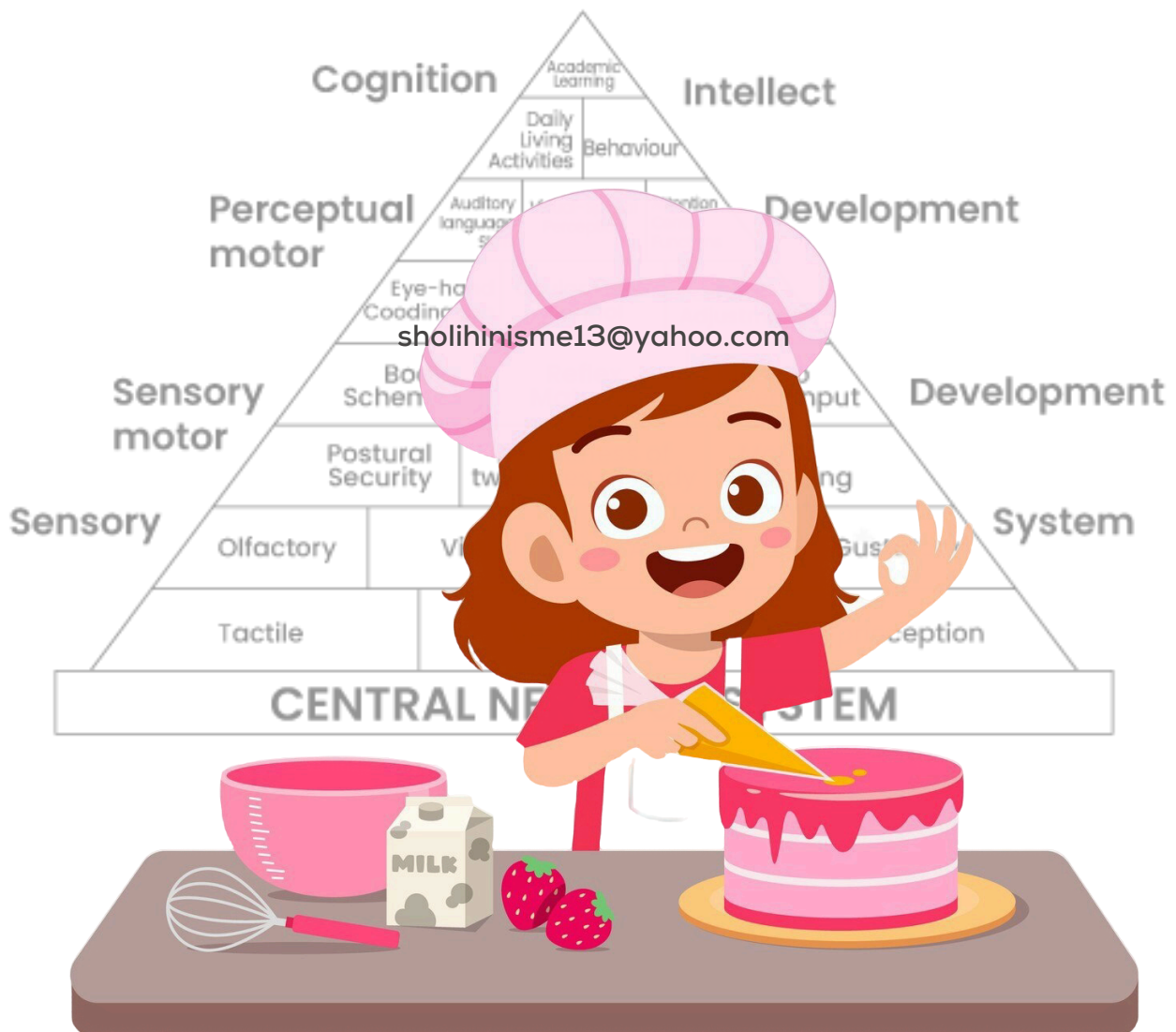


UNIT STUDI  
**Matematika**  
UNTUK STIMULASI SENSORI



Penulis: Micky Herera

Editor: Aar Sumardiono - Layout: Mira Julia

## Pengantar

Kemampuan matematika yang bagus dibangun oleh pondasi yang kuat. Dalam Pyramid of Learning, pondasi matematika salah satunya dibangun dari kemampuan anak melakukan kegiatan sehari-hari (Activities Daily Living). Berupa kegiatan yang melibatkan kemampuan berpikir sebab-akibat, memahami perbedaan & persamaan suatu benda, kemampuan memperkirakan, mengidentifikasi suatu benda, membandingkan, mengelompokkan, mengurutkan, mengenali pola & bentuk dll

Kemampuan itu disebut sebagai **Pra Matematika**, yang sangat mempengaruhi kemampuan berpikir kritis, bernalar & pemecahan masalah di kemudian hari. Dan membantu pemahaman matematika di tingkat berikutnya.

Misalnya kemampuan mengelompokkan barang. Dimulai dari kemampuan anak menata alat-alat makan, mengelompokkannya sesuai kategori tertentu (warna, motif, ukuran dll). Kegiatan ini tampak sepele, dari mampu menjadi media mengajarkan anak untuk mengenali persamaan & perbedaan, mengelompokkan, mengurutkan dll. Kemampuan ini kelak akan digunakan saat mempelajari matematika di tingkat berikutnya seperti himpunan, satuan ukur, place VALUE, matematika uang, Graphing dll

Pra Matematika bisa diberikan sejak anak berusia dini bahkan usia 2 tahun. Dimulai dari mengenalkan beragam benda yang memiliki karakteristik tertentu (warna, tekstur, aroma, suara, bau dll)

Jika anak telah memiliki kemampuan Pra Matematika yang bagus, orangtua/pendidik bisa melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu Matematika Dasar Anak Usia Dini (PreSchool) yang dilanjutkan ke usia awal sekolah dasar

## TEMA KEGIATAN

**Matematika di Taman Bermain**

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Perosotan	Vestibular, Proprio, Visual, Motor Planning, Oculomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kecepatan (saat meluncur)</li> <li>Kemiringan. Adanya perbedaan kemiringan yang dirasakan tubuh saat berada di atas tempat luncur)</li> <li>Sudut. Tunjukkan sudut yang ada dibangun antara tiang dan tempat luncur</li> <li>Waktu. Menghitung, berapa hitungan saat meluncur</li> <li>Membandingkan kemiringan dari satu perosotan dengan perosotan lain</li> <li>Bentuk &amp; garis pada bangunan perosotan</li> </ul>
Ayunan	Vestibular, Proprio, VisualMotor Planning, Oculomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kecepatan. Mengontrol kecepatan (cepat-pelan) saat berayun</li> <li>Kemiringan. Merasakan posisi tubuh miring saat berayun</li> <li>Menentukan titik (sudut tumpuan) agar menghasilkan kecepatan yang diinginkan</li> </ul>
Bergelantungan	Vestibular, Proprio, VisualMotor Planning, Oculomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Posisi tinggi-rendah</li> <li>Merasakan kecepatan gerak saat mengayun badan</li> <li>Merasakan kekuatan (massa) yang diperlukan untuk titik tumpu</li> <li>Bergelantungan dengan Pose kepala di bawah kaki di atas tempat gelantungan sambil melihat benda di sekitar lalu menghitung, menyebutkan bentuk dll</li> </ul>
Wahana Panjat	Vestibular, Proprio, VisualMotor Planning, Oculomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketinggian. Badan merasakan ketinggian yang berbeda</li> <li>Posisi (tinggi-rendah)</li> <li>Waktu. Berapa lama yang dibutuhkan saat memanjat</li> </ul>
Wahana keseimbangan seperti Balance beam, bilah kayu dll	Vestibular, Proprio, VisualMotor Planning, Oculomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memahami apa itu keseimbangan melalui tubuhnya</li> <li>Mengenal posisi (kanan/kiri)</li> <li>Mengenal arah mata angin</li> <li>Membandingkan benda apa yang ada di sebelah kanan dan kirinya</li> </ul>

