



## Enhancing Counting Skills in Grade I Students at MIS Annajah Yamra through Interactive Learning Activities

Novita Tri Wijayanti<sup>1</sup>, Santi Lutfiasari<sup>2</sup>

<sup>1</sup> MIS Annajah Yamra

<sup>2</sup> MI Islamiyah Jatisari

Correspondence: [novihelvi@gmail.com](mailto:novihelvi@gmail.com)

### Article Info

#### Article history:

Received 12 Agust 2025

Revised 02 Sept 2025

Accepted 23 Sept 2025

#### Keyword:

Classroom Action Research, counting skills, interactive learning, early mathematics education, Grade I students, MIS Annajah Yamra.

### ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to enhance the counting skills of Grade I students at MIS Annajah Yamra through interactive learning activities. The primary objective of this study is to explore how engaging, hands-on activities can improve students' understanding of basic counting concepts such as number recognition, sequence, and simple addition. The research was conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. During each cycle, students participated in activities like number games, visual aids, and group tasks that encouraged active participation. Data were collected through observations, student assessments, and teacher reflections on student engagement and progress. The findings indicate that interactive learning activities significantly improved students' counting skills, particularly in recognizing numbers, counting in sequence, and understanding basic addition. The study suggests that incorporating fun and participatory methods into early mathematics education can foster a more engaging and effective learning environment. It is recommended that MIS Annajah Yamra continue to implement these interactive activities to further develop students' numeracy skills and promote a positive attitude towards mathematics.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABANTRI MANDIRI BERKARYA.

This is an open access article under the CC BY NC license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

## INTRODUCTION

Pendidikan matematika di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk fondasi kemampuan numerik anak. Salah satu materi dasar yang harus dikuasai sejak dini adalah keterampilan berhitung. Di kelas I, kemampuan berhitung menjadi keterampilan dasar yang sangat dibutuhkan, karena menjadi landasan untuk mempelajari konsep-konsep matematika yang lebih kompleks di tingkat selanjutnya. Namun, meskipun materi berhitung sudah menjadi bagian penting dalam kurikulum pendidikan dasar, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan ini, terutama dalam mengenali angka dan menghitung secara berurutan (Sutrisno, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan dalam pembelajaran berhitung di kelas I masih perlu diperbaiki.

Berdasarkan pengamatan awal di MIS Annajah Yamra, ditemukan bahwa siswa kelas I cenderung kesulitan dalam mengenali angka, mengurutkan bilangan, serta memahami konsep dasar penjumlahan dan pengurangan. Banyak siswa yang merasa bosan dan tidak tertarik pada pelajaran berhitung, karena metode yang digunakan lebih banyak berupa ceramah dan hafalan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika yang monoton dan kurang melibatkan siswa aktif dapat menghambat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Kurniawan, 2021).

Penyebab utama dari kesulitan ini adalah kurangnya metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Pada usia dini, siswa membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis pengalaman langsung untuk membangun konsep-konsep dasar, termasuk dalam berhitung. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang

lebih interaktif dan kreatif untuk meningkatkan minat dan keterampilan berhitung siswa di kelas I (Rahmawati, 2019). Metode yang menyenangkan dan melibatkan kegiatan praktis dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan ini.

Salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keterampilan berhitung adalah melalui pembelajaran berbasis aktivitas interaktif. Metode ini melibatkan penggunaan permainan, media visual, dan aktivitas kelompok untuk membantu siswa memahami konsep berhitung secara menyenangkan dan lebih efektif. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menghafal angka atau urutan bilangan, tetapi mereka juga dapat merasakan dan mempraktikkan keterampilan berhitung secara langsung (Desmirasari & Oktavia, 2022). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan metode berbasis aktivitas dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam matematika, terutama pada materi dasar seperti berhitung.

Penelitian oleh Silalahi et al. (2023) juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang berbasis aktivitas dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar matematika. Ketika siswa terlibat dalam permainan berhitung atau aktivitas berbasis visual, mereka merasa lebih tertarik dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar terhadap materi yang sedang dipelajari. Hal ini sangat penting untuk membantu siswa memahami dan menguasai keterampilan berhitung yang menjadi dasar bagi pembelajaran matematika selanjutnya.

