

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan dan kualitas suatu bangsa tidak dapat dinilai dengan memandang satu aspek saja, melainkan dinilai dari seluruh aspek salah satunya yaitu pendidikan. Pendidikan penting untuk dimiliki maupun dilaksanakan karena setiap orang memiliki hak dan kewajiban terhadap pendidikan. Pendidikan diperlukan untuk mengantisipasi perkembangan dan kebutuhan abad 21 yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hal tersebut dilakukan agar pendidikan dapat menyiapkan lulusan-lulusan berkualitas yang mampu bersaing dalam era globalisasi. Melalui perkembangan ini dapat memberikan peluang untuk meningkatkan kualitas pelaksanaan pendidikan dengan inovasi-inovasi baru agar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik dan membuat siswa menjadi lebih aktif di dalam mengembangkan potensi dirinya baik dalam ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Pelaksanaan proses pendidikan dapat berjalan dengan baik jika adanya suatu pedoman yang disebut sebagai kurikulum. Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan yang dijadikan sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pendidikan. Dalam kurikulum 2013 menitikberatkan siswa belajar menjadi aktif dan mampu berpikir secara kritis. Berpikir kritis adalah suatu proses berpikir untuk mengolah pengetahuan yang diperoleh untuk dapat memecahkan masalah, membuat suatu keputusan, dengan

alasan yang rasional serta dapat dipertanggungjawabkan (Winoto dan Prasetyo 2020). Salah satu mata pelajaran yang menuntut siswa untuk dapat berpikir secara

kritis yaitu adalah matematika. Mata pelajaran matematika sering dikatakan pelajaran yang begitu menyulitkan karena membutuhkan sikap kritis dan berpikir logis dalam menyelesaikan atau memecahkan suatu permasalahan. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Retnawati dkk. (2011) menyebutkan bahwa kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika berdasarkan pemahaman materi yang dipelajari meliputi 88,57%. Jadi matematika sebenarnya dikatakan sulit karena penguasaan dari konsep materi yang kurang bisa dipahami oleh siswa, dengan begitu peran guru sangat penting untuk bisa mengemas pembelajaran matematika agar siswa lebih mudah untuk memahaminya.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru di SD Negeri 17 Pemecutan diketahui bahwa, sistem pembelajaran yang dilaksanakan saat ini yaitu adalah lebih banyak dilakukan secara daring (*online*) sedangkan pembelajaran tatap muka dilaksanakan secara terbatas yaitu dua kali dalam seminggu. Berbeda dengan pembelajaran tatap muka saat mengajar secara daring (*online*) guru mengalami kesulitan dalam menjelaskan dan membimbing siswa secara langsung sehingga materi yang disampaikan kurang dapat sepenuhnya dipahami oleh siswa terutama pada muatan pelajaran matematika. Pembelajaran daring membuat guru mengalami kesulitan untuk bisa mengajarkan konsep sehingga mengakibatkan siswa belajar secara menghafal dari pada memaknai konsep dari materi. Seperti pengalaman yang dialami oleh guru saat mengajar jenis-jenis bangun datar, siswa hanya mengetahui jenis bangun datar menurut contoh yang diberikan, jika guru memberikan gambar yang sedikit berbeda siswa kurang mampu mengidentifikasi jenis dari bangun datar

tersebut. Salah satu faktor siswa kurang dapat memahami konsep dari materi yang diberikan karena melihat situasi pembelajaran saat ini waktu belajar siswa lebih banyak di rumah dan belajar melalui buku yang mereka miliki, sedangkan tidak semua siswa kelas I dapat membaca dengan lancar dan kurang mampu memahami apa yang telah dibaca pada buku sebagai sumber belajarnya, sehingga pembelajaran yang berlangsung kurang bermakna (*meaning full*) terutama dalam muatan pelajaran matematika. Pembelajaran matematika membutuhkan suatu pendekatan agar pelaksanaannya dapat berjalan dengan efektif. Sebagaimana dari salah satu tujuan pembelajaran itu sendiri bahwa pembelajaran dilakukan agar siswa mampu menguasai materi yang diajarkan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari untuk bisa memecahkan suatu masalah. Untuk mencapai tujuan pembelajaran guru harus dapat mengetahui faktor apa saja yang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa. Menurut Syafi'i dkk. (2018) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi yaitu berasal dari luar diri siswa (faktor eksternal) dan berasal dari dalam diri siswa (faktor internal). Salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi belajar siswa yaitu budaya yang ada di dalam lingkungan masyarakat siswa. Jika suatu materi pembelajaran jauh dari skema budaya yang mereka miliki tentunya materi sulit untuk dipahami dan menjadikan pembelajaran kurang bermakna kontekstual.