## MATEMATIKA DI TAMAN BERMAIN

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Bermain pasir	Vestibular, Proprio, Visual, Tactile Motor Planning, Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencetak pasir dengan beragam bentuk</li> <li>Mengetahui dalam-dangkal dengan bermain menggali pasir</li> <li>Mengetahui perbedaan ukuran dengan membuat bangunan pasir</li> <li>Melatih estimasi dengan tuang-menuang pasir</li> </ul>
Anak tangga	Vestibular, Proprio, Visual Motor Planning	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menghitung jumlah anak tangga</li> <li>Posisi atas-bawah</li> <li>Merasakan perbedaan ketinggian</li> <li>Merasakan perbedaan kemiringan</li> </ul>
Wahana putar	Vestibular, Proprio, Visual Motor Planning, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kecepatan</li> <li>Gerakan berputar</li> <li>Posisi (dalam-luar)</li> <li>Menghitung jumlah kursi dalam wahana</li> <li>Pola lingkaran</li> <li>Letak kursi dalam lingkaran</li> </ul>
Wahana Tunnel (terowongan)	Vestibular, Proprio, Visual Motor Planning, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Posisi (luar-dalam)</li> <li>Mengenal panjang lintasan (panjang-pendek) dari titik tubuh nya berada</li> <li>Mengenal bentuk pipa/silindris</li> </ul>
Lapangan tanah/rumput/beton	Tactil, Proprioceptive, Vestibular, visual Motor Planning, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Belajar tentang mana tempat yang dekat-jauh dihitung dari titik tubuh (tempat anak berdiri)</li> <li>Mengukur luas lapangan menggunakan langkah kaki</li> <li>Mengira-ngira bentuk lapangan</li> <li>Mencari titik sudut pada lapangan</li> <li>Lari mengelilingi lapangan untuk merasakan perbandingan luas lapangan</li> <li>Perbedaan keliling lapangan dengan membuat garis kotak yang lebih kecil dari ukuran lapangan sebenarnya</li> <li>Kayang (posisi kepala di bawah) sambil melihat bentuk benda yang ada di lapangan</li> <li>Membagi lapangan menjadi 4 ruang, berdiri di salah satu ruang lalu bergerak ke ruang lain (titik koordinat -/+)</li> <li>Berlari searah/berlawanan arah jarum jam</li> </ul>

## TEMA KEGIATAN

**Matematika di Alam**

(Sawah/Kebon/Sungai/Pantai/Gunung dll)

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Bermain bersama bekicot	visual, Tactile, ProprioHand Eye Coordination, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Mengelompokkan bekicot sesuai ukuran</li> <li>• Membandingkan ukuran (besar-kecil)</li> </ul>
Pematang sawah	Proprioceptive, vestibular, visualMotor Planning	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami apa itu keseimbangan melalui tubuhnya</li> <li>• Mengenal posisi (kanan/kiri)</li> <li>• Mengenal arah mata angin</li> <li>• Membandingkan benda apa yang ada di sebelah kanan dan kirinya</li> </ul>
Gorong-gorong sungai/got	visualMotor Planning Eye hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posisi (luar-dalam)</li> <li>• Mengenal panjang lintasan (panjang-pendek) dari titik tubuhnya berada</li> <li>• Mengenal bentuk pipa/silindris/setengah lingkaran</li> <li>• Mengukur panjang got dengan langkah kaki</li> </ul>
Belajar dari pohon pisang	Visual, Proprioceptive Motor Planning, Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ukuran : tinggi rendah</li> <li>• Comparing (membandingkan) Lebih tinggi-lebih rendah</li> <li>• Berhitung (Counting One by One) : pohon pisang, tunas, daun</li> <li>• Simetri-tidak simetris dari daun pisang</li> <li>• Batang pisang : lingkaran, tabung</li> <li>• Mengukur diameter batang pisang dengan jengkal tangan/meteran</li> <li>• Memperkirakan mana diameter yang lebih besar dengan melihat ukuran batang pisah</li> </ul>

## MATEMATIKA DI ALAM

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Berburu tanaman	Visual, Tactil, Proprioceptive Olfactory Motor Planning Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sorting &amp; Classifying, sesuai warna/bentuk/ukuran/aroma dll</li> <li>• Membuat Graphing dari benda-benda yang sudah dikelompokkan</li> <li>• Mengurutkan warna daun, hijau yang paling muda hingga hijau yang paling tua</li> <li>• Mengidentifikasi bentuk daun : oval, memanjang, sulur, seperti jari dll</li> <li>• Menghitung (Counting One by One) Bentuk daun yang simetris-asimetris</li> <li>• Bentuk geometri fraktal seperti daun pakis</li> <li>• Mengukur batang tanaman/ranting menggunakan jengkal jari tangan</li> </ul>
Bermain di sungai	Tactil, Proprioceptive, vestibular, visual Motor Planning Eye Hand Coordination, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung (Counting One by One) benda yang ditemukan di sungai (ikan/kerikil dll)</li> <li>• Membandingkan jumlah/ukuran benda yang ditemukan Mengelompokkan benda-benda yang ditemukan sesuai jenis/ukuran/warna dll</li> <li>• Membuat Graphing dari hasil pengelompokan</li> <li>• Mengenal kedalaman sungai (dalam-dangkal)</li> <li>• Mengenal kecepatan dengan merasakan arus sungai</li> <li>• Mengenal tekanan melalui tekanan air sungai yang ditangkap tubuh</li> <li>• Mengidentifikasi benda apa yang terbawa arus sungai</li> <li>• Mengenal jauh dekat dengan melihat benda yang terbawa arus sungai</li> </ul>
Bermain di sawah	Tactil, Proprioceptive, vestibular, visual Motor Planning Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung (Counting One by One) dari benda yang ditemukan di sawah (kerikil/bekicot/belalang/yuyu dll)</li> <li>• Menghitung (Base/Frame Ten) kerikil dll</li> <li>• Membandingkan ukuran/jumlah/warna dll</li> <li>• Merasakan perbedaan bidang (datar/bergelombang) pada tanah persawahan</li> <li>• Merasakan kedalaman saat di dalam sawah</li> <li>• Mengenal bentuk kotak-kotak persawahan</li> </ul>

## MATEMATIKA DI ALAM

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Berburu bentuk	Visual, Tactile, Proprioceptive Motor Planning Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lingkaran/spiral/garis/segiempat dll) yang dijumpai di alam. Misal bunga matahari berbentuk lingkaran, daun pakis berbentuk spiral dll</li> <li>Menghitung jumlah bentuk yang ditemukan</li> <li>Membandingkan mana bentuk yang lebih banyak-lebih sedikit/terbanyak-paling sedikit</li> <li>Mengklasifikasikan &amp; menyortir bentuk-bentuk benda yang ditemukan</li> <li>Membuat Graphing dari bentuk yang sudah disortir</li> </ul>
Bermain dengan hewan ternak (ayam)	Visual, Tactile, Proprioceptive, Auditory Motor Planning, Body ScameEye Hand Coordination, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menghitung (Counting One by One)</li> <li>Membandingkan ukuran besar-kecil</li> <li>Mengelompokkan hewan sesuai ukuran/warna/jenis</li> <li>Membuat Graphing dari kriteria hewan yang sudah dikelompokkan</li> </ul>
Bermain di Pantai	Visual, Tactile, Proprioceptive Motor Planning, Body ScameEye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menghitung (Counting One by One) ornamen laut (kerang, batu laut, pecahan corak, bintang laut dll)</li> <li>Menghitung (Ten Frame) ornamen laut yang ditemukan</li> <li>Membandingkan ukuran/jumlah/pola ornamen laut yang ditemukan</li> <li>Merasakan besar kekuatan ombak</li> <li>Mengenal bentuk ombak dari kejauhan</li> </ul>

TEMA KEGIATAN

# Matematika di Dapur

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Merapikan alat makan	visual, Proprio, Tactile Motor Planning Eye Hand Coordination, spatial Awareness	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelompokkan sesuai jenis (mangkok/sendok/garpu dll), warna, ukuran dll</li> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Mencari persamaan &amp; perbedaan</li> <li>• Mengurutkan, meletakkan mangkuk ukuran terbesar di belakang</li> <li>• Membandingkan ukuran</li> <li>• Meletakkan searah</li> <li>• Posisi (di depan/belakang/atas/bawah/luar/dalam)</li> </ul>
Menata bumbu	visual, Proprio, Tactile Motor Planning Eye Hand Coordination, spatial Awareness	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelompokkan sesuai jenis</li> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Membandingkan ukuran (lebih besar/kecil)</li> <li>• Mencari persamaan &amp; perbedaan</li> <li>• Mengurutkan</li> <li>• Membandingkan ukuran</li> <li>• Meletakkan searah</li> <li>• Posisi (di depan/belakang/atas/bawah/luar/dalam)</li> </ul>
Membuat sate buah	visual, Proprio, Tactile, GustatoryMotor Planning Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal pola berulang</li> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Mengenal bentuk</li> <li>• Mengelompokkan sesuai bentuk/warna/jenis/rasa</li> <li>• Mengenal &amp; membandingkan ukuran</li> <li>• Mengurutkan</li> </ul>
Membuat cookies	visual, Proprio, Tactile, GustatoryMotor Planning Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimasi (memperkirakan) saat menuang adonan</li> <li>• Searah saat mengaduk</li> <li>• Mengenal kecepatan saat mengaduk adonan</li> <li>• Mengenal ukuran berat (gram, kg)</li> <li>• Mengenal bentuk (cetakan cookies)</li> <li>• Mengenal waktu dengan timer</li> <li>• Mengenal satuan suhu (Celcius) saat mengoven</li> <li>• Menghitung (One by One)</li> <li>• Urutan (sesudah-sebelum)</li> <li>• Mengelompokkan bentuk</li> <li>• Membandingkan jumlah bentuk cookies (lebih banyak/paling banyak dll)</li> </ul>

