

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Pengertian *Discovery Learning*

Tujuan dari metodologi pembelajaran berbasis penemuan, sebagai lawan dari menghafal atau membaca informasi, adalah agar siswa memperoleh pemahaman mereka sendiri tentang materi pelajaran melalui eksplorasi dan penemuan mereka sendiri.<sup>1</sup> Banyak pendidik percaya bahwa kemampuan kognitif siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan pendekatan pembelajaran penemuan.<sup>2</sup> *Discovery Learning* mudah diimplementasikan dalam pendidikan dan dapat digunakan pada berbagai tingkat pendidikan, khususnya dalam matematika. Metode penemuan mendorong siswa untuk berpartisipasi dan berpikir kritis, menjadikan lingkungan kelas lebih kondusif bagi perkembangan individu.<sup>3</sup>

Karena guru lebih fokus untuk meminta siswa menerapkan konsep dan prinsip teoretis dalam konteks dunia nyata, siswa lebih mampu memahami materi melalui penekanan *Discovery Learning* pada pembelajaran aktif daripada hafalan.<sup>4</sup> Dan kelebihan yang lain dalam penggunaan model *Discovery Learning* adalah dapat menjadikan peserta didik terlibat secara

---

<sup>1</sup> Susanti, E., Jamhari, M., & Suleman, S. M., "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Keterampilan Sains dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII tentang IPA SMP Advent Palu." *Jurnal Sains Dan Teknologi Tadulako*, Vol. 5 Nomor 3, (2016), hlm 37.

<sup>2</sup> Sumianingrum, N. E., Wibawanto, H., & Haryono., Efektivitas Metode *Discovery Learning* Berbantuan E-Learning di SMA Negeri 1 Jepara. *PEMBELAJAR : Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, Vol. 1 Nomor 1, (2017), hlm 20.

<sup>3</sup> Qodariyah, L., & Hendriana, H., "Mengembangkan Komunikasi dan Disposisi Matematik Siswa SMP melalui *Discovery Learning*." *Edusentris*, Vol. 2 Nomor 3, (2015), hlm 243.

<sup>4</sup> Prasetyana, S. D., Sajidan, & Maridi., "Pengembangan Model Pembelajaran *Discovery Learning* yang Diintegrasikan dengan Group Invertigation Pada Materi Protista Kelas X SMA Negeri Karangpandan." *Jurnal Inkuiri*, (2015), Vol. 4 Nomor 2, hlm 136. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v4i2.9628>

maksimal dalam proses belajar, menjadikan peserta didik untuk berpikir kritis secara aktif, memaksimalkan kegiatan pembelajaran peserta didik, menjadikan peserta didik cakap dan tepat dalam mengerjakan soal, dan melatih siswa untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupannya.<sup>5</sup> Selain dari kelebihan tersebut, metode *Discovery Learning* juga terdapat kelemahan, yaitu perlunya terhadap peserta didik untuk mempunyai persiapan dan kematangan mental dikarenakan peserta didik perlu mempunyai keberanian dan kemauan untuk bisa memahami dengan baik lingkungan yang ada di sekitarnya; tidak menjadikan pengajaran yang efektif jika diaplikasikan untuk kelas dengan peserta didik banyak; sulit dalam penerapan metode ini karena sudah biasa dengan penggunaan metode lama; dan tanggapan yang muncul untuk metode ini karena dianggap hanya memperhatikan proses kognitif saja, dengan tidak mepedulikan perkembangan afektif dan psikomotorik peserta didik.<sup>6</sup>

### 2.1.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*

*Discovery Learning* masih dianggap sebagai pembelajaran pada umumnya ketika diterapkan. Fase yang menggambarkan implementasi model, *Discovery Learning* juga memiliki sintaks, urutan, atau fase dalam proses pembelajaran. Berikut adalah ikhtisar dari setiap tahapan proses *Discovery Learning*:

---

<sup>5</sup> Sulistyowati, N., Widodo, A. T., & Sumarni, W., "Efektivitas Model Pembelajaran Guided Discovery Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kimia.", *Chem In Edu*, Vol. 2 Nomor 1, hlm 50.

