PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG MENYENANGKAN MELALUI REKREASI MATEMATIKA DI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN SEKOLAH DASAR

Oleh :Ismartoyo, Yuli Haryati, UPBJJ-UT Semarang

ismartoyo@ecampus.ut.ac.id, yuliharyati@ecampus.ut.ac.id,

Abstrak

Pengembangan pembelajaran matematika yang menyenangkan melalui Rekreasi Matematika di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Sekolah Dasar (SD) dalam makalah ini bertujuan memberikan gambaran tentang salah satu upaya peningkatan pembelajaran ditingkat mendasar. Gagasan ini dilatar belakangi (1) keprihatinan masih adanya fenomena pelajaran matematika sulit dan menakutkan dan (2) himbauan mendikbud untuk meningkatkan pendidikan secara fundamental diantaranya menghasilan individu yang gemar belajar sehingga siap dalam persaingan global MEA.

Pembahasan terfokus pada rekreasi matematika yang jelas teridentifikasi memiliki aktivitas menarik dan mendatangkan kepuasan jiwa. Karakteristik rekreasi matematika dikaitkan dengan kesesuaian perkembangan anak, memungkinkan dapat dimanfaatkan guru sebagai alternative pemenuhan/melengkapi tugas perkembangan yang selayaknya dilakukan guru kelas secara optimal.

Aktivitas rekreasi matematika berfungsi(1) Mengasah logika; (2) Mengetahui indahnya matematika (3) Melacak kebenaran hasil matematika dan kebetulannya; (4) Ketelitian; diuraikan dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan. Kedudukan rekreasi matematika dapat dikaitkan sebagai alat peraga, aktivitas pengayaan, aktivitas remedial, atau diprogram untuk tujuan yang lain. Gambaran aktivitas rekreasi matematika yang terlibat dan terkait pembahasannya dari berbagai segi diberikan masing-masing contoh /uraian abstraksi secara singkat.Terakhir ditutup dengan saran perlunya Laboratorium Matematika yang dapat mendukung terlaksananya rekreasi matematika dalam pembelajaran yang menyenangkan di Sekolah Dasa

Kata Kunci: pengembangan pembelajaran matematika yang menyenangkan, aktvitas rekreasi matematika, pendidikan PAUD dan SD

PENDAHULUAN

Tantangan kemajuan dunia kini semakin kompleks, cepat, dan berubah.Globalisasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi mewarnai era masa kini.Kondisi jaman seperti ini mensyaratkan sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa harus berkulitas. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam mewujudkan SDM yang

berkuaitas tersebut. Menambah pula tantangan Pendidikan Global yang dipicu persaingan Masyarakat Ekonomi Asia (MEA) sudah selayaknya ditangani serius oleh stakeholder pendidikan disemua jenjang. Melalui pendidikan semua institusi pendidikan di setiap jenjangnya diharapkan mampu mencetak lulusannya dengan serangkaian kemampuan dan keterampilan sesuai perkembangan jaman yang berjalan, sehingga nantinya dapat dipersiapkan lulusan sebagai SDM yang berkualitas dalam persaingan global MEA.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Taman Kanak-kanak (TK) dan sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan di tingkat dasar, mempunyai peranan penting dalam membangun pendidikan ditingkat paling awal. Anak sebagai aset bangsa yang akan membawa kemajuan bangsa setara dengan bangsa negara-negara maju, sudah selayaknya guru memprediksi dengan pendidikan yang fundamental dan dapat dikembangkan untuk pendidikan di jenjang lebih lanjut. Sebagaimana Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menghimbau agar guru optimis mengembangkan dunia pendidikan secara fundamental dengan menjadikan anak didik gemar belajar dan pembelajar seumur hidup. Untuk ini, beliau menekankan bahwa institusi pendidikan agar memanfaatkan kesukaan atau kegemaran para peserta didik menjadi alat belajar (http://www. kemdiknas. go.id/kemdikbud/node/3709). Guru yang mempunyai peran utama di lini terdepan harus mempersiapkan pembekalan kemampuan yang diperlukan anak didik di kemudian hari. Selain itu juga keterampilan yang dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi agar terus mengembangkan diri. Dengan demikian itulah diharapkan anak didik dapat memiliki dan meningkatkan mentalitas dalam menghadapi persaingan global yang dibutuhkan menghadapi tantangan MEA.

Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang dipelajari anak didik karena kemanfaatanya dalam kehidupan.Sebagaimana karakteristik yang dimiliki matematika misalnya sebagai pelayan ilmu, artinya semua bidang studi memerlukan ketrampilan matematika yang sesuai. Matematika sebagai bahasa merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat dan jelas, dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara. Peranan matematika yang lain diantaranya meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian dan kesadaran keruangan, memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang, dan mengembangkan kreaktivitas. Semuanya jelas menunjukkan peranan matematika dalam pendidikan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas SDM.

Kenyataan di lapangan ternyata belum sesuai dengan yang diharapkan. Matematika sebagai pelajaran sekolah dalam pandangan masyarakat masih banyak yang negatif. Orang tua sebagai sesorang yang terdekat dengan anak

sering memperbesar pandangan matematika dianggap sulit, takut nilai matematika rendah maka anak dipaksa mengikuti program tambahan belajar matematika yang kadang kurang menyesuaikan prinsip perkembangan anak. Hasil studi beberapa penelitian tentang pembelajaran matematika seperti yang dirangkum Furaha (http: furahasekai.com/2011/09/06/permasalahan-pembelajaran-matematika-di-sekolah) menyimpulkan bahwa (1) Rendahnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematika siswa yang dapat dilihat dari hasil jawaban siswa dalam mengerjakan soal-soal matematika di sekolah; (2) Dalam menghadapi soal latihan sebagian besar tidak tahu apa yang harus dikerjakan. Setelah diberi petunjuk pun, mereka masih juga tidak dapat menyelesaikan soal-soal tersebut, sehingga guru menerangkan seluruh penyelesaiannya; (3) Para siswa masih merasa malas untuk mempelajari matematika karena terlalu banyak rumus. Para siswa menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang membosankan. Matematika masih sulit dipahami oleh siswa.Soal matematika yang diberikan sulit untuk dikerjakan. Siswa masih merasa bingung dalam mengaplikasikan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari.Soal yang diberikan adalah soal-soal rutin yang kurang meningkatkan kemampuan berpikir matematika siswa. Soal yang diberikan tidak berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan siswa belum terbiasa diberikan soal-soal tidak rutin.Matematika dipelajari oleh kebanyakan siswa secara langsung dalam bentuk yang sudah jadi (formal), karena matematika dipandang oleh kebanyakan guru sebagai suatu proses yang prosedural dan mekanistis.

Upaya menjadikan matematika yang menyenangkan sering menjadi kunci saran yang utama dalam pengembangan pembelajaran yang efektif. Menggaris bawahi yang dihimbau Mendikbud di atas mengisyaratkan agar guru harus mampu melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan. Terkait permasalahan kenyataan pembelajaran matematika yang terjadi, pembelajaran yang menyenangkan merupakan tindakan fundamental yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Hal yang logis upaya itu dapat direalisasikan salah satunya melalui kegiatan yang bersifat rekreasi dalam matematika.Sifat-sifat menyenangkan dari suatu rekreasi dapat diidentifikasikan sebagai criteria yang harus dipenuhi oleh aktivitas matematika yang berlangsung. Artinya, suatu aktivitas matematika untuk anak dapat diciptakan dengan kreteria rekreasi sehingga dapat mewujudkan suatu pembelajaran Matematika yang menyenangkan.Rekreasi matematika yang diciptakan guru. Sebagai bentuk aplikasi pembelajaran matematika yang sesuai di suatu kelas SD. Dengan memandang rekreasi Matematika sebagai suatu sistem maka perancangannya harus mempertimbangkannya semua

komponen yang ada pada sitem tersebut. Berdasarkan uraian di atas, permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah pengertian, fungsi dan peran Rekreasi Matematika dalam perkembangan anak
2. Bagaimanakah merancang Rekreasi Matematika yang sesuai di PAUD/SD
3. Manakah Jenis-jenis dan contoh Implementasi Rekreasi Matematika sebagai pembelajaran matematika yang menyenangkan di PAUD/SD.

