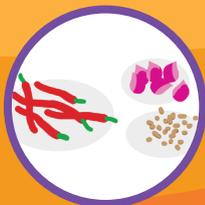




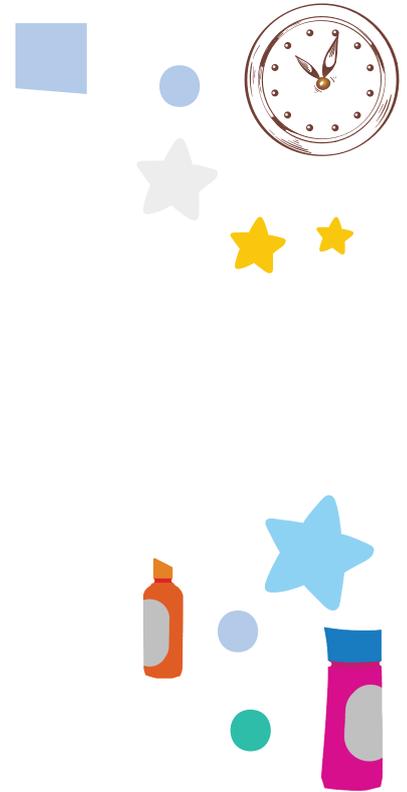
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA
2020



Bermain Matematika Yang Menyenangkan Dengan Anak Di Rumah



Bermain Matematika
Yang Menyenangkan
Dengan Anak Di Rumah



Judul:

Bermain Matematika Yang Menyenangkan Dengan Anak Di Rumah

Diterbitkan oleh:



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Jalan Jenderal Sudirman
Gedung E It. 7, Senayan Jakarta 10270
Telepon: (021) 57900244

Pengarah	: Hamid Muhammad, Ph.D.
Penanggung Jawab	: Dr. Muhammad Hasbi
Penyunting	: ETT Pane, M.Pd.
Penyusun	: Dr. Muhammad Hasbi Eko Tri Rakhmawati, S.Pd.
Pembahas	: Dr. Sri Kurnianingsih
Ilustrator	: Zalsabila Fawaza
Penata Letak	: Arnalis
Sekretariat	: Hendra Tamara

Daftar Isi

Daftar Isi	iii
Kata Pengantar	iv
A. Pengertian Bermain Matematika	1
B. Mengapa anak perlu mengenal matematika?	1
C. Manfaat Bermain Matematika	2
D. Konsep Matematika Permulaan	2
E. Mengenalkan Konsep Matematika dengan Bernyanyi dan Bertepuk tangan	8
F. Kegiatan Main Matematika di Rumah	9
G. Tips Bermain Matematika yang menyenangkan di rumah	19
Daftar Pustaka	20



Kata Pengantar

Sejak ditetapkannya Covid-19 sebagai pandemi pada tanggal 11 Maret 2020, Pemerintah mengeluarkan Surat Edaran Mendikbud No. 4 tahun 2020 yang menetapkan aturan belajar dari rumah (*learn from home*) bagi anak-anak sekolah dan bekerja dari rumah (*work from home*) bagi guru, termasuk mereka yang bekerja di satuan PAUD. Untuk dunia pendidikan di Indonesia kondisi ini merupakan hal yang tak terduga bagi guru, orang tua, dan anak. Guru, orang tua, dan anak-anak tiba-tiba harus mencari cara agar proses belajar tetap berjalan meskipun mereka di rumah dalam jangka waktu yang tidak tentu.

Sebagian satuan PAUD masih tetap dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Sebagian satuan PAUD yang lain, mengalami kesulitan disebabkan jaringan internet yang tidak stabil atau bahkan tidak ada. Pada keadaan seperti ini, peran Pemerintah untuk mendukung orang tua, guru, dan anak dalam pembelajaran di rumah menjadi sangat penting. Salah satu upaya yang dilakukan Pemerintah, antara lain, menyediakan materi belajar pendidikan jarak jauh (PJJ) bagi semua sasaran pendidikan dari jenjang PAUD, pendidikan dasar hingga pendidikan menengah melalui tayangan televisi TVRI dan berbagai sumber belajar daring, seperti Rumah Belajar, PAUD Pedia dan Anggun PAUD.

Namun dalam implementasinya, pelaksanaan PJJ tidak selalu berjalan mulus. Khususnya dalam pendidikan anak usia dini, masih banyak keluhan dari guru mengenai kesulitan dalam mengoperasikan komputer, mengakses jaringan internet, internet tidak stabil, kesulitan mengomunikasikan pesan kepada orang tua, kesulitan menyusun perencanaan pembelajaran yang sederhana dan sesuai untuk diterapkan anak di rumah melalui orangtua, dan juga kesulitan guru dalam melakukan penilaian terhadap hasil belajar anak di rumah. Di sisi lain, keluhan juga datang dari orangtua, yaitu kesulitan mendampingi anak belajar karena belum paham caranya, tidak biasa menggunakan teknologi digital untuk pembelajaran anak, tidak memahami maksud pesan yang disampaikan guru, dan lain-lain.