## MATEMATIKA DI DAPUR

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Membuat cookies	visual, Proprio, Tactile, Gustatory Motor Planning Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjumlahan sederhana</li> <li>• Pengurangan sederhana</li> <li>• Pembagian saat membagi adonan</li> <li>• Mengenal timbangan untuk adonan</li> <li>• Mengenalkan Number BOND</li> </ul>
Menanak nasi di rice cooker	visual, Proprio, Tactile Motor Planning Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimasi saat menuang beras</li> <li>• Menakar beras menggunakan takaran</li> <li>• Menakar air</li> <li>• Mengenal lama waktu saat menanak nasi</li> <li>• Mengikuti perintah matematika (tambah sekali lagi, dua kali lagi, kebanyakan dll)</li> </ul>
Memotong sayuran	Tactil, Proprioceptive, visual, Olfactory, Gustatory Motor Planning Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal ukuran non standar panjang-pendek/besar-kecil/banyak-sedikit</li> <li>• Membandingkan ukuran (lebih panjang/lebih besar dll)</li> <li>• Memotong sayur menjadi ukuran baru</li> <li>• Mengelompokkan sayur sesuai warna</li> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Penjumlahan sederhana</li> <li>• Pengurangan sederhana</li> </ul>
Membuat roti selai	Tactil, Proprioceptive, visual, Olfactory, Gustatory Motor Planning Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal bentuk</li> <li>• Memotong roti menjadi bentuk yang diinginkan (segitiga, segi panjang, lingkaran dll)</li> <li>• Belajar memotong dengan presisi agar menghasilkan bentuk yang rapi dan tepat</li> <li>• Mengenal perubahan bentuk. Sebelum dipotong roti berbentuk segiempat, dipotong jadi dua bentuk berubah menjadi segiempat</li> <li>• Menyusun bentuk. 2 segitiga dijadikan satu menjadi segiempat</li> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Korespondensi satu-satu</li> <li>• Pembagian</li> </ul>

## MATEMATIKA DI DAPUR

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Membuat telur dadar sayuran	Tactil, Proprioceptive, visual, Olfactory, Gustatory Motor Planning Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimasi saat menuang adonan</li> <li>• Memperkirakan saat mencampur sayuran agar adonan pas (tidak kebanyakan)</li> <li>• Menghitung telur</li> <li>• Memperkirakan jumlah (banyak-sedikit) non standar</li> <li>• Mengenal jumlah menggunakan sendok takar</li> <li>• Mengenal bentuk telur dadar (lingkaran)</li> <li>• Membagi telur dadar dengan ukuran potong yang sama</li> </ul>
Kacang rebus	Tactil, Proprioceptive, visual, Olfactory, Gustatory Motor Planning Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Menghitung (Ten Frame)</li> <li>• Mengenal Number BOND</li> <li>• Counting in Group of Two/three. Kacang tanah ada yang berisi 2-3 biji. Berisi 2 = 2,4,6,8...</li> <li>• Mengelompokkan kacang tanah sesuai jumlah biji</li> <li>• Menghitung mana yang lebih banyak usai dikelompokkan</li> <li>• Menuang air ke dalam panci</li> <li>• Memperkirakan banyak air yang dibutuhkan untuk merebus kacang</li> <li>• Pembagian sederhana</li> <li>• Penjumlahan sederhana</li> <li>• Pengurangan sederhana</li> </ul>
Membuat susu hangat	Tactil, Proprioceptive, visual, Olfactory, Gustatory Motor Planning Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal satuan ukur (ml dan gram)</li> <li>• Membuat susu sesuai takaran. Bila 100ml berapa sendok susu yang dibutuhkan</li> <li>• Mengaduk searah/berlawanan arah jarum jam</li> <li>• Memperkirakan menggunakan air panas dan dingin agar menghasilkan suhu yang sesuai (hangat)</li> <li>• Mengikuti bahasa matematika (tambah lagi, kurangi, kebanyakan dll)</li> <li>• Mengenal urutan dalam membuat sesuatu</li> </ul>

## TEMA KEGIATAN

# Matematika di Kebun

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Menyiram tanaman	Tactile, Proprio, visual, Body Scame, motor Planning, Billateral Body Visual spatial, Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimasi mengisi air ke dalam wadah siram, saat menyiram air ke tanaman agar tidak kebanyakan/terlalu sedikit</li> <li>• Mengikuti instruksi matematika (tambah lagi, kebanyakan, masih kurang dll)</li> <li>• Mengenal bentuk selang</li> <li>• Mengukur selang (non standar) dengan jengkal tangan</li> <li>• Mengenal arah saat menyiram menggunakan selang</li> </ul>
Menanam tanaman	Tactile, Proprio, vestibular, visual, Body Scame, motor Planning, Billateral Body Visual spatial, Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperkirakan kedalaman lubang untuk memindah tanaman ke tanah</li> <li>• Mengukur tinggi tanaman menggunakan jengkal tangan/meteran</li> <li>• Memperkirakan/menghitung jarak tanam antara tanaman satu dengan lainnya</li> <li>• Menghitung jumlah daun (Counting One by One)</li> <li>• Membandingkan tanaman satu dengan lainnya (mana yang lebih tinggi, lebih banyak daunnya dll)</li> </ul>
Berburu bunga	Tactile, Proprio, visual, Olfactory, Body Scame, motor Planning, Billateral Body Visual spatial, Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Membandingkan jumlah kelopak bunga/ukuran dll</li> <li>• Mengelompokkan bunga (warna/jumlah kelopak bunga/ukuran dll)</li> <li>• Mengurutkan bunga sesuai ukuran (terkecil hingga terbesar)</li> <li>• Membuat Graphing dari hasil pengelompokan</li> </ul>
Membuat pestisida organik	Tactile, Proprio, visual, Body Scame, motor Planning, Billateral Body Visual spatial, Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar menakar komposisi</li> <li>• Mengenal satuan ukur (ml, mg)</li> <li>• Memperkirakan jumlah</li> <li>• Menggunakan alat takar</li> <li>• Memperkirakan saat menyemprot pestisida ke tanaman (kebanyakan/terlalu sedikit)</li> <li>• Mengikuti instruksi matematika (tambah sedikit lagi, kebanyakan dll)</li> </ul>

## MATEMATIKA DI KEBUN

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Membuat kompos	Tactile, Proprio, visual, Body Scame, motor Planning, Billateral, Body Visual spatial, Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar menakar komposisi</li> <li>• Memperkirakan jumlah</li> <li>• Mengikuti instruksi matematika (tambah sedikit lagi, kebanyakan dll)</li> <li>• Belajar urutan membuat kompos agar daun kering dll bisa terurai dengan baik</li> <li>• Pembagian sederhana</li> <li>• Mengenal hari/tanggal ketika menunggu menjadi kompos</li> </ul>
Membersihkan kebun	Tactil, Proprioceptive, vestibular, visual, Auditory, Olfactory, Body Scame, Bilateral, motor Planning, Eye Hand Coordination, visual, Spatial Perception	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal posisi</li> <li>• Mengenal arah</li> <li>• Mengenal searah/berlawanan arah</li> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Menghitung (Base/Frame Ten)</li> <li>• Penjumlahan sederhana</li> <li>• Pengurangan sederhana</li> </ul>
Menata kebun	Tactile, Proprio, vestibular, visual, Body Scame, motor Planning, Billateral, Body Visual spatial, Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat pola untuk penempatan tanaman</li> <li>• Memperkirakan/mengukur jarak antara tanaman satu dengan lainnya</li> <li>• Mengenal arah &amp; posisi</li> </ul>
Merapikan pot tanaman	Tactile, Proprio, visual, Body Scame, motor Planning, Billateral, Body Visual spatial, Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membandingkan ukuran pot</li> <li>• Mengurutkan pot dari ukuran terbesar ke terkecil</li> <li>• Mengenal bentuk pot</li> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Membuat pola untuk peletakan pot</li> </ul>

