

UPAYA PENINGKATAN PERBAIKAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MENGGUNAKAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* (Studi Kasus pada SD Negeri 101770 Tembung TA. 2022/2023)

Asrah Habibi Daulay,¹ Muhammad Sobri²

¹Universitas Terbuka, ²Universitas Mataram

Email: ¹bibidaulay64@gmail.com, ²muhammad.sobri@unram.ac.id

ABSTRACT

One commonly used learning model lately is the discovery learning model. In this learning model, students actively participate in the learning process known as discovery learning, allowing them to evaluate their own methods in discovering concepts. Students are also encouraged to build their knowledge by interpreting what they have learned through this model. This research was conducted to improve students' understanding of recognizing number symbols. The study was carried out at SD Negeri 101770 Tembung with first-grade students as the research subjects. The aim of this discussion is to explore how the use of the discovery learning model and number cards can help first-grade students at SD Negeri 101770 Tembung in the academic year 2022/2023 learn mathematics more effectively. Based on observations, it was identified that first-grade students at SDN 101770 Tembung were unable to recognize number symbols correctly. The cause was attributed to the inappropriate learning method being used, resulting in a lack of motivation for the children to learn. Therefore, to address this issue, action research was conducted using number cards with the discovery learning model. Observation results before the intervention showed that students' ability to recognize number symbols was only 29.41%. After implementing the research through several cycles, by the end of the second cycle, students' ability to recognize number symbols showed improvement, reaching 83.32%, with a minimum passing grade (KKM) set at 70%.

Keywords: Discovery Learning, Number Symbols, Numerical Cards.

ABSTRAK

Salah satu model pembelajaran yang lazim dipakai akhir-akhir ini adalah model *discovery learning*. Dalam model pembelajaran ini, siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran yang dikenal sebagai pembelajaran penemuan, yang memungkinkan mereka untuk mengevaluasi metode mereka sendiri dalam menemukan konsep. Siswa juga didorong untuk membangun pengetahuan mereka dengan menafsirkan apa yang telah mereka pelajari melalui model ini. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mengenal lambang bilangan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 101770 Tembung dengan subjek penelitian siswa kelas 1. Pembahasan ini bertujuan agar penggunaan model *discovery learning* dan kartu bilangan dapat membantu siswa kelas 1 SD Negeri 101770 Tembung TA. 2022/2023 belajar matematika lebih efektif. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan terdapat permasalahan bahwa kelas 1 SDN 101770 Tembung belum dapat mengenal lambang bilangan secara benar. Penyebabnya adalah metode belajar yang digunakan masih kurang tepat, sehingga anak-anak kurang termotivasi untuk belajar. Oleh karenanya, untuk mengatasi hal tersebut, maka dilakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan kartu bilangan

dengan model *discovery learning*. Hasil belajar observasi menemukan pada saat pra tindakan kemampuan siswa dalam mengenal lambang bilangan hanya mencapai 29,41% dan setelah dilakukannya penelitian pada beberapa siklus, sampai siklus II, kemampuan siswa dalam mengenal lambang bilangan mencapai peningkatan yaitu 83,32% dengan KKM 70%.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Lambang Bilangan, Kartu Angka.

PENDAHULUAN

Pendidikan matematika menempati posisi penting dalam dunia pendidikan. Di tingkat satuan pendidikan, pembelajaran matematika harus disesuaikan dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan Sekolah dasar (SD). Siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya dalam situasi sehari-hari dengan bantuan matematika, maka penting bagi siswa untuk mempelajarinya sejak usia muda.¹ Tujuan pendidikan matematika dasar biasanya untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan mereka untuk melukis dalam kelompok dan untuk memperoleh keterampilan berpikir logis, analitis, sistematis, kreatif, dan kritis.

Inspirasi belajar siswa yang hebat tidak menjamin peningkatan hasil belajar; Namun, Kemampuan siswa untuk belajar juga dipengaruhi oleh demonstrasi pendidikan. Dalam upaya membangkitkan minat siswa pada pelajaran yang mereka ajarkan, pendidik terus menggunakan model pembelajaran yang kurang otentik dan kurang menarik. Pendidik masih mengatur persiapan pembelajaran, sehingga siswa terkesan tidak aktif. Apa yang tidak digunakan saat ini adalah bahwa siswa harus memilih konsep dan standar, belajar melalui latihan yang mereka miliki, mendorong perjumpaan dan eksperimen, dan membiarkan mereka menemukan standar itu sendiri.²

Salah satu model pembelajaran yang menonjol adalah model *Discovery Learning*. Menurut para ahli disajikan dengan konsep dalam bentuk akhir mereka, siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang dikenal sebagai pembelajaran penemuan, yang memungkinkan mereka untuk mengevaluasi metode mereka sendiri dalam menemukan konsep.³ Siswa didorong untuk membangun

¹ Carera, R., *Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Melalui Model Discovery Learning*, (2019).

