terkait dengan obyek yang akan diteliti serta mengetahui masalah yang ada di kelas IV SDN 02 Bukur Pekalongan. Selain observasi peneliti juga melakukan wawancara terhadap guru kelas IV SDN 02 Bukur Pekalongan. Sehingga peneliti mendapatkan data yang diperlukan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode tes.

1. Tes Hasil Belajar

Tes digunakan untuk mengukur efektivitas pengaruh model *make a match* terhadap hasil belajar pada ranah kognitif. Tes diberikan pada awal kegiatan pembelajaran sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan pada akhir kegiatan setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Hasil belajar siswa digunakan untuk mengetahui pengaruh model *make a match* terhadap hasil belajar siswa pada materi bilangan romawi.

Tes dalam penelitian bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan model *Make A Match* pada materi lambang bilangan romawi apakah ada peningkatan

atau tidak. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini berupa tes di awal (*pre test*) dan tes di akhir (*post test*).

Bentuk tes yang dikembangkan adalah tes pilihan ganda (*multiple choice*). *Multiple choice* terdiri atas bagian keterangan (*stem*) dan bagian kemungkinan jawaban atau alternatif (*options*).

2. Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto. Dokumentasi bisa berupa foto-foto atau dokumen yang digunakan pada saat penelitian.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas instrumen pembelajaran dan instrument pengumpulan data. Instrumen tersebut adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Pembelajaran

Instrumen pembelajaran yang digunakan terdiri atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa.

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Rencana pembelajaran merupakan kegiatan merumuskan tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh suatu kegiatan pembelajaran, cara apa yang digunakan untuk menilai pencapaian tujuan tersebut, materi atau bahan apa yang akan disampaikan, bagaimana cara

menyampaikan bahan, serta media atau alat apa yang diperlukan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran tersebut.

Pada penelitian ini, terdapat dua RPP yang digunakan, yaitu RPP untuk kelompok kontrol dan RPP untuk kelompok eksperimen. Perbedaan dari RPP ini sendiri adalah pada kelompok kontrol menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan hanya menggunakan bantuan papan tulis saja, sedangkan untuk kelompok eksperimen adalah model yang digunakan menggunakan model *make a match* dengan menggunakan bantuan media kartu bilangan.

b. Lembar Kerja Siswa (LKS)

LKS yang digunakan terdiri atas LKS untuk 6 kali pertemuan. Jumlah butir soal dan isi soal antara kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen sama.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Tes Penilaian Hasil Belajar Kognitif

Tes yang diukur pada penelitian ini adalah tes hasil belajar. Tingkatan yang akan diukur menggunakan tes ini adalah tingkatan kognitif, sedangkan bentuk tes yang digunakan adalah tes tertulis pilihan ganda.

Sebelum membuat tes, peneliti mengembangkan kisi-kisi tes hasil belajar. Kisi-kisi tersebut akan diuraikan pada tabel di bawah ini

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Tes Penilaian Ranah Kognitif

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas : IV

Jumlah Soal : 40

Bentuk Tes : Pilihan Ganda

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek			Nomor Soal	Jumlah Soal
			C1	C2	C3		
Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah	Mengenal lambing bilangan romawi	1. Mampu menunjukkan bilangan romawi	√			1, 2, 3, 6, 13, 14	6
		2. Mampu membaca bilangan romawi	√			4, 5, 8, 19, 15, 31, 33, 40	8
		3. Mampu mencontohkan bilangan romawi		√		7, 9, 12, 16, 24, 22, 27, 35	8
		4. Mampu menghitung angka romawi.		√		21, 25, 28, 29, 30, 34	6
		5. Mampu mengurutkan angka romawi			√	23, 26, 32, 38, 36, 37	6
		6. Mampu menyusun angka romawi			√	10, 11, 17, 18, 20, 39	6
Jumlah							40

H. Analisis Instrumen Penelitian

1. Uji validitas instrumen

Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Artinya, instrumen itu dapat mengungkap data dari variabel yang dikaji secara tepat. Validitas yang dilakukan untuk menguji instrumen pada penelitian ini adalah validitas isi dan validitas konstruk.

a. Validitas isi

Validitas isi pada penelitian ini digunakan untuk menguji Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Lembar Evaluasi. Pengujian validitas isi dilakukan oleh Astuti Mahardika, M.Pd selaku dosen dan Yustina Elyanti, S.Pd.SD selaku guru kelas IV.

Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dikembangkan terdapat lampiran materi ajar, kisi-kisi soal tes, soal tes, kunci jawaban, dan teknik penilaian yang digunakan. Hasil penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran menunjukkan hasil bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi sesuai saran.

b. Validitas Konstruk

Validitas konstruk adalah validitas yang menunjukkan sejauh mana hasil tes mampu mengungkap suatu trait atau suatu konstruk teoritik yang hendak diukurnya. Validitas konstruk digunakan untuk menguji validitas butir soal tes kognitif. Tes yang

diujicobakan berjumlah 40 soal pilihan ganda dengan jumlah responden sebanyak 24.

Untuk mengetahui validitas butir soal menggunakan bantuan program *SPSS 16.00 for windows*. Jumlah item pada soal adalah 40 item soal dengan N jumlah 24 (jumlah sampel try out). Kriteria item yang dinyatakan valid shahih adalah 30 item dengan nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dan atau 1%. Berikut hasil dari uji validitas :

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Item Butir Soal Tes Pilihan Ganda

Keterangan	Nomor Soal
Soal yang valid	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 14, 15, 16, 18, 20, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 40.
Soal yang tidak valid	5, 10, 12, 13, 17, 19, 21, 22, 26, 38.

Berdasarkan tabel di atas, dari 40 soal yang diujikan terdapat 30 soal yang valid. Soal yang valid tersebut adalah soal nomor 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 14, 15, 16, 18, 20, 23, 24, 25, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 40. Soal-soal yang valid tersebut digunakan sebagai instrumen untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa sedangkan soal yang tidak valid dihilangkan.

Berikut ini merupakan kisi-kisi soal kognitif setelah dilakukan validasi.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Soal Tes Setelah Validasi

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek			Nomor Soal	Jumlah Soal
			C1	C2	C3		
Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah	Mengenal lambing bilangan romawi	1. Mampu menunjukkan bilangan romawi	√			1, 2, 3, 6, 14	5
		2. Mampu membaca bilangan romawi	√			4, 8, 15, 31, 33, 40	6
		3. Mampu mencontohkan bilangan romawi		√		7, 9, 16, 24, 27, 35	6
		4. Mampu menghitung angka romawi.		√		25, 28, 29, 30, 34	5
		5. Mampu mengurutkan angka romawi			√	23, 32, 36, 37	4
		6. Mampu menyusun angka romawi			√	11, 18, 20, 39	4
Jumlah							30

2. Uji reliabilitas instrumen

Menurut Setyosari (2013: 208) reliabilitas merujuk pada konsistensi skor, artinya kemampuan suatu instrumen atau tes untuk menghasilkan skor yang mendekati sama dari setiap individu atau *testee* yang berbeda.

Kriteria yang digunakan untuk menentukan reliabilitas instrument didasarkan pada pendapat Sumarna (dalam Sugiyono, 2015: 198) yaitu apabila koefisien reliabelnya $\geq 0,70$ maka cukup tinggi untuk suatu

penelitian dasar. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan program *SPSS 16.00 for windows*, diperoleh koefisien alpha pada variabel pemahaman sebesar 0,745. Soal pilihan ganda akan dikatakan reliabel jika nilai koefisien alpha > r tabel.

Hasil koefisien alpha pada soal pilihan ganda lebih besar dari r tabel ($0,745 > 0,404$), sehingga item dalam soal tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk penelitian pengaruh model *make a match* terhadap hasil belajar. Berikut adalah t tabel uji reliabilitas dengan bantuan *SPSS 16.00 for windows*:

Tabel: 3.5
Uji Reliabilitas

r_{hitung}	r_{tabel}	Kesimpulan
0,745	0,404	Reliabilitas Tinggi

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji normalitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian normalitas. Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel yang digunakan diperoleh dari populai yang berdistribusi normal.

Uji normalitas pada penelitian ini dihitung dengan menggunakan uji *kolgomorov-Smirnov* dengan bantuan progam *SPSS 16.0 For Windows*. Bila hasil pengujian tidak signifikan pada

taraf 5% ($p > 005$) maka artinya semua data pada penelitian ini berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians dari kedua data sampel homogen atau tidak. Jika varians kedua data sampel tidak homogeny, maka pengujian hipotesis tidak dapat dilanjutkan.

Uji homogenitas varians dapat menggunakan *levene's test* dengan bantuan program *SPSS 16.0 For Windows*. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikan dari hasil perhitungan. Menurut Sugiyono (2015: 199) bila hasil perhitungan F_{hitung} tidak signifikan 5%, yang ditunjukkan dengan $p > 0,05$, hal ini berarti tidak ada perbedaan antara varians semua data, yang berarti data tersebut homogen.

c. Uji Hipotesis

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis pengujian dua pihak dengan ketentuan sebagai berikut :

H_0 : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dengan hasil belajar kelompok kontrol.

H_a : terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dengan hasil belajar kelompok kontrol.

Untuk menganalisis data hasil penelitian dilakukan dengan menggunakan uji-t atau *t-test*. Uji-t dilakukan untuk menguji perbedaan dua rata-rata dari dua sampel tentang suatu variabel yang diteliti. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent-Sample t Test* dengan bantuan program *SPSS 16.0 For Windows*.

Hasil dari perhitungan uji-t kemudian dibandingkan dengan nilai t pada tabel dengan taraf signifikan 5%. Setelah dihitung nilai *t-test*, maka dapat disimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Jika nilai signifikan lebih dari 0,05 dan nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika nilai signifikan kurang dari 0,05 dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Pelaksanaan Penelitian

a. Pelaksanaan Pengukuran Kemampuan Awal (*Pretest*)

Pelaksanaan pengukuran kemampuan awal (*pretest*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam materi bilangan romawi. *Pretest* dilakukan sebelum diberi perlakuan. *Pretest* kelompok eksperimen dilaksanakan pada hari Rabu, 13 April 2016 dan *pretest* kelompok kontrol dilaksanakan pada hari Kamis, 14 April 2016.

b. Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Pemberian perlakuan hanya dilakukan hanya dilakukan pada kelompok eksperimen saja. Perlakuan dilakukan sebanyak 6 kali yaitu, pada tanggal 18, 20, 22, 28, 30 April dan tanggal 3 Mei 2016. Pada kelompok eksperimen perlakuan dengan menggunakan metode *make a match* dengan bantuan kartu bilangan romawi. Pada saat *treatment*, siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan metode *make a match*. Selain itu siswa diajak bermain dengan menggunakan kartu bilangan romawi. Siswa juga mengerjakan Lembar Evaluasi.

Pada kelompok kontrol, perlakuan yang diberikan tidak jauh berbeda dengan kelompok eksperimen. *Treatment* yang diberikan pada kelas kontrol hanya pembelajaran seperti biasa, tanpa menggunakan metode atau media apapun. Pembelajaran dilakukan dengan metode

ceramah saja. Perlakuan pada kelompok kontrol dilakukan pada tanggal 19, 21, 26, 29 April dan 2, dan 4 Mei 2016.

c. Pelaksanaan pengukuran kemampuan akhir (*posttest*)

Pelaksanaan *posttest* dilaksanakan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa pada materi bilangan romawi. Pengukuran *posttest* ini dilakukan setelah adanya perlakuan. Pada kelompok eksperimen, *posttest* dilakukan pada tanggal 9 Mei 2016 dan pada kelompok kontrol, *posttest* dilakukan pada tanggal 10 Mei 2016.

