

TEKNIK *FRIENDLY MATCH MAN TO MAN* UNTUK MENYELESAIKAN OPERASI HITUNG PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BILANGAN BULAT

Shofaul Hikmah

MIN 1 Rembang
shofaulhikmah@gmail.com

DOI: <http://doi.org/10.37730/edutrained.v4i1.53>

Diterima: 25 Februari 2020 | Disetujui: 11 April 2020 | Dipublikasikan: 6 Juli 2020

Abstrak

Guru dituntut untuk kreatif dalam menemukan teknik baru yang bisa membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Teknik *Friendly Match Man to Man* merupakan teknik baru yang bertujuan untuk membantu peserta didik menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Penulis menerapkan teknik ini pada peserta didik kelas VIC MIN 1 Rembang tahun pelajaran 2019/2020 dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan dua siklus untuk memperoleh data tentang kemampuan peserta didik. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa teknik ini secara signifikan berhasil meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Teknik *Friendly Match Man to Man* bisa menjadi salah satu teknik yang bisa membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

Kata Kunci: Bilangan Bulat, *Friendly Match Man to Man*, Penjumlahan dan pengurangan

Abstract

Teachers are required to be creative in finding new techniques that can help students understand the subject matter. The *Man to Man Friendly Match Technique* is a new technique that aims to help students complete the operation of adding and subtracting integers. The author applies this technique to students in class VIC MIN 1 in Rembang in the academic year 2019/2020 with the aim of increasing the ability of students to complete the operations of adding and subtracting integers. The author uses a classroom action research method with two cycles to obtain data about students' abilities. The data obtained shows that this technique significantly succeeded in increasing the ability of students to complete the calculation operations of addition and subtraction of integers. *Man to Man Friendly Match Technique* can be one technique that can help improve the ability of students to complete the calculation of addition and subtraction of integer operations.

Keywords: Addition and Subtraction, *Friendly Match Man to Man*, Integers



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Matematika sebagai mata pelajaran yang selalu dianggap sulit oleh peserta didik yang penulis ampu selama penulis menjadi guru mengusik rasa ingin tahu dan penasaran pada diri penulis sehingga menjadikan penulis menantang diri sendiri untuk mencari berbagai cara yang dekat dan disukai oleh peserta didik dalam memahami materi-materi pembelajaran Matematika. Satu hal yang menjadi harapan penulis yaitu supaya mereka akan tertarik untuk memperhatikan pembelajaran Matematika, dan pada akhirnya anggapan mereka tentang pelajaran Matematika yang tidak menarik dan sulit secara pelan-pelan akan berganti dengan perasaan suka. Karena penulis mempunyai keyakinan bahwa ketika peserta didik mulai menyukai pelajaran Matematika maka lama kelamaan mereka akan bersemangat untuk belajar Matematika dan pada akhirnya nanti hasil belajar mereka akan membaik dan melampaui target yang telah ditentukan.

Penulis sudah menggunakan teknik yang ada didalam buku pegangan Matematika yaitu dengan menggunakan garis bilangan, namun peserta didik masih kebingungan ketika harus menyelesaikan pengurangan dengan bilangan negatif, karena harus berbalik arah. Kondisi ini membuat penulis sebagai pengampu mata pelajaran Matematika merasa prihatin karena tidak mungkin pembelajaran akan berhasil dan mencapai tujuan yang telah ditentukan dalam kompetensi dasar jika tidak ada perasaan suka pada diri peserta didik.

Berdasarkan kenyataan tersebut penulis mencoba mencari berbagai referensi tentang teknik-teknik penyelesaian operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Dan dari berbagai penelitian yang telah dilakukan oleh banyak praktisi pendidikan Matematika, ternyata ada berbagai cara yang mereka terapkan untuk membuat peserta didik mereka mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Beberapa penelitian menggunakan media manik-

manik, ada juga yang menggunakan kartu bilangan dan ada yang menggunakan media gerak dan arah.