PEMBAHASAN

Pengertian Rekreasi Matematika Fungsi dan Perannya dalam Perkembangan Anak

Rekreasi dari bahasa latin, *re-creare*(Wikipedia ensiklopedia) secara harfiah artinya 'membuat ulang', adalah kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang. Rekreasi merupakan aktivitas yang secara sengaja sebagai kesenangan atau untuk kepuasan, umumnya dalam waktu senggang. Rekreasi memiliki banyak bentuk aktivitas di mana pun tergantung pada pilihan individual.Kegiatan yang umum dilakukan untuk rekreasi adalah pariwisata, olahraga, bermain, dan hobi.

Dengan demikian rekreasi matematika atau matematika rekreasi dapat diartikan aktivitas matematika seseorang maupun kelompok yang secara sengaja sebagai kesenangan atau yang mendatangkan kepuasan jasmani/rohani, dilakukan pada waktu yang cenderung tidak terikat. Belum ada definisi yang khusus tentang ini, menurut Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas diartikansebagai istilah untuk memberi arti permainan ke matematika, otodidak, permainan kesenangan sendiri, dan bukan untuk matematika professional yang pengerjaannya terlalu serius. Matematika rekreasi seringkali kerap digunakan oleh matematikawan untuk bermain karena rasa penasarannya yang ingin mengerjakan. Lebih lanjut rekreasi matematika biasanya digunakan untuk (1) Mengasah logika dalam kesenangan tetapi tetap serius; (2) Mengetahui indahnya matematika dalam hidup (3) Melacak kebenaran hasil matematika dan kebetulannya; (4) Ketelitian

Dari keterangan di atas, objek rekreasi matematika dapat diidentifikasi berbagai kategori menurut berbagai segi:

(1) Gerak(move) ada yang aktif, melibatkan fisik/jasmani (misal bermain puzzle). Tetapi sebaliknya ada yang pasif yang tidak melibatkan fisik, misal kreasi matematika yang dapat dinikmati seninya sehingga mendatangkan kepuasan rohani.
(2) Bentuk aktivitas; sebagai permainan, teka-teki, quiz, investigasi, eksplorasi.
(3) Konsepsi/keterkaitan pembelajaran; pengenalan konsep, pemahaman konsep, pembinaan keterampilan, perbaikan/pengayaan konsep.

(4) Sifat rekreasi; bebas, atau terikat pada aturan.
(5) Pelaksanaan; diluar atau didalam ruangan
(6) Cara mengemas kreasi, langsung, permodelan, manipulasi, teknologi elektronik dan computer
(7) Operasional;individual, berpasangan, beregu/kelompok
(8) Sebagai media/alat peraga bilangan, geometri atau statistika

Hakikat anak hidup dalam masa perkembangan. Suatu masa yang menjadi hak anak untuk tumbuh dan berkembang dengan rasa aman dan sejahtera. Beberapa ahli dan juga sebagaimana yang dikemukakan Bredekam (1992) bahwa idealnya anak tumbuh dan berkembang secara integratif dan holistic. Berbagai aspek perkembangan meliputi kognitif, fisik, social, bahasa, emosi(psikis) dan seni (estetis) diharapkan dapat berkembang secara bersama-sama, simultan, dan optimal sesuai kemampuan potensi individu.

Guru PAUD/TK maupun SD dapat merancang suatu bentuk matematika rekreasi sesuai kebutuhan perkembangan anak, misalkan: sebagai kegiatan inti, kegiatan tambahan, kegiatan remidi, rubrik majalah dinding, program ekstrakurikuler sekolah dsb. Utamanya apabila guru menyadari adanya salah satu aspek perkembangan yang tidak mampu diprogramkan dalam praktik pembelajaran di kelas, guru dapat melengkapi kekurangannya itu dengan kreasi dari matematika rekreasi yang dihadirkan. Bentuk, jenis atau sifat yang lain yang mana saja diambil dari indicator rekreasi matematika di atas, guru dapat memprogramkan kegiatan/aktivitas yang menyesuaikan perkembangan anak tersebut. Beberapa pendekatan yang disarankan antara lain: bermain, melangsungkan kehidupan nyata, kreatif, dan sebagainya. Misalnya dipilih pendekatan bermain dengan alasan mengikuti fenomena bahwa anak belajar sambil bermain dan hanya melalui bermain sesuatu itulah anak dapat belajar sesuatu. Dengan sikap menerima bahwa bermain adalah dunia anak, pembuat program akan terbuka wawasan dan kreativitasnya untuk merancang aktivitas rekreasi matematika yang dibutuhkan anak.

