

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisasi ini menjadi sangat pesat. Apalagi saat ini negara Indonesia sedang dilanda *virus covid 19* menyebabkan segala aktifitas masyarakat harus dilaksanakan dengan melibatkan teknologi. Segala bidang pekerjaan diharuskan bisa mengaplikasikan teknologi, tidak terkecuali di bidang pendidikan. Guru dan peserta didik diwajibkan harus bisa mengaplikasikan teknologi. Dalam situasi ini guru dan peserta didik dituntut harus mampu berpikir kreatif dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Namun ketidak siapan guru dan peserta didik dalam menghadapi situasi ini membuat kegiatan belajar mengajar di sekolah masih menggunakan materi dan media pembelajaran yang cenderung kurang mengikuti perkembangan teknologi. Dengan menggunakan bahan dan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi, peserta didik akan lebih kreatif dan karyanya akan mampu bersaing tidak hanya di dalam negeri tetapi juga di dunia internasional (Wahyudi, 2016)

Menciptakan kemampuan peserta didik agar lebih kreatif dan mampu bersaing di dunia internasional maka sangat diperlukan sistem pendidikan yang bagus. UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyatakan usaha secara sengaja serta terprogram untuk terwujudnya pembelajaran serta suasana belajar yang menumbuhkan perkembangan potensi peserta didik. Sesuai dengan pernyataan UU No. 20 Tahun 2003 tersebut maka untuk mewujudkan

tujuan pembelajaran secara nasional dan internasional sangatlah dibutuhkan perangkat-perangkat pendidikan. Salah satu perangkat yang digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran yaitu kurikulum (Didik dkk, 2021). Kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang saat ini digunakan adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan alternatif dari kurikulum 2006 atau Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kurikulum 2013 dimulai pada tahun 2013 dengan beberapa sekolah sebagai sekolah percobaan. Saat ini, hampir semua jenjang pendidikan, mulai dari SD hingga SMA sudah menggunakan kurikulum 2013 (Tampubolon, 2020). Kurikulum memiliki tujuan yaitu menjadikan masyarakat yang memiliki kreatifitas, inovatif, beriman, produktif dan tetap dapat berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat, sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 dalam Permendikbud No. 58 Tahun 2014 (Didik dkk., 2021). Dengan adanya kurikulum sebagai acuan pendidikan di Indonesia yang diharapkan dapat menciptakan banyak generasi muda atau peserta didik yang mampu bersaing di dunia internasional.

Pendidikan adalah kegiatan yang sengaja dilakukan untuk meningkatkan sikap dan kepribadian peserta didik, sehingga sangat diperlukan menyelenggarakan pendidikan sesuai dengan sistem pendidikan nasional. Dalam hal ini, faktor penentu kualitas pendidikan adalah bagaimana pendidikan diselenggarakan di tingkat sekolah dasar. Oleh karena itu, dalam pendidikan dasar perlu lebih memperhatikan pengembangan potensi siswa (Pebruanty & Munadi, 2015). Pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis guna menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang lebih aktif agar peserta didik lebih mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Peran pendidikan yaitu sebagai alat untuk mendorong suatu perubahan dalam kehidupan yang bertujuan mengembangkan suatu keahlian sehingga sumber daya manusia lebih meningkat. Aspek individual dari pemberdayaan yang diharapkan ialah agar manusia memiliki kemampuan berpikir, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, mengambil keputusan, memecahkan masalah dan membangun berbagai keterampilan (Kismasari, 2018).

Pembelajaran adalah proses pemberian informasi melalui dua arah atau lebih untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran memiliki unsur-unsur penting dalam pelaksanaannya, seperti metode mengajar, media pengajaran, dan bahan ajar yang digunakan. Pemilihan metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran serta bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran (Sari, 2016). Dalam proses pembelajaran masih ditemukan permasalahan dalam pelaksanaannya. Salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran adalah masih terbatasnya bahan ajar dan media pembelajaran yang memudahkan peserta didik untuk memperkaya pengalamannya, mengembangkan pengetahuan dan kreatifitasnya, serta menunjang kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah. Pembatasan dukungan belajar ini mempengaruhi kualitas pembelajaran (Ariani, 2020). Untuk mengatasi permasalahan ini maka sangat diperlukannya media pembelajaran yang menarik, apalagi pada masa pandemi *covid 19* ini sangat diperlukannya media pembelajaran yang lebih memanfaatkan teknologi dalam penggunaannya. Media pembelajaran yang sangat cocok pada situasi sekarang ini ialah media pembelajaran yang bersifat interaktif.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran antara pendidik dan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran bisa bersifat kongkrit maupun interaktif yang dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Yanto, 2019). Media pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada media pembelajaran interaktif materi pembelajaran yang disajikan dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Multimedia interaktif atau media pembelajaran interaktif merupakan pemanfaatan teknologi untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar, animasi, dan video menjadi satu media yang menarik dengan menggunakan link atau web sehingga pengguna bisa berinteraksi, berkomunikasi dan mendapatkan *feedback* (Shalikhah, 2017). Pemanfaatan multimedia interaktif ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang bervariasi, inovatif dan menyenangkan, sehingga peserta didik akan lebih semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat menunjang proses pembelajaran khususnya pada masa pandemi covid 19 ini adalah aplikasi interaktif.