2. Deskripsi Data Penelitian

Pada hasil berikut ini, akan dijelaskan mengenai deskripsi data penelitian. Deskripsi data penelitian di bawah ini merupakan gambaran dari data yang diperoleh selama melakukan penelitian. Data yang digunakan merupakan data dari hasil belajar matematika materi bilangan romawi dari siswa kelas IV SDN 02 Bukur (kelas IV A sebagai kelompok kontrol dan kelas IV B sebagai kelompok eksperimen). Hasil belajar berupa data kuantitatif yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Berikut ini merupakan deskripsi data hasil belajar dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

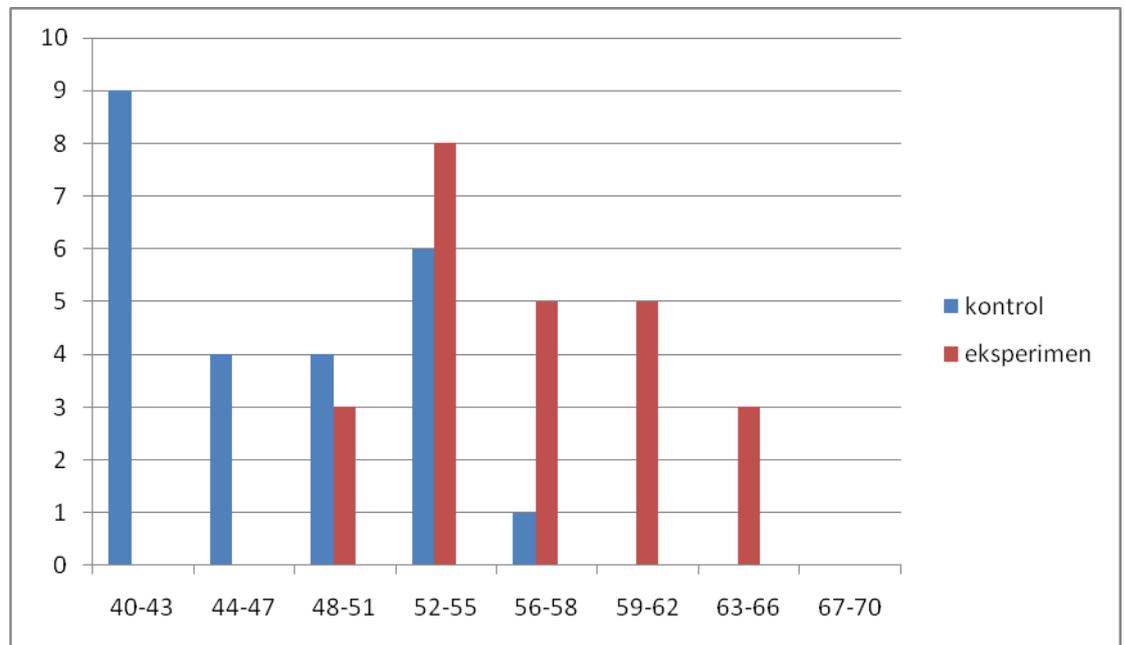
a. Data kemampuan awal siswa

Data kemampuan awal merupakan data hasil *pretest* dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest

Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
Nilai Interval	Frekuensi	Nilai Interval	Frekuensi
40-43	9	40-43	-
44-47	4	44-47	-
48-51	4	48-51	3
52-55	6	52-55	8
56-58	1	56-58	5
59-62	-	59-62	5
63-66	-	63-66	3
67-70	-	67-70	1
Mean	56	Mean	47
Nilai Tertinggi	64	Nilai Tertinggi	58
Nilai Terendah	49	Nilai Terendah	40

Data pada tabel di atas, juga dapat disajikan dalam bentuk grafik seperti di bawah ini :



Gambar 4.1 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar dari kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan berbeda. Rata-rata dari hasil *pretest* kelompok kontrol 56,6 sedangkan rata-rata dari hasil pretest kelompok eksperimen adalah 47.

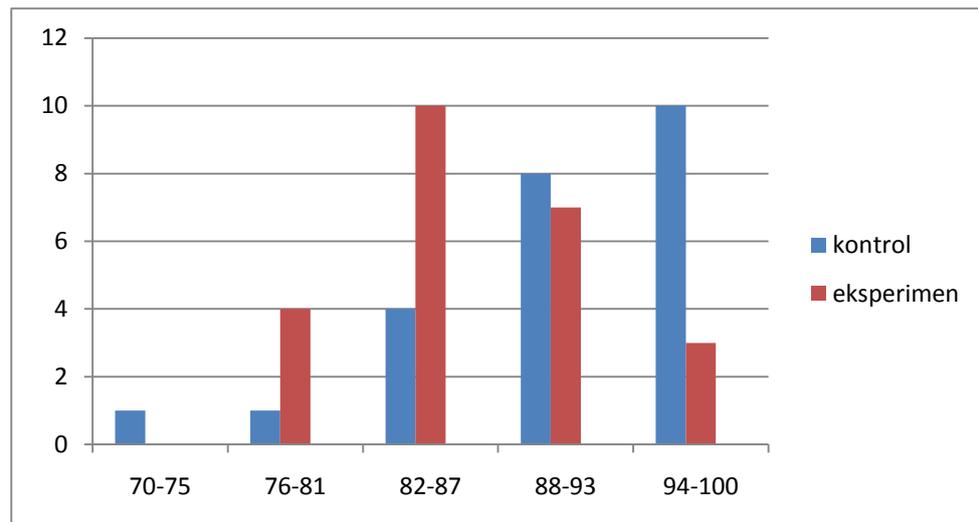
b. Data kemampuan akhir siswa

Data kemampuan akhir merupakan data hasil *posttest* dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan (*treatment*). Pemaparan data dari posttest akan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik di bawah ini.

Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Hasil Posttest

Kelompok Kontrol		Kelompok Eksperimen	
Nilai Interval	Frekuensi	Nilai Interval	Frekuensi
70-75	1	70-75	-
76-81	1	76-81	4
82-87	4	82-87	10
88-93	8	88-93	7
94-100	10	94-100	3
Mean	86	Mean	89,7
Nilai Tertinggi	94	Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	86	Nilai Terendah	70

Data pada tabel di atas, juga dapat disajikan dalam bentuk grafik seperti di bawah ini :



Gambar 4. 2 Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest*

Berdasarkan tabel dan grafik di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan atau treatment terdapat perbedaan. Pada grafik, dapat dilihat bahwa nilai dari kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol.

c. Peningkatan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Pengaruh dari metode *make a match* dengan bantuan kartu bilangan romawi terhadap hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata nilai siswa saat dilakukan *pretest* maupun *posttest*.

Peningkatan nilai tersebut akan digambarkan dengan tabel.

Tabel 4. 3 Peningkatan Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest.

Kelompok	Perlakuan	Rata-Rata
Kontrol	<i>Pretest</i>	56,6
	<i>Posttest</i>	86
Eksperimen	<i>Pretest</i>	47
	<i>Posttest</i>	89,7

Pada tabel diatas, nilai rata-rata pada kelompok kontrol terdapat peningkatan. Pada kelas eksperimen, kelompok ini juga mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Meskipun kedua kelompok tersebut mengalami peningkatan akan tetapi nilai atau rata-rata dari kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Hal ini dapat menunjukkan bahwa pemberian perlakuan berupa metode *make a match* dengan kartu bilangan romawi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan bantuan media.

d. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji normalitas data

Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, maka terlebih dahulu akan dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan

untuk memperlihatkan bahwa sampel yang diambil dari populasi yang berddistribusi normal.

Uji normlitas pada penelitian ini dihitunng dengan menggunakan uji *Kolgomorov-Smirnov* dengan bantuan program *SPSS 16.0 For Windows*. Data dikatakan berdistribusi normal jika hasil perhitungan menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0,05.

Berikut ini hasil perhitungan untuk uji normalitas data posttest kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Normalitas Data Posttest

Kelompok	Nilai Signifikansi	Keterangan
Kontrol	0.99	Data berdistribusi normal
Eksperimen	0,151	Data berdistribusi normal

Berdasarkan uji normalitas tersebut, dapat dilihat bahwa semua data menunjukkan angka signifikan lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh data bersifat normal.

2) Uji homogenitas data

Menurut Arifin (2011: 286) uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians kedua data sampel homogen atau tidak. Jika varians kedua data sampel tidak homogen , maka pengujian hipotesis tidak dapat dilanjutkan.

Uji homogenitas varians pada penelitian ini menggunakan *levene's test* dengan bantuan program *SPSS 16.0 For Windows*. Kriteria pengambilan dilakukann dengan menili nilai signifikansi lebih dari hasil perhitungan. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 bahwa data tersebut bersifat homogen.

Berikut ini hasil uji homogenitas untuk data *pretest* dan *posttest* antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Homogenitas Data

Data	Nilai Signifikansi	Keterangan
Pretest	0,356	Homogen
posttest	0,206	Homogen

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa hasil uji homogenitas memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05, shingga dapat dikatan bahwa data bersifat homogen. Jika data sudah homogen dan berdistribusi normal, selanjutnya data langsung di uji hipotesis.

e. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian digunakan *uji-t*. pengujian dilakukan menggunakan program *SPSS 16.0 For Windows* dengan teknik *Indepenent-Sample t Test* pada taraf signifikansi 5% atau 0,05.

Hasil dari perhitungan *uji-t* kemudian dibandingkan dengan nilai t pada tabel dengan taraf signifikan 5%. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,005 dan nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka tidak ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok kontrol dengan hasil kelompok kontrol. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 dan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka ada perbedaan signifikan antara hasil belajar kelompok kontrol dengan hasil belajar kelompok eksperimen.

Berikut ini merupakan hasil analisis *uji-t* pada *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 4.6 Hasil Uji-t Data Posttest

t_{tabel}	t_{hitung}	Nilai p	Keterangan
1,677	2,113	0,040	Signifikan

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil penghitungan *uji-t* menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar 0,040 yang artinya kurang dari 0,05. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dengan hasil belajar kelompok kontrol.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas bahwa model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika bilangan romawi.

Terbukti dari hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar *pretest* pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen terdapat perbedaan. Nilai rata-rata pada kelompok kontrol adalah 56,6 sedangkan pada kelompok eksperimen 47.

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh beberapa hal. Penyebab tersebut bisa berasal dari faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal sendiri berasal dari dalam diri siswa itu sendiri yaitu siswa sudah beranggapan bahwa matematika itu pelajaran yang sulit dipahami. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri yaitu cara mengajar yang membosankan, kurangnya pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan faktor tersebut peneliti melakukan penelitian pada hasil belajar matematika siswa materi bilangan romawi melalui penggunaan model pembelajaran *make a match* dengan bantuan kartu bilangan romawi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *make a match* terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan model *make a match* dengan bantuan kartu bilangan romawi lebih berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan mengajar dengan metode ceramah tanpa menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan tanpa bantuan media. Pengaruh tersebut ditunjukkan dari adanya peningkatan nilai rata-rata dari *posttest*. Hasil *posttest* pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan dari hasil *pretest* sebesar 47 setelah diadakannya *treatment* hasil *posttest* menjadi 89,7.

Sedangkan pada kelompok kontrol nilai *pretest* sebesar 56,6 dan nilai *posttest* mengalami peningkatan menjadi 86.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Setelah diadakannya *treatment* pada kelompok eksperimen dapat disimpulkan bahwa metode *make a match* dengan bantuan kartu bilangan dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi bilangan romawi. Hal ini dapat dilihat dari hasil *posttest* antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.

Adanya peningkatan hasil belajar tersebut dikarenakan model pembelajaran *make a match* memiliki sifat pengalaman belajar secara langsung untuk lebih dapat mengingat materi yang diajarkan. Menurut Anita Lie (2008: 56) model pembelajaran tipe *make a match* atau bertukar pasangan merupakan teknik belajar yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama atau memberi pengalaman langsung dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Djumiati dalam jurnal Ayu Febriana Volum 1, nomer 2, tahun 2011 bahwa model *make a match* model pembelajaran yang menuntut anak didik aktif dalam pembelajaran, keterampilan-keterampilan mulai dari tingkat awal maupun tingkat mahir yang dimiliki anak didik akan terlibat dalam pembelajaran.

Selain menggunakan model *make a match*, penelitian ini juga menggunakan bantuan kartu bilangan romawi. Kartu bilangan romawi ini bertujuan untuk memberikan gambaran nyata kepada siswa, selain itu kartu bilangan romawi ini juga memudahkan siswa untuk memahami materi. Kartu bilangan romawi ini juga bisa digunakan untuk bermain mencari pasangan.

Dengan menggunakan model pembelajaran ini, siswa lebih aktif dan lebih antusias mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi tidak merasa bosan Karena siswa bisa belajar sambil bermain. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang juga menggunakan model *make a match* . penelitian yang dilakukan oleh Ayu Febriana (2011) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang” menunjukkan bahwa model pembelajaran *make a match* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Figita Afrilya, dkk (2012) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Koopertif *Make A Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika” menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika kelas IV Sekolah Dasar Negeri Pasirlaja 1 Kabupaten Bogor pada semester 1 tahun pelajaran 2012/2013 dengan materi operasi hitung bilangan. Hal ini ditunjukkan dari hasil belajar siswa yang meningkat.

Ridwa Eka Saputra, dkk (2013) juga melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar” menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *make a match* dapat

meningkatkan hasil belajar, kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas, dan perubahan perilaku siswa pada mata pelajaran Matematika tentang adaptasi operasi hitung bilangan bulat, di kelas IV C Sekolah Dasar Negeri Bojonggede 03 Kab.Bogor pada semester II Tahun Pelajaran 2012/2013.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas hampir sama dengan penelitian yang dilakukan peneliti mengenai pengaruh model *make a match* terhadap hasil belajar matematika materi bilangan romawi. Hasil belajar siswa yang dijadikan sampel oleh peneliti mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil belajar sebelum dilakukan pembelajaran menggunakan model *make a match*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dikatakan bahwa model *make a match* sesuai digunakan untuk membelajarkan materi bilangan pada siswa kelas IV SD. Hal tersebut karena model *make a match* memberi pengalaman pembelajaran secara langsung dan menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran, selain itu model *make a match* sendiri membantu siswa untuk saling bekerja sama dengan temannya.