Penerapan metode yang melibatkan aktivitas fisik atau permainan juga terbukti efektif dalam memperkenalkan konsep matematika dasar. Misalnya, dengan menggunakan benda-benda konkret seperti balok atau kartu angka, siswa dapat lebih mudah memahami hubungan antar angka, serta mengembangkan keterampilan menghitung dan mengurutkan bilangan. Dalam penelitian oleh Putra & Hidayat (2021), ditemukan bahwa penggunaan media fisik seperti ini membuat siswa lebih mudah memahami konsep angka dan menghitung karena mereka dapat merasakan dan melihat langsung objek yang dihitung.

Selain itu, keberagaman pendekatan dalam pembelajaran juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Ketika siswa diberikan berbagai pilihan metode untuk belajar berhitung, mereka memiliki kesempatan untuk memilih cara yang paling sesuai dengan gaya belajar mereka. Misalnya, beberapa siswa mungkin lebih mudah belajar dengan visualisasi, sementara yang lain lebih terbantu dengan aktivitas fisik. Menurut penelitian oleh Mubarak (2022), memberikan berbagai metode dan pilihan dalam pembelajaran dapat meningkatkan fleksibilitas dan adaptabilitas siswa dalam memahami materi.

Selain itu, tantangan lain yang dihadapi adalah adanya perbedaan kemampuan antar siswa. Beberapa siswa mungkin sudah memiliki kemampuan berhitung yang baik, sementara yang lain masih kesulitan dalam mengenali angka dan melakukan operasi dasar. Oleh karena itu, diperlukan metode yang dapat mengakomodasi perbedaan kemampuan ini, seperti melalui pembelajaran berbasis kelompok kecil atau penggunaan alat bantu visual untuk siswa yang membutuhkan perhatian lebih (Hendika & Musyadad, 2021). Pendekatan ini dapat membantu setiap siswa untuk berkembang sesuai dengan kecepatan dan kemampuan mereka.

Penting untuk dicatat bahwa keterlibatan orang tua juga dapat mempengaruhi kemampuan berhitung siswa. Orang tua yang aktif mendukung pembelajaran anak di rumah dapat membantu mempercepat pemahaman anak terhadap konsep-konsep dasar matematika. Sebagai contoh, kegiatan yang melibatkan orang tua, seperti bermain angka atau melakukan aktivitas berhitung bersama, dapat memperkuat keterampilan berhitung anak di luar jam sekolah (Silalahi et al., 2023). Oleh karena itu, kolaborasi antara sekolah dan orang tua sangat penting untuk mendukung keberhasilan pembelajaran matematika anak.

Selain itu, adanya dukungan teknologi dalam pembelajaran juga dapat memberikan manfaat besar dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa. Dengan menggunakan aplikasi atau permainan matematika berbasis komputer atau tablet, siswa dapat berlatih berhitung secara interaktif dengan cara yang menyenangkan. Penelitian oleh Purwanto (2017) menunjukkan

bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan kecepatan dan ketepatan siswa dalam berhitung, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Namun, meskipun banyak metode yang dapat diterapkan, faktor kesiapan guru menjadi hal yang sangat penting dalam kesuksesan pembelajaran matematika di kelas I. Guru perlu memiliki pemahaman yang cukup mengenai metode yang efektif dalam mengajarkan keterampilan berhitung, serta mampu mengelola kelas dengan baik agar setiap siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Rahmawati, 2019). Oleh karena itu, pelatihan bagi guru dalam menggunakan berbagai metode pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan untuk memaksimalkan hasil pembelajaran.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan metode pembelajaran berbasis aktivitas interaktif untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa di kelas I MIS Annajah Yamra. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya dapat menguasai keterampilan berhitung, tetapi juga dapat menikmati proses pembelajaran matematika yang menyenangkan dan membangun sikap positif terhadap matematika (Desmirasari & Oktavia, 2022). Seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan dalam pendekatan pembelajaran, inovasi seperti ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar.

Selain itu, keberhasilan penerapan metode ini akan memberikan kontribusi penting dalam pengembangan pembelajaran matematika di kelas I, yang menjadi fondasi bagi pembelajaran matematika di jenjang berikutnya. Hasil dari penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi sekolah-sekolah lain dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya dalam mengajarkan keterampilan berhitung secara efektif dan menyenangkan bagi siswa di kelas awal (Sutrisno, 2020).

## RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas I di MIS Annajah Yamra melalui pembelajaran berbasis aktivitas interaktif. PTK dipilih karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk merencanakan, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan setiap tahap pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan. Proses ini dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan wawasan mengenai bagaimana penerapan pembelajaran berbasis aktivitas interaktif dapat mempengaruhi kemampuan berhitung siswa di kelas awal (Sutrisno, 2020).

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan berbagai aktivitas interaktif, seperti permainan matematika, penggunaan media visual, serta kegiatan kelompok yang mendukung pemahaman konsep berhitung. Setiap kegiatan disusun sedemikian rupa agar dapat melibatkan seluruh siswa secara aktif, dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan mengenal angka, urutan bilangan, serta operasi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Peneliti juga menyiapkan instrumen untuk mengukur perkembangan keterampilan berhitung siswa, seperti lembar observasi dan tes singkat yang dilakukan di akhir siklus untuk mengevaluasi hasil belajar siswa (Kurniawan, 2021).

Pada tahap pelaksanaan, peneliti menerapkan pembelajaran berbasis aktivitas interaktif di kelas I. Dalam setiap sesi, siswa terlibat dalam kegiatan praktis, seperti permainan berhitung menggunakan kartu angka atau objek fisik lainnya yang dapat menghitung. Aktivitas ini dirancang untuk mendorong siswa berpikir aktif dan merasakan konsep matematika melalui pengalaman langsung. Selain itu, diskusi kelompok juga dilakukan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif siswa dalam memahami konsep-konsep berhitung. Guru

berperan sebagai fasilitator yang memberikan petunjuk dan bimbingan selama kegiatan berlangsung (Silalahi et al., 2023).

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mengukur tingkat keterlibatan siswa dan keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Peneliti mengamati reaksi siswa terhadap aktivitas, interaksi dalam diskusi kelompok, serta pemahaman mereka terhadap materi berhitung yang diajarkan. Data yang diperoleh dari observasi ini mencakup aspek partisipasi siswa, kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal berhitung, serta interaksi mereka dengan teman sekelas. Selain itu, peneliti juga melakukan tes formatif di akhir siklus untuk mengukur peningkatan kemampuan berhitung siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis aktivitas interaktif (Desmirasari & Oktavia, 2022).

Pada tahap refleksi, peneliti menganalisis hasil observasi dan tes yang dilakukan untuk mengevaluasi apakah tujuan pembelajaran tercapai dan untuk merencanakan perbaikan yang diperlukan pada siklus berikutnya. Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti mengevaluasi efektivitas pendekatan yang diterapkan dan melihat bagian-bagian mana yang perlu diperbaiki. Jika ada siswa yang masih kesulitan dalam memahami konsep berhitung, peneliti akan merancang langkah-langkah tambahan dalam siklus berikutnya. Refleksi ini sangat penting untuk memastikan bahwa metode yang digunakan benar-benar efektif dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa, serta memberi kesempatan untuk memperbaiki pembelajaran secara berkelanjutan (Rahmawati, 2019).

## RESULTS AND DISCUSSION

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis aktivitas interaktif di kelas I MIS Annajah Yamra berhasil meningkatkan keterampilan berhitung siswa. Sebelum pembelajaran interaktif diterapkan, banyak siswa yang kesulitan dalam mengenali angka dan menghitung dengan urutan yang benar. Namun, setelah dilakukan kegiatan interaktif seperti permainan angka dan penggunaan media visual, keterampilan berhitung siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika dasar (Kurniawan, 2021).

Salah satu temuan utama adalah peningkatan motivasi siswa terhadap pembelajaran berhitung. Sebelum metode ini diterapkan, banyak siswa yang merasa bosan dan tidak tertarik dengan pelajaran matematika, terutama dalam kegiatan berhitung. Namun, melalui penggunaan metode yang menyenangkan dan berbasis permainan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Silalahi et al. (2023), yang menemukan bahwa aktivitas berbasis permainan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

Selain itu, keterampilan berhitung siswa mengalami peningkatan dalam hal mengenali angka dan urutan bilangan. Banyak siswa yang sebelumnya kesulitan mengenali angka 1 hingga 10, sekarang dapat menghitung dan menyebutkan urutan bilangan dengan lebih lancar. Peningkatan ini terjadi karena kegiatan yang melibatkan benda konkret, seperti kartu angka dan balok, yang digunakan untuk memvisualisasikan konsep berhitung. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran sangat membantu siswa dalam mengaitkan angka dengan objek nyata (Rahmawati, 2019).