Aplikasi merupakan sebuah program yang memiliki aktivitas memproses suatu perintah yang diperlukan guna melaksanakan permintaan dari pengguna dengan tujuan tertentu (Rizkiansyah, 2015). Sedangkan menurut Janner aplikasi merupakan sekelompok program yang dirancang untuk digunakan oleh pengguna akhir. Sebuah media pembelajaran dalam bentuk aplikasi dapat dimanfaatkan

untuk keperluan pembelajaran siswa, dikarenakan dalam proses pembelajaran harusnya terdapat interaksi antar komponen-komponen pembelajaran. Aplikasi interaktif adalah media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman karena disajikan secara interaktif dalam sistem dan dapat memberikan informasi yang lebih banyak dibandingkan yang disampaikan melalui metode pembelajaran konvensional (Budiman & Ariani, 2014).

Pada masa pandemi *covid 19* ini serta di era globalisasi ini tidaklah cukup hanya berpatokan pada buku yang diberikan di sekolah saja, melainkan sangatlah diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta agar proses pembelajaran lebih bervariasi. Aplikasi interaktif ini dapat digolongkan ke dalam media berbasis teknologi karena dalam menjalankannya diperlukan teknologi seperti *handphone*, laptop atau komputer yang memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pada tampilan aplikasi (Herawati dkk., 2016). Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta tidak membosankan, peserta didik tidak akan merasa tertekan dan suasana pembelajaran tidak akan membuat peserta didik tegang. Salah satu mata pelajaran yang bisa diajarkan dengan memanfaatkan aplikasi interaktif ini adalah pelajaran matematika.

Matematika adalah salah satu ilmu yang sangat diperlukan dalam kehidupan masyarakat, karena dengan belajar matematika peserta didik dilatih agar mampu berpikir dengan sistematis, logis, kritis, serta mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan nyata. Oleh karenanya, pelajaran

matematika sangat penting diajarkan kepada semua peserta didik mulai dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi, agar peserta didik mempunyai kemampuan berpikir secara logis, sistematis, analitis, kreatif, serta bisa bekerjasama dengan baik (Fauzy & Nurfauziah, 2021). Pembelajaran matematika yang diajarkan di sekolah dasar bukan hanya berorientasi dalam penguasaan materi matematika saja, melainkan materi matematika diposisikan sebagai alat serta sarana bagi peserta didik untuk mencapai sebuah kompetensi. Pembelajaran matematika dasarnya memiliki karakteristik abstrak, serta konsep dan prinsipnya yang berjenjang. Hal ini mengakibatkan banyak peserta didik merasa kesulitan pada saat belajar pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika akan mencapai keberhasilan apabila materi dikuasi oleh peserta didik (Wiryanto, 2020). Untuk mencapai keberhasilan dalam belajar matematika diperlukannya suatu pendekatan pembelajaran. Ada banyak sekali pendekatan pembelajaran yang cocok dengan pelajaran matematika salah satunya adalah pendekatan kontekstual *learning*.

Pendekatan kontekstual *learning* adalah suatu konsep pembelajaran yang membantu guru dalam mengaitkan materi ajar dengan situasi nyata atau kehidupan sehari-hari peserta didik, yang bisa mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dipelajari dengan penerapannya dalam kehidupan sehari – hari peserta didik sebagai anggota keluarga dan masyarakat (Surachman dkk, 2014). Dengan menerapkan pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan menarik serta memotivasi peserta didik untuk belajar dengan lebih sungguh-sungguh. Dengan menggunakan aplikasi interaktif berbasis kontekstual learning maka peserta didik