Salah satu pewujudan pembelajaran yang bermakna kontekstual adalah pembelajaran berbasis budaya. Sesuai dengan tuntutan pada kurikulum 2013 pada standar kompetensi lulusan dan standar isi menekankan prinsip belajar secara kontekstual, salah satunya yaitu belajar dalam budaya dan memanfaatkan teknologi informasi (Nuraini, 2018). Pengaruh modernisasi terhadap kehidupan berbangsa dapat berdampak pada hilangnya nilai budaya bangsa sedikit demi sedikit. Hal

ini dapat terjadi dikarenakan kurangnya pemahaman serta penerapan terhadap pentingnya nilai budaya yang terdapat di masyarakat. Pendidikan dan budaya saling memiliki keterkaitan satu sama lainnya, karena budaya merupakan kesatuan utuh yang berlaku di masyarakat sedangkan pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang dimiliki oleh setiap individu dalam masyarakat. Antara pendidikan dan budaya mempunyai peran penting dalam pembentukan karakter yang didasarkan pada nilai budaya luhur. Nilai-nilai budaya perlu ditanamkan ke setiap individu mulai dari sejak dini agar dapat memaknai pentingnya nilai budaya dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari. Berdasarkan hasil wawancara guru belum mengaitkan materi pembelajaran dengan menekankan prinsip belajar secara kontekstual yang berkaitan dengan budaya.

Salah satu yang dapat menghubungkan antara budaya dan matematika adalah pendekatan yang berbasis etnomatematika. Etnomatematika adalah bentuk pelajaran matematika yang didasarkan pada budaya. Sejalan dengan pendapat Noto dkk. (2018) menyebutkan penerapan etnomatematika sebagai suatu pendekatan pembelajaran merupakan cara lain untuk menyampaikan matematika secara lebih menarik karena berbasis atau didasarkan oleh unsur-unsur budaya. Penerapan etnomatematika dalam pendidikan diharapkan dapat membuat siswa lebih memahami materi matematika dan budaya yang mereka miliki, sehingga melalui pembelajaran matematika juga dapat membentuk karakter siswa dengan nilai-nilai budaya yang ada. Selain menggunakan pendekatan berbasis pada budaya untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran matematika, perlu digunakan media yang sesuai untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan dibelajarkan. Jika dilihat dari karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas I,

belum dapat berpikir secara abstrak karena masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Dengan begitu untuk mengajarkan konsep yang abstrak diperlukan media yang mampu menjelaskan informasi secara konkret kepada siswa, sehingga mampu menuntun siswa untuk bisa memberikan pemahaman mengenai konsep matematika secara bermakna.

Guru sebagai fasilitator pembelajaran harus bisa berinovasi dengan menciptakan hal-hal baru agar siswa bisa mendapatkan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran. Inovasi baru diperlukan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Inovasi-inovasi tersebut salah satunya dapat mengembangkan media pembelajaran. Media dapat digunakan oleh guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh siswanya dengan baik. Penggunaan media dapat memperjelas materi yang abstrak menjadi konkret. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Jennah (2009) yang menyebutkan media dapat merubah situasi belajar yang bersifat teoritis dan abstrak menjadi lebih praktis karena dapat memperjelas isi pembelajaran dan menjadi lebih konkret sehingga dapat menimbulkan motivasi siswa untuk lebih aktif dan memusatkan perhatian siswa pada suatu objek yang dipelajari. Berdasarkan klasifikasi media pembelajaran menurut indra penerimanya terbagi menjadi tiga jenis yaitu media audio, visual dan media audio visual. Media audio adalah media yang menghasilkan pesan melalui suara sehingga membutuhkan indra pendengaran untuk menyimaknya. Media visual yaitu media yang membutuhkan indra penglihatan karena pesan yang disampaikan berupa gambar, foto, grafik. Sedangkan media audio visual adalah media yang sekaligus dapat diamati dengan indra pendengaran dan penglihatan. Media audio visual lebih efektif digunakan dalam pembelajaran karena terdiri dari