<sup>6</sup> Hanafiah, Nanang, and Cucu Suhana. "Konsep strategi pembelajaran." *Bandung: Refika Aditama* (2009).

### 1. Stimulus

Tindakan pertama, seperti memulai proses belajar mengajar dengan serangkaian pertanyaan, mendorong individu untuk membaca buku, dan kegiatan belajar lainnya yang diarahkan pada persiapan pemecahan masalah, dapat dilakukan pada tahap stimulasi.

### 2. Identifikasi Masalah

Setelah rintangan pertama dari stimulus pembelajaran telah selesai, fase berikutnya adalah memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan pembelajaran sebanyak mungkin tentang agenda masalah yang terkait erat dengan topik yang sedang dibahas. Kemudian, satu dipilih dan diformalkan sebagai hipotesis (solusi yang berfungsi untuk masalah ini).

### 3. Penghimpunan Data

Kemudian, setelah hipotesis masalah dirumuskan, siswa dapat menyaring semua data yang mereka miliki untuk menentukan bukti mana yang paling mendukung validitas hipotesis yang telah mereka kembangkan.

### 4. Olah Data

Memasukkan data yang valid dari hipotesis yang ada ke dalam bank data, mengolah dan memvalidasinya melalui wawancara dan pengamatan segar, dan kemudian menarik kesimpulan dari data tersebut adalah proses pengolahan data.

### 5. Pembuktian

Kemudian kesimpulan yang ditarik dari fakta-fakta yang diterima sebelumnya harus diteliti dengan cermat. Hal ini dilakukan untuk menetapkan apakah hipotesis yang sudah ada sebelumnya terkait dengan prosedur pengumpulan data.

#### 6. Generalisasi

Temuan verifikasi atas pengolahan data tersebut di atas kemudian dapat digunakan untuk melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu menulis kesimpulan yang dapat diterapkan sebagai prinsip umum untuk kiranya semua kejadian atau masalah yang sama.

#### 2.1.3 Penerapan *Discovery Learning* dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) memasukkan *Discovery Learning* dilakukan ketika semua prosedur yang diperlukan untuk menerapkan model telah dipahami. Setelah maka prosedur berikutnya adalah sebagai berikut:

##### 1. Fase Stimulasi

Guru dapat memulai fase stimulasi ini dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa, memberikan contoh atau referensi lain, atau memberikan penjelasan singkat yang dapat mengarah pada kesiapan untuk penyelesaian masalah. Tujuannya sekarang adalah untuk menyiapkan lingkungan belajar yang akan memfasilitasi pemahaman siswa tentang topik kursus. Siswa diberi masalah atau pertanyaan dunia nyata dan didorong untuk melakukan penelitian independen untuk menentukan solusinya.

## 2. Fase Identifikasi Masalah

Dimulai dengan instruktur, yang mengundang masukan siswa dan bahkan mungkin menawarkan beberapa solusi jangka pendek selama fase identifikasi masalah.

## 3. Fase Pengumpulan Data

Langkah pertama dalam fase pengumpulan data ini adalah memberi siswa kesempatan yang cukup untuk mengumpulkan sebanyak mungkin data yang relevan. Ini akan mengklarifikasi apakah tanggapan sementara yang mereka berikan akurat atau tidak. Siswa dapat melakukan hal-hal seperti membaca buku atau artikel secara online, memeriksa benda-benda fisik, melakukan eksperimen, dan kegiatan serupa lainnya selama masih berkaitan dengan kurikulum.

## 4. Fase Pengolahan Data

Dalam fase ini, kegiatan pengolahan data yang dapat dilakukan oleh pengajar adalah dengan cara pengumpulan data yang kemudian dapat dilakukan penafsiran terhadap data tersebut.

