

# Aneh Yang Keluar!

Pelajaran ini berfokus pada keadilan dan inklusivitas melalui konsep matematika bilangan ganjil dan genap.

## Sub-Konsep Inklusif

Keadilan, Kebaikan

## Jangka Waktu Pelajaran

45 menit

## Bahan yang Dibutuhkan

- ☐ Number Flashcards (lihat di bawah)
- ☐ Kertas Kosong dan Krayon/Pensil untuk kegiatan evaluasi

## Peta Standar

Pelajaran ini selaras dengan Kompetensi CASEL, Standar Pendidikan Kesehatan Nasional, dan Standar Negara Inti Umum. Silakan merujuk ke [Peta Standar](#) untuk informasi lebih lanjut.



**DITUNJUK OLEH CASEL  
SEBAGAI PROGRAM YANG  
DIREKOMENDASIKAN  
UNTUK PEMBELAJARAN SOSIAL DAN  
EMOSIONAL.**

Lihat halaman terakhir untuk detailnya.

## Tujuan Pelajaran

Siswa akan:

- Latih kegiatan kooperatif dan inklusivitas selama pelajaran matematika.
- Tunjukkan pemahaman tentang inklusivitas melalui penggunaan pengelompokan matematika genap dan ganjil.
- Jelaskan bagaimana penjumlahan bekerja menggunakan ikatan fisik dengan siswa lain.

## Koneksi Guru / Perawatan Diri

Bahkan sebagai orang dewasa, menjadi "anak baru di blok" bisa jadi sulit. Setiap pekerjaan baru, setiap perpindahan, setiap kali anak-anak Anda pindah ke sekolah baru: semua ini menghasilkan sekumpulan orang baru untuk ditemui! Salah satu aspek yang paling menantang dari permulaan baru ini adalah mengundang diri Anda sendiri ke dalam lingkaran sosial yang sudah terbentuk. Saat Anda memperkenalkan pelajaran berharga ini kepada siswa Anda, luangkan waktu untuk merenungkan bagaimana perasaan Anda saat hal ini diminta dari Anda. Jika Anda lebih tertutup, menempatkan diri Anda di luar sana pada hari pertama mungkin terasa mustahil. Mulailah dengan perlahan dan kenali satu orang dalam seminggu untuk didekati. Jelas lebih mudah untuk mencari kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 orang daripada mendekati kelompok yang lebih besar. Sebaliknya, ekstrovert bisa terlihat terlalu sombong, cerewet, atau bahkan keras. Cobalah terlibat dalam cara-cara yang produktif melalui kepanitiaan, rapat, atau aktivitas lain yang memfokuskan energi gugup Anda. Apakah Anda seorang introvert, ekstrovert, atau di antara keduanya, meminta izin dalam situasi sosial baru bisa menakutkan, tetapi latihan menjadi sempurna, jadi pergilah ke sana!

### Kiat untuk Pembelajar yang Beragam

- Sertakan titik di bawah setiap angka untuk siswa yang tidak mengenali kesepuluh angka tersebut.
- Sertakan beberapa soal matematika yang lebih sulit untuk pelajar tingkat lanjut. Tambahkan operasi kedua atau ketiga setelah masalah penjumlahan awal.
- Tulis masing-masing tambahan masalah di papan tulis karena nomor dipilih oleh masing-masing tim untuk membantu menghubungkan pelajaran matematika dengan permainan secara visual.





## Membagikan

5 menit

Bekerja sama untuk menyelesaikan permainan manusia salju (permainan tebak kata). Kata hari ini adalah KEADILAN. Pastikan untuk menekankan keadilan selama pertandingan. Putar semua siswa untuk memilih huruf sampai kata misteri teridentifikasi.

- *Apa yang dimaksud dengan keadilan?(Memperlakukan orang lain dengan cara yang tidak menguntungkan sebagian dari yang lain.)*



## Mengilhami

### Angka Genap dan Ganjil

10 menit

Jelaskan bahwa bilangan dapat dibagi menjadi dua kategori: genap dan ganjil. Angka genap selalu punya teman, sedangkan angka ganjil ditinggalkan. Ilustrasikan konsep ini dengan balok. Dengan menggunakan nomor 6, tanyakan kepada kelas apakah Anda dapat membagi balok menjadi dua tumpukan GENAP. (Jika Anda telah mempraktikkan fakta ganda dalam matematika, mereka juga akan terbiasa dengan istilah ini). Semua bilangan genap dapat menghasilkan dua tumpukan genap. Ulangi kegiatan ini dengan nomor 9. Bisakah kamu membuat dua tumpukan genap? Tidak, satu blok akan ditinggalkan.

Putar video interaktif ini untuk latihan tambahan tentang bilangan genap dan ganjil. <https://www.youtube.com/watch?v=Ei19HMn1BxM&t=87s>

### Menjadi “Yang Aneh”

7 menit

*Sama seperti bilangan ganjil, terkadang kita menemukan diri kita sebagai “Yang Ganjil Keluar”. Pernahkah Anda sendirian di taman atau taman bermain dan melihat beberapa anak lain memainkan permainan yang sepertinya menyenangkan? Terkadang kami dapat meminta untuk bergabung dengan grup, tetapi di lain waktu permainan yang mereka mainkan mungkin membutuhkan jumlah orang yang genap. Bisakah Anda memikirkan permainan yang memiliki jumlah pemain tertentu?(Foursquare adalah contoh yang bagus.) Jika Anda ingin bergabung dengan jenis permainan ini, Anda mungkin harus menunggu giliran. Jangan khawatir! Anda masih termasuk; Anda hanya perlu bersabar untuk giliran Anda.*