Bagimanakah Merancang Rekreasi Matematika untuk Anak

Pada prinsipnya suatu objek rekreasi matematika atau matematika rekreasi adalah hasil ciptaan seseorang yang dipicu keunikan dari objek matematika sendiri. Dalam proses penciptaannya sudah jelas membutuhkan suatu proses kreatif, inovasi, dan rasa peduli dari matematikawan untuk pebelajar agar lebih mencintai matematika. Dengan demikian guru dapat menghadirkan matematika rekreasi yang dapat diperoleh dengan:

1. menggunakan langsung/ menyalin/membuat tiruan suatu kreasi yang sudah ada. Misal Teka-teka pola bilangan Polya, Teka-teki tebak angka, Teka-teki permaian logic, permainan Tangram, Halma, pita

mobius, menara Hanoi, games di computer dan sebagainya.
2. mengadopsi dan mengembangkan sesuai kebutuhan Misalkan: domino untuk pecahan, labirin, pengubinan dengan ubin yang unik, games modifikasi permaian tradisional, aktivitas cusenaire rods, roller bernomor, puzzle, dan sebagainya
3. hasil karya cipta sendiri dari proses kreatif dan inovatif. Misal games interaktif di komputer yang terus bertambah.

Dalam merancang kreasi baru suatu matematika rekreasi, atau memodifikasi yang sudah ada.hal-hal yang perlu dipertimbangkan adalah

1. Tidak meninggalkan karakteristik utama dari rekreasi matematika yaitu; punya daya tarik, mendatangkan kesenangam/kepuasan jiwa.
2. Terkait dengan kepentingan dan tujuan pendidikan matematika: logis, kritis, cermat dan teliti, jujur, bertanggung jawab, dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah.
3. Memenuhi kebutuhan anak dan karakteristik anak.
4. Mudah dan jelas dapat dioperasionalkan sesuai kemampuan anak.

Sebagai contoh-1; Dimisalkan untuk tujuan anak TK tidak asing dengan lambang bilangan, maka guru melakukan tindakan *Immersion* bilangan di TK dengan membuat/menciptakan kreasi tirai bilangan di jendela, membuat hiasan gantung *mobiles* bilangan di dalam ruangan.

Contoh-2; Untuk tujuan lebih tertarik indahnya matematika terkait perkalian bilangan, guru SD kelas II memberikan tugas mewarnai kotak-kotak bilangan pada kartu jajaran 100 bilangan dengan proses membilang loncat menemukan pola menarik kelipatan bilangan pada kartu.

Implementasi Rekreasi Matematika pada Pembelajaran Matematika untuk Anak

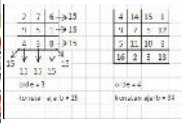
Pendidikan Matematika Anak di PAUD, TK, dan SD tentu tidak terlepas dari program kurikulum yang berlaku. Pendidikan matematika secara umum di PAUD/TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung/matematika, sehingga pada saatnya nanti anak akan lebih siap mengikuti pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya yang lebih komplek (https://failashofagmail.wordpress.com/2011/06/01/pengenalan-matematika-anak-usia-dini). Untuk ini, mensyaratkan pembelajaran matematika dilangsungkan dengan bermain, konkret, dan menyenangkan

Tujuan pembelajaran matematika di SD dapat dilihat di dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan 2006 SD. Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut, (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep

dan mengaplikasikan konsep atau algortima, secara luwes, akurat, efesien, dan tepat dalam pemecahan masalah, (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirikan solusi yang diperoleh, (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika sifat-sifat ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (http://www.sekolahdasar.net/2011/0 / pembelajaran-matematika-di-sekolah.html).

