



MEMBANGUN FONDASI MATEMATIKA FUNGSIONAL Di Jenjang Sekolah Dasar Untuk Anak Berkebutuhan Khusus

Helziarozi, S.Pd.,Dipl.Montessori

TUJUAN COACHING

Memahami prinsip matematika fungsional dan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman nyata bagi anak, termasuk anak ABK.

Membangun percaya diri, kemandirian, dan rasa ingin tahu anak dalam belajar matematika melalui pendekatan nyata dan multisensori.



TUJUAN COACHING

Mengenal **Numicon** sebagai alat belajar matematika multisensori dan memahami cara penggunaannya untuk membantu anak :

- Menghitung
- Menjumlah
- Mengurang
- Membagi
- Memahami ukuran.



TUJUAN COACHING

Menerapkan kegiatan matematika sehari-hari di rumah secara praktis, menyenangkan, dan fungsional.

Misalnya melalui :

- Bermain
- Memasak
- Menata mainan
- Belanja sederhana



KARAKTERISTIK ABK DI SEKOLAH DASAR

Orang tua perlu tahu:

- Anak mungkin kesulitan memahami konsep abstrak, seperti **angka** atau **simbol** saja.
- Memori dan perhatian anak bisa terbatas, jadi perlu aktivitas singkat dan fokus.
- Anak belajar lebih mudah dengan benda nyata atau kegiatan nyata daripada hanya teori.

APA ITU NUMICON?

Numicon

Alat belajar matematika berbentuk lempengan berwarna dengan lubang-lubang yang berbeda.



APA ITU NUMICON?

- Membantu anak melihat dan merasakan angka secara nyata.
- Sangat cocok untuk anak ABK karena membuat konsep jumlah, urutan, dan pola menjadi lebih mudah dipahami.

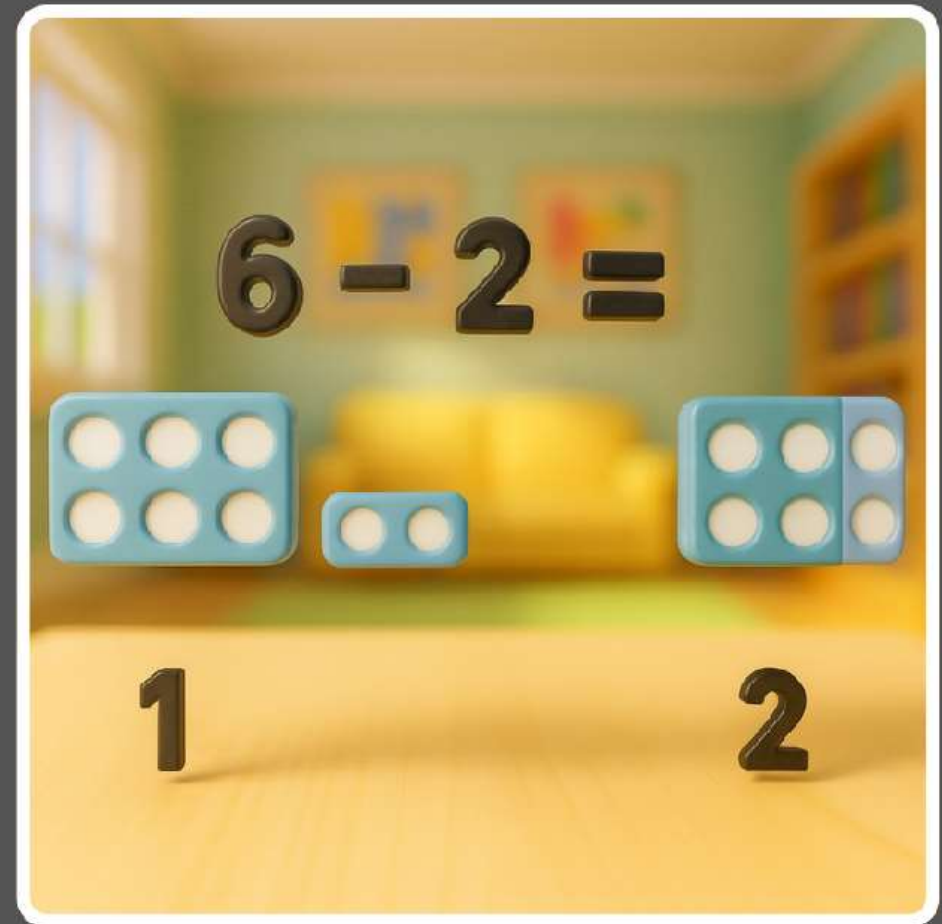
KENAPA NUMICON RAMAH UNTUK ABK ?

- Anak bisa belajar angka dengan mata dan tangan, bukan hanya melihat di buku.
- Membantu anak mengerti urutan dan pola angka dengan cara yang lebih konkret.

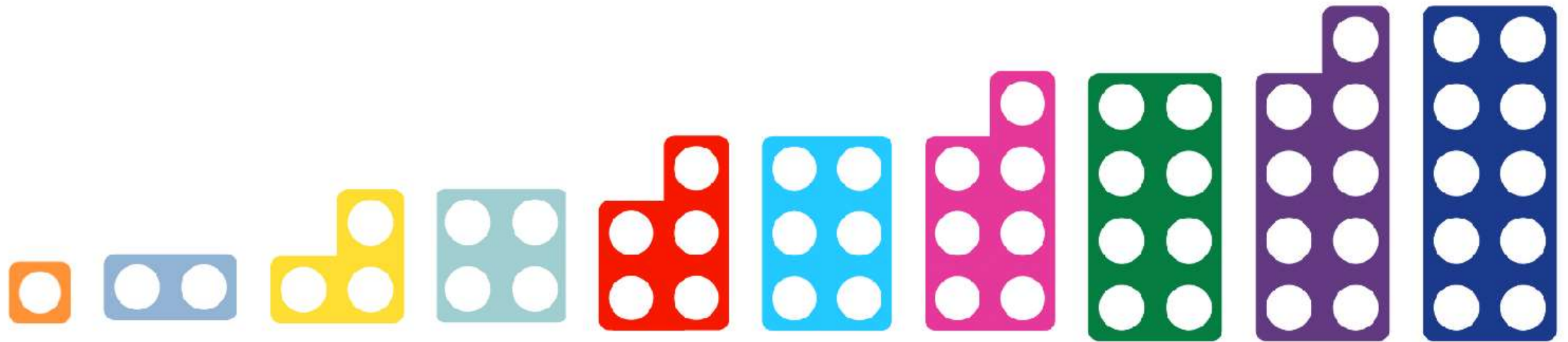


KENAPA NUMICON RAMAH UNTUK ABK ?