Berdasarkan berbagai kendala yang dialami guru dan orangtua, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini dalam rangka fasilitasi kebijakan belajar dari rumah telah menyusun seperangkat bahan ajar salah satunya berjudul *Bermain Matematika Yang Menyenangkan Dengan Anak Di Rumah*. Melalui bahan ajar ini diharapkan guru dan orang tua memiliki pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran bersama anak di rumah.





A. Pengertian Bermain Matematika

Bermain matematika bagi anak usia dini merupakan kegiatan yang dirancang untuk mengenalkan **konsep-konsep matematika permulaan** dengan cara bermain yang menyenangkan. Anak-anak sebenarnya mulai belajar matematika dalam kegiatan sehari-hari. Ketika melihat jari-jari tangannya, anak akan belajar berhitung. Ketika anak memiliki 2 kue coklat dan 1 kue diberikan kepada ibunya, anak akan tahu bahwa kue coklatnya bersisa 1 buah. Keseharian anak sangat dekat dengan matematika, tetapi banyak yang memahami bahwa matematika hanya tentang angka, penjumlahan, dan pengurangan. Padahal, ada banyak konsep matematika permulaan lainnya yang perlu dikenalkan kepada anak.

B. Mengapa anak perlu mengenal matematika?

Dalam keseharian, pengetahuan matematika berguna bagi semua orang dari anak-anak hingga orang dewasa. Mengenalkan matematika sejak usia dini kepada anak membantu anak memiliki *life skills* (kecakapan hidup) di masa depan. Hampir semua aspek kehidupan manusia berhubungan dengan matematika. Ketika ingin memasak nasi, kita harus mengukur seberapa banyak air yang diperlukan untuk membuat nasi matang dengan sempurna. Ketika berbelanja, kita harus paham nilai uang dan mampu menghitungnya.

Kompetensi inti yang berkembang pada anak melalui kegiatan main matematika adalah:

- Anak mampu memecahkan masalah, menalar, membuktikan, menghubungkan, menentukan alat dan strategi pemecahan masalah
- Mengomunikasikan pemikirannya dengan menggunakan benda-benda konkret dalam mengenal lambang bilangan.
- Anak juga mampu melakukan pengukuran dan membandingkan objek dan ruang, membandingkan bentuk dua dan tiga dimensi, menjelaskan letak (lokasi) dan pergerakan benda.
- Anak mampu memahami dan membuat pola, serta memperkirakan kelanjutan pola tersebut dan mengeksplorasi tentang 'kemungkinan' dalam kehidupan sehari-hari berdasar informasi atau data.

C. Manfaat Bermain Matematika

Melalui kegiatan bermain matematika yang menyenangkan sejak usia dini, anak diharapkan mampu:

1. membelajarkan anak konsep matematika yang benar dengan cara yang menarik dan menyenangkan
2. menghindari ketakutan terhadap matematika sejak awal
3. membantu anak belajar matematika secara alami melalui bermain
4. menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak untuk belajar memecahkan masalah, berpikir logis, kritis, dan kreatif
5. mengenal konsep matematika secara matang sebagai dasar untuk kemampuan membaca anak (misalnya: kemampuan untuk mengenal bentuk, memahami posisi kanan kiri)
6. membangun aspek sosial emosional, anak belajar untuk bekerja sama dengan teman atau orang dewasa, percaya diri, mandiri, sabar serta mampu belajar menaati aturan main.



D. Konsep Matematika Permulaan

Konsep matematika permulaan yang perlu dikenalkan kepada anak di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Mencocokkan

Konsep matematika yang digunakan untuk menggambarkan hal-hal yang memiliki kesamaan (misalnya kesamaan desain atau warna). Mencocokkan merupakan konsep **korespondensi satu-satu**. Korespondensi ialah kemampuan untuk mencari dan menghubungkan sebuah benda dengan pasangannya, satu benda hanya memiliki satu pasangan. Kemampuan mencocokkan merupakan konsep matematika paling awal yang harus dikembangkan dan merupakan bentuk dasar perkembangan dari kemampuan berpikir logis. Kegiatan mencocokkan dimulai dengan mengidentifikasi persamaan dan perbedaan objek/ benda.



2. Mengelompokkan/ Klasifikasi

Konsep matematika adalah anak mengelompokkan benda berdasarkan ciri-ciri tertentu. Klasifikasi merupakan salah satu proses yang penting untuk mengembangkan konsep bilangan. Anak dapat mengenal **konsep pengelompokan** dengan menemukan **kesamaan benda/objek** misalnya berdasarkan warna, jenis, ukuran, bentuk, jumlah, dan fungsi.