Kelebihan dari penelitian ini adalah tidak memerlukan biaya yang besar. Kartu bilangan bisa dibuat dengan memanfaatkan kertas yang sudah tidak terpakai. Namun, penelitian ini juga masih memiliki kelemahan. Kelemahan tersebut adalah keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti sehingga belum maksimal dalam menerapkan model pembelajaran ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah model pembelajaran *make a match* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika materi bilangan romawi pada siswa kelas IV SDN 02 Bukur Tahun Ajaran 2015/2016. Terbukti dari hasil rata-rata nilai *posttest*, yaitu pada siswa kelas eksperimen yang menerapkan model *make a match* sebesar 89,7 sedangkan kelas kontrol yang menerapkan model ceramah sebesar 86. Perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol dibuktikan melalui uji-t menggunakan teknik *independent-sample t test*. Dari uji yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa nilai signifikan sebesar 0,040 yang artinya kurang dari 0,05. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang pembelajarannya menggunakan model *make a match* dengan siswa yang pembelajarannya hanya menggunakan model ceramah.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru sebagai pengelola kelas hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Dengan begitu banyaknya model pembelajaran yang sedang berkembang saat ini guru hendaknya lebih bersifat terbuka dengan adanya inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Model pembelajaran *make a match* tidak hanya berpengaruh terhadap hasil belajar matematika, peneliti dapat menerapkannya pada mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdusyasyakir. 2007. *Ketika Kyai Mengajar Matematika*. Malang: UIN-Malang Press.
- Afrilya, Figita, dkk. 2012. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match Untuk meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika”. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Pakuan.
- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT Grasindo.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bahri, Syaiful dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Eka, Saputra Ridwan, dkk. 2013. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar”. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Pakuan.
- Febriana, Ayu. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang*. *Jurnal Internasional*. Volume 1 Nomor 2.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pustaka Setia.
- Hermawan, Asep Herry, dkk. 2009. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Heruman. 2010. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mikarsa, dkk. 2008. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya.
- Noor. Juliasnyah. 2011. *Metodologi Penelitian, Skripsi, Tesis, Disertasi dan Karya Ilmiah*. Jakarta : Kencana.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Ridwan, 2010. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

- Rohendi, Dedi dan Walaluddin, dan Ayu, Sri Putri. 2010.” Penerapan Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi”. *Jurnal Internasional*. Volume 3 Nomer 1.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sagala Syaiful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Kampus Besar Bahasa Indonesia.
- Saifuddin, Azwar. 2013. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Salma, Dwi. 2008. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Kurikulum Dan Pembelajaran: Teori Dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satua Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siregar, Eveline. Hartini Nara. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A.2012. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana.
- Suwangsih, Erna .dkk. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. Upi Press.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Surabaya: Masmmedia Buana Pustaka.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran, Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Tarigan, Daitin. 2014. “Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang”. *Jurnal Internasional*. Volume 5 Nomor 1.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.

LAMPIRAN



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi : Bimbingan & Konseling /Strata 1
 (Terakreditasi "B" SK. BAN-PT No: 003/BAN-PT/Ak-XIV/S1/V/2011)
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG - PAUD) /Strata 1
 (Terakreditasi "C" SK BAN-PT No: 024/BAN-PT/Ak-XV/S1/VIII/2012)
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) /Strata 1
 (Terakreditasi "C" SK BAN-PT No: 403/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2014)

Jl. Tidar No. 21 Magelang 56126 Telp. (0293) 362082 psw 119 Fax. 361004

Nomor : 344/FKIP/II.3.AU/F/2016
 Lampiran : 1 bendel
 Perihal : **IJIN PENELITIAN UNTUK SKRIPSI**

Kepada
 Yth. Kepala SD Negeri 02 Bukur Pekalongan
 Di

Kab. Pekalongan

Assalamu'alaikum wr wb

Disampaikan dengan hormat bahwa, guna penyelesaian studi program strata satu (sarjana) diperlukan penulisan skripsi. Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon ijin bagi mahasiswa berikut guna melaksanakan penelitian di instansi yang Bapak/ Ibu pimpin.

Nama Mahasiswa : Kiki Anggraeni
 N P M : 12.0305.0008
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD 02 Bukur Kabupaten Pekalongan
 Lokasi / Obyek : SD Negeri 02 Bukur Pekalongan
 Waktu Pelaksanaan : 1 Maret 2016 – 31 Mei 2016

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini kami lampirkan proposal / rancangan skripsi. Demikian atas ijin dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr wb

Magelang, 17 Februari 2016
 Dekan,



[Signature]
 Drs. H. Subiyanto, M.Pd.
 NIP. 19570807 198303 1 002



**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
BOJONG
SD NEGERI 02 BUKUR**

Alamat : Jl. Desa Bukur Kec. Bojong Kab. Pekalongan 51156

SURAT KETERANGAN

Nomor: 913 / 31 /2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 2 Bukur Pekalongan

Nama : BASUKI, S.Pd. SD.

NIP : 19630810 198508 1 001

Jabatan : Kepala Sekolah

Alamat : Jl. Desa Bukur Kec. Bojong Kab. Pekalongan

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Kiki Anggraeni

NPM : 12.0305.0008

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A*

MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR

MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDN 02 BUKUR

KABUPATEN PEKALONGAN

Lokasi atau objek : SD Negeri 02 Bukur Pekalongan

Waktu Pelaksanaan : 1 Maret 2016 – 31 Mei 2016

Nama tersebut di atas adalah mahasiswa Universitas Muhammadiyah Magelang yang telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 02 Bukur Pekalongan pada bulan April sampai Juni 2016.

Demikian surat keterangan penelitian ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Bukur, 13 Juni 2016

Kepala Sekolah,

BASUKI, S.Pd. SD.

NIP : 1630810 198508 1 001

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber/ Bahan/ Alat
					Jenis Tagihan	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
7.2 Menyatakan bilangan cacah sebagai bilangan Romawi dan sebaliknya	Lambang Bilangan Romawi = Bilangan Cacah	<ul style="list-style-type: none"> o Rasa ingin tahu , o Mandiri, o Kreatif, o Kerja keras, o Disiplin, o Demokratis , o Tanggung-jawab , o Menghargai Prestasi 	Menjelaskan cara membaca dan menuliskan Lambang Bilangan Romawi = Bilangan Cacah Mencontohkan langkah membaca dan menuliskan Lambang Bilangan Romawi= Bilangan Cacah	Menerapkan Lambang Bilangan Romawi dalam kehidupan sehari-hari= Bilangan Cacah Membaca dan menuliskan lambang bilangan Romawi= Bilangan Cacah	Tugas Individu dan Kelompok	Laporan buku pekerjaan rumah	Latihan dari guru	4 jp	7.1 Mengenal lambang bilangan Romawi

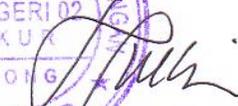
Magelang, April 2016

Guru Kelas



Yustina Elyanti, S.Pd.SD.
NIP. 19781225 200801 2 010

Kepala Sekolah



Basuki, S.Pd.SD.

NIP. 19630810 198508 1 001

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri Bukur 02
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : IV/2
Alokasi Waktu : 6 x pertemuan

I. Standar Kompetensi

7. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah.

II. Kompetensi Dasar

7.1 Mengenal lambang bilangan romawi.

7.2 Menyatakan bilangan cacah sebagai bilangan romawi dan sebaliknya.

III. Indikator

A. Kognitif

1. Proses

- a. Mengidentifikasi lambang bilangan romawi.
- b. Menulis lambang bilangan romawi.
- c. Mengubah lambang bilangan romawi.

2. Produk

- a) Menunjukkan lambang bilangan romawi.
- b) Membaca lambang bilangan romawi.
- c) Mengurutkan lambang bilangan romawi.

B. Afektif

1. Karakter

- a) Jujur dalam mengerjakan tugas.
- b) Kerjasama dalam mengerjakan tugas.

- c) Disiplin dalam mengikuti pembelajaran.
- d) Bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.

2. Keterampilan Sosial

- a) Saling menghargai pendapat teman.
- b) Membantu teman saat sedang kesulitan.
- c) Keberanian dalam bertanya.
- d) Berperan aktif dalam diskusi.

C. Psikomotorik

- a. Mengikuti pembelajaran dengan tertib.
- b. Mengerjakan tugas dengan tepat waktu.

IV. Tujuan Pembelajaran

A. Kognitif

1. Proses
 - a. Melalui ceramah, siswa dapat mempelajari lambang bilangan romawi.
 - b. Melalui demonstrasi, siswa dapat mengidentifikasi lambang bilangan romawi.
 - c. Melalui demonstrasi, siswa dapat menulis lambang bilangan romawi.
2. Produk
 - a) Melalui Tanya jawab, siswa dapat menunjukkan lambang bilangan romawi.
 - b) Melalui penugasan, siswa dapat mengurutkan lambang bilangan romawi.
 - c) Melalui penugasan, siswa dapat membaca lambang bilangan romawi.

B. Afektif

1. Karakter
 - a) Melalui penugasan, siswa mampu bertanggung jawab mengumpulkan tugas tepat waktu.
 - b) Melalui diskusi, siswa dapat bekerja sama dengan baik.
 - c) Melalui penugasan, siswa dapat bersikap jujur dalam mengerjakan tugas.
2. Keterampilan sosial
 - a) Melalui diskusi, siswa dapat menghargai pendapat teman.
 - b) Melalui penugasan, siswa dapat membantu teman yang mengalami kesulitan.

c) Melalui diskusi, siswa dapat menyampaikan pendapat.

C. Psikomtoik

1. Melalui demonstrasi, siswa dapat mengikuti pelajaran dengan tertib.
2. Melalui diskusi, siswa dapat mengerjakan tugas dengan rapi.

V. Materi Pokok

1. Mengetahui lambang bilangan romawi (*terlampir*).
2. Mengubah bilangan romawi (*terlampir*).
3. Aturan penulisan lambang bilangan romawi (*terlampir*).
4. Penjumlahan dan pengurangan bilangan romawi (*terlampir*).

VI. Model dan Metode Pembelajaran

Model : *Make A Match*

Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, dan penugasan.

VII. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
1. Pra Kegiatan (apersepsi ± 10 menit)	a. Siswa mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa	10 menit	Religius	Ceramah
	b. Apersepsi, siswa bersama dengan guru melakukan Tanya jawab tentang kegiatan sehari-hari siswa yang berhubungan dengan bilangan romawi.		Rasa ingin tahu	Tanya jawab
	c. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dipelajari		Rasa ingin tahu	Ceramah
2. Kegiatan Inti (60 menit)	Tahap II menyajikan materi	10 menit	Disiplin	Ceramah
	a. Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi tentang bilangan romawi. (Mengamati) b. Siswa melakukan Tanya jawab bersama dengan guru mengenai materi tentang bilangan romawi. (Menanya)			
	Tahap III pembentukan kelompok	15 menit	Rasa ingintahu	Ceramah
	a. Semua siswa dalam satu kelas dibagi kedalam dua kelompok.			

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
	<p>b. Masing-masing siswa bergerombol dengan kelompoknya.</p> <p>c. kelompok A adalah kelompok soal, sedangkan kelompok B adalah kelompok jawaban.</p> <p>d. Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban sesuai dengan kelompoknya.</p> <p>e. Guru dan siswa membuat peraturan permainan.</p> <p>f. Guru memberi waktu 10 detik untuk siswa menemukan pasangannya masing masing.</p> <p>g. Siswa yang menemukan pasangannya terlebih dahulu maju kedepan bersama pasangannya.</p> <p>h. Kemudian, kelompok A mendapat kartu jawaban dan kelompok B mendapat kartu soal.</p>		<p>Rasa ingintahu</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Kerjasama</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	<p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p>
	<p>Tahap IV Pemberian Tugas</p> <p>a. Guru memberi tugas berupa lembar evaluasi. yang harus dikerjakan secara individu.</p> <p>b. Setiap siswa mengerjakan tugas yang diberikan.</p> <p>c. Setelah siswa selesai mengerjakan, lembar evaluasi langsung dikumpulkan.</p> <p>Tahap V Evaluasi</p> <p>a. Guru mengoreksi ulang jawaban siswa.</p> <p>b. Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa.</p>	<p>15 menit</p> <p>10 menit</p>	<p>Disiplin</p> <p>Disiplin</p> <p>Ketelitian</p> <p>Ketelitian</p>	<p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p> <p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p>
	<p>Tahap VI Kesimpulan</p> <p>a. Siswa bersama guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. (konfirmasi)</p> <p>b. Guru memberi penguatan. (konfirmasi)</p>	10 menit	<p>Rasa ingin tahu</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	<p>Ceramah</p> <p>Tanya jawab</p>
3. Kegiatan Penutup (interalisasi dan refleksi)	<p>a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran.</p> <p>b. Guru mengakhiri pembelajaran</p>	<p>5 menit</p> <p>5 menit</p>	<p>Rasa ingin tahu</p> <p>Religius</p>	<p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p>

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
± 10 menit)	dengan salam.			