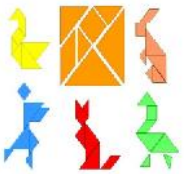
Disply beberapa aktivitas rekreasi matematika

Ruang belajar PAUD



Bujur sangkar Ajaib

Batang Quisenair

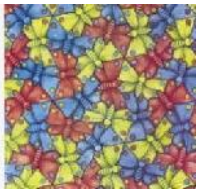


Tangram

Domino pecahan

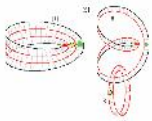
Puzzle

Pola Bilangan

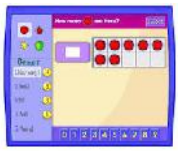


Pengubinan unik

Menara Hanoi



Pita Mobius



Komputer Ten frame card

Game komputer labirin

Uraian di atas mempersyaratkan bahwa pembelajaran matematika untuk anak di SDutamanya harus dilangsungkan dengan (1) secara kongkret; untuk memenuhi pemahaman konsep-konsep matematika, kertekaitan konsep dengan masalah dalam kehidupan nyata, maupun, pola pola, sifat yang cenderung abstrak, (2) bermain; untuk memenuhi tuntuan rasa ingin tahu, pemecahan masalah, penggunaan pola bernalar, dsb, dan (3) menyenangkan.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014, Pasal 2 (1); Pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas dengan karakteristik: a.

interaktif dan inspiratif; b. menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif; c. kontekstual dan kolaboratif; d. memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik; dan e. sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Dengan demikian sudah tidak diragukan bahwa implementasi kurikulum 2015 akan mendukung tercapainya pendidikan matematika untuk anak. Disamping itu pada ayat (7) disampaikan bahwa Pendekatan pembelajaran agar terjadinya proses pembelajaran dan tercapainya kompetensi yang ditentukan menggunakan pendekatan saintifik / pendekatan berbasis proses keilmuan. Hal ini menuntut guru benar-benar berusaha keras bagaimana merancang dan melaksanakan pembelajaran yang harus memenuhi tuntutan-tuntutan di atas.

Adanya rekreasi matematika yang memiliki karakteristik digunakan untuk (1) Mengasah logika dalam kesenangan tetapi tetap serius; (2) Mengetahui indahnya matematika dalam hidup (3) Melacak kebenaran hasil matematika dan kebetulannya; (4) Ketelitian (Wikipedia ensiklopedia). Dengan demikian kedudukan rekreasi matematika dalam pembelajaran dapat dimanfatkan sebagai berikut

1. Media/alat peraga pengkonkritan konsep abstrak yang penggunaanya menyatu dalam system pembelajaran.
   a. Contoh-1 Pembelajaran mengurutkan dari yang terpanjang ke yang terpendek, Guru TK dapat memfasilitasi kreasi Cusenaire rods untuk membandingkan panjang batang-batang cusenair, Evaluasi mudah dilakukan guru pada jawaban urutan warna yang dikemukakan anal.
   b. Contoh 2 investigasi pembuktian isi kerucut : isi tabung sebagai 1 : 3 untuk kerucut dan tabung yang memiliki alas dan tinggi yang sama. Dilakukan siswa di bak pasir/kolam, dengan cara mengukur isi tabung dengan menggunakan kerucut sebagai satuan pengukurnya.
2. Kegiatan pengayaan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran, Misalkan:
   a. Contoh-1 menjawab teka-teki pola bilangan sebagai tugas rumah,
   b. Contoh-2 Kreasi tangram tentang mencari bangun-bangun lain yang luas daerahnya sama.
3. Sebagai Program remedial adanya kegagalan penguasaan materi pelajaran,
   a. Contoh-1Misalkan sekelompok siswa kurang terampil menjumlahkan

pecahan yang berpenyebut tak sama, maka guru SD meminta sekelompok siswa tersebut untuk bermain domino pecahan dibawah bimbingannya.

b. Contoh-2 Bermain permainan bujursangakar ajaib untuk memperbanyak latihan penjumlahan tiga bilangan

4. Pemenuhan perkembangan anak yang diluar program kurikulum
   a. Bermain permainan "Tic-Tac-Toe" melatih strategi dan asah otak
   b. Permainan identifikasi dan klasifikasi dengan alat "bloc Dienes"
5. Pemenuhan rasa ingin tahu,
   a. Contoh-1;Investigasi bentuk-bentuk irisan kerucut pada model kerucut transparan yang diisi air berwarna dalam popsisi-posisi tertentu.
   b. Contoh-2; Investigasi Pita Mobius yang mempunyai satu sisi, dan percobaan yang mencengangkan pada n pembelahan pita
   c. Aktivitas cermin tembus pandang dalam aktivitas eksplorasi bangun asal, bangun hasil, oleh pencerminan pada sumbu-sumbu tertentu.
6. Program *Immersion* matematika ada di mana-mana, Untuk menciptakan matematika indah dan menyenangkan.
   a. Contoh-1 di TK seperti menghias ruangan kelas dengan lambang bilangan berbagai ukuran bentuk dan berwarna warni.
   b. Contoh-2 di SD Terdapat majalah dinding yang ada teka-teki pola bilangan, tebak bilangan, labirin pencari jejak. Demikian juga, terdapat hal yang sama pada majalah sekolah.