## MATEMATIKA DI KEBUN

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Memanen sayuran	Tactile, Proprio, vestibular, visual, Gustatory Body Scheme, motor Planning, Bilateral Body Visual spatial, Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelompokkan sayuran sesuai warna/jenis/bentuk/rasa dll</li> <li>• Membuat Graphing dari hasil pengelompokan</li> <li>• Menghitung sayuran yang dipanen (Counting One by One)</li> <li>• Menghitung sayuran (Ten Frame)</li> <li>• Membandingkan ukuran (panjang-pendek, besar-kecil)</li> <li>• Penjumlahan sederhana</li> <li>• Pengurangan sederhana</li> </ul>
Tanaman di kebun ku	Tactile, Proprio, visualBody Scheme, motor Planning, Bilateral Body Visual spatial, Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelompokkan tanaman sesuai warna/rasa/jenis/ukuran dll</li> <li>• Membuat Graphing dari hasil pengelompokan tanaman</li> <li>• Mengukur tinggi tanaman menggunakan jengkal tangan/meteran</li> <li>• Mencari bentuk-bentuk pada tanaman (batang/bunga/daun/buah)</li> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Menghitung Ten Frame menggunakan daun kering/biji/ornamen lain yg ditemukan di kebun</li> <li>• Penjumlahan sederhana</li> <li>• Pengurangan sederhana</li> </ul>

## TEMA KEGIATAN

**Matematika di Halaman Rumah**

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Bermain ranting kering	visual, Tactile, Proprio Motor Planning, Billateral Body, Body Scame Eye hand Coordination, visual spatial	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berhitung (Counting One by One)</li> <li>Berhitung dengan Base Ten. Mengikat ranting yang berukuran serupa dalam kelompok sepuluh berjumlah 10. Ada 10 ikat yang masing-masing berisi 10 ranting</li> <li>Membandingkan ukuran (panjang-pendek/besar-kecil)</li> <li>Mengelompokkan ranting sesuai ukuran/jenis/warna</li> <li>Membuat Graphing dari hasil pengelompokan</li> <li>Mengukur panjang ranting dengan jengkal tangan/meteran</li> <li>Membuat bentuk menggunakan ranting</li> <li>Mengurutkan ranting sesuai ukuran, daei yang terpendek hingga terpanjang</li> </ul>
Bermain batu/kerikil	visual, Tactile, Proprio Motor Planning, Billateral Body Eye hand Coordination, visual spatial	<ul style="list-style-type: none"> <li>Berhitung (Counting One by One)</li> <li>Berhitung dengan Base/Frame Ten</li> <li>Membandingkan ukuran (besar-kecil/berat-ringan)</li> <li>Mengelompokkan kerikil/batu sesuai ukuran/jenis/warna</li> <li>Membuat Graphing dari hasil pengelompokan</li> <li>Memperkirakan berat batu dengan genggaman</li> <li>Membuat bentuk menggunakan kerikil/batu</li> <li>Mengurutkan batu sesuai ukuran, dari yang terkecil-terbesar/teringan-terberat</li> <li>Membuat pola berulang dengan bayu/kerikil</li> </ul>
Menggores bentuk/garis di tanah	Visual, Tactile, Proprio, AuditoriMotor PlanningEye Hand Coordination, spatial Awareness, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal bentuk : segitiga, lingkaran dll</li> <li>Membandingkan ukuran, mana segitiga yang lebih besar dll</li> <li>Berjalan di atas garis yang sudah dibuat</li> <li>Berjalan mengikuti arah yang dibuat Posisi (kanan/kiri/maju/mundur)</li> <li>Mengikuti instruksi matematika, lompat ke depan 2 kali, lompat ke kiri 3 kali dll</li> <li>Bergerak di garis/bentuk seperti melompat ke dalam/keluar dll</li> </ul>

## MATEMATIKA DI HALAMAN RUMAH

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Memanjat pohon	Visual, Tactile, Proprio, Motor Planning Eye Hand Coordination, spatial Awareness, Oculomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal ketinggian</li> <li>• Membedakan ketinggian</li> </ul>
Bermain engklek	Visual, Tactile, Proprio, Motor Planning Eye Hand Coordination, spatial Awareness, Oculomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal bentuk</li> <li>• Estimasi &amp; akurasi, memperkirakan gerak kaki agar tidak menyentuh garis</li> <li>• Pergerakan</li> <li>• Spatial Awareness</li> </ul>
Lompat tali	Visual, Tactile, Proprio, Auditori Motor Planning Eye Hand Coordination, spatial Awareness, Oculomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pergerakan</li> <li>• Kecepatan, mengontrol kapan cepat kapan lambat</li> <li>• Spatial Awareness</li> <li>• Tinggi-rendah</li> </ul>
Gobak sodor	Proprio, Vestibular, Visual, Auditory Body Scame, motor Planning, bilateral Oculomotor, bisual spatial Awareness	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal bentuk &amp; garis</li> <li>• Kecepatan, mengontrol kecepatan agar bisa masuk kotak/ruang</li> <li>• Estimasi &amp; akurasi, memperkirakan gerakan menghindari lawan</li> <li>• Posisi, di dalam/luar/samping kanan-kiri</li> <li>• Arah</li> </ul>
Bergelantungan di dahan pohon/tiang	Vesribular, Proprio, visual Oculomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketinggian</li> <li>• Posisi</li> </ul>

## MATEMATIKA DI HALAMAN RUMAH

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Sepak bola	Proprio, Vestibular, Visual, Auditory, Screen of input, Oculomotor, visual spatial Awareness	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kecepatan</li> <li>• Pergerakan</li> <li>• Sudut, saat menendang bola</li> <li>• Posisi &amp; arah</li> <li>• Estimasi &amp; ketepatan</li> </ul>
Basket	Proprio, Vestibular, Visual, Auditory, Body Scame, Billateral, motor Planning, Oculomotor, visual spatial Awareness, Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kecepatan, mengenal cepat-lambat</li> <li>• Mengenal sudut, saat melambungkan bola</li> <li>• Pergerakan</li> <li>• Arah</li> <li>• Posisi</li> <li>• Estimasi &amp; ketepatan</li> </ul>

TEMA KEGIATAN

# Matematika di dalam Pekerjaan Rumah

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Membereskan mainan	Tactile, Proprioceptive, vestibular, visual, Auditory Body Scame, bilateral Coordination, motor Planning Visual spatial Perception, Eye Hand Coordination, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelompokkan mainan sesuai warna/jenis/ukuran dll</li> <li>• Membuat Graphing dari hasil pengelompokan</li> <li>• Mencari perbedaan dan persamaan</li> <li>• Mengenal timer/alarm</li> <li>• Mengenal searah/tidak searah</li> <li>• Mengenal posisi (di dalam/di luar/kanan/kiri dll)</li> <li>• Mengurutkan sesuai ukuran</li> </ul>
Merapikan sandal/sepatu	Tactile, Proprioceptive, vestibular, visual Body Scame, bilateral Coordination, motor Planning Visual spatial Perception, Eye Hand Coordination, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal pasangan (pairs)</li> <li>• Mengenal posisi (atas/bawah/kanan dll)</li> <li>• Mengurutkan sesuai ukuran</li> <li>• Mengenal ukuran (besar/kecil/panjang dll)</li> <li>• Mengukur non standar dengan menggunakan jengkal tangan (untuk besar/panjang), menggunakan genggam tangan (untuk berat)</li> <li>• Mencari persamaan dan perbedaan</li> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> </ul>
Memilah sampah	Tactile, Proprioceptive, vestibular, visual, Olfactory Body Scame, bilateral Coordination, motor Planning Visual spatial Perception, Eye Hand Coordination, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari persamaan &amp; perbedaan</li> <li>• Mengelompokkan sesuai jenis (kering/basah/plastik dll)</li> <li>• Membuat Graphing dari hasil pengelompokan</li> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Membandingkan ukuran</li> </ul>