² Utami, A., Bab II Kajian Teori Dan Kerangka Pemikiran – Repo Unpas. *Repository.Unpas.Ac.Id*, 10–44. [http://repository.unpas.ac.id/43291/3/BAB II.pdf](http://repository.unpas.ac.id/43291/3/BAB%20II.pdf), 2019.

³ Fitrianingtyas, A., & Radia, A. H., “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02,” dalam *Mitra Pendidikan*, 1(6), 2017.

pengetahuan mereka dengan menafsirkan apa yang telah mereka pelajari melalui model ini.

Discovery learning membantu: 1) Meningkatkan kecerdasan siswa. 2) perubahan dari penghargaan eksternal ke penghargaan internal, dan 3) belajar mendalam dengan cara penemuan. 4) media dalam mengembangkan ingatan. Dengan demikian, *discovery learning* memungkinkan siswa mengkonstruksi pengetahuan dan tidak menerima bentuk menjadi guru. Itulah mengapa sangat penting ketika belajar matematika untuk menggunakan pembelajaran penemuan sehingga siswa dapat memecahkan masalah dan membangun pemahaman saat mereka belajar.⁴

Dari gambaran yang telah disampaikan, dapat disimpulkan maka dengan *Discovery Learning* menunjukkan murid akan dinamis dalam belajar dan mampu menyelesaikan masalah mereka sehingga kondisi pembelajaran menjadi tidak aktif dan satu arah. Upaya Peningkatan-peningkatan matematika dengan Model *Discovery Learning*, berdasarkan hal tersebut, Peneliti berpendapat mengenal lambang bilangan dengan teknik kartu angka.⁵ Dalam pembelajaran sering sekali terjadi masalah- masalah yang timbul didalam kelas mulai dari nilai-nilai sikap yang rendah, kurangnya minat dan ketaatan siswa terhadap instruksi guru dan rendahnya pemahaman siswa dalam memahami pelajaran khususnya pelajaran matematika.⁶

Timbulnya masalah-masalah ini karena adanya kurang efektifnya seorang guru dalam menyampaikan materi. Dalam hal ini seorang guru harus melakukan refleksi agar pembelajaran tersebut khususnya pelajaran matematika dapat dipahami dan dimengerti siswa sehingga pemahaman siswa akan pelajaran matematika dapat meningkat dan memperoleh nilai yang bagus.⁷ Untuk mengatasi masalah

⁴ Fitrianingtyas, A., & Radia, A. H., *Ibid*.

⁵ Erniati, E., Muslima, M., Rachim, N., & ..., "Penerapan Model Discovery Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Teks Iklan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Makassar," dalam *Jurnal Edukasi...*, 2639, 2022.

⁶ Aini, N., "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Discovery Learning pada Siswa Kelas VI SDN 14 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya Semester Genap Tahun Pelajaran 2020/ 2021," 3(1), 2022.

⁷ Ofori, D. A., Anjarwalla, P., Mwaura, L., Jamnadass, R., Stevenson, P. C., Smith, P., Koch, W., Kukula-Koch, W., Marzec, Z., Kasperek, E., Wyszogrodzka-Koma, L., Szwerc, W., Asakawa, Y., Moradi, S., Barati, A., Khayyat, S. A., Roselin, L. S., Jaafar, F. M., Osman, C. P., ... Slaton, N. (2020). No Title. *Molecules*, 2(1), 1–12. <http://clik.dva.gov.au/rehabilitation-library/1-introduction-rehabilitation%0Ahttp://www.scirp.org/journal/doi.aspx?DOI=10.4236/as.2017.81005%0Ahttp://w>

ini maka guru harus melakukan tindakan perbaikan agar masalah tersebut tidak berlarut-larut dan segera diatasi.⁸

METODE PENELITIAN

Jenis ujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kegiatan ruang belajar (*vehicle*), yang terdiri dari empat tahapan yaitu, penyusunan, kegiatan, persepsi, dan refleksi. Ujian ini dilakukan di SD Negeri 101770 Tembung, Percut Sei Tuan Lokal, Store Serdang Rule. Dalam menyelesaikan praktik pembelajaran dan pembelajaran serta para ahli memahami sifat anak muda dalam mengembangkan siswa lebih lanjut dalam melakukan pertemuan pembelajaran secara kredibel. Karena spot ini merupakan spot ahli di SD Negeri 101770 Tembung. Evaluasi ini dilakukan dalam waktu yang cukup lama pada tahun pelajaran 2022/2023.