3. Seriasi



Seriasi adalah kemampuan untuk mengatur atau memosisikan objek berdasarkan perbedaan dan variasi. Seriasi adalah kemampuan yang lebih tinggi dari membandingkan. Seriasi merupakan kemampuan **menempatkan benda-benda dalam satu urutan** misalnya, dari urutan yang kecil ke yang lebih besar atau sebaliknya.

4. Geometri

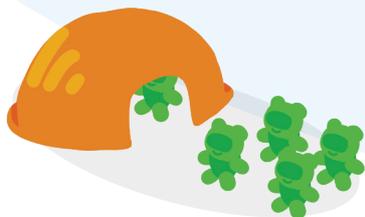
Geometri merupakan konsep matematika yang berkaitan dengan pertanyaan **bentuk-bentuk dan hubungan spasial**. Memahami bentuk adalah dasar untuk memahami geometri. Ketika anak-anak mulai mengidentifikasi bentuk, mereka mengembangkan pemahaman awal tentang geometri. Sebagian besar anak-anak prasekolah mulai mempelajari nama-nama bentuk dua dimensi dasar: lingkaran, persegi, segitiga, dan persegi panjang.



Selain mengenal bentuk, belajar memahami hubungan spasial membantu anak-anak berbicara tentang di mana letak benda-benda itu (pemahaman ruang/ posisi). Konsep-konsep yang dapat dikenalkan diantaranya konsep atas bawah, tinggi rendah, di depan di belakang, di dalam di luar, dan di atas di bawah.



Atas Bawah



Luar Dalam

5. Pola

Pola dapat ditemukan di mana saja, dari pola yang sangat sederhana yang berulang dengan dua atau tiga elemen, hingga pola berulang dengan banyak elemen. Anak-anak mengamati pola di sekolah, di rumah, di tempat bermain dan di alam. Mereka memperhatikan pola pakaian, lagu, alam, dan bahkan rutinitas sehari-hari mereka. **Pola adalah urutan yang berulang.**

Kemampuan mengenali pola mendukung keterampilan matematika. Ini membantu anak-anak membuat prediksi tentang apa yang akan terjadi selanjutnya. Pola yang paling umum adalah pola ABAB: merah, kuning, merah, kuning. Pola lainnya termasuk pola AABB : merah, merah, kuning, kuning ataupun pola ABCABC : piring, sendok, gelas, piring sendok gelas. Anak-anak dapat membuat pola menggunakan warna, bentuk, ukuran atau karakteristik lain yang diulang beberapa kali.



6. Bilangan

Bilangan (angka) dan berhitung adalah bagian penting dari pemahaman konsep matematika anak. Konsep matematika awal ini membangun fondasi untuk proses matematika yang lebih kompleks di masa depan. Beberapa konsep yang perlu dikenalkan dalam mengenal angka sebagai berikut:

a. Konsep Lebih Kurang

Mengenalkan konsep lebih-kurang kepada anak merupakan kunci awal untuk memahami konsep penjumlahan dan pengurangan. Gunakan benda-benda konkret agar anak lebih muda mengenal konsep lebih-kurang.



b. Menghitung

Pengenalan angka pada anak usia dini diawali dengan pemahaman konsep bilangan, transisi dan lambang bilangan. Pada tahap pemahaman konsep, anak dikenalkan konsep bilangan menggunakan benda konkret, contohnya dikenalkan konsep

bilangan satu dengan memegang satu buah sendok. Selanjutnya, setelah anak memahami konsep bilangan anak akan berada pada tahap transisi dari benda konkret ke lambang bilangan.

Dalam masa transisi ini setiap anak **butuh waktu yang berbeda sesuai dengan kemampuan masing-masing anak**. Kegiatan yang dapat dilakukan misalnya, anak ditunjukkan angka 2 kemudian mampu mengambil dua sendok. Atau anak ditunjukkan angka 2 kemudian menunjuk gambar dua sendok.

Contoh kegiatan yang bisa dilakukan antara lain:



Pendidik perlu melakukan kegiatan yang sejenis berulang-ulang agar anak matang dalam masa transisi ini. Pemahaman lambang bilangan muncul dari pemahaman konsep dan kematangan di masa transisi. Anak memahami lambang bilangan berarti anak paham bahwa lambang angka 5 (lima) menggambarkan konsep bilangan 5.

Pendidik atau orang tua perlu terus menerus menguatkan pemahaman konsep bilangan pada anak. Namun, untuk sampai pada tahap memahami lambang bilangan bergantung kemampuan dan perkembangan tiap-tiap anak, stimulasi, dan penguatan pendidik/ orang tua.

c. Urutan

Konsep matematika permulaan yang perlu dikenal anak sebelum berhitung adalah mengenal angka. Keterampilan awal anak dalam mengenal angka di antaranya mengenal dan menyebutkan angka, mengetahui urutan angka, memahami bahwa ketika menghitung setiap angka berhubungan dengan benda/ objek yang dihitung, mengetahui angka terakhir yang ditulis adalah jumlah benda/objek, mengetahui angka yang lebih tinggi mencerminkan jumlah yang lebih besar.