gambar dan suara, misalnya seperti televisi, video, film dan lain sebagainya. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Angreiny dkk. (2020) menyebutkan penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dibandingkan hanya menggunakan media audio atau visual saja. Sedangkan menurut Prasetia (2016) di dalam hasil penelitiannya didapatkan rata-rata hasil belajar matematika kelompok siswa yang diberi media audio visual lebih tinggi secara signifikan daripada hasil belajar kelompok siswa yang diberikan media konvensional. Dengan begitu penggunaan video memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa karena dengan adanya media dapat membantu siswa di dalam memahami pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, guru telah menggunakan media sebagai sarana perantara untuk menjelaskan materi yang diberikan kepada siswa. Media yang digunakan yaitu audio visual dalam bentuk video pembelajaran. Media video diunduh melalui Youtube, karena keterbatasan waktu serta kurangnya pemahaman guru di dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran. Namun video pembelajaran yang diunduh melalui Youtube belum sesuai dengan harapan guru karena pada video hanya menggunakan satu salam pembuka, tidak menerangkan apa tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, tidak adanya kegiatan apersepsi sebelum materi dijelaskan, video pembelajaran yang diunduh oleh guru lebih bersifat umum yang terkadang isi dari kontennya kurang sesuai dengan kebutuhan belajar sehingga siswa belum dapat memahami konsep secara menyeluruh. Guru mengatakan siswa lebih paham jika dijelaskan melalui *video conference* melalui *google meet*. Namun guru merasa hal tersebut kurang efektif karena siswa tidak dapat belajar secara mandiri setelah pembelajaran selesai dan tidak dapat memutar

kembali jika ada materi yang dilupakan. Jadi berdasarkan hal tersebut sebenarnya media audio visual jika dikemas dengan memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa sesungguhnya merupakan media yang efektif untuk digunakan dalam belajar.

Merancang suatu media pembelajaran yang berbentuk video seharusnya dapat memuat pemahaman konsep yang bermakna bagi siswa, diperlukan langkah-langkah yang tepat untuk bisa memiliki skenario pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada orang tua siswa menyebutkan bahwa dalam proses pembelajaran secara daring, sebanyak 78,6% siswa lebih memahami materi melalui penjelasan guru terutama dalam muatan pelajaran matematika, maka dengan begitu diperlukannya sebuah media video yang mengadaptasi sebuah model pembelajaran yang sesuai untuk menjelaskan konsep materi muatan pelajaran matematika kepada siswa dengan menggunakan model ekspositori. Model ekspositori ini merupakan proses penyampaian materi secara verbal sehingga siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Dalam model ekspositori tidak sepenuhnya berpusat pada guru karena menurut Astuti (2013) model ekspositori dapat meliputi gabungan metode ceramah, metode drill, metode tanya jawab, metode penemuan dan metode peragaan sehingga dominasi guru sudah banyak berkurang dalam model ini karena kegiatan guru berbicara hanya dilakukan pada saat-saat tertentu saja seperti saat awal pembelajaran dan menjelaskan materi. Model pembelajaran ekspositori menekankan bahwa pada dasarnya dalam suatu pembelajaran adanya keterkaitan antara stimulus dengan respons, sehingga peran guru sebagai pemberi stimulus merupakan faktor yang sangat menentukan terutama saat pembelajaran daring dilaksanakan.

Sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran matematika khususnya pada materi pengenalan bangun datar maka dikembangkannya media video pembelajaran matematika berbasis etnomatematika pada muatan materi pengenalan bangun datar siswa kelas 1 SD Negeri 17 Pemecutan Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut.