Subyek kajian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri 101770 Tembung yang berjumlah 17 orang remaja yang terdiri dari 9 remaja putri dan 8 remaja putra. Ujian ini diarahkan dalam beberapa siklus dengan setiap siklus terdiri dari menyusun (*arranging*), kegiatan (*activity*), persepsi (*perception*), dan refleksi (*reflection*). Pemeriksaan akan dilanjutkan ke siklus berikutnya jika siklus yang lalu belum memenuhi tanda kemajuan dalam eksplorasi ini. Siklus tersebut akan berakhir dengan asumsi sesuai dengan tanda pencapaian.⁹ Jumlah siklus yang akan diambil tergantung pada pencapaian penanda pencapaian yang telah ditentukan sebelumnya. Informasi yang diperoleh dalam penelitian kegiatan wali kelas ini adalah sebagai persepsi terhadap latihan pendidik atau analisis dan latihan pemuda.¹⁰

Uji coba data bersifat abstrak dan memukau, terutama penggambaran melalui instrumen yang ada dan dilihat dari impresi setiap rancangan tindakan, khususnya pada siklus I dan siklus II. Penilaian data pengamatan (*discernment*) yang didapat pada setiap tindakan *review* latihan yang dilakukan oleh guru untuk setiap anak terhadap praktik pembelajaran yang telah dilakukan. Dipercayai bahwa

www.scirp.org/journal/PaperDownload.aspx?DOI=10.4236/as.2012.34066%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.pbi.201

⁸ Aini, N., *Op. Cit.* – 61.

⁹ Dienulhaqqi, M., “Penerapan Model Discovery Learning Berbantu Media Spindu (Spin Edukasi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas 4 SDN Wonotingal Semarang Pendahuluan Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban,” dalam *Jurnal Handayani*, 12(1), 2021, hlm. 98– 110.

¹⁰ Erniati, E., Muslima, M., Rachim, N., & ..., *Op. Cit.*, hlm. 26–39.

informasi subyektif akan bekerja pada sifat pembelajaran lebih baik dari yang diharapkan siapa pun. Terlebih lagi, informasi tersebut juga digambarkan secara kuantitatif yang berencana untuk mengukur tingkat kemajuan pemuda sebagai tabel atau bagan atau tingkat kemajuan yang ditentukan oleh resep yang telah ditentukan sebelumnya.¹¹

Tanda dari hasil eksplorasi ini adalah kemampuan mental anak-anak berusia 7-8 tahun tentang tindakan menyusun gambar angka. Menjelang akhir siklus kegiatan, terlihat bahwa tingkat pencapaian kemajuan anak-anak dalam kegiatan ujian tersebut tidak persis sama dengan batas kulminasi dasar, yaitu 70%, yang didapat dari jumlah tingkat anak-anak.¹²

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keadaan tersembunyi untuk berkonsentrasi pada kemampuan intelektual adalah kegiatan penting yang dilakukan oleh ahli sebelum mengarahkan tes. Kegiatan ini termasuk mengetahui keadaan dasar siswa pada awal pengembangan. Dari hasil pemahaman dasar tadi, ternyata kemampuan anak-anak sebenarnya menghadapi langkah-langkah dalam belajar cara menangkap gambar angka dan menemukan ide permainan. Gejala dari penegasan ini ditampilkan pada Tabel 2.

¹¹ Asrida, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X TPM2 Pada Materi Program Linear dengan Menggunakan Model Discovery Learning di SMK Negeri 1 Bireuen," dalam *Serambi Akademica Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, 8(1), 2020, hlm. 121–131.

¹² Fitrianingtyas, A., & Radia, A. H., *Op. Cit.*, hlm. 708–720.

Tabel 1.
Kemampuan Kognitif anak Pra Tindakan

No	Responden	Nilai	Keterangan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1	1	50	<input type="checkbox"/>	
2	2	70		<input type="checkbox"/>
3	3	50	<input type="checkbox"/>	
4	4	80		<input type="checkbox"/>
5	5	50	<input type="checkbox"/>	
6	6	70		<input type="checkbox"/>
7	7	50	<input type="checkbox"/>	
8	8	80		<input type="checkbox"/>
9	9	50	<input type="checkbox"/>	
10	10	50	<input type="checkbox"/>	
11	11	50	<input type="checkbox"/>	
12	12	50	<input type="checkbox"/>	
13	13	60		<input type="checkbox"/>
14	14	50	<input type="checkbox"/>	
15	15	50	<input type="checkbox"/>	
16	16	50	<input type="checkbox"/>	
17	17	80		<input type="checkbox"/>
Total		790		
Rata-rata		46,47		
Nilai Tertinggi		80	12 (orang)	5 Orang
Nilai Terendah		50	(70,59%)	(29,41%)

