



**STRATEGI BELAJAR MATEMATIKA  
DI RUMAH YANG ASYIK DAN  
MENYENANGKAN  
TINGKAT SEKOLAH DASAR**

# SEKOLAH DARI RUMAH



00:26

**KOMPAS.com**  
JERNIH MELIHAT DUNIA

JELAJAHI

f t w l

Home > Edukasi > Edukasi

## Anak Mulai Bosan dan Menolak Belajar di Rumah, Orangtua Lakukan Ini

Selasa, 14 April 2020 | 17:06 WIB

f t w l

Komentar

Lihat Foto



X



19:28

m.detik.com/news/ber

detiknews LIVE

Home Berita Daerah Jawa Timur Int

## Uneg-uneg Ortu soal Belajar di Rumah: Sulit Ajari Anak hingga Boros Kuota

Tim detikcom - detikNews

Rabu, 17 Jun 2020 13:09 WIB



Ilustrasi / siswa belajar dari rumah / Foto: ANTARA FOTO/Iggyo el Fitra

# MASALAH YANG MUNCUL

- **Kendala perangkat (tidak memiliki laptop/gadget)**
- **Boros kuota**
- **Situasi rumah kurang kondusif untuk belajar**
- **PR menumpuk**
- **Waktu anak-anak lebih banyak bermain**
- **Anak menolak belajar**
- **Tugas yang berat**
- **Orang tua kesulitan mendampingi**
- **Anak-anak sulit fokus**
- **Bosan**

# **RUANG LINGKUP MATEMATIKA SEKOLAH DASAR**

**BILANGAN**

**PENGUKURAN  
DAN GEOMETRI**

**PENGOLAHAN  
DATA**

# KARAKTERISTIK SISWA SEKOLAH DASAR

Perhatian anak sedang ditujukan kepada dunia pengetahuan tentang dunia dan alam sekelilingnya serta senang sekali membaca tentang cerita petualangan yang menambah pengalamannya

• PERIODE  
INTELEKTUAL

# KARAKTERISTIK SISWA SEKOLAH DASAR

Pada usia ini ang.

Pada tahap ini Piaget menggambarkan:  
Concrete Operation mulai terjadi pada  
anak usia 7-11 th

# Bagaimana strategi pembelajaran matematika di rumah yang asyik dan menyenangkan?





# **BELAJAR MATEMATIKA BERBASIS KONTEKSTUAL**

**(Hal-hal yang nyata)**

(Hal-hal yang nyata)

KONTEKSTUAL

BELAJAR MATEMATIKA BERBASIS



# PRINSIP

- **Menggunakan masalah kontekstual**
- **Menggunakan model**
- **Menggunakan kontribusi siswa**
- **Adanya interaksi**

# CONTOH

- **Mengidentifikasi bentuk dan sifat bangun datar atau bangun ruang menggunakan benda-benda di sekitar siswa**
- **Menemukan rumus luas permukaan balok melalui eksperimen menggunting kardus susu dan mengukurnya**
- **Menemukan jaring-jaring bangun ruang sederhana dari benda-benda di sekitar siswa**
- **Memahami pecahan-pecahan senilai melalui percobaan sederhana menggunakan alat peraga sedotan**
- **Menciptakan mnemonik sendiri untuk beberapa satuan pengukuran**