Membuat konsep penjumlahan dan pengurangan lebih mudah dipahami karena anak bisa memindahkan dan mengelompokkan bentuk Numicon.



KONSEP HITUNG 1 - 10 (KUANTITAS)



Menggunakan
Sand paper
Number
(Simbol Angka)

KONSEP **HITUNG 1-10**



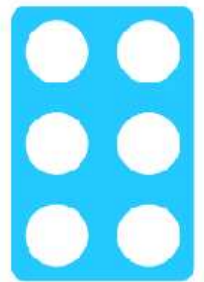
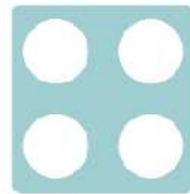
KONSEP HITUNG 1-10

MENGGUNAKAN KARTU (SIMBOL ANGKA)



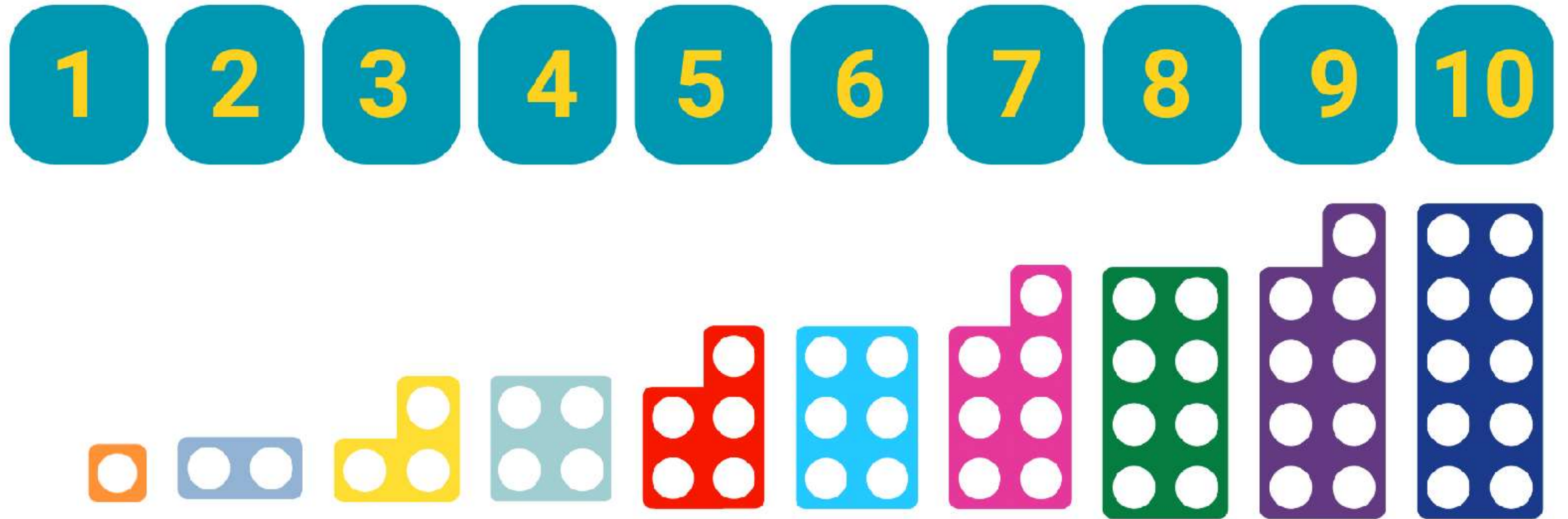
KONSEP HITUNG 1-10

(KUANTITAS DAN SIMBOL ANGKA)

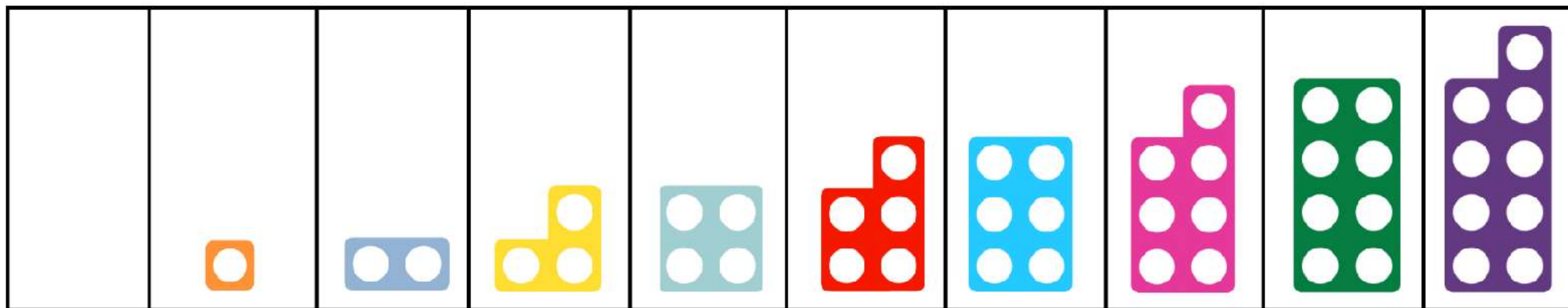


KONSEP HITUNG 1-10

(KUANTITAS DAN SIMBOL ANGKA)



KONSEP NOL (KOSONG)



KONSEP NOL (KOSONG)