Tabel 2.
Rekapitulasi Kemampuan Kognitif Anak Pra Tindakan

No	Indikator Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	Presentasi
1	Angka 1 sampai 10 dapat ditulis oleh anak-anak dalam urutan apapun	61,53%
2	Dengan angka, anak dapat menunjuk ke angka 1 sampai 10	58,97%
Rata-rata		55,55%
Indikator Keberhasilan		70%

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa dari 17 anak yang terpantau ada 12 anak yang terfragmentasi. Sedangkan 5 anak lainnya dinyatakan fit atau lengkap saat dikomunikasikan sebanyak 61,53% yang mampu menyusun angka 1-10 semua bersama-sama dan 58,97% anak-anak dapat menunjukkan angka 1-10. Saat dipisahkan dari 17 anak disebutkan bahwa 12 orang didelegasikan secara lepas sedangkan 5 anak disebut aktif.

Pada tingkatan menyusun latihan Siklus I, para ahli menyelesaikan praktik peningkatan pembelajaran yang dilakukan selama satu kali pertemuan pada tanggal 10 Oktober 2022, secara tegas dengan menerapkan media permainan angka untuk mengurutkan gambar angka. Selanjutnya akan disajikan data pada siklus I tentang perkembangan bermain kartu angka dalam melihat gambar angka, secara spesifik sebagai berikut:

Tabel 3.
Hasil Obsevasi Pada Tindakan Siklus 1

No.	Responden	Nilai	Keterangan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1	1	70		<input type="checkbox"/>
2	2	80		<input type="checkbox"/>
3	3	70		<input type="checkbox"/>
4	4	80		<input type="checkbox"/>
5	5	70		<input type="checkbox"/>
6	6	70		<input type="checkbox"/>
7	7	80		<input type="checkbox"/>
8	8	80		<input type="checkbox"/>
9	9	70		<input type="checkbox"/>
10	10	70		<input type="checkbox"/>
11	11	80		<input type="checkbox"/>
12	12	90		<input type="checkbox"/>
13	13	60	<input type="checkbox"/>	
14	14	60	<input type="checkbox"/>	
15	15	60	<input type="checkbox"/>	
16	16	70		<input type="checkbox"/>
17	17	60	<input type="checkbox"/>	
Total		1.220		
Rata-rata		71,76		
Nilai Tertinggi		90	11 Orang (64,70%)	4 Orang (35,38%)
Nilai Terendah		60		

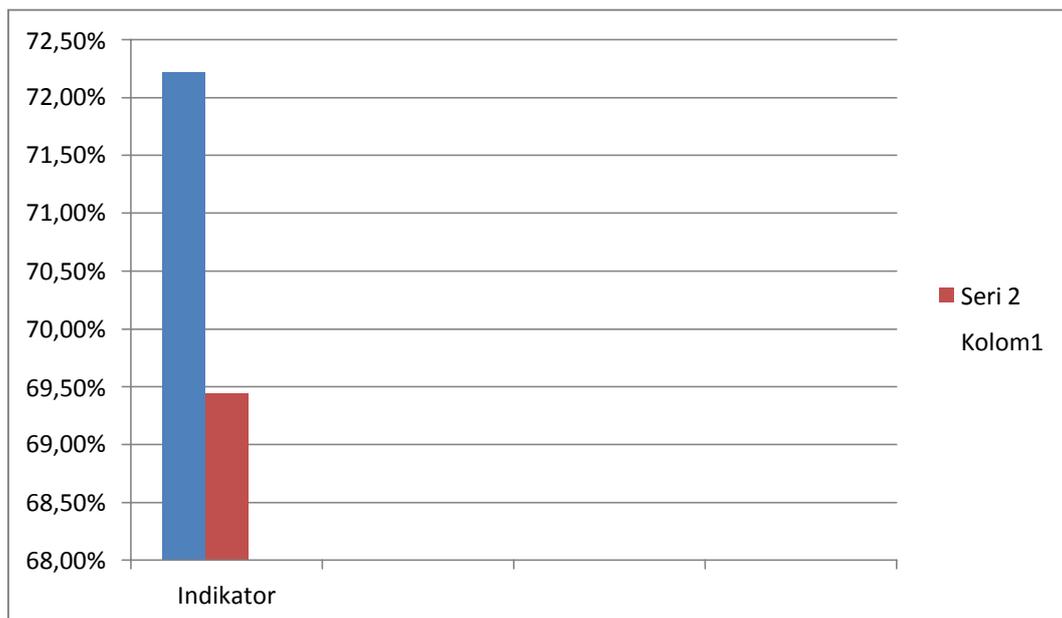
Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat dari konsekuensi persepsi anak terhadap pola kegiatan pokok yang telah meningkatkan kapasitas anak. Hasil harus terlihat dari informasi yang diperkenalkan dalam tabel terlampir:

Tabel 4.
Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus I

No.	Indikator Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	Presentasi
1	Angka 1 sampai 10 dapat ditulis oleh anak-anak dalam urutan apapun.	72,22%
2	Dengan angka, anak dapat menunjuk ke angka 1 sampai 10.	69,44%
Rata-rata		66,66%
Indikator Keberhasilan		70,00%

Mengingat penggambaran di atas, efek samping dari pola persepsi utama dapat digambarkan pada Gambar 1.

Gambar 1.
Grafik Kemampun Siswa Siklus I



Dari penegasan bahwa siklus I disesuaikan dengan peningkatan perubahan sesuai dengan pengalaman instruktif dan konsekuensi dari siklus II. Namun jumlah siswa kelas 1 SD Negeri 101770 Tembung menunjukkan peningkatan dilihat dari nilai yang didapat, namun peningkatan tersebut tidak sesuai dengan konsekuensi perpindahan sehingga seharusnya dihentikan. Begitu juga pada siklus berikutnya,

khususnya siklus II. Berharap untuk melihat tanda-tanda kapasitas mental selama kegiatan siklus II.

Latihan pada siklus I telah dilakukan sesuai dengan rencana gerakan yang dibuat. Berdasarkan hasil penegasan pada siklus I, tindakan mencari tahu cara mengurutkan angka pada kartu angka secara keseluruhan tumbuh dengan baik, namun belum memenuhi indikasi pencapaian tindakan. Sehingga cenderung terlihat dari anak-anak tertentu yang masih enggan untuk ikut belajar bermain kartu angka, dan anak-anak yang sangat pendiam dan sulit untuk bertanya atau menjawab pertanyaan, tahap selanjutnya dilakukan pada siklus II.

Pada tahap menyusun latihan pada siklus II ahli menyelesaikan kegiatan termasuk memerintahkan pelaksanaan pembelajaran. Demikian pula, para ahli juga telah mengatur rencana dan langkah-langkah yang dihidupkan kembali untuk latihan pembelajaran sebagai latihan penyembuhan. Tindakan penyembuhan ini dimaksudkan untuk memperluas tingkat kemampuan psikologis anak muda untuk meningkat. Pada siklus II latihan dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Selanjutnya akan dipaparkan data siklus II yang telah selesai dengan lebih jelas kejiwaannya, khususnya sebagai berikut:

Tabel 5.
Hasil Obsevasi Pada Tindakan Siklus II

No.	Responden	Nilai	Keterangan	
			Belum Tuntas	Tuntas
1	1	80		<input type="checkbox"/>
2	2	80		<input type="checkbox"/>
3	3	80		<input type="checkbox"/>
4	4	90		<input type="checkbox"/>
5	5	90		<input type="checkbox"/>
6	6	90		<input type="checkbox"/>
7	7	80		<input type="checkbox"/>
8	8	80		<input type="checkbox"/>
9	9	80		<input type="checkbox"/>
10	10	90		<input type="checkbox"/>
11	11	90		<input type="checkbox"/>
12	12	80		<input type="checkbox"/>
13	13	80		
14	14	80		
15	15	70	<input type="checkbox"/>	
16	16	80		<input type="checkbox"/>
17	17	70	<input type="checkbox"/>	
Total		1.390		
Rata-rata		81,76		
Nilai Tertinggi		90	2 Orang	15 Orang
Nilai Terendah		70	(11,77%)	(88,32%)