7. Grafik

Pengetahuan tentang grafik merupakan konsep matematika yang dapat dikenalkan setelah anak mampu memilih dan mengelompokkan benda. Membuat grafik merupakan **cara untuk menampilkan informasi/data** yang diperoleh. Misalnya, anak membuat grafik sederhana tentang baju yang dimilikinya. Contoh lain adalah membuat grafik sederhana dengan menggunakan baskom yang dimiliki mama di rumah seperti gambar di bawah ini.



8. Pengukuran

Pada tahap awal mengenalkan pengukuran pada anak, guru perlu **mengenalkan konsep** lebih panjang, lebih pendek, lebih ringan, lebih berat, lebih cepat, dan lebih lambat. Tahap berikutnya, anak diajak menggunakan alat ukur tidak standar, seperti langkah kaki, jengkal, dan hasta. Pada tahap lebih tinggi lagi, anak diajak menggunakan alat ukur standar seperti: jam dinding, jam tangan, penggaris, termometer, dan meteran.



Mengukur besaran panjang dengan satuan jengkal, kaki, atau depa



Ukuran depa



Ukuran jengkal



Ukuran Kaki

sumber foto: dok callista - Pustekkom Kemdikbud © 2014

E. Mengenalkan Konsep Matematika dengan Bernyanyi dan Bertepuk Tangan

Dalam mengenalkan konsep matematika yang menyenangkan, guru dan orang tua dapat mengajak anak untuk bernyanyi dan bertepuk tangan. Kegiatan ini sangat mudah karena mampu dilakukan tanpa menyiapkan alat dan bahan tertentu. Sebagai contoh anak dikenalkan lagu.

1 2 3 4 (Bangun Pagi)

Satu dua tiga empat
Lima enam tujuh delapan
Siapa rajin ke sekolah
Cari ilmu sampai dapat
Sungguh senang, amat senang
Bangun pagi-pagi sungguh senang

* Lagu ini mengenalkan konsep urutan 1 sampai 8



Kalau Kau Suka Hati (Modifikasi)

Kalau kau suka hati tepuk satu (prok)
Kalau kau suka hati tepuk dua (prok prok)
Kalau kau suka hati mari kita lakukan
Kalau kau suka hati tepuk tiga (prok prok prok)

* Lagu ini mengenalkan konsep berhitung (angkanya bisa disesuaikan dengan kemampuan anak)

Panca Indra Dua

Aku punya dua mata dan dua telinga
Aku punya dua tangan dan dua kakiku
Dengan mataku melihat telinga mendengar
Dengan tanganku memegang
Kaki tuk berjalan

* Lagu ini mengenalkan konsep angka dua melalui anggota tubuh

F. Kegiatan Main Matematika di Rumah

Pengenalan konsep matematika dapat dilakukan di mana saja, baik di sekolah, di rumah, di jalan maupun di sekitar lingkungan anak. Kegiatan main matematika di rumah dapat dilakukan di halaman, ruang tamu, ruang makan, kamar tidur, dapur bahkan kamar mandi. Berikut beberapa contoh kegiatan main matematika yang bisa dilakukan di rumah.



Kegiatan-kegiatan main di bawah ini hanya contoh/inspirasi, alat dan bahan yang digunakan dapat diganti atau disesuaikan dengan yang ada di lingkungan sekitar

1. Kegiatan main matematika di halaman

a. Mengukur panjang/ lebar halaman

Langkah-langkah permainan:

1. Ajak anak ke halaman, bersama anak amati bentuk halaman

2. Tentukan titik awal pengukuran, beri tanda dengan batu atau benda lain
3. Siapkan kertas dan pensil/ spidol
4. Ajak anak untuk mengukur panjang/ lebar halaman dengan langkah kaki anak (dapat dicontohkan terlebih dahulu)
5. Dampingi anak selama proses pengukuran, setiap anak melangkah ajak/bimbing/amati anak untuk menghitung banyak langkah yang ditempuh untuk mengukur panjang/ lebar halaman
6. Setelah selesai, ajak/bimbing/amati anak untuk menuliskan ukuran panjang/ lebar halaman

Catatan:

- *) Sesuaikan Panjang/lebar halaman dengan kemampuan/usia anak, apabila halaman terlalu luas ajak anak mengukur setengah panjang halaman atau sesuai dengan kemampuan anak
- *) Alat ukur boleh diganti langkah kaki, jengkal, tongkat, penggaris, meteran. Sesuaikan dengan alat yang dimiliki dan kemampuan anak



b. Mengitung tanaman di halaman

Langkah-langkah permainan:

1. Ajak anak ke halaman, bersama anak amati tanaman-tanaman yang ada di halaman
2. Siapkan kertas atau buku dan pensil/krayon
3. Ajak anak berkeliling halaman sambil menghitung jumlah tanaman yang ada di halaman. Bimbing/amati anak selama proses menghitung tanaman
4. Setelah selesai semua tanaman dihitung, bimbing/amati anak untuk menuliskan berapa banyak tanaman yang ada di halaman.



c. Mengumpulkan dan menghitung batu-batu

Langkah-langkah permainan:

1. Saat di halaman, ajak anak untuk mengamati bebatuan yang ada dan mengumpulkannya.
2. Ajak anak menghitung bebatuan yang dikumpulkan

3. Anak juga dapat diajak mengompokkan batu-batu dalam jumlah yang sama.
4. Setelah selesai semua tanaman dihitung, bimbing/amati anak untuk menuliskan (dengan media yang ada) berapa banyak tanaman yang ada di halaman.



d. Mengurutkan ketinggian tanaman

Alat dan bahan:

Pot-pot berisi tanaman

Langkah-langkah permainan:

1. Ajak anak ke halaman, bersama anak temukan letak pot-pot berisi tanaman.
2. Bersama anak, kumpulkan semua pot berisi tanaman di tengah halaman/tempat yang luas.
3. Ajak anak untuk mengamati persamaan dan perbedaan pot-pot berisi tanaman yang sudah dikumpulkan.

4. Ajak anak untuk mengurutkan pot-pot berisi tanaman berdasarkan ketinggiannya.
5. Bimbing/amati anak selama proses mengurutkan pot-pot berisi tanaman.
6. Apabila sudah selesai, foto hasil kegiatan mengurutkan pot-pot berisi tanaman.



e. **Berapa plat nomor motor?**

Alat dan bahan:

- Buku/kertas dan pensil/spidol
- Plat nomor mobil

Langkah-langkah kegiatan:

1. Siapkan buku/kertas dan pensil/spidol
2. Ajak anak ke halaman (atau garasi) letak motor berada

3. Kenalkan plat nomor pada anak kemudian minta anak untuk menyebutkan plat nomor motornya
4. Minta anak untuk menuliskan plat nomor motor di buku/kertas
5. Apabila sudah selesai, foto hasil tulisan plat nomor anak

Catatan: Plat nomor motor boleh diganti plat nomor mobil atau nomor rumah. Apabila anak masih bersemangat menulis, boleh ditambahkan menuliskan plat nomor motor yang lain, nomor sepatunya, label-label harga atau angka apapun yang tertulis dibenda-benda yang ada di rumah.

2. Kegiatan main matematika di ruang tamu



- a. **Benda apa saja yang berbentuk segi empat di ruang tamu?**

Langkah-langkah permainan:

1. Ajak anak ke ruang tamu, minta anak untuk mengamati benda-benda yang ada di ruang tamu.

2. Minta anak untuk menemukan benda-benda yang berbentuk lingkaran yang ada di ruang tamu.
3. Foto semua benda berbentuk lingkaran yang berhasil anak temukan di ruang tamu.

Catatan: kegiatan main boleh diganti dengan menemukan benda bentuk segitiga, segiempat atau persegi panjang. Sesuaikan dengan kemampuan anak dan ketersediaan benda di rumah.



b. Dimanakah aku? (Mengenalkan konsep posisi)

Alat dan Bahan:

Buku agenda, buku cerita, vas bunga, cangkir, tempat tissue, *snack*, bantal sofa, benda lainnya yang mudah dan aman digunakan anak.

Langkah kegiatan:

1. Ajak anak ke ruang tamu, minta anak menemukan benda-benda yang ada di area ruang tamu

2. Ketika anak menemukan satu benda (misal vas bunga atau toples) tanyakan dimana posisi benda itu.
3. Dampingi anak selama bermain menemukan benda-benda di ruang tamu

Videokan (apabila memungkinkan) kegiatan main anak atau minta anak bercerita tentang benda yang ditemukan dan posisinya kemudian rekam dengan *voice note*

Catatan: Sesuaikan jumlah benda dengan usia/ kemampuan anak.

c. Menghitung jumlah meja/kursi



Alat dan bahan:

- Buku/kertas dan pensil/spidol
- Kursi-kursi

Langkah kegiatan:

1. Siapkan buku/kertas dan pensil/spidol
2. Ajak anak ke ruang tamu
3. Identifikasi letak meja dan kursi di ruang tamu

4. Ajak/bimbing anak untuk menghitung jumlah meja dan kursi di ruang tamu
5. Minta anak untuk menggambar kursi dan menuliskan jumlah kursi di sebelah gambar
6. Minta anak untuk menggambar meja dan menuliskan jumlah meja di sebelah gambar