## 5. Fase Pembuktian

Pada tahap ini, setiap kelompok akan mempresentasikan hasil pengolahan data yang telah mereka capai ke seluruh kelas. Selain mendengar penjelasan yang ditawarkan, siswa mungkin diberi kesempatan untuk

meninjau pekerjaan rekan mereka dan memberikan komentar, rekomendasi, dan pertanyaan yang membangun.

#### 6. Fase Generalisasi

Selama tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk membuat kesimpulan dengan tetap dibimbing dan diarahkan oleh instruktur. Temuan dapat diberikan untuk mendapatkan gambaran menyeluruh atau untuk membuat kelompok menyepakati solusi untuk masalah tersebut.

#### 7. Fase Penutup

Pada langkah terakhir ini, siswa merenungkan studi kolektif mereka, membuat penyesuaian yang diperlukan, dan mempertimbangkan saran untuk meningkatkan pendekatan pembelajaran mereka.

#### 2.1.4 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Dalam setiap model pembelajaran yang dilakukan pastinya ada kelebihan maupun kekurangan didalamnya, termasuk pada model pembelajaran *Discovery Learning*. Kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran ini harus didiskusikan setelah metodologi untuk mengimplementasikan model ini telah ditetapkan. Diperkirakan bahwa siswa akan dapat belajar lebih efektif jika mereka menyadari kekuatan mereka sendiri dan area untuk perbaikan.

*Discovery Learning* memiliki beberapa kelebihan, seperti:

- a. Membantu siswa menjadi siap, kemudian menguasai keterampilan secara intelektual (kapasitas berpikirnya, yang dapat diukur dengan latihan dan penilaian).
- b. Kemampuan untuk menginduksi pembelajaran individu dan retensi informasi oleh murid.
- c. Dapat membuat anak bersemangat dalam belajar, yang akan mengarah pada belajar yang lebih fokus dan produktif.
- d. Memungkinkan siswa untuk tumbuh dan berkembang dengan cara yang disesuaikan dengan kekuatan dan hasrat mereka sendiri.
- e. Karena fokusnya adalah pada siswa dan instruktur memainkan peran sekunder dalam proses pembelajaran, rasa hak pilihan dan kemandirian siswa di kelas didukung.

Beberapa kekurangan Discovery Learning adalah sebagai berikut:

- a. Siswa harus matang dan siap mental untuk sekolah; mereka harus memiliki keberanian dan motivasi yang kuat untuk belajar tentang komunitas lokal mereka.
- b. Terlalu banyak siswa dalam satu kelas menghalangi penerapan strategi ini, menjamin hasil yang di bawah standar. Untuk alasan sederhana bahwa instruktur akan kesulitan memberikan perhatian individu kepada setiap murid.
- c. Mereka yang terbiasa dengan keakraban Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) akan merasa tidak puas dan ragu untuk menerapkan pendekatan Discovery Learning di dalam kelas.

### 2.1.5 Tujuan Pelaksanaan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Terlepas dari banyak kelebihan dan kekurangan *Discovery Learning*, penting untuk diingat bahwa itu masih bergantung pada beberapa tujuan utama untuk memastikan bahwa hasil pembelajaran yang diinginkan terpenuhi. Paradigma *Discovery Learning* memiliki tujuan khusus sebagai berikut:

- a. Partisipasi oleh siswa dalam pendidikan mereka sendiri adalah sebuah pilihan.
- b. Siswa dapat belajar untuk melihat pola baik dalam konteks nyata maupun abstrak, dan mereka dapat dengan mudah mengekstrapolasi dari apa yang dikatakan instruktur untuk membuat kesimpulan sendiri.
- c. Hal ini memungkinkan untuk mengajarkan siswa bagaimana mengajukan pertanyaan dan mendapatkan tanggapan yang jelas, yang kemudian dapat mereka manfaatkan untuk keuntungan mereka saat mencari informasi baru dan memperluas pemahaman mereka.
- d. Membantu siswa belajar untuk bekerja sama, berbagi pengetahuan, dan menghormati perspektif satu sama lain adalah tujuan yang berharga.