Berdasarkan berbagai penelitian yang sudah dilakukan, penulis mencoba untuk mengadopsi dan mengadaptasi berbagai cara yang digunakan oleh para pendahulu dengan memfokuskan pada teknik penyelesaian. Penulis mencoba menggabungkan berbagai teknik menyelesaikan operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan bulat yang sudah ada dengan hal-hal yang disukai dan akrab dengan kehidupan peserta didik. Penulis mencoba memperhatikan dan bertanya kepada peserta didik, kegiatan apa saja yang mereka sukai, kemudian muncul berbagai jawaban, ada yang suka bermain bola, ada yang suka membaca majalah anak-anak, ada yang suka bermain gawai dan memainkan berbagai *games online*.

Penulis akhirnya mencoba menerapkan sebuah teknik yang menggabungkan dua kegemaran yang dekat dengan peserta didik. yaitu cerita bergambar dengan permainan bola basket, dan teknik tersebut kami kenal sebagai teknik *Friendly Match Man to Man*. dengan harapan setelah peserta didik memahami cara menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan melihat contoh cerita bergambar kemudian akan tertanam konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat pada pemikiran mereka. sehingga kemudian pada akhirnya mereka akan mahir menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat tanpa perlu mendeskripsikan dalam bentuk cerita bergambar lagi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan kemampuan peserta didik kelas VIC MIN 1 Rembang tahun pelajaran 2019/2020 dalam menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan teknik *Friendly Match Man to Man*.

Manfaat yang bisa diambil dari penelitian ini adalah (1) Bagi peserta didik adalah memberikan pengalaman baru



tentang cara menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. (2) Bagi guru adalah meningkatkan kreatifitas guru untuk mengatasi masalah yang dihadapi peserta didik dan meningkatkan motivasi guru untuk berusaha menemukan cara yang tepat untuk membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar mereka. Dan (3) Bagi madrasah adalah meningkatkan prestasi Madrasah dengan meningkatnya prestasi peserta didik, mewujudkan pembelajaran efektif di Madrasah dan meningkatkan kinerja Madrasah dengan mengoptimalkan kinerja guru.

KAJIAN PUSTAKA

1. Teknik Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2011:126) metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dalam upaya menjalankan metode pembelajaran guru dapat menentukan teknik yang dianggapnya relevan dengan metode, dan penggunaan teknik itu setiap guru memiliki taktik yang mungkin berbeda antara guru satu dengan yang lain.

Menurut Amalia Sapriati (2011:34) metode mengajar berbeda dengan teknik mengajar. Metode mengajar menyangkut pengertian yang luas. Metode dapat dianggap sebagai prosedur atau proses yang teratur. Metode mengajar merupakan garis-garis besar dan teknik mengajar merupakan garis-garis kecil. Jadi dapat dikatakan bahwa metode itu merupakan keseluruhan teknik-teknik yang mendukung dengan keserasian yang dapat dipertanggung jawabkan.

Menurut Suprihatiningrum, (2013:157) teknik adalah langkah-langkah yang ditempuh dalam metode untuk mengelola kegiatan pembelajaran. Berdasarkan definisi diatas menunjukkan bahwa teknik pembelajaran adalah implementasi dari metode dan jabaran operasional dari metode pembelajaran. Definisi Teknik pembelajaran menurut Suprihatiningrum (2013:158) Teknik

Pembelajaran yaitu langkah-langkah yang digunakan yang ditempuh guru selama pembelajaran dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran.

Majid (2014) juga berpendapat bahwa teknik pembelajaran, dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan seseorang dalam mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Teknik pembelajaran juga dikaitkan dengan keterampilan yang berarti perilaku pembelajaran yang sangat spesifik.

Menurut Abdul Majid (2014) taktik pembelajaran merupakan gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, dapat penulis simpulkan bahwa teknik pembelajaran adalah cara riil atau nyata yang dilakukan oleh seorang pengajar ketika proses belajar mengajar berlangsung dengan tujuan agar peserta didik dapat menguasai materi pelajaran yang diajarkan, teknik pembelajaran bisa disesuaikan atau bisa diganti-gantti sesuai dengan kebijakan pengajar dengan pertimbangan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Yang memahami teknik apa yang cocok dengan peserta didik adalah pengajar yang mampu pelajaran tersebut, karena mengetahui intake peserta didik dan kompleksitas materi yang diajarkan.