Pertemuan 2

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
1. Pra Kegiatan (apersepsi ± 10 menit)	a. Siswa mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa	10 menit	Religius	Ceramah
	b. Apersepsi, siswa bersama dengan guru melakukan Tanya jawab tentang kegiatan sehari-hari siswa yang berhubungan dengan bilangan romawi.		Rasa ingin tahu	Tanya jawab
	c. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dipelajari		Rasa ingin tahu	Ceramah
2. Kegiatan Inti (60 menit)	Tahap II menyajikan materi a. Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi tentang pengenalan bilangan romawi. (Mengamati) b. Siswa melakukan Tanya jawab bersama dengan guru mengenai materi tentang bilangan romawi. (Menanya)	10 menit	Disiplin Rasa ingin tahu	Ceramah Tanya jawab
	Tahap III pembentukan kelompok a. Semua siswa dalam satu kelas dibagi kedalam dua kelompok. b. Masing-masing siswa bergerombol dengan kelompoknya. c. kelompok A adalah kelompok soal, sedangkan kelompok B adalah kelompok jawaban. d. Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban sesuai dengan kelompoknya. e. Guru dan siswa membuat peraturan permainan. f. Guru memberi waktu 10 detik untuk siswa menemukan	15 menit	Rasa ingintahu Rasa ingintahu Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu Rasa ingin	Ceramah Tanya jawab Ceramah Demonstrasi Demonstrasi Demonstra

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
	<p>pasangannya masing masing.</p> <p>g. Siswa yang menemukan pasangannya terlebih dahulu maju kedepan bersama pasangannya.</p> <p>h. Kemudian, kelompok A mendapat kartu jawaban dan kelompok B mendapat kartu soal.</p>		<p>tahu</p> <p>Kerjasama</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	<p>si</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p>
	<p>Tahap IV Pemberian Tugas</p> <p>a. Guru memberi tugas berupa lembar evaluasi. yang harus dikerjakan secara individu.</p> <p>b. Setiap siswa mengerjakan tugas yang diberikan.</p> <p>c. Setelah siswa selesai mengerjakan, lembar evaluasi langsung dikumpulkan.</p> <p>Tahap V Evaluasi</p> <p>a. Guru mengoreksi ulang jawaban siswa.</p> <p>b. Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa.</p>	<p>15 menit</p> <p>10 menit</p>	<p>Disiplin</p> <p>Disiplin</p> <p>Disiplin</p> <p>Ketelitian</p> <p>Ketelitian</p>	<p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p> <p>Penugasan</p> <p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p>
	<p>Tahap VI Kesimpulan</p> <p>a. Siswa bersama guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. (konfirmasi)</p> <p>b. Guru memberi penguatan. (konfirmasi)</p>	10 menit	<p>Rasa ingin tahu</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	<p>Ceramah</p> <p>Tanya jawab</p>
3. Kegiatan Penutup (interalisasi dan refleksi ± 10 menit)	<p>a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran.</p> <p>b. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.</p>	<p>5 menit</p> <p>5 menit</p>	<p>Rasa ingin tahu</p> <p>Religius</p>	<p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p>

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
1. Pra Kegiatan (apersepsi ± 10 menit)	a. Siswa mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa	10 menit	Religius	Ceramah
	b. Apersepsi, siswa bersama dengan guru melakukan Tanya jawab tentang kegiatan sehari-hari siswa yang berhubungan dengan bilangan romawi.		Rasa ingin tahu	Tanya jawab
	c. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dipelajari		Rasa ingin tahu	Ceramah
2. Kegiatan Inti (60 menit)	Tahap II menyajikan materi a. Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi tentang mengubah bilangan romawi ke bilangan cacah. (Mengamati) b. Siswa melakukan Tanya jawab bersama dengan guru mengenai materi tentang mengubah bilangan romawi ke bilangan cacah. (Menanya)	10 menit	Disiplin Rasa ingin tahu	Ceramah Tanya jawab
	Tahap III pembentukan kelompok a. Semua siswa dalam satu kelas dibagi kedalam dua kelompok. b. Masing-masing siswa bergerombol dengan kelompoknya. b. kelompok A adalah kelompok soal, sedangkan kelompok B adalah kelompok jawaban. c. Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban sesuai dengan kelompoknya. d. Guru dan siswa membuat peraturan permainan. e. Guru memberi waktu 10 detik untuk siswa menemukan pasangannya masing masing. f. Siswa yang menemukan pasangannya terlebih dahulu maju	15 menit	Rasa ingintahu Rasa ingintahu Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu Kerjasama	Ceramah Tanya jawab Ceramah Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
	kedepan bersama pasangannya. g. Kemudian, kelompok A mendapat kartu jawaban dan kelompok B mendapat kartu soal.		Rasa ingin tahu	Demonstrasi
	Tahap IV Pemberian Tugas a. Guru memberi tugas berupa lembar evaluasi. yang harus dikerjakan secara individu. b. Setiap siswa mengerjakan tugas yang diberikan. c. Setelah siswa selesai mengerjakan, lembar evaluasi langsung dikumpulkan. Tahap V Evaluasi c. Guru mengoreksi ulang jawaban siswa. d. Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa.	15 menit 10 menit	Disiplin Ketelitian Ketelitian	Penugasan Ceramah Ceramah
	Tahap VI Kesimpulan a. Siswa bersama guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. (konfirmasi) b. Guru memberi penguatan. (konfirmasi)	10 menit	Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu	Ceramah Tanya jawab
3. Kegiatan Penutup (internalisasi dan refleksi ± 10 menit)	a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran. b. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.	5 menit 5 menit	Rasa ingin tahu Religius	Tanya jawab Ceramah

Pertemuan 4

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
1. Pra Kegiatan (apersepsi ± 10 menit)	a. Siswa mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa	10 menit	Religius	Ceramah
	b. Apersepsi, siswa bersama dengan guru melakukan Tanya jawab tentang kegiatan sehari-hari siswa yang berhubungan dengan		Rasa ingin tahu	Tanya jawab

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
	bilangan romawi.			
	c. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dipelajari		Rasa ingin tahu	Ceramah
2. Kegiatan Inti (60 menit)	Tahap II menyajikan materi a. Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi tentang cara membaca dan menulis bilangan romawi. (Mengamati) b. Siswa melakukan Tanya jawab bersama dengan guru mengenai materi tentang membaca dan menulis bilangan romawi. (Menanya)	10 menit	Disiplin Rasa ingin tahu Rasa ingintahu	Ceramah Tanya jawab Ceramah
	Tahap III pembentukan kelompok a. Semua siswa dalam satu kelas dibagi kedalam dua kelompok. b. Masing-masing siswa bergerombol dengan kelompoknya. c. kelompok A adalah kelompok soal, sedangkan kelompok B adalah kelompok jawaban. d. Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban sesuai dengan kelompoknya. e. Guru dan siswa membuat peraturan permainan. f. Guru memberi waktu 10 detik untuk untuk siswa menemukan pasangannya masing masing. g. Siswa yang menemukan pasangannya terlebih dahulu maju kedepan bersama pasangannya. h. Kemudian, kelompok A mendapat kartu jawaban dan kelompok B mendapat kartu soal.	15 menit	Rasa ingintahu Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu Kerjasama Rasa ingin tahu	Tanya jawab Ceramah Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
	Tahap IV Pemberian Tugas d. Guru memberi tugas berupa lembar evaluasi. yang harus dikerjakan secara individu. e. Setiap siswa mengerjakan tugas yang diberikan. f. Setelah siswa selesai mengerjakan, lembar evaluasi langsung dikumpulkan.	15 menit	Disiplin	Penugasan
	Tahap V Evaluasi a. Guru mengoreksi ulang jawaban siswa. b. Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa.	10 menit	Disiplin Ketelitian Ketelitian	Penugasan Ceramah Ceramah
	Tahap VI Kesimpulan a. Siswa bersama guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. (konfirmasi) b. Guru memberi penguatan. (konfirmasi)	10 menit	Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu	Ceramah Tanya jawab
3. Kegiatan Penutup (internalisasi dan refleksi ± 10 menit)	a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran. b. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.	5 menit 5 menit	Rasa ingin tahu Religius	Tanya jawab Ceramah

Pertemuan 5

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
1. Pra Kegiatan (apersepsi ± 10 menit)	a. Siswa mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa	10 menit	Religius	Ceramah
	b. Apersepsi, siswa bersama dengan guru melakukan Tanya jawab tentang kegiatan sehari-hari siswa yang berhubungan dengan bilangan romawi.		Rasa ingin tahu	Tanya jawab
	c. Siswa memperhatikan guru		Rasa ingin	Ceramah

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
	menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dipelajari		tahu	
2. Kegiatan Inti (60 menit)	<p>Tahap II menyajikan materi</p> <p>a. Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi tentang penjumlahan bilangan romawi. (Mengamati)</p> <p>b. Siswa melakukan Tanya jawab bersama dengan guru mengenai materi tentang penjumlahan bilangan romawi. (Menanya)</p>	10 menit	<p>Disiplin</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	<p>Ceramah</p> <p>Tanya jawab</p>
	<p>Tahap III pembentukan kelompok</p> <p>a. Semua siswa dalam satu kelas dibagi kedalam dua kelompok.</p> <p>b. Masing-masing siswa bergerombol dengan kelompoknya.</p> <p>c. kelompok A adalah kelompok soal, sedangkan kelompok B adalah kelompok jawaban.</p> <p>d. Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban sesuai dengan kelompoknya.</p> <p>e. Guru dan siswa membuat peraturan permainan.</p> <p>f. Guru memberi waktu 10 detik untuk siswa menemukan pasangannya masing masing.</p> <p>g. Siswa yang menemukan pasangannya terlebih dahulu maju kedepan bersama pasangannya.</p> <p>h. Kemudian, kelompok A mendapat kartu jawaban dan kelompok B mendapat kartu soal.</p>	15 menit	<p>Rasa ingintahu</p> <p>Rasa ingintahu</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Rasa ingin tahu</p> <p>Kerjasama</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	<p>Ceramah</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Demonstrasi</p>

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
	Tahap IV Pemberian Tugas a. Guru memberi tugas berupa lembar evaluasi. yang harus dikerjakan secara individu. b. Setiap siswa mengerjakan tugas yang diberikan. c. Setelah siswa selesai mengerjakan, lembar evaluasi langsung dikumpulkan.	15 menit	Disiplin	Penugasan
	Tahap V Evaluasi a. Guru mengoreksi ulang jawaban siswa. b. Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa.	10 menit	Ketelitian	Ceramah
	Tahap VI Kesimpulan a. Siswa bersama guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. (konfirmasi) b. Guru memberi penguatan. (konfirmasi)	10 menit	Rasa ingin tahu	Ceramah
	a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran. b. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.	5 menit	Rasa ingin tahu	Tanya jawab
3. Kegiatan Penutup (interalisasi dan refleksi ± 10 menit)		5 menit	Religius	Ceramah

Pertemuan 6

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
1. Pra Kegiatan (apersepsi ± 10 menit)	a. Siswa mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa	10 menit	Religius	Ceramah
	b. Apersepsi, siswa bersama dengan guru melakukan Tanya jawab tentang kegiatan sehari-hari siswa yang berhubungan dengan bilangan romawi.		Rasa ingin tahu	Tanya jawab
	c. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dipelajari		Rasa ingin tahu	Ceramah

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
2. Kegiatan Inti (60 menit)	Tahap II menyajikan materi a. Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi tentang pengurangan bilangan romawi. (Mengamati) b. Siswa melakukan Tanya jawab bersama dengan guru mengenai materi tentang pengurangan bilangan romawi. (Menanya)	10 menit	Disiplin Rasa ingin tahu	Ceramah Tanya jawab
	Tahap III pembentukan kelompok a. Semua siswa dalam satu kelas dibagi kedalam dua kelompok. b. Masing-masing siswa bergerombol dengan kelompoknya. c. kelompok A adalah kelompok soal, sedangkan kelompok B adalah kelompok jawaban. d. Guru membagikan kartu soal dan kartu jawaban sesuai dengan kelompoknya. e. Guru dan siswa membuat peraturan permainan. f. Guru memberi waktu 10 detik untuk siswa menemukan pasangannya masing masing. g. Siswa yang menemukan pasangannya terlebih dahulu maju kedepan bersama pasangannya. h. Kemudian, kelompok A mendapat kartu jawaban dan kelompok B mendapat kartu soal.	15 menit	Rasa ingintahu Rasa ingintahu Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu Kerjasama Rasa ingin tahu	Ceramah Tanya jawab Ceramah Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi Demonstrasi
	Tahap IV Pemberian Tugas a. Guru memberi tugas berupa lembar evaluasi. yang harus	15 menit	Disiplin	Penugasan

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
	<p>dikerjakan secara individu.</p> <p>b. Setiap siswa mengerjakan tugas yang diberikan.</p> <p>c. Setelah siswa selesai mengerjakan, lembar evaluasi langsung dikumpulkan.</p> <p>Tahap V Evaluasi</p> <p>a. Guru mengoreksi ulang jawaban siswa.</p> <p>b. Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa.</p>	10 menit	<p>Disiplin</p> <p>Ketelitian</p> <p>Ketelitian</p>	<p>Penugasan</p> <p>Ceramah</p> <p>Ceramah</p>
	<p>Tahap VI Kesimpulan</p> <p>a. Siswa bersama guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. (konfirmasi)</p> <p>b. Guru memberi penguatan. (konfirmasi)</p>	10 menit	<p>Rasa ingin tahu</p> <p>Rasa ingin tahu</p>	<p>Ceramah</p> <p>Tanya jawab</p>
3. Kegiatan Penutup (interalisasi dan refleksi ± 10 menit)	<p>a. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran.</p> <p>b. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.</p>	5 menit 5 menit	<p>Rasa ingin tahu</p> <p>Religius</p>	<p>Tanya jawab</p> <p>Ceramah</p>

VIII. Sumber Belajar

Pustaka Rujukan	Hardi, dkk. 2009. <i>Pandai Berhitung Matematika 4 untuk Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV</i> . Jakarta: CV Haka MJ. Kusdinar, Irwan. 2009. <i>Pintar Matematika Matematika 4 untuk SD/MI Kelas 4</i> . Jakarta: PT Leuser Cita Pustaka.	
Model Peraga	Jam dinding	
Alat Pelajaran	Pensil Penghapus	Papan tulis Buku tulis Spidol

Guru Kelas



Yustina Elyanti, S.Pd.SD.
NIP. 19781225 200801 2 010

Magelang, April 2016

Kepala Sekolah



Basuki, S.Pd.SD.
NIP. 19630810 198508 1 001

Peneliti



Kiki Anggraeni
NIM. 12.0305.0008

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Nama Sekolah : SD Negeri Bukur 02
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : IV/2
Alokasi Waktu : 6 x pertemuan

V. Standar Kompetensi

7. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah.