## MATEMATIKA DI DALAM PEKERJAAN RUMAH

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Melipat baju cucian kering	Tactile, Proprioceptive, vestibular, visualBody Scame, bilateral Coordination, motor PlanningVisual spatial Perception, Eye Hand Coordination, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelompokkan (kepemilikan/jenis dll)</li> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Membuat Graphing dari hasil pengelompokan</li> <li>• Mengenal pola pakaian</li> <li>• Mengurutkan sesuai ukuran</li> <li>• Membandingkan jumlah</li> <li>• Posisi (kanan/kiri/atas dll)</li> </ul>
Mengepel	Tactile, Proprioceptive, vestibular, visual, Olfactory Body Scame, bilateral Coordination, motor PlanningVisual spatial Perception, Eye Hand Coordination, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal urutan</li> <li>• Mengenal posisi (kanan/kiri/atas/bawah dll)</li> <li>• Memperkirakan arah (dari kanan menuju ke kiri dll)</li> <li>• Memperkirakan dalam menggunakan air &amp; menuang sabun pel</li> <li>• Merasakan kecepatan saat mengepel (cepat/lambat)</li> <li>• Merasakan gerakan</li> </ul>
Mencuci baju di mesin cuci	Tactile, Proprioceptive, vestibular, visual, Olfactory, Auditory Body Scame, bilateral Coordination, motor PlanningVisual spatial Perception, Eye Hand Coordination, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperkirakan jumlah detergen</li> <li>• Menggunakan takaran</li> <li>• Mengenal durasi/lama waktu mencuci</li> <li>• Memilah baju sesuai kategori</li> <li>• Menghitung baju siapa yang paling banyak dicuci</li> </ul>

## MATEMATIKA DI DALAM PEKERJAAN RUMAH

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Merapikan belanjaan	Tactile, Proprioceptive, vestibular, visual, Olfactory Body Scame, bilateral Coordination, motor PlanningVisual spatial Perception, Eye Hand Coordination, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari persamaan &amp; perbedaan</li> <li>• Mengelompokkan sesuai jenis (bumbu/sabun dll)</li> <li>• Membuat Graphing dari hasil pengelompokan</li> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Membandingkan ukuran Posisi (dalam/luar/kanan dll)</li> </ul>
Mengelap jendela	Tactile, Proprioceptive, vestibular, visual, Olfactory Body Scame, bilateral Coordination, motor PlanningVisual spatial Perception, Eye Hand Coordination, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal urutan</li> <li>• Mengenal posisi</li> <li>• Mengenal arah</li> <li>• Mengenal searah/tidak searah</li> <li>• Mengenal simetris/asimetris</li> <li>• Mengenal perbedaan ketinggian</li> <li>• Mengenal bentuk</li> <li>• Mengenal sudut pada bentuk jendela</li> <li>• Merasakan ketebalan kaca</li> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Memperkirakan (tingkat kebasahan lap, banyaknya pembersih yang digunakan dll)</li> </ul>
Merapikan kasur	Tactile, Proprioceptive, vestibular, visual, Olfactory, Auditory Body Scame, bilateral Coordination, motor PlanningVisual spatial Perception, Eye Hand Coordination, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal arah</li> <li>• Mengenal searah/tidak searah</li> <li>• Mengenal bentuk kasur</li> <li>• Mengenal sudut/sisi pada kasur</li> <li>• Mengenal ukuran</li> <li>• Mengenal ketebalan</li> <li>• Memperkirakan mana ukuran sprei yang sama dengan kasur</li> <li>• One by One Correspondence (ada 3 kasur yang perlu diganti sprei, maka memerlukan 3 sprei baru)</li> </ul>

## MATEMATIKA DI DALAM PEKERJAAN RUMAH

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
melipat selimut	Tactile, Proprioceptive, vestibular, visual, Olfactory, Auditory Body Scame, bilateral Coordination, motor PlanningVisual spatial Perception, Eye Hand Coordination, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal bentuk</li> <li>• Mengenal sisi-sisi pada selimut</li> <li>• Mengenal pembagian sederhana (lipat selimut menjadi dua, lipat menjadi tiga)</li> <li>• Mengenal perubahan bentuk selimut (sebelum-sesudah dilipat)</li> <li>• Ketepatan/presisi saat melipat selimut dengan tepat</li> </ul>

TEMA KEGIATAN

# Matematika di Tempat Perbelanjaan

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Membayar ke kasir	Visual, AuditoryMotor PlanningEye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal konsep uang sebagai alat tukar/pembayaran</li> <li>• Mengenal uang kembalian</li> <li>• Mengenal ragam uang</li> <li>• Mengenal kartu debit/kredit</li> <li>• Mengenal perbedaan menggunakan cash &amp; kartu</li> <li>• Mengenal harga total belanjaan</li> </ul>
Membeli sabun mandi	Proprioceptive, visualBody ScameVisual spatial Perception, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi benda di tumpukan banyak benda</li> <li>• Membaca harga</li> <li>• Membandingkan harga (lebih mahal/murah)</li> <li>• Memperhatikan penataan benda sesuai urutan ukuran</li> <li>• Memperhatikan pengelompokan benda</li> </ul>
Membeli telur	Proprioceptive, visualBody ScameVisual spatial Perception	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal satuan jumlah (1 kg, <math>\frac{1}{2}</math> kg dll)</li> <li>• Menghitung jumlah telur (Counting One by One)</li> <li>• Membandingkan ukuran (besar-kecil)</li> <li>• Mengurutkan ukuran</li> <li>• Mengenal timbangan</li> </ul>
Membeli beras	Proprioceptive, visualBody ScameVisual spatial Perception	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal satuan jumlah</li> <li>• Membandingkan jumlah beras dalam kemasan</li> <li>• Mengurutkan sesuai jumlah (terbanyak-paling sedikit)</li> </ul>

## MATEMATIKA DI TEMPAT PERBELANJAAN

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Membeli buah	Proprioceptive, visualBody ScameVisual spatial Perception, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Memperhatikan penataan buah, ada yang disusun ke atas seperti piramid</li> <li>• Membandingkan ukuran (besar-kecil)</li> <li>• Memperhatikan penataan buah sesuai kelompoknya (jenis buah)</li> <li>• Mengenal satuan ukur (kg)</li> <li>• Memperhatikan timbangan digital</li> <li>• Mengenal harga Penjumlahan sederhana</li> <li>• Pengurangan sederhana</li> </ul>
Membeli kain	Proprioceptive, visualBody ScameVisual spatial Perception, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal satuan ukur (meter)</li> <li>• Memperhatikan pola kain</li> <li>• Membaca label harga</li> <li>• Membandingkan harga satu dengan lainnya</li> <li>• Membandingkan harga dengan jenis kain</li> <li>• Memperhatikan penataan kain dalam toko</li> <li>• Memperhatikan pengelompokan kain berdasar jenis</li> </ul>
Membeli pakaian	Proprioceptive, visualBody ScameVisual spatial Perception, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal satuan ukur (S,M,L dll)</li> <li>• Memprediksi ukuran tubuhnya dengan ukuran pakaian</li> <li>• Memperhatikan pola</li> <li>• Membandingkan ukuran pakaian</li> <li>• Memperhatikan penataan pakaian di toko (besar digantung di belakang)</li> <li>• Memperhatikan pengelompokan pakaian (gender/usia dll)</li> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Mengenal satuan ukur (lusinan) seperti kaos oblong/celana dalam</li> <li>• Membaca label harga</li> </ul>

## MATEMATIKA DI TEMPAT PERBELANJAAN

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Membeli sepatu	Proprioceptive, visualBody ScameVisual spatial Perception, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal satuan ukur (12,14 dll)</li> <li>• Memprediksi ukuran kaki nya dengan ukuran sepatu</li> <li>• Memperhatikan pola</li> <li>• Membandingkan ukuran</li> <li>• Memperhatikan penataan sepatu di toko (besar diletakkan sebelah kanan)</li> <li>• Memperhatikan pengelompokan sepatu (gender/usia dll)</li> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Membaca label harga</li> <li>• Membandingkan harga</li> <li>• Mengenal pasangan (pairs)</li> </ul>
Membeli ikan segar	Proprioceptive, visualBody ScameVisual spatial Perception, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal satuan jumlah (1 kg, ½ kg dll)</li> <li>• Menghitung jumlah ikan (Counting One by One)</li> <li>• Membandingkan ukuran (besar-kecil)</li> <li>• Mengurutkan ukuran</li> <li>• Mengenal timbangan</li> </ul>
Membeli daging	Proprioceptive, visualBody ScameVisual spatial Perception, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal satuan jumlah (1 kg, ½ kg dll)</li> <li>• Menghitung jumlah daging yang dijual dalam bentuk pack (Counting One by One)</li> <li>• Membandingkan ukuran (besar-kecil)</li> <li>• Mengurutkan ukuran</li> <li>• Mengenal timbangan</li> </ul>