## 2.2 Berpikir Kreatif

### 2.2.1 Pengertian Berpikir Kreatif



Berpikir kreatif adalah cara berpikir yang mungkin muncul dengan banyak pilihan berbeda.<sup>7</sup> Kemampuan berpikir kritis terkait dengan berpikir kreatif. Berpikir kreatif masih mendasar, sedangkan berpikir kritis cukup luas dan mendalam. Dengan cara yang sama seperti pemecahan masalah analog dengan upaya untuk menghasilkan hasil kreatif, pemikiran kreatif terlihat dalam upaya penemuan, membutuhkan fleksibilitas, dan sangat bergantung pada variasi.

Kebiasaan berpikir kreatif antara lain (1) memperhatikan semua kepentingan, terutama bila jawaban atau solusi belum segera ditemukan; (2) menghilangkan batasan antara wawasan dan estimasi; (3) memprakarsai, memelihara, dan mengabadikan tingkat standardisasi; dan (4) mengembangkan perspektif baru tentang prinsip-prinsip eksternal dan batasan-batasan konvensional yang secara tradisional dianut.<sup>8</sup> Siswono mengidentifikasi empat karakteristik pemikir kreatif: (1) kelancaran (kemampuan menghasilkan berbagai macam ide), (2) fleksibilitas (kemampuan menghasilkan ide-ide kreatif), (3) orisinalitas (kemampuan menghasilkan kebaruan atau yang sebelumnya tidak terduga). gagasan), dan (4) elaborasi (kapasitas untuk mengembangkan atau menambah gagasan untuk memperoleh gagasan yang terperinci atau spesifik).<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Siswono, T. dan Novitasari, W. 2007. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa melalui Pemecahan Masalah Tipe "What Another Way". (Online) Tersedia: [https://tatagyes.files.wordpress.com/2009/11/paper07jurnalpgri\\_yogja.pdf](https://tatagyes.files.wordpress.com/2009/11/paper07jurnalpgri_yogja.pdf). (9 Januari 2023).

<sup>8</sup> Al-Khalili, A. mengembangkan kreatifitas anak, (Jakarta, Pustaka Al Kautsa, 2005), hlm. 38.

<sup>9</sup> Siswono, T. Y. E., Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm 3.

## 2.3 Hasil Belajar

### 2.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Kemampuan siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran dikenal sebagai hasil belajar.<sup>10</sup> Hasil pembelajaran, jika mereka mewakili puncak kemajuan siswa menuju tujuan yang ditetapkan, mungkin tidak hanya mencakup perkembangan kognitif (pengetahuan), emosional (sikap), dan psikomotorik (perilaku) siswa.<sup>11</sup> Hal tersebut juga mencerminkan bahwa didalam hasil belajar juga sangat dipengaruhi oleh pengetahuan siswa dengan dunia fisik dan lingkungan yang ada di sekitarnya. Gagasan pengetahuan, tujuan, dan motif semuanya memiliki peran dalam seberapa dekat hasil belajar seseorang selaras dengan informasi yang telah dipelajari. Hasil belajar, dalam pandangan Chatib, dapat dilihat melalui a) modifikasi kepribadian anak, b) modifikasi proses berpikir anak, dan c) generasi ide-ide baru.<sup>12</sup> Bahan, lingkungan fisik, dan sumber instruksional (termasuk kurikulum, instruktur, model pengajaran, dan teknik) semuanya merupakan kontributor potensial untuk tingkat prestasi akademik siswa. Aspek

---

<sup>10</sup> Septiyani, T., Tampubolon, B, & Rosnita., Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media konkrit pada pembelajaran tematik kelas I SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.7 Nomor 1, 2018, hlm 3.

<sup>11</sup> Kristin, F. 2016. Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana.* Volume 2, Nomor 1, April 2016 Halaman 92.

<sup>12</sup> Chatib, M., *Orang tuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan Dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*, Bandung, Kaifa. 2012, hlm 169

instrumental ini harus disusun dengan cara yang selaras dengan isi dan topik pembelajaran untuk menghasilkan hasil belajar yang efektif dan diinginkan.