VI. Kompetensi Dasar

7.1 Mengenal lambang bilangan romawi.

7.2 Menyatakan bilangan cacah sebagai bilangan romawi dan sebaliknya.

VII. Indikator

D. Kognitif

3. Proses

- d. Mengidentifikasi lambang bilangan romawi.
- e. Menulis lambang bilangan romawi.
- f. Mengubah lambang bilangan romawi.

4. Produk

- d) Menunjukkan lambang bilangan romawi.
- e) Membaca lambang bilangan romawi.
- f) Mengurutkan lambang bilangan romawi.

E. Afektif

1. Karakter

- e) Jujur dalam mengerjakan tugas.
- f) Kerjasama dalam mengerjakan tugas.
- g) Disiplin dalam mengikuti pembelajaran.
- h) Bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.

2. Keterampilan Sosial

- e) Saling menghargai pendapat teman.
- f) Membantu teman saat sedang kesulitan.
- g) Keberanian dalam bertanya.
- h) Berperan aktif dalam diskusi.

F. Psikomotorik

- c. Mengikuti pembelajaran dengan tertib.
- d. Mengerjakan tugas dengan tepat waktu.

VIII. Tujuan Pembelajaran

D. Kognitif

1. Proses

- d. Melalui ceramah, siswa dapat mempelajari lambang bilangan romawi.
- e. Melalui demonstrasi, siswa dapat mengidentifikasi lambang bilangan romawi.
- f. Melalui demonstrasi, siswa dapat menulis lambang bilangan romawi.

2. Produk

- d) Melalui Tanya jawab, siswa dapat menunjukkan lambang bilangan romawi.
- e) Melalui penugasan, siswa dapat mengurutkan lambang bilangan romawi.
- f) Melalui penugasan, siswa dapat membaca lambang bilangan romawi.

E. Afektif

1. Karakter

- d) Melalui penugasan, siswa mampu bertanggung jawab mengumpulkan tugas tepat waktu.
 - e) Melalui diskusi, siswa dapat bekerja sama dengan baik.
 - f) Melalui penugasan, siswa dapat bersikap jujur dalam mengerjakan tugas.
2. Keterampilan sosial
- d) Melalui diskusi, siswa dapat menghargai pendapat teman.
 - e) Melalui penugasan, siswa dapat membantu teman yang mengalami kesulitan.
 - f) Melalui diskusi, siswa dapat menyampaikan pendapat.

F. Psikomtoik

1. Melalui demonstrasi, siswa dapat mengikuti pelajaran dengan tertib.
2. Melalui diskusi, siswa dapat mengerjakan tugas dengan rapi.

VIII. Materi Pokok

5. Menenal lambang bilangan romawi (*terlampir*).
6. Mengubah bilangan romawi (*terlampir*).
7. Aturan penulisan lambang bilangan romawi (*terlampir*).
8. Penjumlahan dan pengurangan bilangan romawi (*terlampir*).

IX. Model dan Metode Pembelajaran

Model : PBL (*problem based learning*)

Metode Pembelajaran : Ceramah, tanya jawab, dan penugasan.

X. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
1. Pra Kegiatan (apersepsi ± 10 menit)	a. Siswa mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa	10 menit	Religius	Ceramah
	b. Apersepsi, siswa bersama dengan		Rasa ingin	Tanya

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
	guru melakukan Tanya jawab tentang kegiatan sehari-hari siswa yang berhubungan dengan bilangan romawi.		tahu	jawab
	d. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dipelajari		Rasa ingin tahu	Ceramah
2. Kegiatan Inti (60 menit)	Tahap II menyajikan materi c. Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi tentang pengenalan bilangan romawi. (Mengamati) d. Siswa melakukan Tanya jawab bersama dengan guru mengenai materi tentang pengenalan bilangan romawi. (Menanya)	10 menit	Disiplin Rasa ingin tahu	Ceramah Tanya ja
	Tahap IV Pemberian Tugas d. Guru memberi tugas berupa lembar evaluasi. yang harus dikerjakan secara individu. e. Setiap siswa mengerjakan tugas yang diberikan. f. Setelah siswa selesai mengerjakan, lembar evaluasi langsung dikumpulkan. Tahap V Evaluasi c. Guru mengoreksi ulang jawaban siswa. d. Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa.	15 menit 10 menit	Disiplin Disiplin Disiplin Ketelitian Ketelitian	Penugasan Penugasan Penugasan Ceramah Ceramah
	Tahap VI Kesimpulan c. Siswa bersama guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. (konfirmasi) d. Guru memberi penguatan. (konfirmasi)	10 menit	Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu	Ceramah Tanya jawab
3. Kegiatan Penutup (internalisasi dan refleksi ± 10 menit)	c. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran. d. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.	5 menit 5 menit	Rasa ingin tahu Religius	Tanya jawab Ceramah

Pertemuan 2

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
1. Pra Kegiatan (apersepsi ± 10 menit)	a. Siswa mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa	10 menit	Religius	Ceramah
	b. Apersepsi, siswa bersama dengan guru melakukan Tanya jawab tentang kegiatan sehari-hari siswa yang berhubungan dengan bilangan romawi.		Rasa ingin tahu	Tanya jawab
	e. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dipelajari		Rasa ingin tahu	Ceramah
2. Kegiatan Inti (60 menit)	Tahap II menyajikan materi e. Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi tentang pengenalan bilangan romawi. (Mengamati) f. Siswa melakukan Tanya jawab bersama dengan guru mengenai materi tentang pengenalan bilangan romawi. (Menanya)	10 menit	Disiplin Rasa ingin tahu	Ceramah Tanya ja
	Tahap IV Pemberian Tugas g. Guru memberi tugas berupa lembar evaluasi. yang harus dikerjakan secara individu. h. Setiap siswa mengerjakan tugas yang diberikan. i. Setelah siswa selesai mengerjakan, lembar evaluasi langsung dikumpulkan.	15 menit	Disiplin Disiplin Disiplin	Penugasan Penugasan Penugasan
	Tahap V Evaluasi e. Guru mengoreksi ulang jawaban siswa. f. Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa.	10 menit	Ketelitian Ketelitian	Ceramah Ceramah
	Tahap VI Kesimpulan e. Siswa bersama guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. (konfirmasi) f. Guru memberi penguatan. (konfirmasi)	10 menit	Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu	Ceramah Tanya jawab

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
3. Kegiatan Penutup (internalisasi dan refleksi ± 10 menit)	e. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran.	5 menit	Rasa ingin tahu	Tanya jawab
	f. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.	5 menit	Religius	Ceramah

Pertemuan 3

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
1. Pra Kegiatan (apersepsi ± 10 menit)	d. Siswa mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa	10 menit	Religius	Ceramah
	e. Apersepsi, siswa bersama dengan guru melakukan Tanya jawab tentang kegiatan sehari-hari siswa yang berhubungan dengan bilangan romawi.		Rasa ingin tahu	Tanya jawab
	f. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dipelajari		Rasa ingin tahu	Ceramah
2. Kegiatan Inti (60 menit)	Tahap II menyajikan materi	10 menit	Disiplin Rasa ingin tahu	Ceramah Tanya jawab
	c. Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi tentang mengubah bilangan romawi ke bilangan cacah. (Mengamati) d. Siswa melakukan Tanya jawab bersama dengan guru mengenai materi tentang mengubah bilangan romawi ke bilangan cacah. (Menanya)			
	Tahap IV Pemberian Tugas	15 menit	Disiplin Disiplin	Penugasan Penugasan
	g. Guru memberi tugas berupa lembar evaluasi. yang harus dikerjakan secara individu.			
	h. Setiap siswa mengerjakan tugas yang diberikan. i. Setelah siswa selesai mengerjakan,			

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
	lembar evaluasi langsung dikumpulkan. Tahap V Evaluasi e. Guru mengoreksi ulang jawaban siswa. f. Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa.	10 menit	Ketelitian Ketelitian	Ceramah Ceramah
	Tahap VI Kesimpulan c. Siswa bersama guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. (konfirmasi) d. Guru memberi penguatan. (konfirmasi)	10 menit	Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu	Ceramah Tanya jawab
3. Kegiatan Penutup (interalisasi dan refleksi ± 10 menit)	c. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran.	5 menit	Rasa ingin tahu	Tanya jawab
	d. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.	5 menit	Religius	Ceramah

Pertemuan 4

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
1. Pra Kegiatan (apersepsi ± 10 menit)	d. Siswa mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa	10 menit	Religius	Ceramah
	e. Apersepsi, siswa bersama dengan guru melakukan Tanya jawab tentang kegiatan sehari-hari siswa yang berhubungan dengan bilangan romawi.		Rasa ingin tahu	Tanya jawab
	f. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dipelajari		Rasa ingin tahu	Ceramah
2. Kegiatan Inti (60 menit)	Tahap II menyajikan materi c. Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi tentang membaca dan menulis bilangan romawi. (Mengamati)	10 menit	Disiplin	Ceramah
	d. Siswa melakukan Tanya jawab		Rasa ingin	Tanya

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
	bersama dengan guru mengenai materi tentang membaca dan menulis bilangan romawi. (Menanya)		tahu	jawab
	Tahap IV Pemberian Tugas j. Guru memberi tugas berupa lembar evaluasi. yang harus dikerjakan secara individu. k. Setiap siswa mengerjakan tugas yang diberikan. l. Setelah siswa selesai mengerjakan, lembar evaluasi langsung dikumpulkan. Tahap V Evaluasi c. Guru mengoreksi ulang jawaban siswa. d. Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa.	15 menit 10 menit	Disiplin Ketelitian Ketelitian	Penugasan Ceramah Ceramah
	Tahap VI Kesimpulan c. Siswa bersama guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. (konfirmasi) d. Guru memberi penguatan. (konfirmasi)	10 menit	Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu	Ceramah Tanya jawab
3. Kegiatan Penutup (interalisasi dan refleksi ± 10 menit)	c. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran. d. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.	5 menit 5 menit	Rasa ingin tahu Religius	Tanya jawab Ceramah

Pertemuan 5

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
1. Pra Kegiatan (apersepsi ± 10 menit)	d. Siswa mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa	10 menit	Religius	Ceramah
	e. Apersepsi, siswa bersama dengan guru melakukan Tanya jawab		Rasa ingin tahu	Tanya jawab

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
	tentang kegiatan sehari-hari siswa yang berhubungan dengan bilangan romawi.			
	f. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dipelajari		Rasa ingin tahu	Ceramah
2. Kegiatan Inti (60 menit)	Tahap II menyajikan materi c. Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi tentang penjumlahan bilangan romawi. (Mengamati) d. Siswa melakukan Tanya jawab bersama dengan guru mengenai materi tentang penjumlahan bilangan romawi. (Menanya)	10 menit	Disiplin Rasa ingin tahu	Ceramah Tanya jawab
	Tahap IV Pemberian Tugas d. Guru memberi tugas berupa lembar evaluasi. yang harus dikerjakan secara individu. e. Setiap siswa mengerjakan tugas yang diberikan. f. Setelah siswa selesai mengerjakan, lembar evaluasi langsung dikumpulkan. Tahap V Evaluasi c. Guru mengoreksi ulang jawaban siswa. d. Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa.	15 menit 10 menit	Disiplin Disiplin Ketelitian Ketelitian	Penugasan Penugasan Ceramah Ceramah
	Tahap VI Kesimpulan c. Siswa bersama guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. (konfirmasi) d. Guru memberi penguatan. (konfirmasi)	10 menit	Rasa ingin tahu Rasa ingin tahu	Ceramah Tanya jawab
3. Kegiatan Penutup (interalisasi dan refleksi ± 10 menit)	c. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran. d. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.	5 menit 5 menit	Rasa ingin tahu Religius	Tanya jawab Ceramah

Pertemuan 6

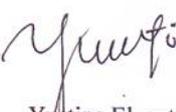
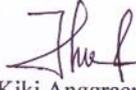
Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
1. Pra Kegiatan (apersepsi ± 10 menit)	d. Siswa mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa	10 menit	Religius	Ceramah
	e. Apersepsi, siswa bersama dengan guru melakukan Tanya jawab tentang kegiatan sehari-hari siswa yang berhubungan dengan bilangan romawi.		Rasa ingin tahu	Tanya jawab
	f. Siswa memperhatikan guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dipelajari		Rasa ingin tahu	Ceramah
2. Kegiatan Inti (60 menit)	Tahap II menyajikan materi c. Siswa memperhatikan guru menyampaikan materi tentang pengurangan bilangan romawi. (Mengamati) d. Siswa melakukan Tanya jawab bersama dengan guru mengenai materi tentang pengurangan bilangan romawi. (Menanya)	10 menit	Disiplin Rasa ingin tahu	Ceramah Tanya jawab
	Tahap IV Pemberian Tugas d. Guru memberi tugas berupa lembar evaluasi. yang harus dikerjakan secara individu. e. Setiap siswa mengerjakan tugas yang diberikan. f. Setelah siswa selesai mengerjakan, lembar evaluasi langsung dikumpulkan.	15 menit	Disiplin Disiplin	Penugasan Penugasan
	Tahap V Evaluasi c. Guru mengoreksi ulang jawaban siswa. d. Guru memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa.	10 menit	Ketelitian Ketelitian	Ceramah Ceramah
	Tahap VI Kesimpulan c. Siswa bersama guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa. (konfirmasi) d. Guru memberi penguatan.	10 menit	Rasa ingin tahu Rasa ingin	Ceramah Tanya

Langkah Pembelajaran	Skenario Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pendidikan Karakter	Metode
	(konfirmasi)		tahu	jawab
3. Kegiatan Penutup (interalisasi dan refleksi ± 10 menit)	c. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran.	5 menit	Rasa ingin tahu	Tanya jawab
	d. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam.	5 menit	Religius	Ceramah

IX. Sumber Belajar

Pustaka Rujukan	1. Hardi, dkk. 2009. <i>Pandai Berhitung Matematika 4 untuk Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV</i> . Jakarta: CV Haka MJ. 2. Kusdinar, Irwan. 2009. <i>Pintar Matematika Matematika 4 untuk SD/MI Kelas 4</i> . Jakarta: PT Leuser Cita Pustaka.	
Model Peraga	2. Jam dinding	
Alat Pelajaran	6. Pensil 7. Penghapus	8. Papan tulis 9. Buku tulis 10. Spidol

Magelang, April 2016

<p>Guru Kelas</p>  <p>Yustina Elyanti, S.Pd.SD. NIP. 19781225 200801 2 010</p>	 <p>Kepala Sekolah</p>  <p>Basuki, S.Pd.SD. NIP. 19630810 198508 1 001</p>
<p>Peneliti</p>  <p>Kiki Anggraeni NIM. 12.0305.0008</p>	

MATERI AJAR

1. Mengenal Lambang Bilangan Romawi

Bilangan romawi berasal dari bangsa Romawi (Italia). Angka romawi dipergunakan hingga saat ini untuk penulisan nomor bab dalam beberapa buku atau karya ilmiah. Pada bilangan cacah terdapat sepuluh angka. Angka tersebut adalah 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9. Bilangan yang lebih besar merupakan gabungan angka tersebut.