Catatan: Apabila anak belum bisa menulis, anak bisa diminta menyebutkan jumlah meja dan kursi dan divideokan/ direkam dengan *voice note*.

d. Mengukur panjang/lebar meja



Alat dan bahan:

- Buku/kertas dan pensil/spidol
- Meja berbentuk persegi/persegi panjang

Langkah kegiatan:

1. Siapkan buku/kertas dan pensil/spidol

2. Ajak anak menuju meja ruang tamu
3. Ajak/bimbing anak untuk menghitung jumlah meja dan kursi di ruang tamu
4. Minta anak untuk menggambar kursi dan menuliskan jumlah kursi di sebelah gambar
5. Minta anak untuk menggambar meja dan menuliskan jumlah meja di sebelah gambar

Catatan: Apabila anak belum bisa menulis, anak bisa diminta menyebutkan jumlah meja dan kursi dan divideokan/direkam dengan *voice note*.

e. Mengurutkan tinggi anggota keluarga

Langkah kegiatan:

1. Ajak Ayah, Bunda, Kakak, Adik dan semua anggota keluarga untuk berkumpul di ruang tamu
2. Minta seluruh anggota keluarga untuk berdiri
3. Minta anak untuk mengamati perbedaan tinggi badan seluruh anggota keluarga
4. Ajak/bimbing anak untuk mengurutkan semua anggota keluarga berdasarkan ketinggiannya
5. Foto hasil kegiatan

Catatan: Apabila kesulitan mengumpulkan anggota keluarga, bisa diganti dengan mengurutkan semua botol yang ada di rumah atau sesuaikan dengan benda yang ada di rumah.

f. Klasifikasi sepatu



Alat dan bahan: sepatu

Langkah kegiatan:

1. Ajak anak untuk merapikan semua sepatu yang dimiliki ayah, ibu, kakak dan anggota keluarga lain
2. Minta anak untuk mengelompokkan sepatu miliknya, milik ayah, milik ibu dan milik anggota keluarga lain
3. Minta anak menyusun ke rak sepatu, semua sepatu yang telah dikelompokkan
4. Foto sepatu yang sudah ditata di rak sepatu

Catatan: Sepatu dapat diganti mainan, sandal, atau benda lain di rumah. Apabila tidak ada rak sepatu, cukup minta anak untuk menata sepatu sesuai dengan klasifikasinya.



g. Bisakah kamu membuat 3?



Alat dan bahan:

- Spidol/krayon berbagai warna
- Jepit-jepit rambut
- Kacang atau kulit kacang
- Tutup-tutup botol
- Buku/kertas
- Botol air mineral, botol saus, botol kecap dll
- Detergen saset
- Bahan-bahan apa saja yang bisa ditemukan di rumah harus aman

Langkah-langkah kegiatan:

1. Bawa semua bahan yang diperlukan ke ruang tamu
2. Susun semua bahan di meja/lantai semenarik mungkin

3. Tuliskan angka 3 (tiga) di kertas
4. Minta anak untuk menulis angka 3 dan mengenal konsep angka 3
5. Beri kesempatan anak untuk menyusun angka 3 dengan jepit, kulit kacang atau benda-benda yang lain
6. Dampingi anak selama proses bermain
7. Foto hasil karya anak

Catatan: Benda-benda yang disiapkan boleh diganti dengan benda apa saja yang ada di rumah (misalnya jagung, daun, batu kerikil, stik es krim, dan jepitan baju). Angka 3 boleh diganti dengan angka lain sesuai dengan kemampuan anak.

3. Kegiatan main matematika di ruang makan/ dapur



- a. Pasangan panci dengan tutupnya atau gelas dengan tutupnya



Alat dan bahan:

Panci berbagai ukuran dan tutupnya

Langkah kegiatan:

1. Siapkan panci beserta tutupnya, pisahkan panci dengan tutupnya
 2. Ajak anak ke dapur, minta anak untuk memasangkan panci dan tutupnya
 3. Foto panci dan tutupnya yang sudah dipasangkan anak
- b. Yuk, bantu mama mengelompokkan bumbu-bumbu dapur



Alat dan bahan:

- Bumbu-bumbu dapur
- Wadah/mangkok kecil
- Wadah/baskom besar

Langkah kegiatan:

1. Ajak anak ke dapur, siapkan wadah besar yang berisi beragam bumbu dapur
2. Siapkan wadah-wadah kecil untuk tempat bumbu - bumbu dapur
3. Ajak/bimbing anak untuk mengelompokkan bumbu dapur di setiap wadah kecil
4. Kenalkan nama-nama bumbu dapur ketika anak mengelompokkannya
5. Foto hasil bumbu-bumbu dapur yang sudah dikelompokkan

Catatan: Jumlah bumbu dapur yang disiapkan disesuaikan dengan usia/kemampuan anak.

c. Menghitung jumlah piring/mangkok/sendok



Langkah Kegiatan:

1. Ajak anak ke dapur, minta anak memisahkan piring, mangkok, sendok, dan garpu
2. Minta anak untuk menghitung jumlah piring, mangkok, sendok, dan garpu

d. Bumbu apa saja ya yang diperlukan untuk membuat nasi goreng?