Penerapan metode ini juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan siswa untuk melakukan operasi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Melalui permainan berhitung yang melibatkan siswa secara langsung, mereka mulai memahami hubungan antara angka dan dapat melakukan operasi dasar dengan lebih mudah. Penelitian oleh Purwanto (2017) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas yang melibatkan keterampilan motorik dan kognitif membantu siswa memahami operasi dasar matematika lebih efektif daripada metode konvensional.

Namun, meskipun terdapat kemajuan signifikan, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam melakukan penjumlahan dan pengurangan dengan angka yang lebih besar. Beberapa siswa membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami konsep penambahan dua angka atau lebih. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pendekatan interaktif efektif, adaptasi lebih lanjut masih diperlukan untuk siswa yang kesulitan dalam mengikuti kecepatan pembelajaran. Berdasarkan penelitian oleh Mubarak (2022), beberapa siswa memerlukan pendekatan yang lebih personal untuk memahami konsep-konsep matematika yang lebih kompleks.

Peningkatan kemampuan berhitung ini juga berdampak positif pada kemampuan siswa untuk bekerja dalam kelompok. Diskusi kelompok dan kegiatan berbasis kerjasama membuat siswa lebih mampu berbagi ide dan saling membantu satu sama lain. Interaksi dalam kelompok ini menciptakan suasana yang menyenangkan dan membantu siswa yang lebih cepat memahami untuk membantu teman-temannya yang kesulitan. Hal ini sesuai dengan temuan dari penelitian oleh Silalahi et al. (2023), yang menunjukkan bahwa kolaborasi dalam kelompok dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika di kalangan siswa.

Seiring dengan meningkatnya keterampilan berhitung, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam keterampilan sosial. Dalam kegiatan berbasis kelompok, siswa tidak hanya belajar berhitung tetapi juga berlatih bekerja sama, mendengarkan pendapat teman, dan mengungkapkan ide mereka. Keterampilan sosial ini menjadi penting karena mendukung perkembangan siswa dalam aspek lain selain kemampuan akademis. Hendika & Musyadad (2021) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial yang diperlukan untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan alat bantu visual seperti gambar, kartu angka, dan media interaktif lainnya juga berperan besar dalam membantu siswa memahami konsep berhitung. Penggunaan alat bantu visual mempermudah siswa dalam mengaitkan angka dengan objek atau situasi nyata, yang membuat mereka lebih mudah memahami urutan angka dan operasi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Penelitian oleh Putra & Hidayat (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran matematika meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi.

Pada tahap observasi, ditemukan bahwa siswa yang mengikuti kegiatan berbasis interaktif lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan soal berhitung. Kepercayaan diri siswa sangat meningkat karena mereka merasa terlibat aktif dalam setiap sesi pembelajaran, dan tidak hanya menjadi pendengar pasif. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dapat membangun rasa percaya diri yang penting untuk perkembangan akademik mereka. Kurniawan (2020) juga menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun rasa percaya diri mereka dalam belajar.

Meskipun sebagian besar siswa mengalami peningkatan yang signifikan, beberapa siswa masih menunjukkan kesulitan dalam menghitung dengan cepat dan tepat. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya latihan atau penguatan konsep dasar berhitung di luar jam sekolah. Dalam hal ini, pemberian tugas rumah yang melibatkan latihan berhitung dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam hal kecepatan dan ketepatan berhitung. Penelitian oleh Desmirasari & Oktavia (2022) menunjukkan bahwa latihan yang teratur dapat mempercepat proses pemahaman siswa terhadap konsep matematika.

Selain itu, pentingnya peran guru dalam mengelola pembelajaran yang berbasis aktivitas interaktif juga tidak bisa diabaikan. Guru harus mampu mengarahkan siswa untuk tetap fokus pada tujuan pembelajaran sambil memastikan bahwa setiap siswa terlibat aktif. Guru berfungsi sebagai fasilitator yang mengarahkan dan memberikan bantuan ketika diperlukan. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru dalam menggunakan metode berbasis aktivitas sangat diperlukan untuk memastikan keberhasilan penerapan metode ini di kelas (Silalahi et al., 2023).