Selain bilangan asli, bilangan cacah, bilangan bulat maupun bilangan pecahan yang telah kamu pelajari, satu himpunan bilangan yang akan kita pelajari adalah bilangan romawi. Bilangan romawi tidak banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Mari kita perhatikan contoh berikut.

- a. Merbun tinggal bersama orang tuanya di Jalan Nuri **III** nomor 9.
- b. Daerah Istimewa Yogyakarta dipimpin oleh Sri Sultan Hamengku Buwono **X**.
- c. Memasuki abad **XXI** kita dituntut untuk lebih menguasai teknologi.

Coba kamu perhatikan huruf-huruf yang dicetak tebal pada contoh-contoh kalimat di atas. III, X, XXI merupakan bilangan romawi. Coba kamu sebutkan contoh penggunaan bilangan romawi lainnya kamu ketahui.

Bagaimana lambang bilangan romawi? Secara umum bilangan romawi terdiri dari 7 angka (dilambangkan dengan huruf bilangan tersebut).

Bilangan Romawi	Bilangan Pecahan
I	1
V	5
X	10
L	50
C	100
D	500
M	1000

Untuk bilangan-bilangan yang lain, dilambangkan dengan perpaduan (campuran) dari ke tujuh bilangan tersebut.

2. Mengubah Bilangan Romawi ke Bilangan Cacah

Langkah-langkah mengubah bilangan romawi ke bilangan cacah bilangan :

- Ubahlah bilangan tersebut ke bentuk panjang seperti pada bilangan cacah.
- Tentukan nilai bentuk panjang tersebut menjadi bilangan cacah.
- Jumlahkan bilangan-bilangan tersebut.

Contoh :

$$\begin{aligned} 1) \text{ XXXVI} &= \text{XXX} + \text{VI} \\ &= 30 + 6 \\ &= 36 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 2) \text{ MCMXCIX} &= \text{M} + \text{CM} + \text{XC} + \text{IX} \\ &= 1.000 + 900 + 90 + 9 \end{aligned}$$

3. Mengubah Bilangan Cacah ke Bilangan Romawi

Mengubah bilangan cacah ke bilangan romawi lebih mudah menggunakan cara penjumlahan bentuk panjang. Langkah-langkahnya adalah :

- Ubahlah bilangan cacah ke bentuk panjang.
- Tulislah dengan menggunakan bilangan romawi ke setiap angkanya.
- Gabungkanlah bilangan-bilangan tersebut.

Contoh :

$$\begin{aligned} 1. \ 49 &= 40 + 9 \\ &= \text{XL} + \text{IX} \\ &= \text{XLIX} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 2. \ 794 &= 700 + 90 + 4 \\ &= \text{DCC} + \text{XC} + \text{IV} \\ &= \text{DCCCXCIV} \end{aligned}$$

4. Aturan Penulisan Lambang Bilangan Romawi

Aturan penulisan lambang bilangan romawi adalah sebagai berikut :

- lambang bilangan yang hanya boleh ditulis berurutan paling banyak tiga kali.

Contoh :

$$1) \text{ III} \quad \text{artinya } I + I + I = 1 + 1 + 1 = 3$$

$$2) \text{ XXX artinya } X + X + X = 10 + 10 + 10 = 30$$

- b. Bila lambang yang dinilai lebih kecil di belakang (sebelah kanan), berarti penjumlahan.

Contoh :

$$1) \text{ VII artinya } V + I + I = 5 + 1 + 1 = 7$$

$$2) \text{ XII artinya } X + I + I = 10 + 1 + 1 + 1 = 13$$

- c. Bila lambang bilangan yang lebih kecil terletak di depan (sebelah kiri) berarti pengurangan.

Contoh :

$$1) \text{ IV artinya } V - I = 5 - 1 = 4$$

$$2) \text{ XC artinya } C - X = 100 - 10 = 90$$

- d. Lambang V dan X hanya boleh dikurang satu I, sedangkan L dan C hanya boleh dikurangi satu X. Lambang M DAN D hanya boleh dikurangi satu C.

5. Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Romawi

Contoh :

- a. Adi mempunyai 80 kelereng, kemudian kemudian diberikan kepada adiknya sebanyak 24 buah. Berapa jumlah kelereng Adi sekarang? (tulis dengan lambang bilangan romawi).

Jawab :

$$\text{Kalimat matematikanya adalah } 80 - 24 = 56$$

Lambang bilangan romawi dari 56 adalah LVI

$$\begin{aligned} 2.1.496 &= 1.000 + 400 + 90 + 6 \\ &= 1.000 + (500 - 100) + (100 - 10) + (5 + 1) \\ &= M + CD + XC + IV \\ &= MCDXCVI \end{aligned}$$

Jadi, lambang bilangan Romawi 1.496 adalah MCDXCVI

LEMBAR EVALUASI

Nama Siswa :

Kelas :

Mata Pelajaran : Matematika

Standar Kompetensi

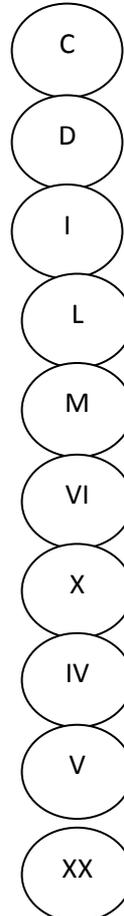
7. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah.

Kompetensi Dasar

7.1 Mengenal lambang bilangan romawi.

Buatlah garis untuk menghubungkan bilangan desimal dengan bilangan romawi yang sesuai !

1
5
10
50
100
500
1000
20
4
6



Kunci Jawaban

No	Jawaban	Skor
1	I	1
2	V	1
3	X	1
4	L	1
5	C	1
6	D	1
7	M	1
8	XX	1
9	IV	1
10	VI	1
Jumlah		10

Skor total = Jumlah benar x 10

LEMBAR EVALUASI

Nama Siswa :

Kelas :

Mata Pelajaran : Matematika

Standar Kompetensi

7. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah.

Kompetensi Dasar

7.2 Menyatakan bilangan cacah sebagai bilangan romawi dan sebaliknya

Kerjakan soal dibawah ini dengan tepat !

1. Bilangan 5 ditulis . . .
2. Bilangan 20 ditulis . . .
3. Bilangan 7 ditulis . . .
4. Bilangan 30 ditulis . . .
5. Bilangan 9 ditulis . . .
6. Bilangan 40 ditulis . . .
7. Bilangan 10 ditulis . . .
8. Bilangan 21 ditulis . . .
9. Bilangan 11 ditulis . . .
10. Bilangan 22 ditulis . . .

Kunci Jawaban

Lembar Evaluasi

No	Jawaban	Skor
1	V	1
2	XX	1
3	VII	1
4	XXX	1
5	IX	1
6	XL	1
7	X	1
8	XXI	1
9	XI	1
10	XXII	1
Jumlah		10

Skor total = Jumlah benar x 10

LEMBAR EVALUASI

Nama Siswa :

Kelas :

Mata Pelajaran : Matematika

Standar Kompetensi

7. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah.

Kompetensi Dasar

7.2 Menyatakan bilangan cacah sebagai bilangan romawi dan sebaliknya

Kerjakan soal dibawah ini dengan tepat !

1. Bilangan VIII ditulis
2. Bilangan XXVII ditulis . . .
3. Bilangan IX ditulis . . .
4. Bilangan XXIX ditulis . . .
5. Bilangan XII ditulis . . .
6. Bilangan XXX ditulis . . .
7. Bilangan XIV ditulis . . .
8. Bilangan XXXI ditulis . . .
9. Bilangan XV ditulis . . .
10. Bilangan XXXIII ditulis . . .

Kunci Jawaban

Lembar Evaluasi

No	Jawaban	Skor
1	8	1
2	27	1
3	9	1
4	12	1
5	IX	1
6	30	1
7	14	1
8	31	1
9	15	1
10	23	1
Jumlah		10

Skor total = Jumlah benar x 10

LEMBAR EVALUASI

Nama Siswa :

Kelas :

Mata Pelajaran : Matematika

Standar Kompetensi

7. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah.

Kompetensi Dasar

7.2 Menyatakan bilangan cacah sebagai bilangan romawi dan sebaliknya

Kerjakan soal dibawah ini dengan tepat !

1. XIV = ... + ... - ... = ...
2. XXV = ... + ... + ... = ...
3. LXI = ... + ... + ... = ...
4. LIX = ... + ... - ... = ...
5. LXX = ... + ... + ... = ...
6. XVI = ... + ... + ... = ...
7. LXIII = ... + ... + ... + ... + ... = ...
8. XXIX = ... + ... + ... + ... - ... = ...
9. LX = ... + ... + ... = ...
10. CIX = ... + ... + ... - ... = ...

Kunci Jawaban

Lembar Evaluasi

No	Jawaban	Skor
1	$10 + (10 - 4) = 14$	1
2	$10 + 10 + 5 = 25$	1
3	$50 + 10 + 1 = 61$	1
4	$50 + (10 - 1) = 59$	1
5	$50 + 10 + 10 = 70$	1
6	$10 + 5 + 1 = 16$	1
7	$50 + 10 + 3 = 63$	1
8	$10 + 10 + (10 - 1) = 29$	1
9	$50 + 10 = 60$	1
10	$100 + (10 - 1) = 109$	1
Jumlah		10

Skor total = Jumlah benar x 10

LEMBAR EVALUASI

Nama Siswa :

Kelas :

Mata Pelajaran : Matematika

Standar Kompetensi

7. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah.

Kompetensi Dasar

7.2 Menyatakan bilangan cacah sebagai bilangan romawi dan sebaliknya

Kerjakan soal dibawah ini dengan tepat !

1. Manakah yang lebih besar, XVI atau XIV?
2. II, V, VII, X, ..., ..., ...
Tuliskan 3 bilangan selanjutnya.
3. XI XXIV XLIII XIX XLI
Urutkan bilangan Romawi tersebut dari yang terbesar.
4. Ibu mempunyai koleksi gelas antik. Gelas ibu dibagi nomor Romawi sesuai urutan membelinya. Gelas ibu yang ke-49 adalah gelas termahal. Tuliskan bilangan Romawi untuk gelas termahal ibu.
5. Isilah titik-titik dengan bilangan asli.
 - a. LXVII
 - b. XII
6. Umur kakek Iwan 73 tahun
7. Kota Suka Maju memperingati hari ulang tahunnya yang ke 245.
8. Sulawesi Barat adalah Propinsi ke 33 di Indonesia
9. Jumlah siswa kelas empat SD Harapan Indonesia ada 367 orang.
10. Peserta lomba lari maraton ada 213 orang.

Kunci Jawaban

Lembar Evaluasi

No	Jawaban	Skor
1	XVI	1
2	XIII, XVI, XIX	1
3	43, 41, 24, 19, 11	1
4	XLIX	1
5	a. 67 b. 12	1
6	LXXIII	1
7	CCXLV	1
8	XXXIII	1
9	CCCLXVII	1
10	CCXIII	1
Jumlah		10

Skor total = Jumlah benar x 10

LEMBAR EVALUASI

Nama Siswa :

Kelas :

Mata Pelajaran : Matematika

Standar Kompetensi

7. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah.

Kompetensi Dasar

7.2 Menyatakan bilangan cacah sebagai bilangan romawi dan sebaliknya

Kerjakan soal dibawah ini dengan tepat !

1. Cara penulisan bilangan romawi 39 adalah ...
2. Bilangan 37, 45, dan 29 jika diubah ke dalam bilangan romawi berturut-turut dari terkecil ke terbesar menjadi ...
3. Bilangan XXVI, XIII, dan XXXVI jika diubah ke dalam bilangan asli berturut-turut dari terkecil ke terbesar menjadi ...
4. Alamat rumah Joni di Jalan Merapi Raya nomor 56. Tuliskan dalam bentuk romawi.
5. Ukuran celana jeans kakak adalah 28. Tuliskan dalam bentuk romawi.
6. Perhatikan bilangan romawi LXIII, XCVII, LXIV, LXXXI, C. Urutan bilangan dari yang terkecil sampai terbesar adalah ...
7. Jika sekarang pukul 10.00, 4 jam lagi pukul ... (tuliskan dalam lambang bilangan romawi).
8. Jika sekarang pukul 05.00, 3 jam lagi pukul ...(tuliskan dalam lambang bilangan romawi).
9. Bilangan asli dari LV adalah ...
10. $(5 - 2)$ jika ditulis ke dalam lambang bilangan romawi menjadi ...