2. Permainan

Menurut Sujiono (2010: 31) aliran konstruktivisme meyakini bahwa pembelajaran terjadi saat anak berusaha memahami dunia di sekeliling mereka, peserta didik membangun pemahaman mereka sendiri terhadap dunia sekitar dan pembelajaran menjadi proses interaktif yang melibatkan teman sebaya, orang dewasa, dan lingkungan. Setiap peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri berkat pengalaman-pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan sekitar dan budaya di mana mereka berada melalui bermain.

Arsyad (2011: 162) menjelaskan bahwa program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi

siswa dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan sangat dekat dengan kehidupan peserta didik usia sekolah dasar, sehingga dengan pembelajaran yang mengandung unsur permainan diharapkan tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan mudah dan peserta didik dapat dengan mudah menguasai konsep materi pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

Menurut Sadiman, dkk (2011:28-29) Bentuk umum dari media gambar terangkum dalam pengertian media grafis. Media grafis adalah suatu media berbasis visual yang terdiri dari simbol-simbol, gambar, titik, garis untuk menggambarkan dan merangkum suatu ide dan peristiwa. Media gambar adalah suatu perantara yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dapat dinikmati dimana-mana.

Menurut Cecep Kusnandi, dkk. (2013:41-42) media gambar adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan melalui simbol-simbol komunikasi visual. Media gambar mempunyai tujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta dan informasi.

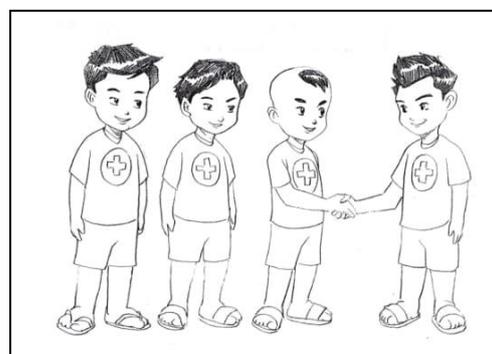
Dari beberapa definisi diatas dapat kita ketahui bahwa media gambar merupakan suatu perantara atau pengantar pesan berbasis visual yang disajikan melalui gambar, simbol-simbol, titik dan garis, untuk memberi gambaran secara konkret dan jelas mengenai suatu materi, gagasan, ide atau peristiwa. Gambar yang disajikan akan memberi pengarah dan bayangan kepada peserta didik langsung mengenai pesan yang ingin disampaikan oleh pengajar. Materi yang didapat oleh siswa akan lebih faktual, berkesan dan tidak mudah dilupakan. Media gambar sangat penting digunakan dalam usaha member pemahaman konseptual. Melalui gambar guru dapat membantu memberi pengalaman dan

pengertian pada peserta didik menjadi lebih luas.

4. Teknik *Friendly Match Man to Man*

Teknik *Friendly Match Man to Man* adalah teknik yang penulis rencanakan dengan bersumber dari data hasil wawancara dengan peserta didik tentang kegemaran mereka. Teknik *Friendly Match Man to Man* adalah sebuah teknik penyelesaian operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat yang menggabungkan menggunakan teknik permainan dalam bola basket yaitu *Man to Man*. Teknik ini membagi peserta didik menjadi dua kelompok yaitu kelompok bilangan negatif dan kelompok bilangan positif. Aturan main teknik *Friendly Match Man to Man* adalah (1)Tim yang menang adalah tim dengan jumlahnya lebih banyak (2)Anggota tim yang tidak mendapatkan lawan otomatis menang karena berhak langsung mendapatkan kemenangan (3)Tim yang menang dikurangi tim yang kalah (tim yang kalah menjadi pengurang tim yang menang) (4)Dalam teknik *Friendly Match Man to Man*, setiap anggota tim yang mendapatkan lawan, maka pasangan tersebut hilang. (5) Jika operasi pengurangan bertemu bilangan negatif maka menghasilkan operasi penjumlahan dengan bilangan positif. Berikut penulis sampaikan beberapa contoh penerapan teknik *Friendly Match Man to Man* :