### 2.3.2 Kategori Ranah Hasil Belajar

Bersumber pada teori Taksonomi Bloom, hasil belajar yang dilakukan oleh siswa dalam rangka studi diperoleh dengan cara tiga kategori ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

#### 1. Ranah Kognitif

Pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi adalah enam pilar hasil belajar intelektual di bidang kognisi ini.

#### 2. Ranah Afektif

Ada lima tingkatan keahlian yang dibutuhkan untuk menavigasi domain emosional, yang mencakup kemampuan untuk mengenali masalah, merumuskan solusi, mengevaluasi efektivitas organisasi, dan mengevaluasi kualitas dari satu nilai atau seperangkat nilai.

#### 3. Ranah Psikomotorik

Pengetahuan dalam ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi objek, koordinasi, dan kemampuan neuromuskuler (menghubungkan, mengamati).

### 2.3.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum, pengaruh internal dan eksternal dapat berkontribusi pada kinerja siswa di kelas. Variabel internal, yang dapat berupa biologis atau psikologis, adalah yang berasal dari dalam diri seseorang.

## 1. Faktor Biologis

Ketika semua bagian tubuh dalam keadaan sehat dan melakukan tugasnya sebagaimana mestinya, ada proses biologis yang bekerja. Ketika kemampuan belajar seseorang sangat dipengaruhi oleh keadaan fisik seseorang, kondisi fisik yang baik cukup membantu. Mempertahankan makanan dan cara hidup kita saat ini seharusnya memungkinkan kita untuk menjaga tingkat kesehatan kita saat ini.

## 2. Faktor Psikologis

Sikap, intelek, rasa ingin tahu, bakat, ingatan, dan kemampuan untuk fokus adalah karakteristik psikologis.

### a. Pendirian Mental

Menjaga sikap mental yang sehat dan seimbang akan terwujud dalam pandangan hidup yang optimis dan, khususnya, belajar. Kemampuan untuk mempertahankan kerangka berpikir yang konstruktif saat belajar; ini termasuk hal-hal seperti tidak mudah menyerah saat menghadapi tantangan atau menjadi frustrasi; tidak mudah terombang-ambing untuk mengutamakan kesenangan belajar di atas pertimbangan lain; merasa nyaman dan mampu mengartikulasikan kebutuhan belajar mereka sendiri; dan memiliki kepercayaan pada diri mereka sendiri.

### b. Intelegensi

Meskipun IQ seseorang memainkan peran penting dalam seberapa baik mereka memperoleh materi baru, ini bukan satu-satunya aspek yang akan menentukan seberapa baik mereka belajar.

c. Keingintahuan

Tingkat keingintahuan seseorang merupakan indikator besar seberapa baik mereka akan mempelajari hal-hal baru. Kurangnya rasa ingin tahu, tidak peduli berapa banyak langkah pembelajaran yang disengaja diambil, akan menghasilkan hasil yang mengecewakan. Inilah mengapa rasa ingin tahu memiliki dampak langsung pada pengembangan keterampilan seperti fokus, hati-hati, terampil, menggunakan pendekatan yang tepat, dan bertahan melewati rintangan untuk menguasai.

d. Bakat

Dapat dikatakan bahwa bakat alami seseorang adalah salah satu dari banyak aspek yang dapat memengaruhi seberapa baik mereka mempelajari suatu subjek. Penting juga untuk dipahami bahwa bakat bukanlah penentu kompeten atau tidaknya seseorang dalam suatu profesi tertentu; sebaliknya, itu menetapkan sejauh mana orang itu mampu.

e. Daya Ingat

Kapasitas untuk memasukkan, menyimpan, dan mengambil data secara mental dikenal sebagai memori. Di sini, hubungan antara titik data adalah deskripsi yang tetap ada pada kita setelah melakukan tugas observasi.

f. Daya Konsentrasi

Konsentrasi adalah kemampuan untuk mengabaikan rangsangan yang tidak relevan dan mengarahkan seluruh perhatian, kemauan, dan gagasan seseorang pada tugas yang ada, menggunakan kelima indera.