- 1.2.1 Tidak semua siswa lancar untuk membaca tulisan maupun teks pada sumber belajar yaitu buku.
- 1.2.2 Media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu video pembelajaran yang diunduh melalui aplikasi Youtube. Materinya masih bersifat umum sehingga isi dari konten kurang sesuai dengan pembelajaran yang akan disampaikan.
- 1.2.3 Media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak memberikan informasi yang jelas mengenai pemahaman konsep sehingga membuat siswa belajar dengan cara menghafal.
- 1.2.4 Video pembelajaran yang digunakan belum memaparkan tujuan pembelajaran sehingga siswa kurang mengetahui tujuan yang ingin dicapai serta kurang adanya apersepsi sebelum menjelaskan materi.
- 1.2.5 Guru belum mengaitkan muatan pelajaran matematika dengan menekankan prinsip belajar secara kontekstual dengan menggunakan unsur budaya.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan karena keterbatasan waktu, biaya, dan sumber daya dari peneliti. Sehingga permasalahan yang dikaji hanya pada pengembangan produk yang menitikberatkan pada satu kompetensi dasar yang berbasis etnomatematika. Maka diperlukannya pengembangan media video pembelajaran matematika berbasis etnomatematika pada muatan materi pengenalan bangun datar siswa kelas I SD Negeri 17 Pemecutan Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media video pembelajaran matematika berbasis etnomatematika pada muatan materi pengenalan bangun datar siswa kelas I SD Negeri 17 Pemecutan Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022?
- 1.4.2 Bagaimana kelayakan media video pembelajaran matematika berbasis etnomatematika pada muatan materi pengenalan bangun datar siswa kelas I SD Negeri 17 Pemecutan Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan media video pembelajaran matematika berbasis etnomatematika pada muatan materi

pengenalan bangun datar siswa kelas I SD Negeri 17 Pemecutan Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022.

- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan media video pembelajaran matematika berbasis etnomatematika pada muatan materi pengenalan bangun datar siswa kelas I SD Negeri 17 Pemecutan Denpasar Tahun Ajaran 2021/2022.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan pengembangan, adapun manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis manfaat penelitian adalah untuk menambah wawasan, konsep-konsep, teori-teori serta cara yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk video.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis manfaat penelitian ini berguna untuk memecahkan masalah. Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini yaitu:

a) Bagi Siswa

Manfaat dari pengembangan video pembelajaran ini dapat memberikan pemahaman konsep materi matematika secara bermakna kepada siswa, sehingga siswa mampu belajar secara mandiri, dan dapat memotivasi siswa agar lebih bersemangat serta tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

b) Bagi Guru

Manfaat dari hasil penelitian pengembangan video pembelajaran ini bagi guru adalah dapat memudahkan guru dalam menyampaikan konsep

materi matematika serta memotivasi guru untuk bisa berinovasi lebih kreatif dalam mengembangkan maupun merancang video pembelajaran.

c) Bagi Peneliti Lainnya

Hasil dari penelitian ini bagi peneliti lainnya dapat menambah referensi atau sumber rujukan penelitian terkait pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran berbentuk video pembelajaran untuk muatan pelajaran matematika berbasis etnomatematika pada materi bangun datar. Media pembelajaran ini digunakan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Adapun spesifikasi produk pengembangan video pembelajaran ini sebagai berikut:

- 1.7.1 Produk yang dibuat yaitu media pembelajaran dalam bentuk video pada muatan pelajaran matematika untuk kelas I Sekolah Dasar.
- 1.7.2 Materi yang disajikan mengenai pengenalan bangun datar.
- 1.7.3 Media video yang dikembangkan dalam bentuk presentasi dengan memasukkan suara, teks, dan gambar yang disesuaikan dengan materi pengenalan bangun datar.
- 1.7.4 Durasi dari media video yang dibuat yaitu \pm 10-15 menit.
- 1.7.5 Video pembelajaran yang dikembangkan dapat diakses melalui gawai, komputer, laptop maupun perangkat lainnya yang dimiliki oleh masing-masing siswa terutama saat pembelajaran secara daring, sedangkan dalam pembelajaran tatap muka, video pembelajaran dapat ditayangkan dengan menggunakan proyektor saat pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas.

1.7.6 Media berbentuk video pembelajaran ini dikemas dalam bentuk *Compact Disc* (CD).

1.8 Pentingnya Pengembangan

Sistem pembelajaran di masa pandemi Covid-19 ini tentunya membawa suatu perubahan yaitu dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring, dengan tujuan untuk mengurangi penyebaran virus Covid-19. Dalam proses pembelajaran secara daring tentunya siswa lebih banyak belajar secara mandiri di rumah. Kurangnya pemahaman mengenai materi karena tidak semua siswa dapat membaca tulisan atau teks pada buku maupun sumber belajar yang dimiliki. Sedangkan pada media pembelajaran dalam bentuk video yang diunduh melalui Youtube digunakan untuk menjelaskan materi saat pembelajaran berlangsung secara daring masih bersifat umum yang isi dari kontennya kurang sesuai dengan kebutuhan siswa, selain itu guru juga belum mengaitkan materi bangun datar dengan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan unsur budaya.

Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran matematika berbasis etnomatematika pada muatan materi pengenalan bangun datar. Pada video pembelajaran materi yang disampaikan menjelaskan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, pada video menerapkan berbagai macam metode seperti metode tanya jawab, ceramah, penugasan dan lain sebagainya. Materi yang diberikan dapat menghubungkan materi dengan pengalaman maupun kehidupan sehari-hari siswa, menjelaskan materi dengan bantuan benda-benda yang berhubungan dengan budaya yang ada di Bali. Dengan demikian video pembelajaran dengan pendekatan berbasis etnomatematika mampu memberikan aktivitas belajar yang kontekstual dan siswa mampu untuk memaknai konsep materi

yang diperoleh. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk video siswa dapat belajar secara mandiri dengan memutar kembali untuk dapat mengamati isi dari video.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan video pembelajaran matematika berbasis etnomatematika pada muatan materi pengenalan bangun datar ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi pengembangan produk yaitu sebagai berikut:

- a. Siswa sudah dapat mengoperasikan gawai.
- b. Semua siswa telah difasilitasi gawai oleh orang tuanya untuk belajar.
- c. Sekolah memiliki fasilitas seperti proyektor.
- d. Media pembelajaran dalam bentuk video sudah biasa digunakan oleh siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran serta mengaksesnya melalui gawai, laptop, komputer maupun perangkat yang dimiliki oleh masing-masing siswa dan guru.
- e. Siswa sudah mengenal kebudayaan yang ada disekitarnya seperti jejahitan bali dan bangunan khas bali seperti gapura

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan video pembelajaran matematika berbasis etnomatematika ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu sebagai berikut:

- a. Pengembangan video pembelajaran matematika berbasis etnomatematika ini dirancang khusus untuk siswa kelas I SD Negeri 17 Pemecutan Denpasar.

- b. Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran yang hanya memuat satu muatan pelajaran yaitu matematika dan satu muatan kompetensi dasar pada materi pengenalan bangun datar.
- c. Video pembelajaran matematika berbasis etnomatematika ini hanya mengaitkan materi terhadap budaya lokal yang ada di Bali saja.
- d. Produk yang dikembangkan tidak bisa berinteraksi secara dua arah.
- e. Penelitian ini dilaksanakan saat pandemi Covid-19 sehingga tidak bisa melaksanakan proses pembelajaran secara langsung di dalam kelas dengan melibatkan guru dan siswa dalam jumlah banyak, maka tahap implementasi dalam penelitian ini tidak dapat dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan.

1.10 Definisi Istilah

Pada bagian definisi istilah menjelaskan mengenai istilah-istilah yang digunakan agar terdapat kesamaan penafsiran dengan tujuan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan, maka istilah-istilah yang penting dijelaskan dalam penelitian ini yaitu:

- 1.10.1 Pembelajaran Daring (*Online*) adalah sistem pembelajaran tanpa adanya tatap muka secara langsung antara guru dan siswa dengan memanfaatkan media teknologi serta jaringan internet yang ada untuk melaksanakan pembelajaran.
- 1.10.2 Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi mengenai pesan, konsep, prosedur pembelajaran untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

- 1.10.3 Model ekspositori adalah salah satu model pembelajaran yang menyampaikan materi secara verbal agar siswa dapat memahami suatu materi dengan optimal.
- 1.10.4 Etnomatematika adalah kajian budaya yang dapat mengidentifikasi konsep dan unsur matematika yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika di kelas.
- 1.10.5 Pendekatan kontekstual adalah suatu pendekatan yang dapat mengaitkan materi yang diajarkan oleh guru dengan dunia nyata siswa maupun lingkungan sekitar siswa sehingga dapat mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuannya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- 1.10.6 Gawai adalah salah satu alat komunikasi yang dapat memberikan pesan kepada seseorang baik yang memiliki jarak dekat maupun jauh.