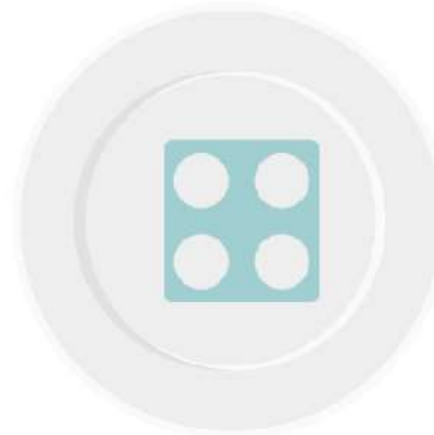
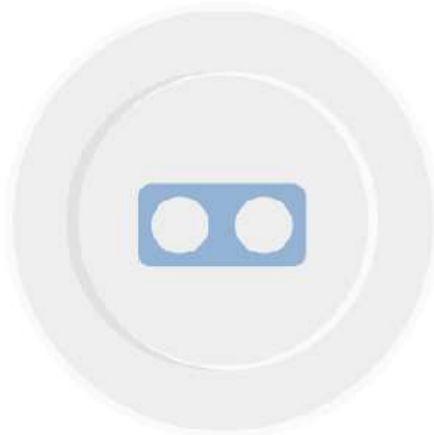
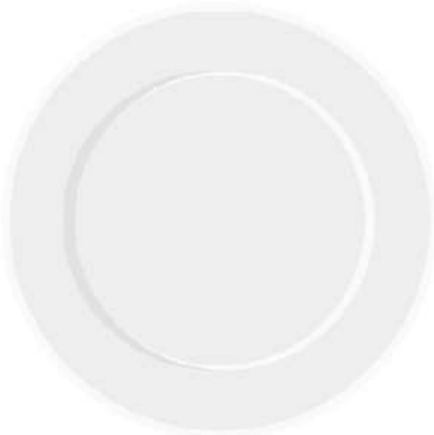
0

1

2

3

4



KONSEP NOL (KOSONG)

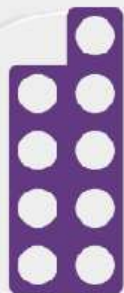
5

6

7

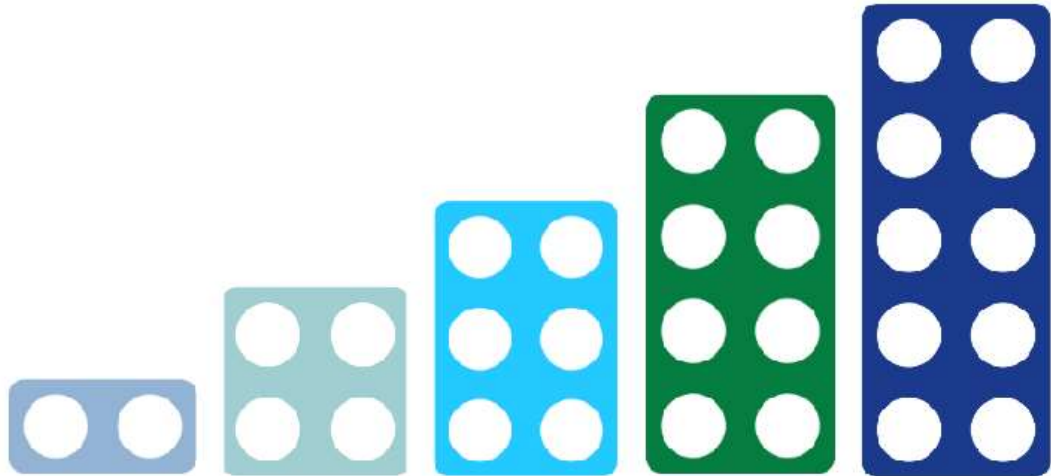
8

9

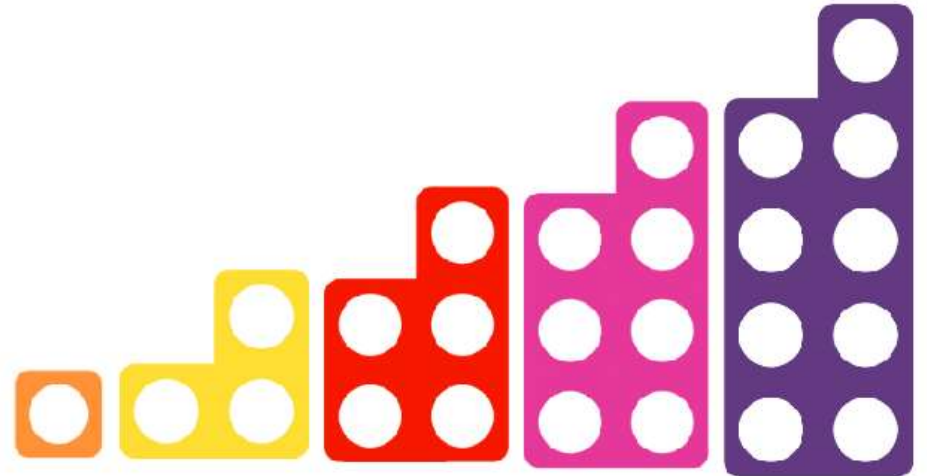


MENGENAL KONSEP GENAP DAN GANJIL

Genap



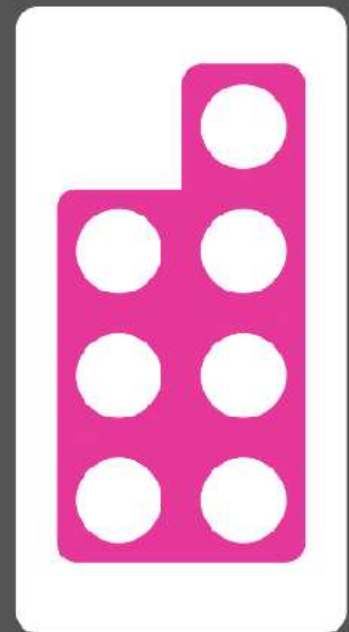
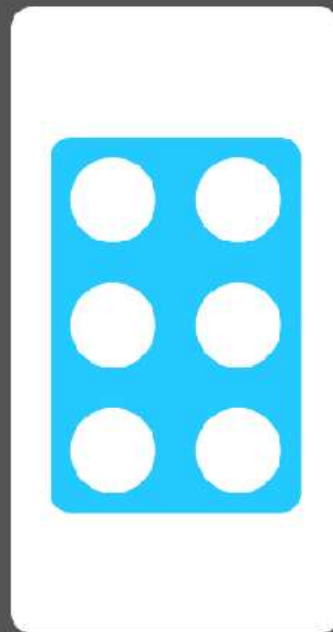
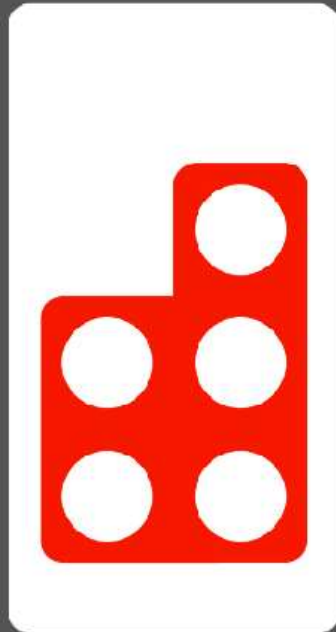
Ganjil