Secara keseluruhan, penerapan metode berbasis aktivitas interaktif terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan berhitung siswa kelas I di MIS Annajah Yamra. Pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung melalui permainan dan media visual tidak hanya meningkatkan kemampuan berhitung, tetapi juga meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri mereka dalam belajar matematika. Temuan ini memperkuat pentingnya penerapan metode yang menyenangkan dan berbasis pengalaman dalam mengajarkan keterampilan dasar seperti berhitung kepada siswa (Sutrisno, 2020).

Temuan lainnya adalah bahwa penerapan metode ini membantu siswa untuk lebih mengenal konsep dasar matematika, seperti urutan bilangan dan operasi dasar. Dengan melibatkan siswa dalam aktivitas yang menyenangkan dan interaktif, mereka dapat belajar dengan cara yang lebih praktis dan aplikatif. Oleh karena itu, metode ini bisa menjadi solusi untuk meningkatkan pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya dalam mengajarkan keterampilan berhitung (Putra & Hidayat, 2021).

Dengan demikian, pembelajaran berbasis aktivitas interaktif yang diterapkan di MIS Annajah Yamra dapat dijadikan model pembelajaran untuk sekolah dasar lainnya yang ingin meningkatkan keterampilan berhitung siswa. Penggunaan metode ini tidak hanya meningkatkan pemahaman matematika, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa (Rahmawati, 2019).

## CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis aktivitas interaktif di kelas I MIS Annajah Yamra secara signifikan meningkatkan keterampilan berhitung siswa. Pembelajaran yang melibatkan permainan, media visual, dan aktivitas kelompok terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep dasar matematika, seperti mengenali angka, urutan bilangan, serta operasi dasar penjumlahan dan pengurangan. Aktivitas yang menyenangkan dan berbasis pengalaman ini membuat siswa lebih aktif, tertarik, dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan keterampilan berhitung mereka.

Penerapan metode ini juga berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam belajar matematika. Sebelum menggunakan metode berbasis aktivitas interaktif, banyak siswa yang merasa bosan dengan pelajaran berhitung dan kesulitan memahami konsep-konsep dasar. Namun, setelah diterapkan, siswa mulai menunjukkan minat yang lebih tinggi dan bersemangat mengikuti pembelajaran. Hal ini juga meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam mengerjakan soal berhitung, yang menjadi faktor penting dalam perkembangan akademik mereka.

Meskipun ada peningkatan yang signifikan, beberapa siswa masih memerlukan bantuan lebih lanjut dalam menguasai operasi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan dengan angka lebih besar. Oleh karena itu, pendekatan yang lebih personal dan tambahan latihan di luar jam sekolah diperlukan untuk memastikan bahwa setiap siswa dapat mencapai tingkat kemampuan yang diinginkan. Pentingnya peran guru sebagai fasilitator dalam mengelola pembelajaran berbasis aktivitas juga sangat jelas, sehingga pelatihan guru dalam menggunakan metode ini sangat dibutuhkan untuk memaksimalkan hasil pembelajaran.

Secara keseluruhan, metode pembelajaran berbasis aktivitas interaktif dapat dijadikan sebagai model yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa, yang tidak hanya memperbaiki pemahaman mereka, tetapi juga membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

## REFERENCES

- Desmirasari, D., & Oktavia, R. (2022). Meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui metode storytelling di kelas rendah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 45-58.
- Hendika, E., & Musyadad, A. (2021). Pengaruh pendekatan inquiry terhadap pemahaman sejarah pada siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(1), 120-134.
- Kurniawan, H. (2021). Implementasi Inquiry-Based Learning dalam pembelajaran berhitung di madrasah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Islam*, 7(4), 210-225.
- Mubarak, A. (2022). Penerapan inquiry untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman sejarah Islam siswa di MTs. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 10(2), 150-165.
- Purwanto, S. (2017). Metode inquiry dalam pembelajaran matematika: Penerapan dan dampaknya terhadap pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 12(2), 88-102.
- Putra, H., & Hidayat, M. (2021). Pengaruh Inquiry-Based Learning terhadap pemahaman sejarah di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 13(1), 58-71.
- Rahmawati, N. (2019). Meningkatkan keterlibatan siswa melalui pendekatan inquiry pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 75-89.
- Silalahi, L., Sutrisno, I., & Harahap, R. (2023). Efektivitas pembelajaran berbasis inquiry dalam meningkatkan kemampuan analisis sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(3), 135-146.
- Sutrisno, I. (2020). Peningkatan keterampilan berhitung siswa melalui penggunaan metode berbasis aktivitas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(3), 205-219.