TEMA KEGIATAN

# Matematika saat Bepergian

## Naik Kendaraan

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Mengamati mobil di jalan raya	Tactile, Proprioceptive, visual Motor Planning Eye Hand Coordination, visual spatial recognition, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Menghitung mobil berwarna tertentu</li> <li>• Membaca plat mobil</li> <li>• Posisi</li> <li>• Mengamati gerakan</li> <li>• Mengamati arah</li> <li>• Mengamati kecepatan (cepat-lambat)</li> </ul>
Ke pom bensin	Tactile, Proprioceptive, visual Motor Planning Eye Hand Coordination, visual spatial recognition	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal satuan ukuran liter</li> <li>• Membaca angka-angka di gas station saat bahan bakar dimasukkan ke tangki mobil</li> <li>• Mengenal uang sebagai alat tukar</li> <li>• Mengenal harga bahan bakar</li> <li>• Membandingkan harga bahan bakar (lebih mahal/murah)</li> <li>• Menghitung antrian mobil</li> </ul>
Berkendara mobil di jalan tol	Tactile, Proprioceptive, visual Motor Planning Eye Hand Coordination, visual spatial recognition, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merasakan kecepatan saat berada di dalam mobil, mobil melambat/cepat/berhenti</li> <li>• Membedakan kecepatan ketika ada kendaraan lain yang menyalip</li> <li>• Membaca papan arah di jalan tol (lurus/belok kanan dll)</li> <li>• Membaca rambu jarak tempuh di jalan tol</li> <li>• Posisi &amp; letak</li> <li>• Mengenal arah mata angin</li> <li>• Mengenal gerakan</li> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> </ul>

## MATEMATIKA SAAT BEPERGIAN

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Di Stasiun	Tactile, Proprioceptive, visualMotor PlanningEye Hand Coordination, visual spatial recognition, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal uang sebagai alat tukar membeli karcis</li> <li>• Mengenal waktu (jam keberangkatan/jam tiba) di papan pengumuman</li> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Mengenal posisi</li> <li>• Mengenal arah</li> <li>• Mengenal bentuk</li> <li>• Mengelompokkan benda yang dilihat sesuai kategori (warna/bentuk/ukuran dll)</li> <li>• Membandingkan ukuran</li> <li>• Mengenal kecepatan</li> <li>• Merasakan perbedaan ketinggian (saat naik ke kereta)</li> <li>• Merasakan getaran/goyangan (saat di kereta)</li> </ul>
Di jalan raya	Tactile, Proprioceptive, visualMotor PlanningEye Hand Coordination, visual spatial recognition, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Menghitung mobil berwarna tertentu</li> <li>• Membaca plat mobilPosisi</li> <li>• Mengamati gerakan</li> <li>• Mengamati arah</li> <li>• Mengamati kecepatan (cepat-lambat)</li> <li>• Mengenal pola zebra cross</li> </ul>
Di Rest area	Tactile, Proprioceptive, visualMotor PlanningEye Hand Coordination, visual spatial recognition, Occulomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal satuan ukur jarak (km)</li> <li>• Mengenal posisi</li> <li>• Mengenal arah</li> <li>• Mengenal kecepatan</li> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Mengelompokkan sesuai kategori (warna mobil di parkir dll)</li> <li>• Membandingkan ukuran mobil</li> <li>• Mengenal lama/durasi waktu (saat beristirahat)</li> </ul>

TEMA KEGIATAN

# Matematika dalam Permainan

Games & Toys

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Bermain mobil-mobilan	Tactile, Proprioceptive, visual Motor Planning Eye Hand Coordination, visual spatial recognition	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelompokkan sesuai warna, jumlah roda, jenis dll</li> <li>• Membuat diagram (Graphing) dari hasil pengelompokan</li> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Mengenal bentuk (bentuk jendela/roda/ornamen lain di mobil)</li> <li>• Membuat pola berulang</li> <li>• Mengenal kecepatan</li> <li>• Mengenal posisi</li> <li>• Mengenal arah</li> </ul>
Bermain bola-bola kecil	Tactile, Proprioceptive, visual Motor Planning Eye Hand Coordination, visual spatial recognition, Oculomotor	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelompokkan sesuai warna/jenis/ukuran dll</li> <li>• Membuat Graphing dari hasil pengelompokan</li> <li>• Membandingkan ukuran/jumlah</li> <li>• Mengenal posisi</li> <li>• Mengenal arah</li> <li>• Mengenal kecepatan bola saat digelindingkan/dilempar</li> <li>• Memperkirakan &amp; ketepatan saat melempar bola ke target</li> </ul>
Bermain balok	Tactile, Proprioceptive, visual Motor Planning Eye Hand Coordination, visual spatial recognition	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengelompokkan sesuai warna/jenis/ukuran dll</li> <li>• Membuat Graphing dari hasil pengelompokan</li> <li>• Membandingkan ukuran/jumlah</li> <li>• Mengenal posisi</li> <li>• Mengenal bentuk</li> </ul>
Bermain TANGRAM	Tactile, Proprioceptive, visual Motor Planning Eye Hand Coordination, visual spatial recognition	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal bentuk</li> <li>• Membuat bentuk baru dari bentuk yang ada.</li> <li>• Misal rumah dibentuk dari segitiga dan segipanjang</li> <li>• Membedakan ukuran</li> </ul>

## MATEMATIKA DALAM PERMAINAN

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Bermain origami	Tactile, Proprioceptive, visual Motor Planning Eye Hand Coordination, visual spatial recognition	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal perubahan bentuk.</li> <li>• Misal dari segiempat dilipat menjadi segitiga</li> <li>• Belajar melipat dengan tepat agar diperoleh bentuk baru yang rapi</li> <li>• Mengenal bentuk</li> </ul>
Bermain sedotan	Tactile, Proprioceptive, visual Motor Planning Eye Hand Coordination, visual spatial recognition	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Menghitung (Base Ten)</li> <li>• Menghitung (Ten Frame)</li> <li>• Mengelompokkan sesuai warna/pola</li> <li>• Membuat bentuk</li> <li>• Membuat pola misal dengan meronce</li> </ul>
Bermain rumah-rumahan	Tactil, Proprio, visual Motor Planning Eye Hand Coordination, visual spatial Perception	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal ketinggian dengan membuat rumah agar bisa dimasuki</li> <li>• Mengenal luas dengan membuat rumah agar muat dimasuki</li> <li>• Mengenal bentuk dengan menggunakan benda beragam bentuk/hasil akhir bentuk tenda</li> <li>• Menghitung (Counting One by One) benda apa yang digunakan untuk membangun rumah</li> <li>• Mengenal posisi</li> </ul>
Bermain kelereng	Tactil, Proprio, visual Motor Planning Eye Hand Coordination, visual spatial Perception	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Menghitung (Ten Frame)</li> <li>• Number BOND</li> <li>• Penjumlahan sederhana</li> <li>• Pengurangan sederhana</li> <li>• Ketepatan saat menyentil kelereng</li> <li>• Mengenal posisi</li> <li>• Mengenal gerakan &amp; kecepatan</li> </ul>

## MATEMATIKA DALAM PERMAINAN

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
Bermain karet gelang	Tactil, Proprio, visual Motor Planning Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Menghitung (Ten Frame)</li> <li>• Number BOND</li> <li>• Mengelompokkan sesuai warna/ukuran dll</li> <li>• Membuat Graphing dari hasil pengelompokan</li> <li>• Membuat bentuk menggunakan board (geoboard)</li> </ul>
Bermain dengan dough	Tactil, Proprio, visual Motor Planning Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Menghitung (Ten Frame)</li> <li>• Mengenal angka</li> <li>• Membuat bentuk</li> <li>• Membandingkan ukuran/jumlah</li> <li>• Mengelompokkan sesuai ukuran/warna/jumlah</li> <li>• Membandingkan ukuran/jumlah</li> <li>• Mengenal posisi</li> </ul>