Suatu hal yang sangat mendukung terselenggaranya rekreasi sekolah apabila sekolah mempunyai laboratorium matematika. Laboratorium matematika sekolah dapat memuat: media/alat/sumber yang berupa kartu, model, benda konkret lain, dan dilengkapi benda elektronik termasuk computer. Isi laboratorium tersebut dikoleksi dan dikelola, sehingga rekreasi matematika dapat diselenggarakan .Ruangan Laboratorium juga dapat difungsikan sebagi ruangan yang sesuai untuk pembelajaran yang menerapkan metode laboratorium atau metode proyek. Ruangan yang ditata rapi dilengkapi hiasan dan dekorasi (yang juga berwujud alat peraga) dapat ciptakan suatu pariwisata matematika yang tentunya bermanfaat bagi siswa sekolah lain yang mungkin masih terbelakang.

KESIMPULAN

Upaya peningkatan SDM pada khususnya menghadapi persaingan

global MEA, harus menyentuh guru PAUD/TK maupun SD yang memegang peranan penting meletakkan pendidikan ditingkat mendasar.Mendikbudpun mehimbau diantaranya mendidik secara fundamental dengan menjadikan individu yang gemar belajar.Terkait fenomena momoknya matematika dalam pembelajaran, guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan salah satunya melalui rekreasi matematika.

Rekreasi matematika diidentifikasi mempunyai kekuatan pada daya tarik dan mendatangkan kesenangan bagi pebelajar. Aktivitas rekreasi matematika dapat diadopsi sebagai kegiatan yang sesuai untuk anak PAUD/TK/SD karena mempunyai karakteristik
bermain, menyenangkan, dapat luwes dihadirkan guru menutupi kekurangan sebagian tugas perkembangan anak yang tidak dapat diberikan dalam pembelajaran.

Rekreasi matematika juga dapat diadopsi guru untuk pengembangan kualitas pembelajarannya. Kedudukannya dalam pembelajaran dapat sebagai alat peraga, aktivitas pengayaan, aktivitas remedial, atau diprogram untuk tujuan yang lain.

SARAN

Untuk mengembangkan rekreasi matematika guru PAUD/TK/SD hendaknya banyak membaca literature untuk mencari dan mengkaitkan dalam pembelajaran yang sesuai.Juga hendanya kreatif dan tidak putus asa sebagaimana yang ditekankan Mendikbud untuk gemar belajar sepanjang hayat.Kepada instansi yang terkait kiranya mendukung untuk dibangunnya laboratorium matematika di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Bredekamp, Sue. (1992).*Developmenttaly Appropriate Practice Early Childhood Progams Serving Children Form Birth Thourgh Age 8* . Wasingtoon: NACYS

Marks, John L., Hiatt, Arthur A., dan Neufeld, Evelyn M,.(1988). *Metode Pengajaran Matematika Untuk Sekolah Dasar*.Alih bahasa Bambang Sumantri. Jakarta: Erlangga.

Musser, Gary L., dan Burger, William F. (1991).*Mathematics for Elementary Teacher A Contemporary Approuch*. New York: Macmillan Publishing Company

Ruseffendi, E.T. (1980).*Pengajaran Matematika Modern, seri iv Alat Peraga Permainandan Laboratorium Matematika Sederhan.*Bandung:Tarsito

Muhsetyo, Gatot, et.al. (2011). *BMP Pembelajaran Matematika SD.* Jakarta:UT

http://www.kemdiknas.go.id/kemdikbud/node/3709. unduh 10 Oktober 2015

https://failashofagmail.wordpress.com/2011/06/01/pengenalan-matematika-anak-usia-dini/ 10 Oktober 2015

http://www.sekolahdasar.net/2011/0/pembelajaran-matematika-di-sekolah.html)./10 Oktober 2015