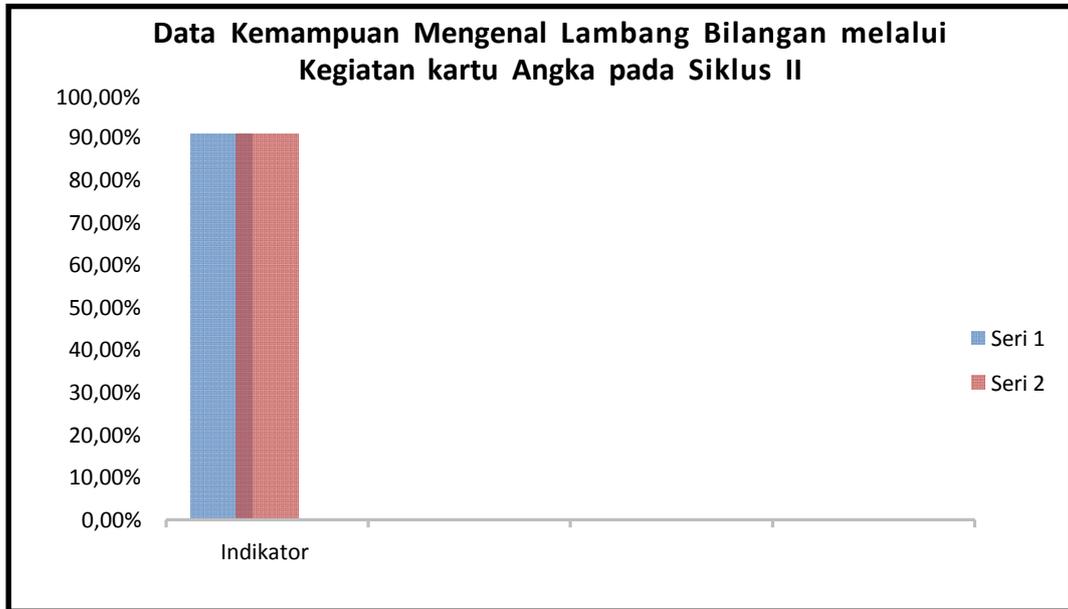
Berdasarkan tabel di atas, hasil pemeriksaan observasi pada anak pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan anak bekerja lebih baik. Ini terlihat dari informasi yang diperkenalkan pada tabel terlampir:

Tabel 6.
Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus II

No.	Indikator Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	Presentasi
1	Angka 1 sampai 10 dapat ditulis oleh anak-anak dalam urutan apapun	90,90%
2	Anak-anak dapat menggunakan nomor mereka untuk menunjuk kesimbol 1 sampai 10	90,90%
Rata-rata		86,86%
Indikator Keberhasilan		70,00%

Untuk lebih jelasnya maka siklus II kemampuan anak dapat disajikan dalam gambar 2

Gambar 2
Grafik Siklus II



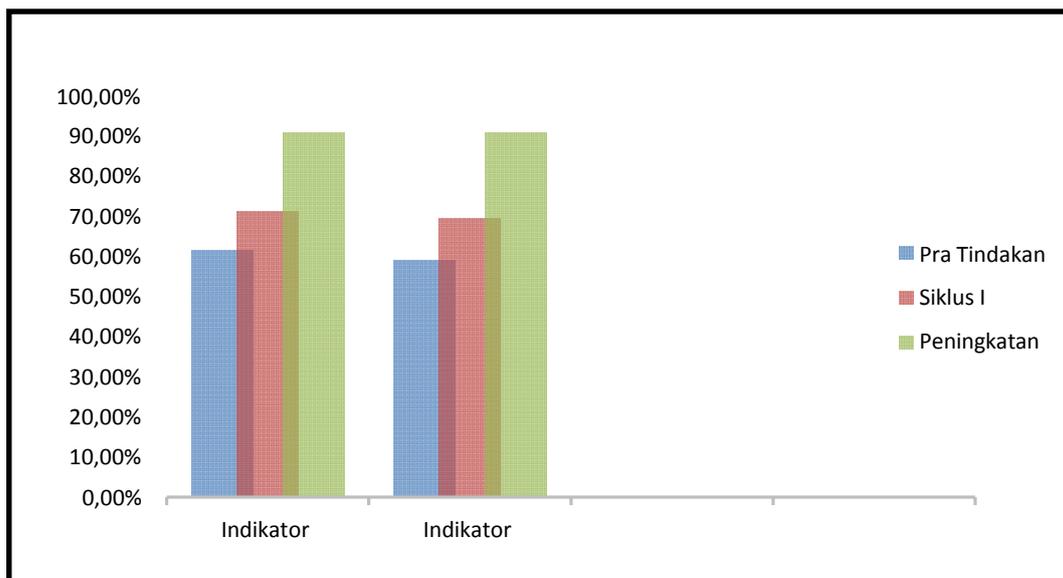
Dari siklus II diketahui bahwa setelah kegiatan pada siklus II selesai, kemampuan remaja berkembang dengan adanya tanda-tanda pencapaian. Jadi anak muda yang belum membuat kemajuan membutuhkan arahan dalam kerangka berpikir tersebut untuk mencapai asumsi yang paling ekstrim. Dari pernyataan ini dapat disimpulkan bahwa melalui permainan nomor kartu kapasitas mental anak-anak meningkat. Ini harus terlihat dalam beberapa perspektif, khususnya menyusun angka 1-10 dan menyusun angka atau mengenal angka 1-10.