MENGENAL KONSEP SESUDAH DAN SEBELUM (KUANTITAS 1 - 10)

Sebelum

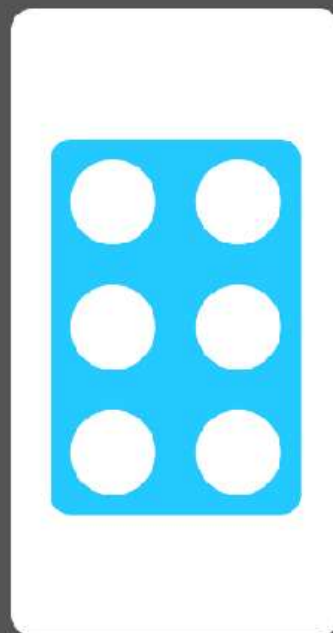
Sesudah



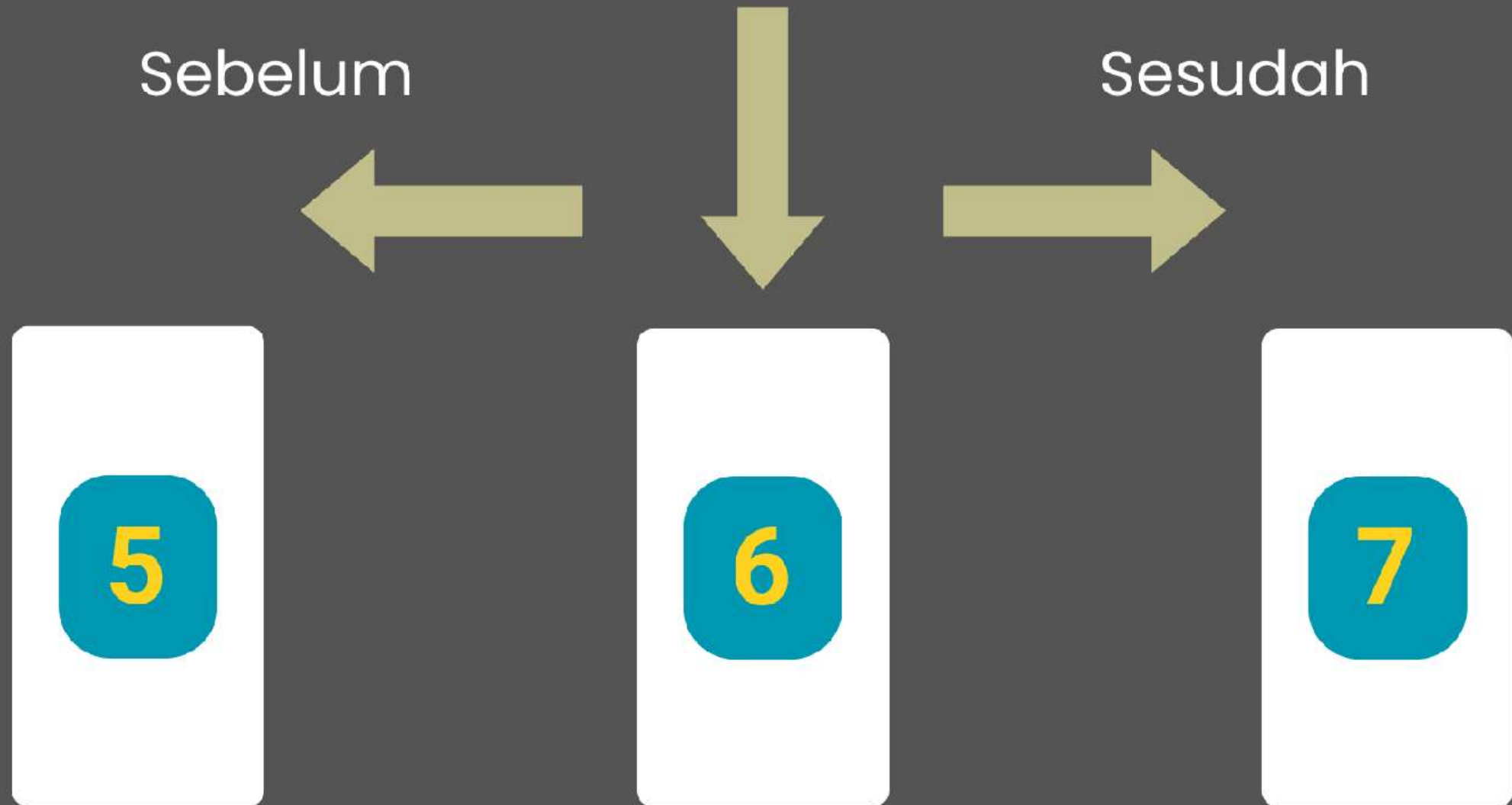
MENGENAL KONSEP SESUDAH DAN SEBELUM (KUANTITAS DAN SIMBOL 1 - 10)