Kunci Jawaban

Lembar Evaluasi

No	Jawaban	Skor
1	XXXIX	1
2	XXIX, XXXVII, XLV	1
3	13, 26, 36	1
4	LVI	1
5	XXVIII	1
6	LXIII, LXIV, LXXXI, XCVII, C	1
7	XIV	1
8	VIII	1
9	55	1
10	3	1
Jumlah		10

Skor total = Jumlah benar x 10

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar !

1. Di bawah ini yang melambangkan bilangan romawi 12 adalah.....
 - a. XII
 - b. V
 - c. VII
 - d. II
2. Bilangan romawi dari L adalah.....
 - a. 500
 - b. 50
 - c. 5.000
 - d. 5
3. Lambang bilangan romawi dari 33 adalah.....
 - a. XXXIII
 - b. XXXIIIV
 - c. XXXVIII
 - d. XXX
4. Lambang bilangan romawi dari 90 adalah.....
 - a. C
 - b. CX
 - c. XC
 - d. X
5. Umur kakek saya LXXIV tahun. Lambang bilangan desimalnya adalah

 - a. 64
 - b. 74
 - c. 84
 - d. 94

6. Lambang bilangan untuk MCML adalah
 - a. 1095
 - b. 1905
 - c. 1950
 - d. 1590
7. Lambang bilangan romawi dari 119 adalah.....
 - a. CIX
 - b. CXI
 - c. IXC
 - d. CMC
 - c.

8. Urutkan bilangan romawi dibawah ini dari terkecil ke terbesar.....
- a. VIII, X, XIV, XVI c. IX, III, IV, dan VIII
b. VIII, IX, X, XI d. III, IV, VIII, dan IX
9. Urutkan bilangan dibawah ini dari terbesar ke terkecil.....
- a. V, VI, VII c. X, IX, XI
b. III, II, IV d. VII, VI, V
10. Urutkan bilangan desimal ini 3, 5, 8, dan 9 ke dalam bilangan romawi.....
- a. III, IV, VIII, dan IX c. IX, III, IV, dan VIII
b. IV, VIII, IX, dan III d. VIII, IX, V, dan III
11. Urutkan bilangan 8, 3, 5, 10 dari terkecil ke terbesar menggunakan bilangan romawi
- a. X, V, III, VIII c. III, V, VIII, X
b. VIII, III, V, X d. V, VIII, III, X
12. Urutkan bilangan romawi II, VI, IV, VII dari terbesar ke terkecil
- a. II, IV, VI, VII c. VII, II, VI, IV
b. II, VI, VII, IV d. VII, IV, VI, II
13. Urutan bilangan romawi yang benar
- a. II, IV, V, VI c. VI, VII, X, IX
b. II, III, V, VI d. II, III, IV, V
14. Urutkan bilangan romawi dari terbesar ke terkecil
- a. X, XI, XII, XIII c. I, III, II, IV
b. V, IV, VI, VIII d. I, II, IV, VI
15. Berikut cara penulisan bilangan Romawi yang salah, **kecuali**
- a. $4 = I + I + I + I = IIII$ c. $. 40 = 10 + 10 + 10 + 10 = XXXX$
b. $9 = 5 + 4 = VIIII$ d. $29 = 10 + 10 + (10 - 1) = XXIX$
16. $5 + 1 = 6$, bila ditulis dengan menggunakan bilangan romawi adalah.....
- a. $I + V = IV$ c. $V + I = VI$
b. $X + I = XI$ d. $I + X = IX$
17. MCMXC jika dituliskan dalam bilangan asli menjadi
- a. 1980 c. 1990
b. 1985 d. 1995

36. IV=V-1 dibaca

aa 4 c. 3

ab 5 d. 2

37. CXI dibaca

aa 19 c. 120

ab 119 d. 121

38. Ani tinggal di Jalan Mawar X No 39. X dibaca

a. 10 c. 11

b. 9 d. 110

39. XII = X + II, dibaca

aa 11 c. 12

ab 10 d. 9

40. MDLV dibaca

aa 1.555 c. 1.515

ab 5.515 d. 5.15

Kunci Jawaban

- | | |
|-------|-------|
| 1. A | 21. A |
| 2. B | 22. A |
| 3. A | 23. A |
| 4. C | 24. B |
| 5. B | 25. C |
| 6. C | 26. A |
| 7. B | 27. A |
| 8. C | 28. C |
| 9. D | 29. C |
| 10. A | 30. D |
| 11. C | 31. A |
| 12. D | 32. B |
| 13. D | 33. B |
| 14. A | 34. B |
| 15. D | 35. C |
| 16. C | 36. A |
| 17. C | 37. B |
| 18. D | 38. A |
| 19. D | 39. C |
| 20. A | 40. A |

Nama :

Kelas :

Berilah tanda silang (X) pada jawaban yang benar !

1. Di bawah ini yang melambangkan bilangan romawi 12 adalah.....
 - a. XII
 - b. V
 - c. VII
 - d. II
2. Bilangan romawi dari L adalah.....
 - a. 500
 - b. 50
 - c. 5.000
 - d. 5
3. Lambang bilangan romawi dari 33 adalah.....
 - a. XXXIII
 - b. XXXIIIIV
 - c. XXXVIII
 - d. XXX
4. Lambang bilangan romawi dari 90 adalah.....
 - a. C
 - b. CX
 - c. XC
 - d. X
5. Umur kakek saya LXXIV tahun. Lambang bilangan desimalnya adalah
 - a. 64
 - b. 74
 - c. 84
 - d. 94
6. Lambang bilangan untuk MCML adalah
 - a. 1095
 - b. 1905
 - c. 1950
 - d. 1590
7. Urutkan bilangan romawi dibawah ini dari terkecil ke terbesar *kecuali*.....
 - a. VIII, X, XV, XVI
 - b. VIII, IX, X, XI
 - c. IX, III, IV, dan VIII
 - d. IV, III, VIII, dan IX
8. Urutkan bilangan dibawah ini dari terbesar ke terkecil.....
 - a. V, VI, VII
 - b. III, II, IV
 - c. X, IX, XI
 - d. VII, VI, V

9. Urutkan bilangan romawi II, VI, IV, VII dari terbesar ke terkecil
- a. II, IV, VI, VII c. VII, II, VI, IV
b. II, VI, VII, IV d. VII, VI, IV, II
10. Urutan bilangan romawi yang benar
- a. II, IV, V, VI c. VI, VII, X, IX
b. II, III, V, VI d. II, III, IV, V
11. Urutkan bilangan romawi dari terbesar ke terkecil
- a. XIII, XII, XI, X c. I, III, II, IV
b. V, IV, VI, VIII d. I, II, IV, VI
12. Berikut cara penulisan bilangan Romawi yang salah, **kecuali**
- a. $4 = I + I + I + I = IIII$ c. $. 40 = 10 + 10 + 10 + 10 = XXXX$
b. $9 = 5 + 4 = VIII$ d. $29 = 10 + 10 + (10 - 1) = XXIX$
13. $5 + 1 = 6$, bila ditulis dengan menggunakan bilangan romawi adalah.....
- a. $I + V = IV$ c. $V + I = VI$
b. $X + I = XI$ d. $I + X = IX$
14. MCMXC jika dituliskan dalam bilangan asli menjadi
- a. 1980 c. 1990
b. 1985 d. 1995
15. Umur Bela sekarang 24. Bila ditulis dengan bilangan romawi adala.....
- a. XXVI c. XXIII
b. XXVII d. XXIV
16. Penulisan bilangan Romawi yang benar adalah
- a. $17 = XVII$ c. $71 = XLVII$
b. $48 = XXXXVIII$ d. $68 = XLVIII$
17. Hasil dari $III + VI$ adalah.....
- a. IX c. X
b. XI d. VIII
18. Hasil dari $XIV + XXV =$
- a. XXXIX c. LV
b. LIXI d. MC

28. DCCIX dibaca

a. 790

c. 709

b. 970

d. 907

29. IV=V-1 dibaca

a. 4

c. 3

b. 5

d. 2

30. XII = X + II, dibaca

a. 11

c. 12

b. 10

d. 9

Kunci Jawaban

- | | |
|-------|-------|
| 1. A | 16. A |
| 2. B | 17. A |
| 3. A | 18. A |
| 4. C | 19. A |
| 5. B | 20. C |
| 6. C | 21. A |
| 7. C | 22. A |
| 8. D | 23. C |
| 9. D | 24. C |
| 10. B | 25. B |
| 11. A | 26. B |
| 12. D | 27. B |
| 13. C | 28. C |
| 14. C | 29. A |
| 15. D | 30. C |

LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

A. TUJUAN

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat dan masukan dari Bapak/Ibu tentang kevalidan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dikembangkan.

B. PETUNJUK PENILAIAN

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dikembangkan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan cara member tanda *ceklist* (✓) pada kolom sesuai dengan pilihan penskoran yang tersedia. Penskoran dilakukan dengan menggunakan tipe *rating scale*.

Makna skala penskoran adalah

- 1 (sangat tidak baik) dengan simbol (STB)
 - 2 (tidak baik) dengan simbol (TB)
 - 3(cukup) dengan simbol(C)
 - 4 (baik) dengan simbol (B)
 - 5 (sangat baik) dengan simbol (SB)
3. Mohon Bapak/Ibu memberikan masukan pada kolom yang tersedia.

**LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

NO	ASPEK DINILAI	DESKRIPTOR	NILAI RPP				
			5	4	3	2	1
A	Kesesuaian SK, KD, dan Indikator	1 Kesesuaian SK dengan materi ajar	✓				
		2 Kesesuaian KD dengan SK	✓				
		3 Kesesuaian indikator untuk mencapai KD	✓				
B	Tujuan Pembelajaran	1 Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator	✓				
		2 Kesesuaian rumusan aspek ABCD dalam penulisan tujuan pembelajaran		✓			
		3 Ketepatan cakupan aspek kognitif dalam penulisan tujuan pembelajaran	✓				
		4 Ketepatan cakupan aspek afektif dalam penulisan tujuan pembelajaran	✓				
		5 Ketepatan cakupan aspek psikomotor dalam penulisan tujuan pembelajaran		✓			
C	Pengembangan materi dan bahan ajar	1 Kebenaran materi pembelajaran secara teoritis		✓			
		2 Kesesuaian materi pembelajaran dalam mendukung ketercapaian KD	✓				
		3 Ketepatan materi pembelajaran dalam bahan ajar secara memadai		✓			
D	Metode Pembelajaran	1 Kesesuaian metode pembelajaran dengan materi ajar	✓				
		2 Ketepatan variasi metode pembelajaran dalam langkah-langkah pembelajaran		✓			
		3 Ketepatan pengaplikasian pendekatan pembelajaran saintifik dalam metode pembelajaran	✓				
		4 Ketepatan pengaplikasian model pembelajaran inovatif dalam metode pembelajaran		✓			
E	Langkah Pembelajaran	1 Ketepatan kegiatan awal dalam mengaitkan kompetensi yang akan dibelajarkan dengan kompetensi sebelumnya	✓				
		2 Kesesuaian langkah pembelajaran dengan alokasi waktu yang direncanakan	✓				
		3 Kesesuaian dalam menjabarkan kegiatan inti dengan tahapan pencapaian KD	✓				
		4 Ketepatan dalam merancang inti pembelajaran yang berfokus pada siswa	✓				
		5 Kejelasan inti pembelajaran untuk member	✓				

NO	ASPEK DINILAI	DESKRIPTOR	NILAI RPP				
			5	4	3	2	1
		kesempatan siswa bekerja sama dengan teman	✓				
		6 Ketepatan merancang inti pembelajaran yang berfokus pada metode yang rinci		✓			
		7 Ketepatan merancang inti pembelajaran yang berfokus pada karakter yang rinci	✓				
F	Sumber Belajar	1 Kesesuaian sumber belajar untuk mendukung tercapainya KD	✓				
		2 Kesesuaian penulisan sumber rujukan dengan tata tulis ilmiah	✓				
G	Penilaian	1 Kesesuaian alat penilaian untuk mengukur seluruh indikator kognitif	✓				
		2 Kesesuaian alat penilaian untuk mengukur seluruh indikator afektif	✓				
		3 Kesesuaian alat penilaian untuk mengukur seluruh indikator psikomotor	✓				
		4 Kesesuaian rancangan penilaian dengan penilaian otentik		✓			
		5 Kejelasan rubrik penilaian yang digunakan	✓				
		6 Kejelasan pedoman penyekoran yang digunakan	✓				
Jumlah Nilai			142				
Nilai maksimal = 5 x 30 = 150							
Nilai Akhir = (jumlah nilai : nilai maksimal) x 100			94.7				

Kriteria Penilaian

$\bar{X} \geq 126$	Sangat Baik
$102 < \bar{X} \leq 126$	Baik
$78 < \bar{X} \leq 102$	Cukup Baik
$54 < \bar{X} \leq 78$	Tidak Baik
$\bar{X} \leq 54$	Sangat Tidak Baik

Kesimpulan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ini dinyatakan:

1. Sangat layak untuk diuji coba di lapangan
2. Layak untuk diuji coba di lapangan
3. Cukup layak untuk diujicoba di lapangan
4. Tidak layak untuk diuji coba di lapangan
5. Sangat tidak layak untuk diuji coba di lapangan

(Mohon lingkari pernyataan yang sesuai)

Komentar/Saran

PPP siap digunakan.