TEMA KEGIATAN

# Matematika dalam Seni

Math Art

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
<u>Tesselation</u>	Tactile, Proprioceptive, visual Motor Planning Eye Hand Coordination, visual spatial Perception	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menata bentuk.</li> <li>• Menempatkan pada sisi/sudut tertentu sehingga dibentuk hasil yang bagus</li> <li>• Mengenal pola</li> <li>• Mengenal ukuran</li> <li>• Memperkirakan jarak saat menempel/menata bentuk</li> <li>• Menghitung bentuk</li> </ul>
Kolase geometri	Tactile, Proprioceptive, visual Motor Planning Eye Hand Coordination, visual spatial Perception	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal bentuk-bentuk geometris</li> <li>• Mengenal bahwa bentuk-bentuk geometris yang disusun bisa menjadi bentuk baru</li> <li>• Menghitung jumlah bentuk</li> <li>• Membandingkan ukuran</li> <li>• Ketepatan dalam menyusun bentuk-bentuk geometri menjadi bentuk lain</li> </ul>
<u>Menggambar simetris</u>	Tactile, Proprioceptive, visual, Motor Planning Eye Hand Coordination, visual spatial Perception	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal bentuk</li> <li>• Mengenal simetris</li> <li>• Menghitung jumlah bentuk yang ada</li> <li>• Membandingkan ukuran bentuk</li> <li>• Mengenal posisi</li> </ul>
Mencampur warna	Tactile, Proprioceptive, visual Motor Planning Eye Hand Coordination	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal ragam warna</li> <li>• Mengenal operasi matematika (rasio) saat mencampur warna. Misal putih 1 sendok merah 3 sendok</li> <li>• Mengenal warna-warna baru yang dihasilkan dari pencampuran rasio warna.</li> <li>• Warna yang dihasilkan oleh merah:putih (3:1) berbeda dengan merah:putih (1:1)</li> </ul>

## MATEMATIKA DALAM SENI

Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
<u>Seni Fibonacci</u>	Tactile, Proprioceptive, visual Motor Planning Eye Hand Coordination, visual spatial Perception	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal bentuk lingkaran</li> <li>• Membandingkan ukuran lingkaran</li> <li>• Mengurutkan lingkaran berdasarkan ukuran</li> <li>• Menghitung (Counting One by One)</li> <li>• Mengenal posisi</li> </ul>
<u>Jelajah Segitiga</u>	Tactile, Proprioceptive, visual Motor Planning Eye Hand Coordination, visual spatial Perception	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal bentuk segitiga, Hexagone</li> <li>• Ketepatan.</li> <li>• Belajar membuat (gambar &amp; gunting) segitiga dengan baik</li> <li>• Perubahan bentuk.</li> <li>• Segitiga yang disusun menghasilkan bentuk baru</li> <li>• Menghitung (Counting One by One) Mengenal posisi</li> </ul>
<u>Menggambar Modrian</u>	Tactile, Proprioceptive, visual Motor Planning Eye Hand Coordination, visual spatial Perception	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal bentuk segiempat &amp; segipanjang</li> <li>• Penjumlahan. 2 segipanjang bila digabung akan menjadi segiempat. 4 segiempat bila digabung akan menjadi segiempat berukuran besar</li> <li>• Mengenal penggaris</li> <li>• Membandingkan ukuran</li> <li>• Mengenal luas bangun ruang dengan melihat ukuran yang berbeda</li> <li>• Mengenal posisi</li> </ul>
<u>Menggambar Lingkaran Berkelopak</u>	Tactile, Proprioceptive, visual Motor Planning Eye Hand Coordination, visual spatial Perception	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal bentuk lingkaran</li> <li>• Menggambar lingkaran yang tumpang tindih</li> <li>• Memperkirakan menggambar lingkaran yang tumpang tindih dengan ukuran pas sehingga didapat 4 kelopak yang berukuran mirip</li> <li>• Menggambar lingkaran bisa dengan menjiplak uang koin atau menggunakan jangka</li> <li>• Membuat pola warna</li> <li>• Membuat pola baru bahwa dari lingkaran yang tumpang tindih bisa menghasilkan bentuk baru berupa kelopak-kelopak kecil</li> </ul>

## MATEMATIKA DALAM SENI

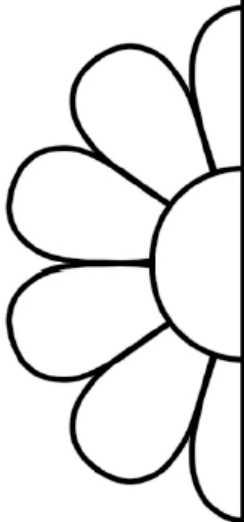
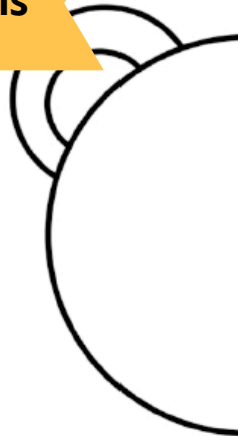
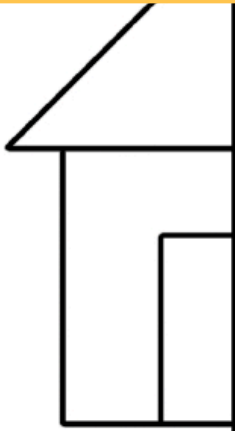
Kegiatan	Area Sensori	Kegiatan Matematika
<u>Pixel Art</u>	Tactile, Proprioceptive, visualMotor PlanningEye Hand Coordination, visual spatial Perception	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal bentuk segiempat/kotak</li> <li>• Mengenal transformasi bentuk, bahwa bentuk-bentuk yang dijadikan satu dan disusun bisa menjadi bentuk baru (kupu-kupu: pict)</li> <li>• Menghitung jumlah kotak yang diwarnai</li> <li>• Mengenal bentuk simetris</li> <li>• Ketepatan.</li> <li>• Menghitung kotak yang ke berapa/berapa kotak yang perlu diwarnai agar mendapat hasil yang sesuai</li> <li>• Mengenal posisi</li> </ul>
<u>Lingkaran konsentris (Cetakan bawang/batang pisang dll)</u>	Tactile, Proprioceptive, Olfactory, visualMotor PlanningEye Hand Coordination, visual spatial Perception	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal bentuk lingkaran</li> <li>• Membandingkan ukuran/besar lingkaran</li> <li>• Menghitung jumlah lingkaran pada cetakan bawang</li> <li>• Mengenal beragam warna</li> </ul>

## Tessellation

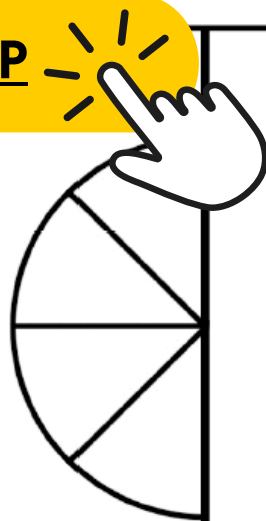
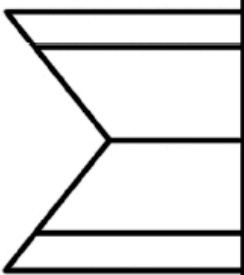