Sebelum

Sesudah

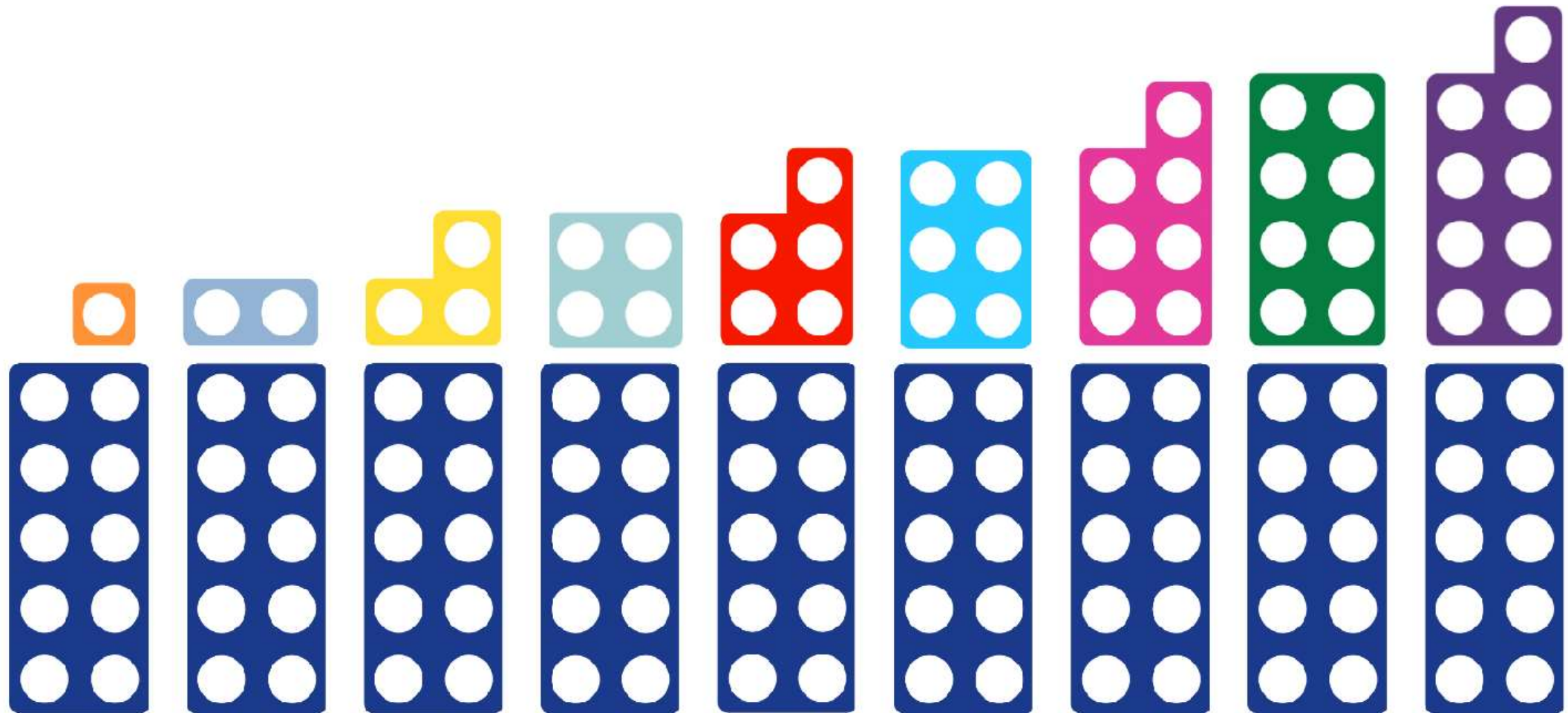


MENGENAL KONSEP SESUDAH DAN SEBELUM (SIMBOL 1 - 10)



KONSEP HITUNG BELASAN 11 - 19

(KUANTITAS)



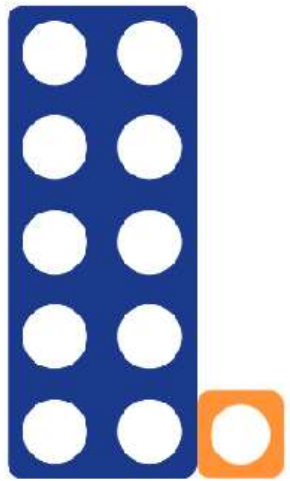
KONSEP HITUNG BELASAN 11 - 19

(SIMBOL)

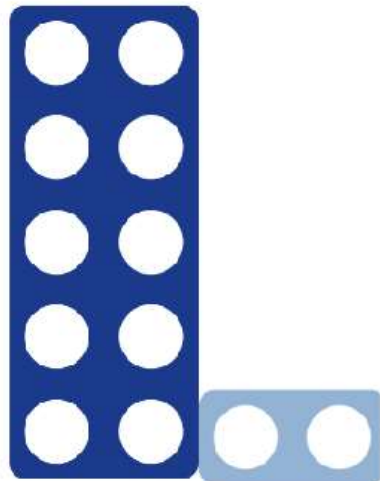
11 12 13 14 15 16 17 18 19

KONSEP HITUNG BELASAN 11 - 19

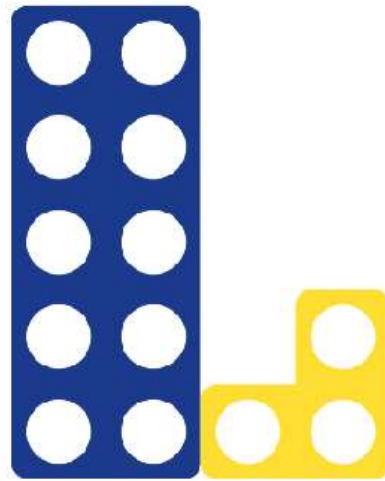
(KUANTITAS DAN SIMBOL)