Tabel 7
 Pemeriksaan Tingkat Pengembangan Kapasitas Persepsi Jumlah Gambar
 Anak pada Tahap Pra Kegiatan, Setelah Pelaksanaan Kegiatan Siklus I,
 dan Setelah Pelaksanaan Kegiatan Siklus II

No	Indikator	Presentase (%) Pra Tindakan	Presentase (%) Siklus I	Peningkatan Presentase
1	Angka 1 sampai 10 dapat ditulis oleh anak-anak dalam urutan apapun.	61,53%	70,22%	90,9%
2	Anak-anak dapat menggunakan nomor mereka untuk menunjuk kesimbol 1 sampai 10.	58,97%	69,44%	90,9%
Rata-rata		55,55%	66,66%	86,8%
Indikator Keberhasilan		70,0%		

Maka, dapat dijelaskan dengan grafik tingkat kemampuan belajar dari pra siklus I dan Siklus II sebagai berikut:

Gambar 3
 Grafik Rekapitulasi Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Tahap Pra Tindakan Siklus I dan Siklus II



Memahami gagasan pemahaman numerik sangat penting bagi anak-anak untuk mendominasi. karena itu akan menjadi alasan dominasi gagasan numerik pada tingkat pendidikan formal yang lebih tinggi. Observasi pratindakan menunjukkan bahwa siswa kelas 1 SD di SD Negeri 101770 Tembung, masih kurang mampu mengenal lambang bilangan. Karena masih menggunakan metode yang monoton dalam kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan. Masih kurang variasi dan terbatasnya penggunaan media pendidikan. Anak-anak kehilangan minat dalam kegiatan belajar dan menjadi bosan ketika mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak masih perlu meningkatkan kemampuannya dalam mengenal simbol angka. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan- kegiatan menarik yang akan menggugah minat anak-anak untuk belajar mengenal simbol angka.

Bermain kartu angka sebenarnya bisa membantu siswa kelas 1 SD Negeri 101770 Tembung belajar mengenal simbol angka. sesuai dengan hasil penelitian. Persentase yang meningkat sebelum dan sesudah tindakan kelas diajukan menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan. Pengamatan sebelum tindakan mengungkapkan bahwa tidak ada anak yang memenuhi kriteria atau menerima persentase antara 81 dan 100 persen. Kemampuan untuk mengidentifikasi simbol angka anak-anak menggunakan kriteria yang sangat berkembang meningkat menjadi 86,86 persen setelah tindakan Siklus II.

Anak terlihat lebih tertarik untuk belajar mengenal lambang bilangan, menurut pengamatan dan penelitian dari Siklus I. Hal ini disebabkan karena anak didorong untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan tersebut sambil belajar melalui permainan kartu bilangan yang menyenangkan dan menarik. Secara teori, pembelajaran di sekolah dasar tidak lepas dari kegiatan yang menyenangkan seperti bermain. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dienulhaqqi bahwa esensi dari bermain adalah perasaan senang, mandiri, bebas, memilih, dan mendorong anak untuk terlibat aktif harus dimasukkan ke dalam pendidikan di sekolah dasar. Namun, meskipun telah dilakukan tindakan Siklus I, lingkungan kelas tetap tidak kondusif, dan beberapa siswa gagal fokus saat mengikuti kegiatan yang mengajarkan mereka mengenal simbol angka menggunakan kartu angka. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa hanya dua siswa yang berputar di depan kelas.

Energi, kontribusi dinamis, pada siklus II, pengelompokan anak dalam memahami citra bilangan melalui peningkatan permainan angka, dan peningkatan iklim wali kelas. Setiap anak muda bisa lebih terpacu untuk menyelesaikan gerakan apapun dengan memanfaatkan papan penghargaan. Penghargaan tinggal dengan nama mereka di atasnya akan diletakkan di papan penghargaan untuk anak-anak muda yang berhasil menyelesaikan gerakan. Dengan demikian, stik hadiah akan menambah semangat anak untuk menyelesaikan setiap latihan. Namun, hadiah tongkat tidak akan diberikan kepada anak-anak yang lalai menyelesaikan aksinya.

Kartu remi atau alat permainan edukasi (APE) yang dikenal dengan kartu angka digunakan untuk belajar mengenal simbol angka. Kartu angka adalah permainan yang digunakan untuk memudahkan anak mengenal simbol angka 1 sampai dengan 10 dengan mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Sudut pandang ini konsisten dengan apa yang dinyatakan dalam (Yudha, 2019) bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan dasar, bermain dan alat peraga adalah setiap dan semua benda bergerak dan tidak bernyawa, alat yang digunakan untuk memperlancar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, bermain, dan bekerja di sekolah secara tertib, efektif, dan efisien.