*Bagaimana jika seseorang meminta untuk bergabung dengan game ANDA? Bagaimana reaksi Anda? Apakah Anda mempraktikkan inklusivitas dan keadilan dan membiarkan mereka bermain? Bagaimana bila game tersebut sudah memiliki cukup banyak pemain? Lalu apa yang dapat Anda lakukan? Keadilan adalah memperlakukan orang lain dengan cara yang tidak menguntungkan sebagian dari yang lain. Teman yang baik mencari cara untuk memasukkan siapa saja yang mungkin ditinggalkan. Ketika kita hanya memilih teman favorit kita dan mengabaikan yang lain, itu tidak adil. Bagaimana Anda bisa menjadi teman yang baik?*



## Memberdayakan

15 menit

Jelaskan bahwa kelas akan memainkan permainan untuk mengilustrasikan angka genap dan ganjil. Aturan mainnya sederhana:

- Bagilah kelas menjadi dua tim yang setara. Jika jumlah anak Anda ganjil, mintalah satu siswa menjadi juru tulis Anda (untuk menulis soal penjumlahan di papan tulis) atau tambahkan diri Anda sendiri ke dalam satu tim.
- Tempatkan setumpuk kartu angka di sebelah kedua tim (disediakan di bawah, tetapi Anda juga dapat menggunakan setumpuk kartu dengan kartu wajah dilepas).
- Suruh kedua tim menyerahkan kartu teratas mereka. Juru tulis akan menulis soal penjumlahan menggunakan angka yang dipilih.
- Setiap tim akan mengirimkan sejumlah siswa yang sesuai ke tengah kelas. Mereka harus menggunakan keadilan untuk memilih siapa yang naik setiap kali (tidak ada favorit atau pengulangan!). Setiap orang diperintahkan untuk mencari pasangan. Ini akan membantu mereka menentukan apakah angkanya genap atau ada yang "Ganjil Keluar".
- Saat pertarungan membuat satu orang keluar, bicarakan tentang bagaimana rasanya berdiri di sana sendirian. Tekankan pentingnya mempraktikkan inklusivitas saat Anda melihat seseorang sendirian tanpa ada yang bermain atau diajak bicara. Ini bisa saat makan siang, istirahat, atau bahkan waktu belajar.
- Ulangi dengan 4-5 kartu lagi sehingga setiap siswa memiliki kesempatan untuk memperagakan soal penjumlahan.



## Mencerminkan

5 menit

Kumpulkan kelas Anda bersama di area waktu komunitas/lingkaran Anda.

- Angkat tangan Anda jika Anda adalah salah satu dari "Yang Ganjil Keluar".
- Bagaimana rasanya ditinggalkan?
- Bagaimana kita bisa menunjukkan keadilan ketika orang lain meminta untuk bergabung dalam permainan kita?
- Apa yang dapat kami lakukan jika seseorang ingin memainkan permainan kami, tetapi kami sudah memiliki cukup banyak pemain? (Mulai baris, putar pemain, ubah aturan, dll.)
- Jika waktu memungkinkan, mintalah siswa menggambar angka-angka berikut menggunakan kelompok dua orang untuk mengilustrasikan pemahaman keterampilan matematika: 4, 7, 8, 10, 13. Jika ada "Yang Ganjil Keluar", mintalah mereka melingkari angka ekstra dengan crayon merah dan tulis ODD di atasnya. Jika Anda dapat membuat pasangan genap, gambarkan persegi di sekeliling semua pasangan dan tulis GENAP di bagian atas.



## Ide Ekstensi

- Lanjutkan percakapan genap dan ganjil menggunakan kacang atau penghitung lunak lainnya.

**RANDOM ACTS OF KINDNESS**  
FOUNDATION®

- Tambahkan boneka ke area perpustakaan Anda dan dorong siswa untuk bermain peran skenario “Orang Aneh”: Bagaimana mereka dapat mempraktikkan inklusivitas sehingga tidak ada yang merasa tersisih?



DITUNJUK OLEH CASEL  
SEBAGAI PROGRAM YANG  
DIREKOMENDASIKAN  
UNTUK PEMBELAJARAN  
SOSIAL DAN EMOSIONAL.

Kolaborasi untuk Pembelajaran Akademik, Sosial, dan Emosional (**KASEL**) telah meninjau program SEL berbasis bukti sejak tahun 2003. Kindness in the Classroom® memenuhi Program SElect CASEL dan disertakan dalam Panduan CASEL untuk Program Pembelajaran Sosial dan Emosional yang Efektif.

Kebaikan di Kelas® memenuhi atau melampaui semua kriteria CASEL untuk pemrograman SEL berkualitas tinggi. Kebaikan di Kelas® menerima sebutan tertinggi CASEL untuk pemrograman SEL berkualitas tinggi.

<https://casel.org/guide/kindness-in-the-classroom/>

<div>0</div> <div> <div></div> <div></div> </div>	<div>1</div> <div> <div>•</div> <div></div> </div>	<div>2</div> <div> <div>•</div> <div>•</div> </div>	<div>3</div> <div> <div>•</div> <div>•</div> </div>
<div>4</div> <div> <div>•</div> <div>•</div> </div>	<div>5</div> <div> <div>••</div> <div>•</div> </div>	<div>6</div> <div> <div>••</div> <div>••</div> </div>	<div>7</div> <div> <div>•••</div> <div>•</div> </div>
<div>8</div> <div> <div>••</div> <div>••</div> </div>	<div>9</div> <div> <div>•••</div> <div>••</div> </div>	<div>10</div> <div> <div>•••</div> <div>•••</div> </div>	

**RANDOM ACTS OF KINDNESS**  
FOUNDATION®

**RANDOM ACTS OF KINDNESS**  
FOUNDATION®