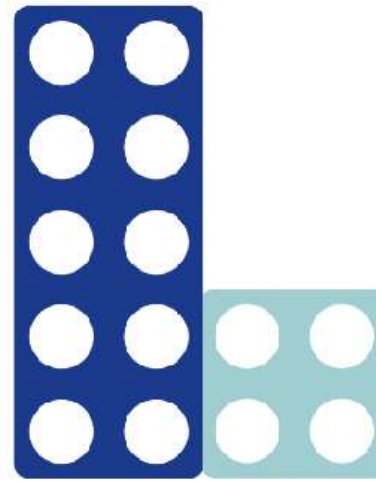
11



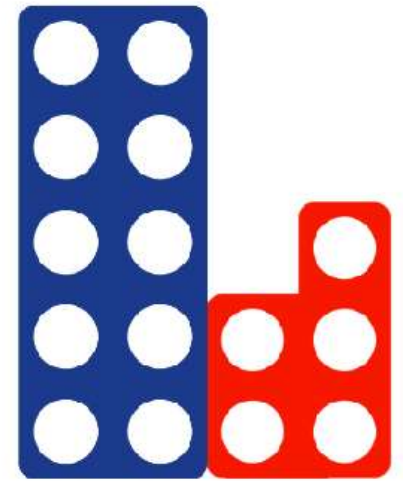
12



13

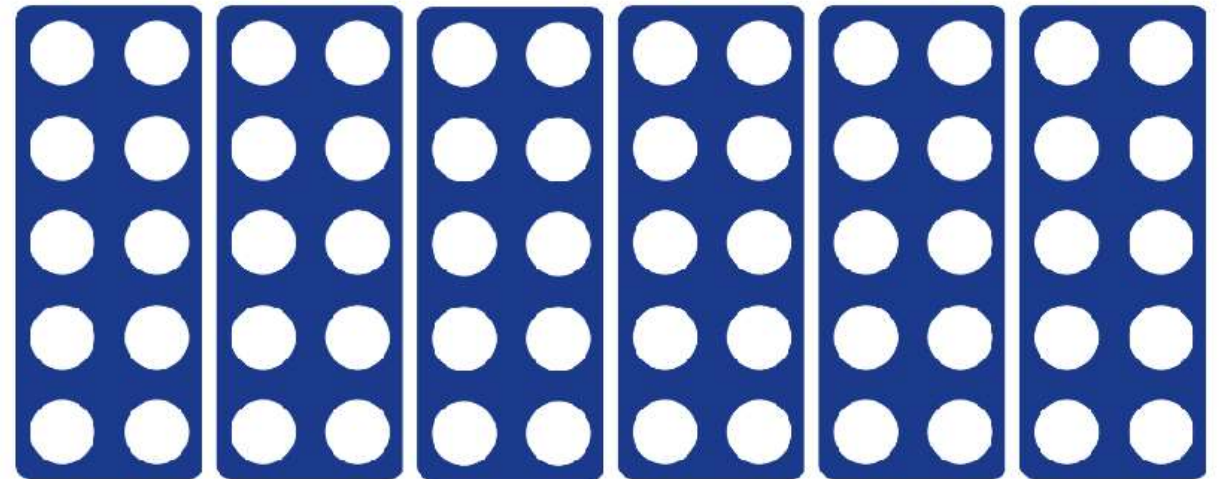
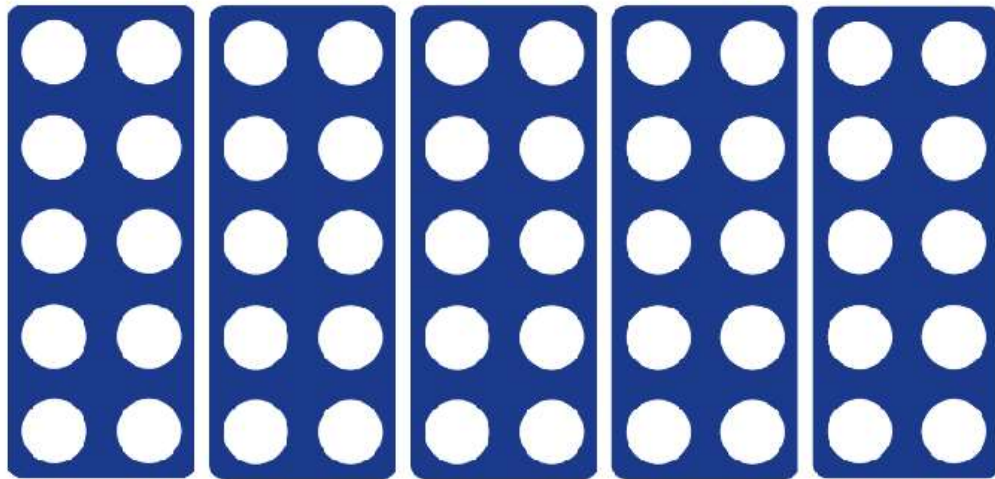


14



15

KONSEP HITUNG PULUHAN 10 - 90 (KUANTITAS)



KONSEP HITUNG PULUHAN 10 - 90

(SIMBOL ANGKA)

10

20

30

40

50

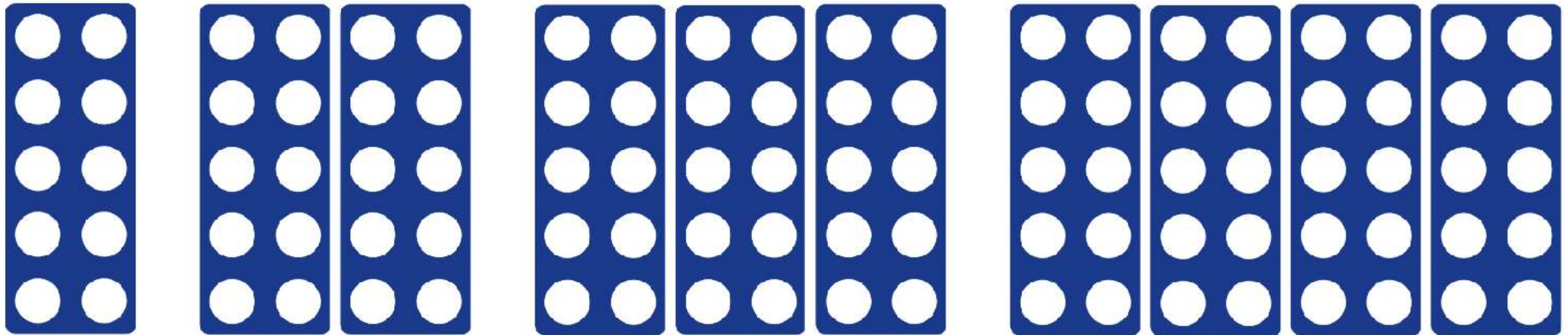
60

70

80

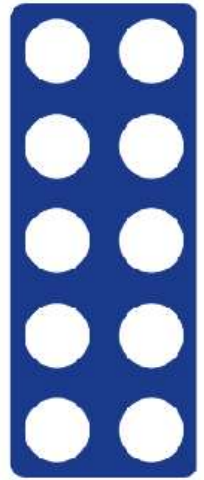
90

KONSEP HITUNG PULUHAN 10 - 90 (KUANTITAS)