**INFO LEBIH LENGKAP**

## Menggambar Simetris



**INFO LEBIH LENGKAP**



## Seni Fibonacci



**INFO LEBIH LENGKAP**

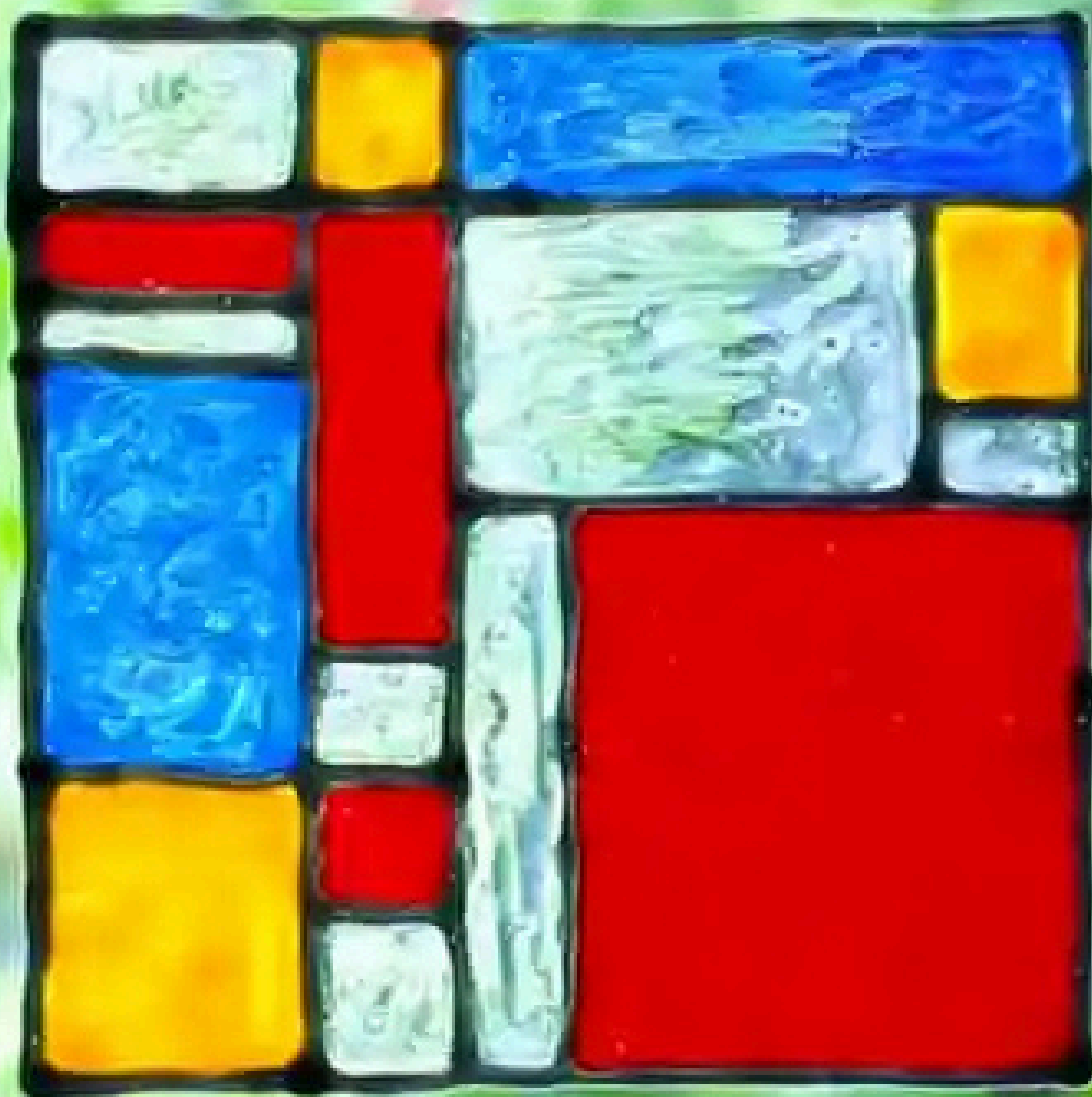
## Jelajah Segitiga



**INFO LEBIH LENGKAP**



## Menggambar Mondrian



**INFO LEBIH LENGKAP**



Menggambar Lingkaran Berkelopak

Art

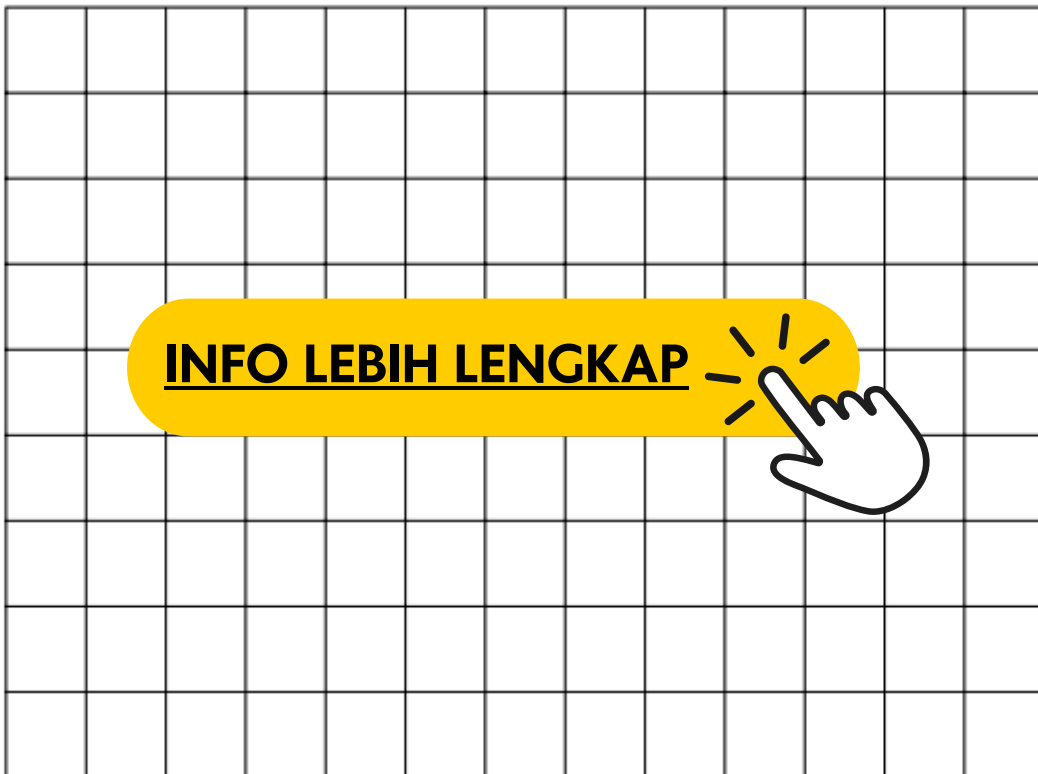
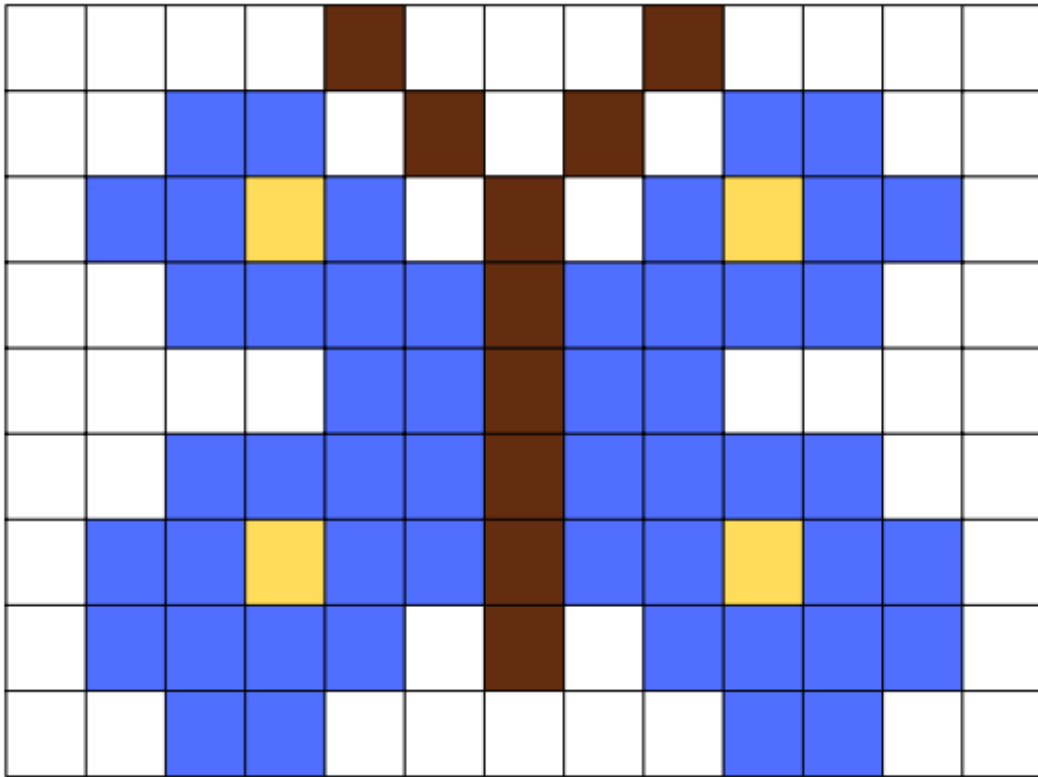
TEACH  
BESIDEN



**INFO LEBIH LENGKAP**



## Pixel Art



## Onion Prints



**INFO LEBIH LENGKAP**



## Referensi

- <https://magrid.education/the-power-of-multisensory-learning-in-math-education/>