Alat dan bahan:

- Sepiring nasi putih (sesuai dengan kebutuhan).
- Bumbu nasi goreng (sesuai dengan kebutuhan).

Langkah kegiatan:

1. Ajak anak ke dapur, berikan informasi pada anak bahwa kita akan memasak nasi goreng
2. Berikan piring kosong kepada anak, minta anak untuk mengisi piring dengan nasi putih
3. Setelah nasi diambil, ajak anak untuk menyiapkan bumbu nasi goreng (misalnya, minta anak mengambil 2 siung bawang putih, 1 siung bawang merah, 2 buah cabe merah besar, 1 sendok teh garam dsb.)

4. Letakkan semua bumbu di wadah/ulean
5. Foto bumbu yang telah anak siapkan
6. Minta anak menyebutkan kembali bumbu-bumbu nasi goreng (rekam dengan video atau *voice note*)
7. Ulek semua bumbu kemudian bersama anak masak nasi gorengnya.

Catatan: Nasi goreng boleh diganti soto, bakso, ayam goreng atau masakan kesukaan anak dan keluarga.

e. Menyusun pola sederhana



Alat dan bahan:

- Sendok 10 buah
- Garpu 10 buah
- Alas koran, plastik, atau alas yang lain

Langkah kegiatan:

1. Bentangkan koran/alas yang lain di dapur (atau di meja makan)

2. Siapkan sendok dan garpu di pinggir koran
3. Tata urutan sendok dan garpu dengan pola AB AB (misalnya sendok, garpu, sendok, garpu)
4. Ajak anak ke dapur, minta anak untuk melanjutkan pola yang sudah disusun
5. Dampingi anak selama menyusun pola sederhana
6. Foto hasil pola yang telah anak susun

Catatan: Sendok dan garpu bisa diganti dengan benda lain misalnya gelas, piring, tutup gelas. Sesuaikan pola dengan usia anak, anak yang lebih tinggi usianya bisa dikenalkan dengan pola lain, misalnya ABC ABC, ABCD ABCD, dan lain-lain.

4. Kegiatan main matematika di kamar tidur



a. Yuk, bantu bunda melipat bajumu sendiri...

Alat dan bahan:

Baju, kaos, celana, kemeja yang anak punya

Langkah kegiatan:

1. Ajak anak untuk mengambil baju-baju yang telah kering di jemuran.
 2. Minta anak untuk memilih baju-bajunya sendiri.
 3. Minta anak untuk mengelompokkan baju, celana, kaosnya sendiri.
 4. Minta anak untuk melipat baju, celana, kaosnya sendiri.
 5. Sembari anak melipat bajunya sendiri, bunda juga melipat baju anggota keluarga yang lain.
 6. Dampingi anak selama melipat baju, apabila baru pertama kali melipat baju tunjukkan cara melipat baju terlebih dahulu.
 7. Bersama anak, hitung jumlah baju yang anak berhasil lipat kemudian foto bajunya.
 8. Berikan pujian ketika anak berhasil melipat bajunya.
- b. Seberapa tinggi bantal yang bisa kamu susun?**



Alat dan bahan:

- Bantal dan guling
- Boneka, selimut atau benda lain yang bisa ditemukan di kamar tidur

Langkah kegiatan:

1. Bawa semua bantal dan guling yang ada di kamar tidur.
2. Minta anak untuk menyusun bantal dan guling menjadi menara yang tinggi (boleh ditambahkan boneka atau mainan lain agar menara semakin tinggi).
3. Foto menara bantal anak (bila anak masih tertarik bermain, bongkar lagi menara dan minta anak membuat rumah/istana/bangunan lain dari bantal, guling dan benda-benda lain).

Catatan: Anak boleh membuat bangunan di atas kasur/di lantai, manfaatkan semua benda yang ada di kamar agar anak membuat bangunan yang paling tinggi. Berikan kesempatan anak untuk menuangkan idenya.



c. Yuk, bantu mama memasang kaos kakimu... / memasang sarung bantal dan guling



Alat dan bahan:

Kaos kaki semua anggota keluarga

Langkah kegiatan:

1. Ajak anak mengambil semua kaos kaki anggota keluarga yang sudah kering di jemuran baju.
2. Minta anak untuk membalik semua kaos kaki yang sudah kering.
3. Minta anak mencari pasangan setiap kaos kaki.
4. Ikat setiap kaos kaki yang sudah berpasangan.
5. Minta anak meletakkan semua kaos kaki di lemari/ tempat kaos kaki biasa diletakkan.
6. Foto kaos kaki yang sudah dirapikan anak.