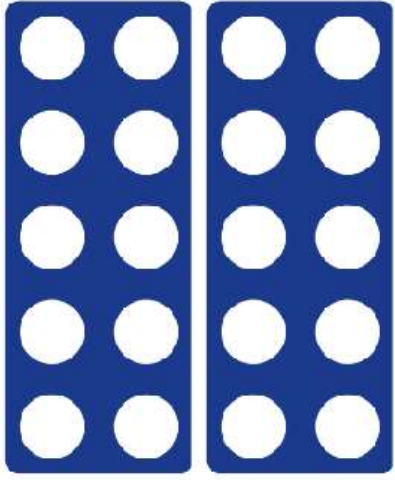


KONSEP HITUNG PULUHAN 10 - 90

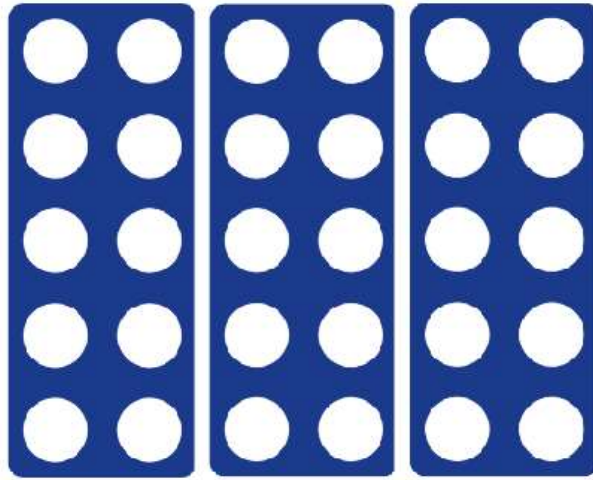
(KUANTITAS DAN SIMBOL)



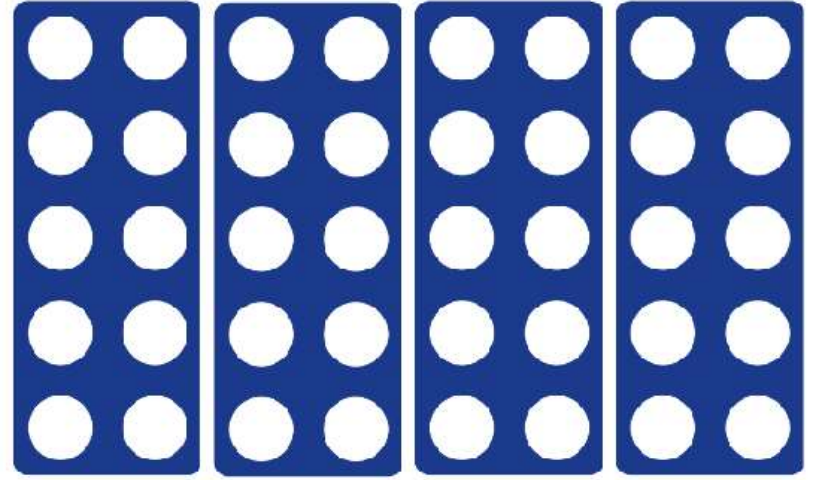
10



20

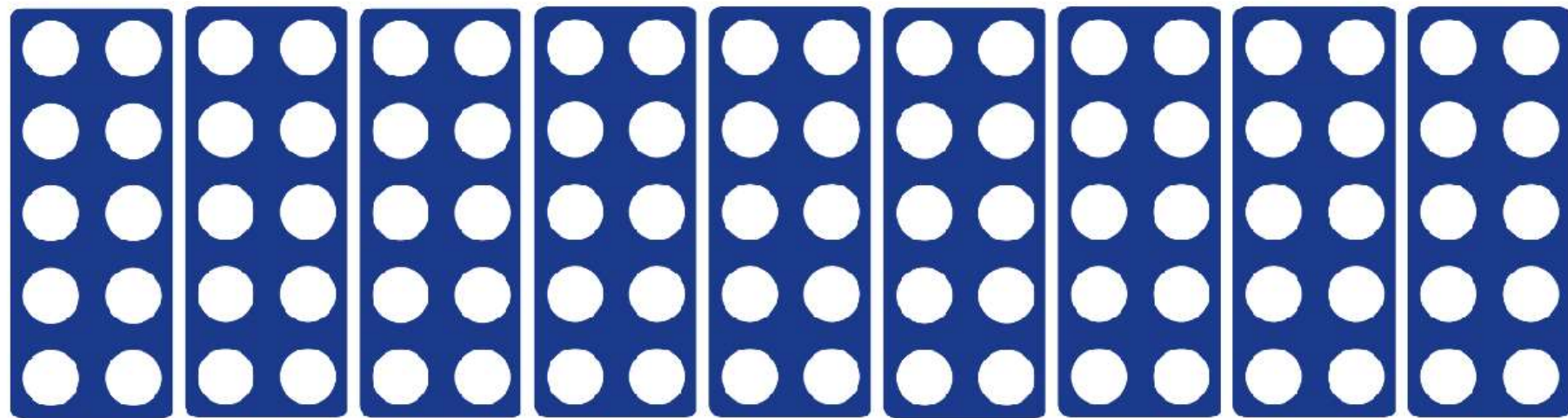


30



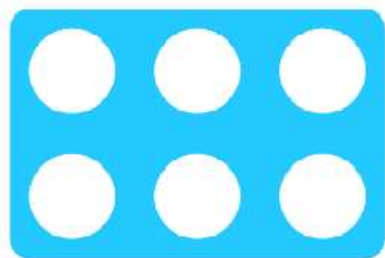
40

KONSEP HITUNG PULUHAN 10 - 90 (KUANTITAS)