1. $3 + 1 = \dots$

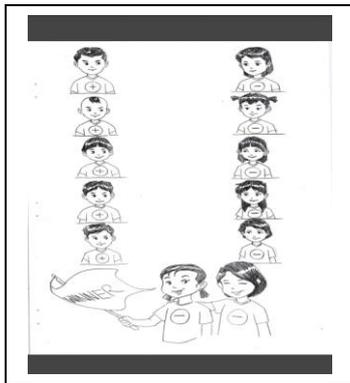


Gambar 1. Operasi hitung penjumlahan dua bilangan positif



- a. $3 + 1 = \dots$
Karena tandanya sama (semua adalah tim positif) maka ini bukan tim lawan tapi tim yang sama, sehingga langsung ditambahkan dengan tanda tetap, tidak usah bermain karena tidak ada lawan mainnya.
- b. $3 + 1 = 4$
Hasil operasinya langsung ditambahkan saja.

2. $5 + (-7) = \dots$



Gambar 2. Operasi hitung penjumlahan bilangan positif dengan bilangan negatif

- a. Tim yang menang adalah tim negatif, maka hasil akhirnya nanti adalah negatif.
- b. $5 + (-7) = -\dots$
- c. Tim yang menang dikurangi tim yang kalah dengan mengabaikan tanda positif maupun negatif. Ada dua anggota tim negatif yang tidak mendapatkan lawan sehingga tanpa harus bermain kedua anggota tim negatif tersebut otomatis menang.
 $7 - 5 = 2$
- d. Angka hasil pengurangan tim yang menang tadi diletakkan pada titik-titik di point 1)
- e. Ada 5 anggota tim positif dan 5 anggota tim negatif yang berhadapan (man to man), dan sesuai rules of game poin d, bahwa dalam permainan dengan teknik *Friendly Match Man to Man*, setiap anggota tim yang mendapatkan lawan, maka pasangan tersebut hilang.

f. Maka hasil dari $5 + (-7) = -2$

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wina Sanjaya (2012: 26) penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus penelitian, satu siklus dilaksanakan dalam dua kali pembelajaran. Peneliti menyampaikan pembelajaran operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan menggunakan teknik garis bilangan sebagaimana yang ada di buku teks ajar. Peneliti mengukur dan mengamati nilai hasil pembelajaran untuk nantinya dibandingkan dengan nilai hasil pembelajaran setelah diterapkannya teknik *Friendly Match Man to Man* di siklus I dan siklus II.

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VIC MIN 1 Rembang tahun pelajaran 2019/2020 dengan jumlah 23 peserta didik. Teknik yang digunakan untuk mendapatkan data tentang kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan pada bilangan bulat adalah dengan tes tulis berbentuk isian. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam menerapkan teknik *Friendly Match Man to Man*. Pertama-tama guru menerangkan aturan main dari teknik *Friendly Match Man to Man*. Kemudian guru mempraktekkan menyelesaikan beberapa operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dua bilangan bulat dengan menggunakan teknik *Friendly Match Man to Man* dengan gambar. Kemudian guru meminta beberapa peserta didik untuk maju kedepan kelas dan menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan

pada bilangan bulat dengan dibimbing oleh guru. Setelah peserta didik memahami penggunaan teknik *Friendly Match Man to Man* untuk menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat maka guru memberikan latihan beberapa soal penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat yang harus diselesaikan peserta didik dengan menggunakan prinsip dan aturan main dari teknik *Friendly Match Man to Man* tanpa mempraktekannya. Prinsip teknik *Friendly Match Man to Man* adalah (1) Tim yang menang adalah tim yang jumlahnya lebih banyak (2) Tim yang tidak mendapatkan lawan otomatis menang (3) Tim yang menang jumlahnya dikurangi tim yang kalah (4) Prinsipnya adalah Man to Man, satu lawan satu. Setiap anggota tim yang mendapatkan lawan maka pasangan tersebut hilang (5) Khusus untuk operasi pengurangan dengan bilangan negatif maka menghasilkan operasi penjumlahan dengan bilangan positif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas pada peserta didik kelas VI A MIN Rembang tentang pemanfaatan teknik *Friendly Match Man to Man* untuk menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat mulai dari hasil pra siklus, siklus I dan siklus II disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 1.