Dalam setiap kegiatan main yang anak lakukan akan ada kompetensi dasar (KD) yang muncul. Sebagai contoh, orang tua menyiapkan kegiatan mengklasifikasikan bumbu-bumbu dapur. Melalui kegiatan ini KD yang diharapkan muncul KD 3.6-4.6 (Mengenal dan menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitarnya). Ketika anak bermain, ternyata setelah anak mengklasifikasikan bumbu dapur anak meminta cobek dan ulekan untuk menghaluskan bumbu-bumbu dapur tersebut.

Ketika anak menghaluskan bumbu dapur muncul KD 3.9-4.9 (Mengenal dan menggunakan teknologi sederhana), 3.3-4.3 (Mengenal dan menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus). Kemunculan kompetensi dasar bergantung dari kemampuan guru memberikan tantangan, stimulasi dan pertanyaan terbuka kepada anak ketika bermain.

Oleh karena itu, ketika anak sedang berkegiatan main orang tua juga perlu memberikan penguatan dan pertanyaan-pertanyaan yang dapat membangun kemampuan berpikir tingkat tinggi pada anak (*Higher Order Thinking Skills*).

G. Tips Bermain Matematika yang Menyenangkan di rumah

Contoh pertanyaannya sebagai berikut:

1. Benda-benda di sekitar kita apa lagi ya yang bisa kita kelompokkan?
 2. Bisa kita tambahkan benda apa lagi ya supaya bangunannya lebih tinggi?
 3. Bagaimana dengan pohon yang ada di halaman, yang mana yang lebih tinggi?
 4. Kelompok manakah yang lebih banyak? Yuk kita hitung
 5. Kelompok manakah yang lebih banyak? Yuk kita buat grafiknya.
 6. Apakah ada benda-benda lain yang ingin kita ukur?
1. Guru dan orang tua harus memahami konsep-konsep matematika permulaan, matematika yang ada di keseharian kita.
 2. Gunakan benda-benda konkret yang mudah ditemui di rumah.
 3. Libatkan orang tua atau orang dewasa di sekitar anak agar kegiatan main lebih menarik.
 4. Pilih alat/bahan main yang aman dan mudah ditemukan di rumah.
 5. Beri kesempatan anak untuk mencoba bermain langsung.
 6. Dampingi anak selama proses kegiatan main matematika
 7. Berikan pujian bila anak telah selesai melakukan kegiatan bermain matematika.
 8. Selalu ajak anak untuk menceritakan kegiatan main apa yang sudah dilakukannya.
 9. Orang tua mendokumentasikan kegiatan main anak. Dapat dilakukan dengan:
 - a. mengambil gambar (foto) proses bermain (minimal saat awal, saat anak asyik, saat anak tuntas dengan bermainnya)

Daftar Pustaka

- b. dengan video
 - c. mencatat apa yang dilakukan anak berikut celoteh anak (celoteh dapat direkam)
 - d. menceritakan apa yang dilakukan oleh anak kepada guru secara lisan
- Hasil rekaman kegiatan bermain anak menjadi bahan komunikasi guru dan orang tua terkait pencapaian tahapan perkembangan anak.
10. Guru harus terus menjalin komunikasi yang efektif dengan orang tua untuk menemukan solusi apabila anak/orang tua mengalami kesulitan selama melakukan kegiatan bermain matematika di rumah.

(2019, 15 Agustus 15). diakses dari [Childcare.extension.org](https://childcare.extension.org/basic-math-skills-in-child-care-matching-classifying-and-measuring/). Basic Math Skills in Child Care : Matching, Classifying, and Measuring: <https://childcare.extension.org/basic-math-skills-in-child-care-matching-classifying-and-measuring/>(2016). *Model Pengenalan Matematika Melalui Permainan Kreatif Bagi Anak Usia 5 - 6 Tahun*. Bandung: PP PAUD Dikmas Jawa Barat, Dirjen PAUD dan Dikmas, Kemendikbud.

Konsep Matematika Bagi Anak Usia Dini. (2011). Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, Kemendikbud.

Master, A. (n.d.). diakses dari 10 Things to Know About Math: <https://www.naeyc.org/our-work/families/things-know-about-math>.

Mengenal Angka. (2017). Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. (n.d.).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. (n.d.).

Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Virus Corona.



**Saran/masukan terhadap
12 bahan ajar Belajar Dari Rumah (BDR)
dapat disampaikan melalui alamat email:**

penilaian.paud@kemdikbud.go.id



Bermain Matematika Yang Menyenangkan Dengan Anak Di Rumah



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA
2020**