dapat diarahkan agar bisa menjelaskan fenomena nyata dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari khususnya pada pelajaran matematika. Salah satu penerapan dari pendekatan kontekstual dapat diterapkan pada materi pelajaran matematika Bangun Datar. Melalui pendekatan kontekstual peserta didik akan mampu lebih mudah memahami materi bangun datar dengan menguhungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan kontekstual pembelajaran menjadi jauh lebih bermakna dan peserta didik dapat mengaplikasikan konsep yang dipelajari dengan kehidupan nyata mereka.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan di SD No. 2 Sembung bahwa pandemi covid 19 sangatlah berpengaruh bagi proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran di SD No. 2 Sembung dilaksanakan secara daring. Permasalahan yang terdapat selama pembelajaran daring yaitu proses pembelajaran hanya dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *whatsApp* sehingga peserta didik cenderung merasa bingung dan bosan dengan materi yang diajarkan khususnya pada pelajaran matematika karena lebih dominan diberikan tugas oleh gurunya. Selain itu proses pembelajaran hanya berpatokan pada buku pembelajaran yang disediakan di sekolah saja serta belum bisa menghubungkan dengan kehidupan sehari - hari sehingga peserta didik cenderung susah mengerti materi yang diajarkan dan proses pembelajaran monoton. Serta keterbatasan waktu dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi peserta didik mudah merasa bosan karena kurangnya media pembelajaran yang menarik. Proses pembelajaran secara daring juga menyebabkan guru tidak sepenuhnya dapat mengawasi siswa karena interaksi yang sangat minim dan terbatas. Proses pembelajaran daring mengharuskan peserta didik untuk mampu belajar secara mandiri, akan tetapi ada

beberapa peserta didik yang kurang mampu belajar secara mandiri, sehingga sangat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk belajar mandiri dan mengkhusus pada suatu materi agar kedepannya peserta didik memiliki pemahaman yang jelas terhadap materi yang dipelajari. Selain itu selama proses pembelajaran daring, siswa tidak mendapatkan hasil dan pembahasan serta *feedback* dari tugas dan evaluasi yang dikumpulkan siswa ke sekolah, sehingga siswa belum bisa mengetahui sejauh mana pemahamannya mengenai materi pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ada maka di upayakan untuk membuat aplikasi interaktif berbasis kontekstual learning pada pelajaran matematika materi bangun datar.

Berdasarkan keadaan di SD No. 2 Sembung, banyak hal yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik, khususnya pada pelajaran matematika di sekolah dasar. Salah satunya yaitu menggunakan aplikasi interaktif berbasis kontekstual *learning* pada materi Bangun Datar yang disajikan semenarik mungkin serta mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model yang menjadi pedoman untuk mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis serta mendukung pembelajaran itu sendiri (Kurnia dkk., 2019). Maka dari itu diupayakan sebuah penelitian pengembangan dengan mengangkat judul **“Pengembangan Aplikasi Interaktif Berbasis Kontekstual Learning Materi Bangun Datar Kelas IV di SD No 2 Sembung Kecamatan Mengwi Kabupaten Badung”** sehingga dapat membangkitkan semangat dan menarik minat belajar peserta didik pada pelajaran matematika.

## 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Peserta didik cenderung merasa bingung dan bosan dengan materi yang diajarkan khususnya pada pelajaran matematika karena hanya diberikan tugas.
- 1.2.2 Dalam proses pembelajaran hanya berpatokan pada buku pembelajaran yang disediakan di sekolah saja serta belum bisa menghubungkan dengan kehidupan sehari - hari sehingga peserta didik cenderung susah mengerti materi yang diajarkan.
- 1.2.3 Belum tersedianya media pembelajaran aplikasi interaktif berbasis kontekstual *learning* pada pelajaran matematika.
- 1.2.4 Belum tersedianya *feedback* dan pembahasan dari tugas dan evaluasi yang di kumpulkan siswa ke sekolah.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah penelitian sebelumnya bahwa permasalahan yang ditemukan cukup luas sehingga pada penelitian ini diberikan pembatasan masalah supaya peneliti lebih fokus dalam menggali dan mengatasi masalah yang ada dan tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Maka penelitian ini hanya terbatas pada pengembangan aplikasi interaktif pada pokok bahasan bangun datar. Pengembangan aplikasi interaktif ini dirancang menggunakan pendekatan kontekstual *learning* sehingga memudahkan siswa memahami materi pembelajaran dalam konteks dunia nyata.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun aplikasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual *learning* pada materi bangun datar kelas IV di SD No. 2 Sembung?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas aplikasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual *learning* pada materi bangun datar kelas IV di SD No. 2 Sembung menurut *review* pakar ahli, uji perorangan, dan uji kelompok kecil?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan pengembangan sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun aplikasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual *learning* pada materi bangun datar kelas IV di SD No. 2 Sembung.
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas aplikasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual *learning* pada materi bangun datar kelas IV di SD No. 2 Sembung menurut *review* pakar ahli, uji perorangan, dan uji kelompok kecil.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini dapat dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dijabarkan sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk memberikan gambaran tentang media pembelajaran inovatif yang dapat mempercepat pemahaman siswa dalam menguasai materi serta meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran matematika.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### 1.6.2.1 Bagi Siswa

Pengembangan aplikasi interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa belajar secara mandiri dan berproses. Selain itu siswa mendapatkan pengalaman belajar yang dapat mempercepat pemahamannya terhadap materi pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

#### 1.6.2.2 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa serta memberikan motivasi dan inspirasi untuk berinovasi dalam penyampaian materi pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar.