# **BELAJAR MATEMATIKA BERBASIS PERMAINAN**

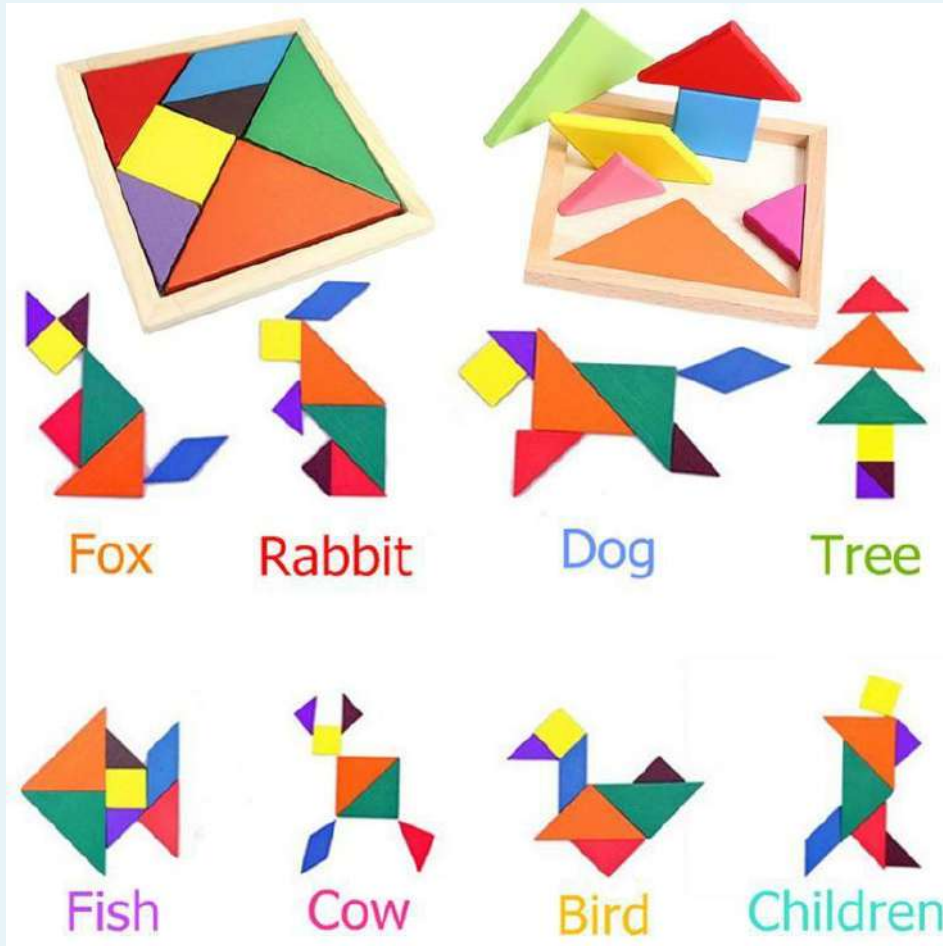
# TANGRAM



Tangram terdiri dari 5 buah segitiga, 1 persegi, dan 1 jajar genjang. Tangram banyak tersedia di pasaran, tetapi dapat juga dengan mudah dibuat sendiri.

Manfaat Tangram dalam pelajaran matematika yaitu untuk mengembangkan kreativitas, menguji keterampilan, daya pikiranak dan mengenalkan bentuk bidang datar kepada anak-anak

# TANGRAM



# SULAP MATEMATIKA

## MEMBACA PIKIRAN

- Minta si A memikirkan sebuah angka dari 1-100 (*misalkan 91*).
- Instruksikan si A untuk mengali angka pilihannya dengan 2 ( $91 \times 2 = 182$ ).
- Tambah dengan 6 ( $182 + 6 = 188$ ).
- Bagi dengan angka 2 ( $188 : 2 = 94$ ).
- Kurangkan dengan 3 ( $94 - 3 = 91$ ).
- Hasil akhirnya adalah angka yang dipikirkan oleh si A. Sebagai penutup yang baik boleh diucapkan kalimat, *“Itu kan angka yang kamu pikirkan?”*.