Kartu angka berwarna-warni yang membaca angka 1 sampai 10, menampilkan berbagai gambar, dan dimaksudkan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, terutama kemampuan mereka untuk mengenali simbol angka. Hal ini sejalan dengan sudut pandang Yudha yang menyatakan bahwa alat permainan edukatif (APE) berkaitan dengan alat permainan yang dibuat untuk membantu anak tumbuh lebih cepat, disebut juga alat permainan untuk anak usia dini. Sudut pandang yang dapat diciptakan adalah perspektif aktual (mesin halus dan kasar), dekat dengan rumah, sosial, bahasa, mental, dan moral.

KESIMPULAN

Bermain kartu bilangan dapat membantu siswa kelas 1 SD Negeri 101770 Tembung mengembangkan kemampuan mempersepsi gambar bilangan yang ditunjukkan dengan hasil eksplorasi dan percakapan. Hal ini harus terlihat dalam tataran kasus pada tahap pra kegiatan dan sesudah kegiatan kelas. Persepsi pada tahap pra kegiatan menunjukkan siswa kelas 1 SD hanya mencapai 29,41%. Setelah

kegiatan Siklus II selesai, kemampuan anak dalam memahami angka terbentuk sempurna. Angsuran awal mencapai 83,32%.

Guru menyiapkan alat permainan instruktif berupa kartu angka dan memberitahukan cara bermain kartu angka untuk mempersiapkan kemampuan anak mengenal gambar angka. Anak-anak dihibau untuk memperhatikan kartu angka sebelum bermain dengan angka dari 1 sampai 10. Guru kemudian meminta siswa menggunakan gambar angka untuk menyorot angka 1 sampai 10 pada kartu angka. Tindakan menghubungkan gambar angka dengan objek 1 sampai 10 diakhiri dengan mengasosiasikan berbagai barang (suguhan, stik yogurt beku, dan korek api) sesuai dengan gambar angka pada kartu angka. Energi dalam mempelajari cara memahami gambar angka melalui permainan angka telah berkembang pesat. Berbagai permainan dengan kartu angka telah terbukti dapat meningkatkan keterampilan pengenalan angka siswa kelas satu SD Negeri 101770 Tembung. Metode alternatif untuk belajar mengenali simbol angka termasuk dalam kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Discovery Learning pada Siswa Kelas VI SDN 14 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya Semester Genap Tahun Pelajaran 2020 /2021*. 3(1), 2022: 53-61.
- Asrida, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas X TPM2 Pada Materi Program Linear dengan Menggunakan Model Discovery Learning di SMK Negeri 1 Bireuen," *Serambi Akademica Jurnal Pendidikan, Sains, Dan HUMANIORA*, 8(1), 2020: 121-131.
- Carera, R., *Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Melalui Model Discovery Learning*, 2017.
- Dienulhaqqi, M., "Penerapan Model Discovery Learning Berbantu Media Spindu (Spin Edukasi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas 4 SDN Wonotingal Semarang Pendahuluan Pendidikan Nasional Berfungsi Mengembangkan Kemampuan dan Membentuk Watak Serta Peradaban," *Jurnal Handayani*, 12(1), 2021: 98-110.
- Erniati, E., Muslima, M., Rachim, N., & ..., "Penerapan Model Discovery Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Teks Iklan Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Makassar," *Jurnal Edukasi ...*, 2022: 26-39.
- Fitriani, A., & Radia, A. H., "Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Discovery Learning Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02," *Mitra Pendidikan*, 1(6), 2017: 708-720.
- Ofori, D. A., Anjarwalla, P., Mwaura, L., Jamnadass, R., Stevenson, P. C., Smith, P., Koch, W., Kukula-Koch, W., Marzec, Z., Kasperek, E., Wyszogrodzka-Koma, L., Szwer, W., Asakawa, Y., Moradi, S., Barati, A., Khayyat, S. A., Roselin, L. S., Jaafar, F. M., Osman, C. P., ... Slaton, N. (2020). No Title. *Molecules*, 2(1), 1-12.

- Sestha, D. M., & Hafidah, R., "Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan 1-10 Melalui Model Pembelajaran Guided Discovery Pada Anak Kelompok A TK Aisyiyah Karangasem Surakarta Tahun Ajaran 2014 /2015," *1*, 2015: 1-6.
- Utami, A. (2019). Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran - Repo Unpas. *Repository.Unpas.Ac.Id*,10-44. [http://repository.unpas.ac.id/43291/3/BAB II.pdf](http://repository.unpas.ac.id/43291/3/BAB%20II.pdf)
- Yudha, F., "Jurnal pendidikan matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 2019: 111-121.