#### 1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan tentang pengembangan aplikasi interaktif khususnya pada mata pelajaran matematika sehingga dapat menambah wawasan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif.

#### 1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi awal bagi peneliti lain serta dapat menjadi referensi dan bahan untuk menambah wawasan dalam mengembangkan aplikasi interaktif yang lebih inovatif.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebuah aplikasi interaktif berbasis pendekatan kontekstual *learning* pada mata pelajaran matematika pada pokok bahasan bangun datar. Aplikasi interaktif ini berfungsi sebagai fasilitas pendukung dalam proses pembelajaran. Spesifikasi produk pengembangan aplikasi interaktif ini yaitu:

- 1.7.1 Produk ini berupa aplikasi interaktif pada mata pelajaran matematika untuk kelas IV SD.
- 1.7.2 Materi yang disajikan dalam aplikasi interaktif ini yaitu tentang bangun datar.
- 1.7.3 Aplikasi interaktif ini dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran digital.
- 1.7.4 Aplikasi interaktif ini dapat diakses melalui *smartphone* ataupun komputer dari masing – masing siswa.
- 1.7.5 Produk pengembangan aplikasi interaktif ini berbasis pendekatan kontekstual *learning*.
- 1.7.6 Aplikasi interaktif ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun oleh siswa.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan aplikasi interaktif ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar di era globalisasi ini. Proses pembelajaran yang dilakukan akan lebih mudah dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Pengembangan sebuah produk dilakukan agar dapat mendesain sebuah pembelajaran yang sistematis dan kreatif agar bisa menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar. Sebagai seorang pendidik diharapkan untuk bisa lebih kreatif serta terampil dalam memfasilitasi peserta didik pada saat proses pembelajaran. Dengan pemanfaatan media pembelajaran hasil dari penelitian ini yang disesuaikan dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan proses pembelajaran pada masa pandemi *covid 19* serta pasca pandemi yang akan berujung pada peningkatan hasil belajar serta motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran matematika.

Bahan ajar yang digunakan hanya sebatas buku paket biasa, sehingga pembelajaran cenderung monoton serta membuat siswa bosan dan tidak semangat belajar. Hal ini yang menyebabkan peserta didik sering kali merasa kesulitan dan bosan dalam mengikuti proses pembelajaran, khususnya pada pelajaran matematika. Maka adanya pengembangan aplikasi interaktif ini sangatlah penting untuk membantu membangun ketertarikan peserta didik dalam belajar matematika serta media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu mengikuti perkembangan *zaman* dan pendidikan di Indonesia diharapkan mampu bersaing di dunia internasional.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan aplikasi interaktif ini didasarkan pada beberapa asumsi dan keterbatasan pada pengembangan sebagai berikut.

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan aplikasi interaktif ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1.9.1.1 Pengguna guru maupun siswa memiliki fasilitas internet untuk mengakses aplikasi interaktif.

1.9.1.2 Siswa mampu menggunakan/mengoperasikan aplikasi interaktif, *handphone*, komputer dengan baik.

1.9.1.3 Materi pengembangan aplikasi interaktif pada penelitian ini didasarkan pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, sehingga sesuai dengan pembelajaran matematika materi bangun datar untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan dalam penelitian antara lain sebagai berikut.

1.9.2.1 Aplikasi interaktif ini hanya bisa diakses dengan menggunakan internet.

1.9.2.2 Pengembangan produk aplikasi interaktif ini hanya memuat mata pelajaran matematika khususnya pada pokok bahasan luas dan keliling bangun datar (persegi, persegi panjang, dan segitiga).

1.9.2.3 Pengembangan produk ini dirancang khusus untuk siswa kelas IV sekolah dasar

1.9.2.4 Tidak semua komponen dalam pendekatan kontekstual terdapat pada produk aplikasi Interaktif ini.

### **1.10 Definisi Istilah**

Menghindari terjadinya kesalahpahaman dengan istilah yang digunakan, maka perlu untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah penelitian yang meningkatkan kualitas pengetahuan mengenai suatu rangkaian proses dan langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang layak digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 1.10.2 Aplikasi interaktif adalah salah satu media pembelajaran alternatif yang bisa digunakan guna menunjang proses pembelajaran yang berisikan materi serta soal evaluasi untuk siswa.
- 1.10.3 Pendekatan kontekstual *learning* adalah suatu konsep pembelajaran yang membantu guru dalam mengaitkan materi ajar dengan situasi nyata atau kehidupan sehari-hari peserta didik.
- 1.10.4 Bangun datar merupakan bentuk dua dimensi yang masuk pada bagian geometri yang merupakan cabang dari matematika.