Selanjutnya, kita memiliki komponen eksternal, yaitu sesuatu yang tidak berasal dari dalam diri orang yang sedang dipertimbangkan. Rumah, ruang kelas, dan lingkungan sekitar adalah contoh dari pengaruh asing ini.

### 1. Keluarga

Keluarga seseorang adalah pengaturan utama dan paling berpengaruh untuk membentuk lintasan pendidikan seseorang dan menentukan kapasitas seseorang untuk pencapaian akademik. Keberhasilan di sekolah dapat dipengaruhi oleh kualitas hubungan di rumah. Kesuksesan juga dipengaruhi oleh faktor-faktor termasuk pendapatan keluarga, akses ke sumber daya pendidikan yang berkualitas, kehidupan rumah tangga yang mengasuh, dan orang tua yang berinvestasi dalam perkembangan anak-anak mereka.

### 2. Lingkungan Sekolah

Keadaan lingkungan sekolah juga menjadi pusat utama dalam faktor keberhasilan belajar siswa. Aturan dan disiplin, misalnya, yang harus ditegakkan secara teratur dan konsisten, berdampak besar pada kemampuan belajar siswa. Semua bagian sekolah akan berfungsi lebih lancar jika disiplin ini ditegakkan dengan ketat.

### 3. Lingkungan Masyarakat

Adanya masyarakat bagi perkembangan anak kaitannya dengan keberhasilan belajar sangat menunjang keberhasilan belajar siswa, meskipun pada beberapa lingkungan masyarakat yang juga dapat menjadi penghambat keberhasilan belajar siswa. Ketersediaan lembaga nonformal seperti kelas, les, dan les tambahan adalah salah satu contoh pengaturan yang mendorong prestasi akademik siswa. Adanya tempat hiburan yang hanya terfokus pada kesenangan dan hura-hura tidak mendukung suasana belajar yang sukses.

## **2.4 Hakikat Belajar Matematika tentang Bilangan Cacah sampai dengan 99**

### 2.4.1 Pengertian Matematika

Menurut Ismail, matematika adalah studi ilmiah tentang hal-hal seperti angka, perhitungan, kesulitan numerik, jumlah, besaran, hubungan antara pola, bentuk, dan struktur, instrumen pemikiran, dan kumpulan hal-hal semacam itu.<sup>13</sup> Jika merujuk pendapat salah satu guru matematika yang terdapat di SD Alam Cordova Probolinggo yaitu Arifin bahwa matematika adalah pola berpikir manusia yang dituangkan secara cermat, jelas dan akurat yang dapat dijelaskan menggunakan simbol-simbol baik berupa angka maupun huruf.

### 2.4.2 Bilangan Cacah

Bilangan cacah adalah kumpulan bilangan bulat yang didalamnya tidak terdapat nilai negatif, contohnya adalah 0,1,2,3,4,5 .... dst. Anggota-anggota

---

<sup>13</sup> Ali Hamzah dan Muhlisrarini, (2014). Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014, hlm 48.

dari bilangan ini bisa diuraikan sebagai himpunan bilangan asli, yaitu 1,2,3,4,5 .... dst yang ditambahkan dengan angka 0. Jika dilihat dari ciri utamanya yang paling mudah untuk dipahami adalah nilainya yang selalu positif dan dimulai dari angka 0. Dalam notasi atau simbol matematika, bilangan ini biasanya disimbolkan dengan huruf C. Jadi, satu set bilangan bulat dapat direpresentasikan sebagai berikut:

$$C = \{0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15 \dots \}$$

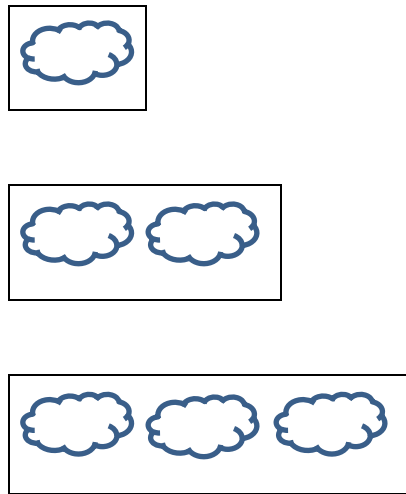
Angka bulat ini memiliki akar yang dalam di kehidupan nyata. Dari saat kita bangun hingga tertidur, kita dikelilingi oleh bilangan bulat. Mereka digunakan dalam segala hal mulai dari menghitung berapa banyak makanan yang harus dibeli hingga menentukan label harga yang tertulis pada setiap item hingga mencatat kehadiran siswa hingga mencantumkan nilai siswa pada lembar ujian. Untuk alasan ini dan lainnya, mungkin berguna untuk menyajikan angka ini menggunakan metode dari kehidupan sehari-hari yang lebih mudah dipahami anak-anak, seperti dalam contoh berikut:

#### 1. Gambar Himpunan Objek

Dalam proses memperkenalkan bilangan cacah, kita dapat membuat gambar himpunan objek. Siswa perlu mengenali benda-benda dalam gambar untuk membantu pemahaman dan hafalan mereka. Kumpulan foto ini dapat ditampilkan dalam berbagai cara, termasuk dalam urutan numerik (dari paling sedikit hingga paling banyak) atau secara acak. Berikut ilustrasinya:

Mari berhitung !

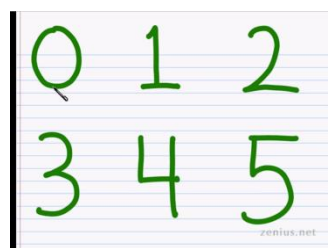




Gambar 1. Contoh gambar himpunan objek

## 2. Penunjukan Angka

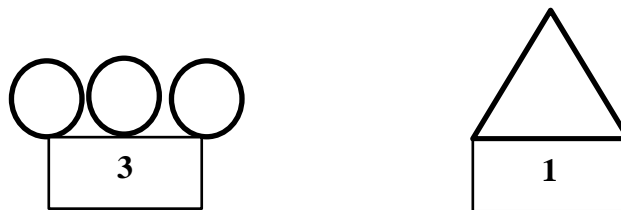
Bilangan itu sendiri, berbeda dengan gambar kumpulan objek, dapat digunakan untuk memperkenalkan bilangan bulat. Memastikan siswa mengetahui dan memahami nilai angka yang akan mereka tulis adalah urutan pertama bisnis. Penunjukan angka ini dapat dilakukan secara berurutan, dari angka terbesar ke angka terendah, atau dapat dilakukan secara acak, seperti pada gambar sekelompok barang.



Gambar 2. Contoh penunjukan angka

Pengertian “kurang dari”, “lebih dari”, dan “sama dengan” yang dipelajari di sekolah dasar terkait dengan pengajaran bilangan bulat. Saat membandingkan dua besaran, kita menggunakan superlatif seperti "lebih" dan "kurang" dan perbandingan seperti "sama dengan" untuk

mengekspresikan pikiran kita. Sangat mudah untuk melihat bagaimana gambar seperti di bawah ini dapat digunakan untuk mengilustrasikan gagasan tentang hubungan antara angka-angka ini. Dalam kegiatan ini, siswa diminta untuk membandingkan dua sketsa, yang masing-masing menggambarkan jumlah benda yang berbeda, dan memutuskan apakah salah satunya memiliki jumlah objek yang lebih besar, lebih kecil, atau sama. Berikut ilustrasinya:



Jawabannya adalah lingkaran lebih banyak daripada segitiga.

Gambar 3- Contoh konsep hubungan antar bilangan

Berikut ini merupakan contoh soal dari bilangan cacah, yaitu:

Urutkanlah dari yang terkecil!

15	13	12	14	11
----	----	----	----	----

18	19	17	16	20
----	----	----	----	----