Magelang, 7 April 2016

Validator



Astuti Mahardika, M.Pd
NIK 138706112

**LEMBAR VALIDASI
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrument ini adalah untuk mengukur kevalidan RPP dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan model *make a match*.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.
2. Makna point validitas adalah 1 (tidak baik); 2 (kurang baik); 3 (cukup baik); 4 (baik); 5 (sangat baik)

C. PENILAIAN

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
I. Perumusan Tujuan Pembelajaran						
	1. Kejelasan standar kompetensi dan kompetensi dasar					✓
	2. Kesesuaian standar kompetensi dan kompetensi dasar dengan tujuan pembelajaran					✓
	3. Ketepatan penjabaran kompetensi dasar kedalam indikator					✓
	4. Kesesuaian indikator dengan tujuan pembelajaran					✓
	5. Kesesuaian indikator dengan tingkat perkembangan siswa					✓
II. Isi yang Disajikan						
	1. Sistematika penyusunan RPP					✓
	2. Kesesuaian urutan kegiatan pembelajaran matematika menggunakan model <i>make a match</i>					✓
	3. Kesesuaian uraian kegiatan siswa dan					✓

	guru untuk setiap tahap pembelajaran dengan aktivitas pembelajaran matematika menggunakan model <i>make a match</i> .					
	4. Kejelasan skenario pembelajaran (tahap-tahap kegiatan pembelajaran: awal, inti, penutup)					✓
	5. Kelengkapan instrumen evaluasi (soal, kunci, pedoman penskoran)				✓	
III.	Bahasa					
	1. Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD					✓
	2. Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	
	3. Kesederhanaan struktur kalimat					✓
IV.	Waktu					
	1. Kesesuaian alokasi waktu yang digunakan					✓
	2. Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran					✓

D. KOMENTAR/SARAN

Rpp perlu dikembangkan lagi

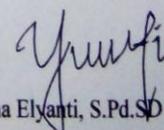
.....

.....

.....

Magelang, 11 April 2016

Validator



Yustina Elyanti, S.Pd.SD

NIP. 19781225 200801 2 010

No item	r_{tabel}	r_{hitung}	Keterangan
1	0,404	0,694	Valid
2	0,404	1,000	Valid
3	0,404	1,000	Valid
4	0,404	0,694	Valid
5	0,404	0,304	Tidak Valid
6	0,404	1,000	Valid
7	0,404	1,000	Valid
8	0,404	1,000	Valid
9	0,404	0,471	Valid
10	0,404	-0,55	Tidak Valid
11	0,404	1,000	Valid
12	0,404	0,192	Tidak Valid
13	0,404	-0,053	Tidak Valid
14	0,404	1,000	Valid
15	0,404	0,694	Valid
16	0,404	0,694	Valid
17	0,404	-0,037	Tidak Valid
18	0,404	0,694	Valid
19	0,404	0,333	Tidak Valid
20	0,404	1,000	Valid
21	0,404	1,000	Tidak Valid

22	0,404	0,280	Tidak Valid
23	0,404	0,694	Valid
24	0,404	0,694	Valid
25	0,404	1,000	Valid
26	0,404	0,258	Tidak Valid
27	0,404	1,000	Valid
28	0,404	1,000	Valid
29	0,404	1,000	Valid
30	0,404	0,471	Valid
31	0,404	0,556	Valid
32	0,404	0,556	Valid
33	0,404	1,000	Valid
34	0,404	1,000	Valid
35	0,404	1,000	Valid
36	0,404	0,694	Valid
37	0,404	0,471	Valid
38	0,404	0,258	Tidak Valid
39	0,404	1,000	Valid
40	0,404	0,556	Valid

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	28	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	28	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.745	41

No	Nama Siswa	No	Nama Siswa
1	Ahmad Miftahul Huda	1	Adinda Riski Amalia
2	Andi Mukti Ali	2	A'isyah Sekarsari
3	Anggi Fitriani	3	Ayu Mudia
4	Ayu Maulidina	4	Cindy Fina Arifinia
5	Bakti Laksono	5	Desi Andini
6	Firda Arilla	6	Evva Aini
7	Herlina	7	Fajar Wijaya Kusuma
8	Krisna Imam Saputra	8	Fazhariza Asyaka Owen
9	Muhammad Zaki Imani	9	Helmi Yusuf
10	Nur Amalina	10	Ibnu Jafar Taufiq
11	Prayetno	11	Iqbal Bayu Pramono
12	Priska Marselina	12	Jasmine Ayuning Sujadi
13	Restu Adista Larasati	13	Kiki Aris Sabillah
14	Rio Ferdinand	14	Miftakhul Janah
15	Septia Riski Nurul Khasanah	15	Mu'afidah
16	Teguh Hadi Santoso	16	Muhammad Rizal
17	Uswatun Khasanah	17	Muhammad Rizki
18	Wawan Budi Santoso	18	Ragil Saputra
19	Winda Iklima	19	Safira Andriani
20	Yuni sri Lestari	20	Shinta Dyah Puspita
21	Yunita Sukma Arum	21	Siti Nurjanah
22	Yuyun Kumala Sari	22	Tini Setiawati
23	Zaenal Abidin	23	Wawan Hidayat
24	Zaka Pradipta Utama	24	Wulansari

Nilai *pre_test* kelompok kontrol dan eksperimen

<i>Pre_test</i> kontrol	<i>Pre_test</i> eksperimen
52	40
61	43
58	55
55	52
52	43
49	40
64	49
58	46
49	55
61	58
58	40
61	43
58	46
52	52
55	46
61	49
49	46
52	55
58	40
61	49
64	43
52	40
55	52
64	49

Nilai *post_test* kelompok kontrol dan eksperimen

<i>Post_test</i> kontrol	<i>Post_test</i> eksperimen
85	82
94	97
91	94
88	76
79	97
85	97
88	100
85	91
91	85
91	88
79	94
94	70
82	88
85	97
82	88
91	94
82	88
85	97
79	85
94	85
82	91
88	88
79	94
85	88

PRETEST KELOMPOK EKSPERIMEN

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pre_eksperimen	24	100.0%	0	.0%	24	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
pre_eksperimen	Mean	47.25	1.155
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 44.86	
		Upper Bound 49.64	
	5% Trimmed Mean	47.08	
	Median	46.00	
	Variance	32.022	
	Std. Deviation	5.659	
	Minimum	40	
	Maximum	58	
	Range	18	
	Interquartile Range	9	
	Skewness	.226	.472
	Kurtosis	-1.157	.918

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre_eksperimen	.149	24	.182	.922	24	.063

a. Lilliefors Significance Correction

PRETEST KELOMPOK KONTROL

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pre_kontrol	24	100.0%	0	.0%	24	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
pre_kontrol	Mean	56.62	1.005
	95% Confidence Interval for Mean		
	Lower Bound	54.55	
	Upper Bound	58.70	
	5% Trimmed Mean	56.64	
	Median	58.00	
	Variance	24.245	
	Std. Deviation	4.924	
	Minimum	49	
	Maximum	64	
	Range	15	
	Interquartile Range	9	
	Skewness	-.080	.472
	Kurtosis	-1.209	.918

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre_kontrol	.160	24	.117	.920	24	.059

a. Lilliefors Significance Correction

POSTTEST KELOMPOK EKSPERIMEN

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
post_eksperimen	24	100.0%	0	.0%	24	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
post_eksperimen	Mean	89.75	1.455
	95% Confidence Interval for Mean		
	Lower Bound	86.74	
	Upper Bound	92.76	
	5% Trimmed Mean	90.25	
	Median	89.50	
	Variance	50.804	
	Std. Deviation	7.128	
	Minimum	70	
	Maximum	100	
	Range	30	
	Interquartile Range	10	
	Skewness	-1.025	.472
	Kurtosis	1.361	.918

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
post_eksperimen	.153	24	.151	.911	24	.038

a. Lilliefors Significance Correction

POSTTEST KELOMPOK KONTROL

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
post_kontrol	24	100.0%	0	.0%	24	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
post_kontrol	Mean	86.00	1.016
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound 83.90 Upper Bound 88.10	
	5% Trimmed Mean	85.94	
	Median	85.00	
	Variance	24.783	
	Std. Deviation	4.978	
	Minimum	79	
	Maximum	94	
	Range	15	
	Interquartile Range	9	
	Skewness	.164	.472
	Kurtosis	-1.093	.918

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
post_kontrol	.163	24	.099	.920	24	.059

a. Lilliefors Significance Correction

TABEL PENGHITUNGAN SPSS UJI HOMOGENITAS DATA

PRETEST

Test of Homogeneity of Variances

pre_test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.871	1	46	.356

ANOVA

pre_test

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	22.688	1	22.688	.614	.437
Within Groups	1700.625	46	36.970		
Total	1723.312	47			

POSTTEST

Test of Homogeneity of Variances

post_test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.647	1	46	.206

ANOVA

post_test

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	168.750	1	168.750	4.465	.040
Within Groups	1738.500	46	37.793		
Total	1907.250	47			

TABEL PENGHITUNGAN SPSS HASIL UJI T

Group Statistics

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
posttest	1=eksperimen	24	89.75	7.128	1.455
	2=kontrol	24	86.00	4.978	1.016

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
posttest	Equal variances assumed	1.647	.206	2.113	46	.040	3.750	1.775	.178	7.322
	Equal variances not assumed			2.113	41.126	.041	3.750	1.775	.166	7.334



Penyampaian materi



Siswa mencari pasangan dari kartu bilangan



Pembagian kelompok dan kartu bilangan



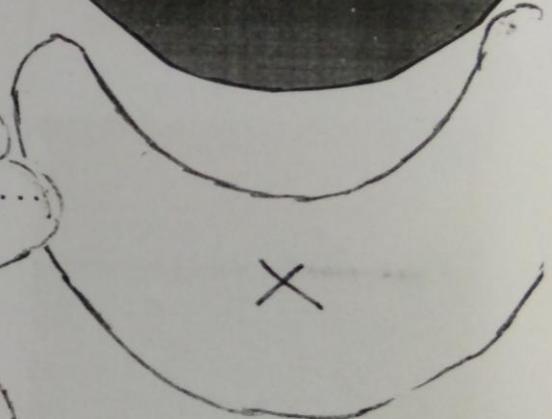
Siswa mengerjakan lembar evaluasi

Kartu Bilangan

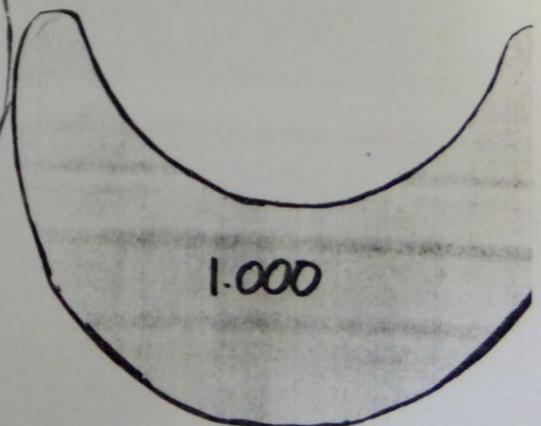
Lambang
bilangan romawi dari
VIII adalah



Lambang bilangan
romawi dari 10
adalah...



Lambang
bilangan cacah dari
M adalah...



IDENTITAS MAHASISWA

1. Nama Lengkap : FIKI ANGRAENI
2. Tempat/Tgl Lahir : Pekalongan, 17 Oktober 1993
3. NPM : 12 0305 0008
4. Program Studi : PGSD
5. Alamat Rumah : _____
6. Alamat Kos : _____
7. No. Telp / HP : 085 876 895009
8. Email : _____
9. Judul Skripsi : Pengaruh model Pembelajaran
Make A Match terhadap hasil
Belajar bilangan Romawi
10. Pembimbing I : Dr. Purwati, Ms., Kons
- Pembimbing II : Tabah Subekti, M.Pd

Pas Photo

4 x 6

Magelang, Januari 2017
Ka. Prodi

Rasidi, M.Pd

NIDN. 0620098801

No	Hari / Tanggal	Tema Bimbingan	Catatan Pembimbing I	Catatan Pembimbing II	Tanda tangan
7.	Rabu, 30 Maret 2016		Acc instrumen Penelitian		/
8.	Jumat, 1 April 2016			Acc instrumen Penelitian	/
9.	Selasa, 5 Agustus 2016	bimbingan bab 1-3		Eyid belum tepat, Penulisan kata asing	/
10.	Kamis, 25 Agustus 2016	bimbingan bab 1-3	Perlu ditambah teori, latar belakang perlu ditambah dari penelitian yg sudah pernah dilakukan.		/
11.	Rabu, 7 September 2016				/
12.	Kamis, 15 September 2016	bimbingan bab 1-5		Latar belakang Perlu ditambah teori yang mendukung	/
13.	Senin, 19 September 2016	bimbingan bab 1-5		Penulisan bahasa asing	/
14.	Rabu, 5 Oktober 2016	bimbingan bab 1-5		Penulisan Skripsi	/
15.	8 Oktober 2016			ACC Skripsi	/