Hasil belajar Peserta didik pra siklus		
No	Hasil Belajar	Pre Test
1	Nilai Tertinggi	70
2	Nilai Terendah	40
3	Nilai Rata-rata	53,33

Hasil belajar sebelum dilakukannya tindakan pada materi operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat yang dilakukan di kelas VIC MIN 1 Rembang menunjukkan bahwa nilai tertinggi peserta didik adalah 70 dan nilai terendah adalah 40 dengan rata-rata nilai 53,33. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas VIC MIN 1

Rembang masih rendah karena hampir semua peserta didik kelas VIC tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) kelas tersebut yaitu 70. Teknik yang diajarkan oleh guru sebelum diadakan tindakan adalah dengan menggunakan garis bilangan. Peserta didik kesulitan ketika harus menyelesaikan penjumlahan atau pengurangan bilangan bulat dengan bilangan yang besar dan tidak bisa diselesaikan dengan garis bilangan karena terlalu panjang. Berdasarkan kenyataan tersebut maka diperlukan sebuah tindakan yang bisa membantu dan mempermudah peserta didik memahami dan menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Guru menggunakan teknik *Friendly Match Man to Man* dengan media gambar pada siklus I.

Tabel 2.

Perbandingan Hasil Belajar pra siklus dan Siklus I

No	Hasil Belajar	Pra Siklus	Siklus I
1	Nilai Tertinggi	70	90
2	Nilai Terendah	40	50
3	Nilai Rata-rata	53,33	68,75

Peningkatan hasil belajar dilihat dari nilai yang didapat peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan teknik *Friendly Match Man to Man*. Nilai tertinggi meningkat di siklus I yang awalnya 70 menjadi 90, peningkatan juga terjadi pada nilai rata-rata. Nilai rata-rata yang awalnya 53,33 meningkat menjadi 68,75. Nilai terendah pada siklus I juga naik dari nilai terendah pada pra siklus yaitu dari 40 meningkat menjadi 50. Pembelajaran pada siklus I menggunakan media gambar permainan dengan teknik *Friendly match Man to Man* terbukti berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan hasil belajar pra siklus. Hal ini sesuai dengan pendapat Rima Wati (2016: 2) yang menyatakan bahwa media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setelah dilakukan refleksi



pada siklus I, kekurangan siklus I dapat diperbaiki pada siklus II. Pada siklus II ini guru tidak menggunakan media gambar tetapi mengajak peserta didik bermain dengan teknik *Friendly Match Man to Man* dengan aturan permainan yang sama tetapi dengan pemain sebenarnya. Setelah pembelajaran berakhir dan diadakan evaluasi hasil pembelajaran maka diperoleh data hasil belajar peserta didik pada siklus II.

Tabel 3.

Perbandingan Hasil Belajar pada Siklus I dan Siklus II

No	Hasil Belajar	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tertinggi	90	100
2	Nilai Terendah	50	60
3	Nilai Rata-rata	68,75	78,75

Dari uraian diatas dapat menunjukkan bahwa nilai tertinggi, nilai terendah dan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas VIC MIN 1 Rembang pada siklus II meningkat, nilai tertinggi yang pada siklus I 90 meningkat menjadi 100, nilai terendah yang pada siklus I 50 meningkat 10 menjadi 60, nilai rata-rata yang pada siklus I 68,75 meningkat menjadi 78,75. Pada siklus II ada 1 peserta didik yang nilainya tidak tuntas KKM yaitu 60. Peserta didik yang belum mencapai KKM tersebut adalah peserta didik yang berkebutuhan khusus. Secara keseluruhan teknik *Friendly Match Man to Man* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dengan kategori yang tinggi, yang pada kondisi awal rata-rata hasil belajar hanya 53,3 meningkat menjadi 78,75.