# SULAP MATEMATIKA

## MENEBAK DUA ANGKA YANG DIRAHASIAKAN

- Minta si A untuk melempar dadu dua kali kemudian perintahkan untuk mengingat kedua angka tersebut (*misalnya 2 dan 6*).
- Kemudian instruksikan agar temanmu mengalikan salah satu angka pilihannya dengan 2 ( $2 \times 2 = 4$ ).
- Tambahkan hasil pengalihan dengan angka 5 ( $4 + 5 = 9$ ).
- Kalikan lagi hasilnya dengan angka 5 ( $9 \times 5 = 45$ ).
- Tambahkan hasilnya dengan angka satunya lagi, angka yang sudah diingat temanmu ( $45 + 6 = 51$ ).
- Kurangkan hasilnya dengan angka 25 ( $51 - 25 = 26$ ).
- Hasilnya adalah 26, berarti angka yang dirahasiakan oleh si A adalah angka 2 dan 6. *Wuihh, keren kan rahasia sulap ini?*

# MONOPOLI



Monopoli adalah permainan papan yang bertujuan untuk menguasai semua pertak dalam papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran.

Konsep matematika yang dapat dibangun :

- Uang
- Penjumlahan dan pengurangan



# PERMAINAN MONOPOLI MATEMATIKA

**Alat :**

**Papan monopoli**

**Dua buah dadu**

**30 buah rumah warna merah**

**30 buah rumah warna biru**

**1 set kartu area yang berisi soal-soal matematika di belakangnya.**

**Uang monopoli**

# Aturan Permainan

- 1 papan monopoli dimainkan oleh 2 orang.
- Tiap pemain mula-mula diberi uang monopoli dengan jumlah yang sama besar
- Permulaan membuang dadu bergiliran, angka yang terbanyak main dahulu. Permainan dimulai di petak start. Setelah itu poin pemain dijalankan bergiliran sesuai dengan angka dadu kepetak-petak menurut arah panah.
- Jika pemain berhenti di salah satu petak, maka pemain harus mengambil kartu soal sesuai dengan nama petak.
- Pemain harus dapat menjawab pertanyaan pada kartu soal dalam jangka waktu yang telah ditentukan.
- Jika pemain berhasil menjawab dengan benar, maka pemain tersebut berhak membeli area tersebut. Namun, jika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut, maka pertanyaan tersebut dikembalikan ke tempatnya kemudian permainan di lanjutkan kembali.
- Jika area yang sudah dibeli, disinggahi oleh pihak lawan, maka lawan wajib membayar denda sesuai dengan harga area tersebut.
- Dalam permainan ini, pemenang adalah pemain yang banyak memiliki rumah serta memiliki uang yang lebih banyak dari pemain lawan.



# **BELAJAR MATEMATIKA BERBASIS PROYEK**

# LANGKAH-LANGKAH

- 1. Menentukan Pertanyaan Mendasar (Gunakan topik penugasan yang aktual)**
- 2. Mendesain perencanaan proyek (Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara orang tua dan anak, dengan demikian anak diharapkan akan merasa memiliki atas proyek tersebut)**
- 3. Menyusun jadwal**
- 4. Memonitor anak dan kemajuan proyek**
- 5. Menguji Hasil**
- 6. Mengevaluasi Pengalaman**

# CONTOH

- **Proyek membuat penyajian data atau pengolahan data menggunakan data Covid-19 selama dua minggu terakhir**
- **Proyek membuat tabel pengukuran berat dan tinggi badan untuk setiap anggota keluarga di rumah.**

# TIPS BELAJAR MATEMATIKA AGAR LEBIH MENYENANGKAN

- **Jangan melihat momen belajar matematika sebagai beban,**
- **Cobalah bekerja sama dengan anak sebagai tim yang saling mendukung dan mencari solusi bersama jika menemui kesulitan**
- **Mengobrol dan berkomunikasi dengan anak, bukan hanya mengawasi dan sekedar memerintah**
- **Ciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Orang tua dapat membuat kesepakatan soal aturan main dengan sang anak. Bangun semangat anak dengan kompetisi dan pemberian reward**

The background features several stylized, spiky cells in blue and red, scattered across a light blue gradient. The cells have a textured, dotted surface and radiating spines. A large, light blue rounded rectangle is centered on the page, containing the text 'SEKIAN'.

**SEKIAN**

SEKIAN