90

PENJUMLAHAN DI BAWAH 10

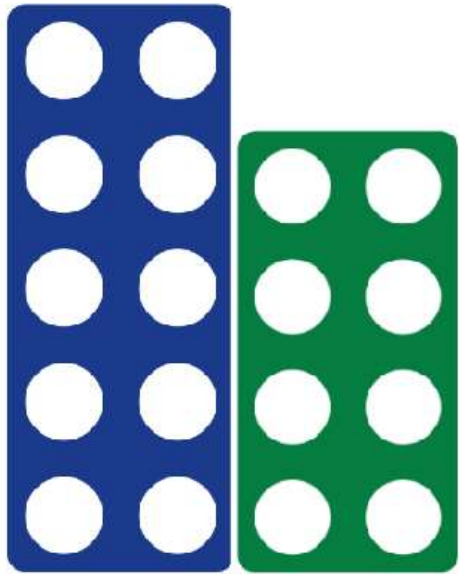


+

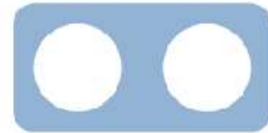


=

PENJUMLAHAN BELASAN



+

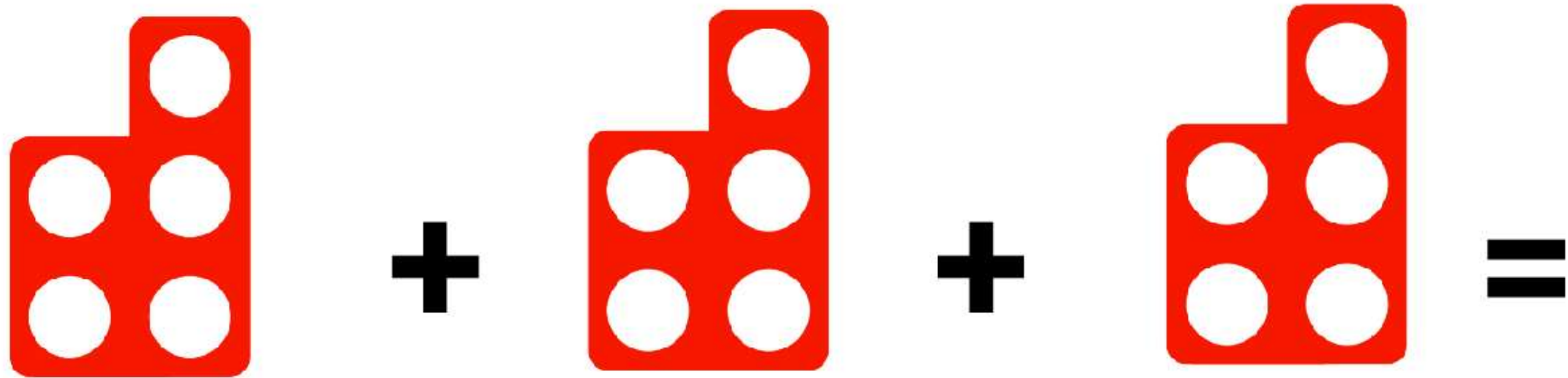


=

PENJUMLAHAN BERULANG

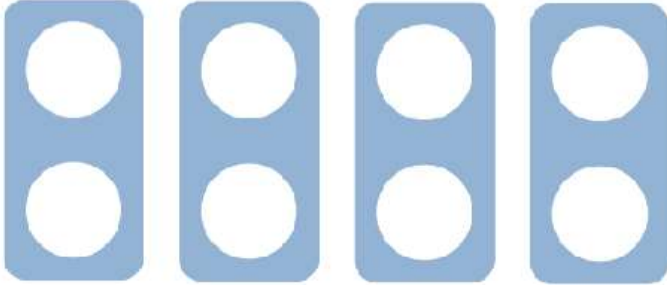


PERKALIAN



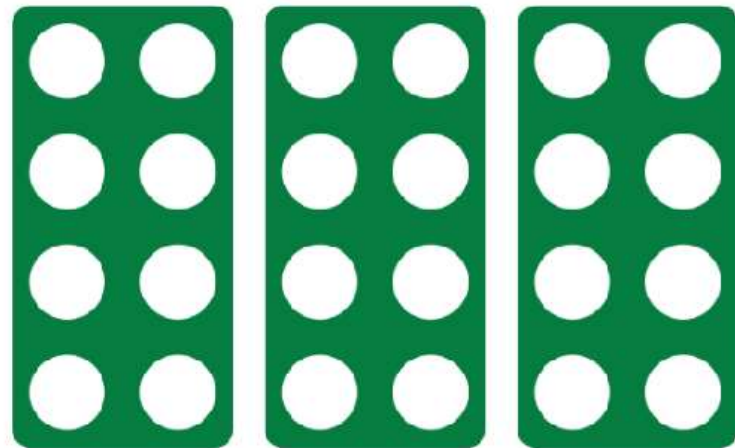
Bentuk perkaliannya 3 x 5

PERKALIAN

$$4 \times 2 =$$


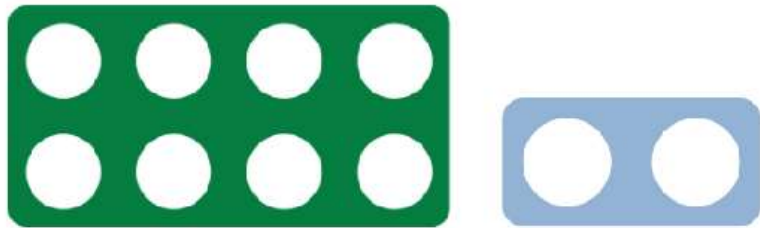
PERKALIAN

$$3 \times 8 =$$

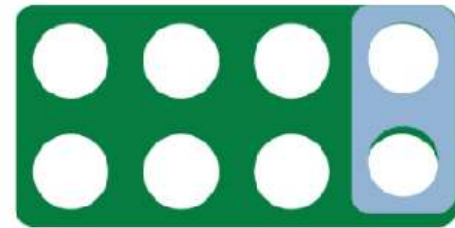


PENGURANGAN DI BAWAH 10

$$8 - 2 =$$



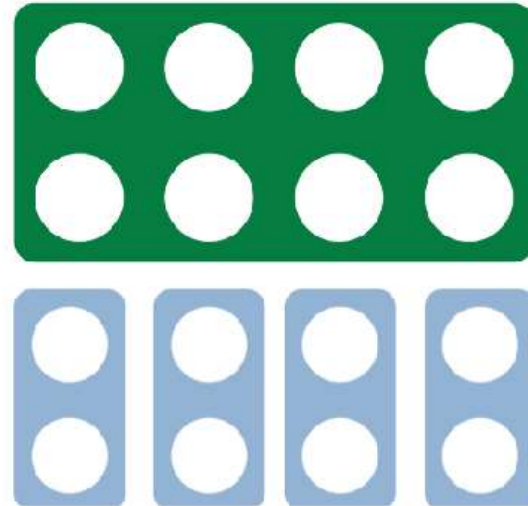
1



2

PEMBAGIAN

$$8 : 2 =$$



TERIMA KASIH

Helziarozi, S.Pd.,Dipl.Montessori | Yusiani, S.M