2. Pembahasan

Hasil belajar peserta didik dalam menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dapat meningkat terjadi setelah peserta didik menggunakan teknik *Friendly Match Man to Man* karena teknik ini dekat dengan dunia anak-anak yaitu permainan. Hal ini sesuai dengan teori dari beberapa penelitian tentang penerapan berbagai teknik dalam menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat seperti yang dilakukan oleh Betty

Biliya Anggraheni dalam skripsi berjudul Peningkatan Kemampuan Menghitung Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Media Manik-Manik Pada Siswa Kelas IV SDN Balangan Teras Boyolali Tahun Pelajaran 2009/2010 menyimpulkan bahwa melalui penggunaan media manik-manik mampu meningkatkan kemampuan menghitung penjumlahan dan pengurangan bilangan pada bilangan bulat pada siswa kelas IV SDN Balangan Kecamatan Teras Kabupaten Boyolali tahun pelajaran 2009/2010. Anik Dwi Astuti dalam penelitian berjudul Peningkatan Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Media Kartu Bilangan Siswa Kelas IV SDN Tanjungwadung I Kabuh Jombang menyimpulkan bahwa dengan media kartu bilangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang operasi hitung pengurangan bilangan bulat siswa kelas IV SDN Tanjungwadung I Kabuh Jombang. Hasan Askari dalam skripsi berjudul Upaya Meningkatkan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Media Gerak Dan Arah Pada Siswa Kelas IV Di SDN Samirono Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang, menyimpulkan bahwa penggunaan media gerak dan arah dapat meningkatkan pemahaman materi operasi hitung bilangan bulat siswa kelas IV SDN Samirono kecamatan Getasan tahun ajaran 2014/2015 dan Heri Susanto dalam penelitian berjudul Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Dengan Alat Peraga Kartu Pinus Siswa Kelas III MI Noborejo Salatiga Tahun Ajaran 2016/2017 menyimpulkan hasil penelitian bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dengan signifikan dengan penggunaan alat peraga kartu pinus.

PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik *Friendly Match Man to Man* terbukti bisa meningkatkan kemampuan peserta didik kelas VIC MIN 1 Rembang tahun

pelajaran 2019/2020 dalam menyelesaikan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum penggunaan teknik itu adalah 53,33 menjadi 68,75 pada siklus I dan 78,75 pada siklus II.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penulis menyarankan kepada semua guru untuk selalu menggali segala potensi yang ada pada diri peserta didik dan guru sendiri untuk menciptakan berbagai

inovasi pembelajaran untuk kemajuan peserta didik dan meningkat profesionalitas kerja.

Sudah saatnya para guru untuk menumbuhkan budaya kreatif untuk merancang berbagai inovasi dalam pembelajaran. Mari kita kurangi kebiasaan hanya menjadikan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Karena gurulah yang paling memahami kemampuan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anik Dwi Astuti (2011). *Peningkatan Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Media Kartu Bilangan Siswa Kelas IV SDN Tanjungwadung I Kabuh Jombang*. Malang: FKIP UMM
- Arief S, Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali pers
- Arsyad, Azhar (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Betty Biliya Anggraheni. (2010). *Peningkatan Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Media Manikmanik Pada Siswa Kelas IV SD N BalanganTeras Boyolali Tahun Pelajaran 2009/ 2010*. Surakarta : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.
- Cecep Kusnandi, Bambang Sujtipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hasan Askari. (2014). *Upaya Meningkatkan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Media Gerak Dan Arah Pada Siswa Kelas IV Di SDN Samirono Kecamatan Getasan Kabupaten Semarang*, Surakarta : PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah.
- Heri Susanto. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Dengan Alat Peraga Kartu Pinus Siswa Kelas III MI Noborejo Salatiga Tahun Ajaran 2016/2017*, Salatiga : Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Salatiga.
- Majid Abdul. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rima Wati, Ega. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Sanjaya Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sanjaya Wina. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Sapriati Amalia, dkk. (2011). *Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono Yuliani Nuraini, Bambang Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks
- Suprihatiningrum. Jamil. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media