

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai beberapa hal (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan erat dengan berbagai aspek kehidupan manusia, perkembangan zaman, serta perkembangan teknologi informasi (Oktaya & Panggabean, 2022). Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang mengutamakan daya pikir, pembelajaran matematika perlu dilakukan secara berkesinambungan dan bermakna untuk meningkatkan pemahaman siswa dan kemampuan berpikir kritis dalam mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika. Pentingnya pembelajaran matematika untuk siswa SD dapat melatih kemampuan berpikir kritis, rasional, dan efisien untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi perubahan yang terjadi pada kehidupan nyata dan mempersiapkan siswa untuk menerapkan prinsip-prinsip serta pembelajaran matematika yang telah diperoleh dalam kehidupan nyata (Wijayanti & Yanto, 2023). Pembelajaran matematika memiliki alat ukur untuk mengetahui

keberhasilan pada proses pembelajaran yaitu hasil belajar. Hasil belajar adalah pencapaian siswa yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran dan kegiatan penilaian yang dilakukan oleh pendidik. Hasil belajar dijadikan sebagai patokan untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran yang telah dilakukan dan untuk melakukan evaluasi terhadap hasil dari pembelajaran sehingga mengetahui tujuan pembelajaran yang sudah atau belum tercapai (Tethool dkk., 2021). Hasil belajar digunakan pada seluruh mata pelajaran yaitu salah satunya matematika untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Namun, kekecewaan dan keluhan terhadap hasil belajar matematika yang rendah masih sering diungkapkan hingga saat ini dan salah satu faktor utama penyebabnya karena matematika termasuk mata pelajaran yang sulit dipahami sehingga mengakibatkan sebagian besar siswa kesulitan untuk memahami konsep pembelajaran matematika (Oktaviani dkk., 2020).

Rendahnya hasil belajar matematika di Indonesia secara internasional juga ditunjukkan dengan hasil skor poin atau rata-rata PISA tahun 2022. Berdasarkan hasil PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2022 pada bidang numerasi dan matematika menunjukkan terjadinya penurunan hasil belajar secara internasional disebabkan oleh pandemi *covid-19*. Hasil rata-rata yang diperoleh Indonesia tahun 2022 yaitu 366 mengalami penurunan dibandingkan dengan tahun 2018 yang memperoleh skor 379 dalam bidang matematika. Secara keseluruhan, hasil nilai rata-rata tahun 2022 adalah salah satu yang terendah yang pernah diukur oleh PISA terhadap ketiga mata pelajaran. Hasil perbandingan

Indonesia pada PISA tahun 2022 meraih peringkat ke-70 dari 81 negara (OECD, 2023). Melalui perolehan rata-rata dan perangkungan PISA dapat diketahui bahwa kemampuan numerasi dan matematika peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Oktaviani dkk., 2020) menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar matematika siswa dikarenakan penggunaan kurikulum yang padat, strategi dan metode pembelajaran yang digunakan guru kurang tepat, pembelajaran yang didominasi oleh guru sehingga siswa menjadi pasif, sistem evaluasi guru, serta ketersediaan media pembelajaran yang kurang inovatif dan beragam.

Rendahnya hasil belajar juga ditemukan pada data hasil belajar matematika kelas IV di SD No 1 Kutuh pada tabel berikut.

Tabel 1.1
Data Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD No 1 Kutuh

Keterangan	Nilai BAB I Kalimat Matematika dan Perhitungan	Nilai BAB II Luas dan Keliling Bangun Datar	Nilai BAB III Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal	Nilai BAB IV Pecahan dan Perubahan Kuantitas	Akumulasi Nilai Keseluruhan
Mean (Rata-rata)	65	60	64	65	64
Nilai Tertinggi	73	73	73	73	73
Nilai Terendah	54	42	48	53	42

(Sumber: Data Sekolah dan Wali Kelas IV)

Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas IV di SD No 1 Kutuh dapat diketahui bahwa akumulasi nilai rata-rata atau *mean* keseluruhan termasuk pada kategori kurang jika ditinjau dari penilaian acuan patokan (PAP) dengan skala lima

pada tabel berikut.

Tabel 1.2
Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Presentasi Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 – 100	4	A	Sangat Baik
80 – 89	3	B	Baik
65 – 79	2	C	Cukup
40 – 64	1	D	Kurang
00 – 39	0	E	Sangat Kurang

(Sumber: Agung dkk., 2022:112)

Melalui data hasil belajar kelas IV SD No 1 Kutuh nilai *mean* atau rata-rata terendah yaitu pada BAB II materi luas dan keliling bangun datar. Rendahnya hasil belajar pada materi luas dan keliling bangun datar juga ditunjukkan dengan hasil observasi dan wawancara bersama ibu Ni Wayan Sukerni, S.Pd. guru kelas IV di SD No 1 Kutuh pada hari Senin, 1 Juli 2024 ditemukan bahwa sebanyak 24 peserta didik atau 86% dari jumlah 28 peserta didik yang belum mencapai nilai 70 sesuai dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan. Hal tersebut terjadi karena kendala dan kesulitan yang ditemukan pada materi pembelajaran bangun datar yaitu rendahnya daya ingat siswa mengenai rumus luas dan keliling bangun datar, siswa masih sulit untuk memahami kembali materi yang telah diajarkan, siswa masih sering lupa untuk menggunakan satuan luas daerah, serta siswa kurang teliti melakukan perhitungan penjumlahan dan perkalian. Kesulitan belajar siswa pada materi bangun datar juga ditemukan pada penelitian (Monalisa dkk., 2022) bahwa kesulitan belajar pada materi bangun datar ditunjukkan oleh kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan perhitungan

perkalian luas dan keliling bangun datar, menentukan rumus, serta minat belajar yang rendah.

Kelengkapan fasilitas yang tersedia di sekolah sudah cukup untuk memfasilitasi kebutuhan pembelajaran seperti LCD, proyektor, *WiFi*, ruang komputer, perpustakaan, *speaker*, dan laptop. Kegiatan pembelajaran di kelas dilakukan dengan model pembelajaran *problem based learning* yang didominasi oleh metode ceramah, sementara metode diskusi dan tanya jawab hanya digunakan sesekali. Alur kegiatan pembelajaran diawali dengan guru menjelaskan materi pembelajaran, sesekali guru memberikan beberapa pertanyaan yang bersumber dari buku LKS, dan diakhiri dengan guru memberikan latihan soal yang bersumber dari LKS. Berdasarkan alur kegiatan pembelajaran tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru dan didominasi dengan metode ceramah sehingga menyebabkan peserta didik cenderung pasif. Selama kegiatan pembelajaran di kelas kurang memanfaatkan penggunaan fasilitas yang telah tersedia dengan efektif, guru cenderung mengandalkan penggunaan buku yang telah tersedia seperti buku LKS dan buku paket yang telah dimiliki oleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi untuk peserta didik yaitu salah satunya LKPD. LKPD yang dibagikan untuk peserta didik hanya berisi tulisan-tulisan saja dan bersumber dari buku LKS, yang mengakibatkan peserta didik malas untuk membaca isi dari LKPD dan tidak termotivasi untuk mengikuti pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu solusi dan alternatif untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa untuk belajar. Matematika hingga saat ini dianggap sebagai mata pelajaran sulit, sehingga membutuhkan penggunaan media pembelajaran agar materi dapat lebih mudah dipahami oleh siswa (Huzaimah & Amelia, 2021). Untuk menghindari persepsi awal mengenai mata pelajaran matematika yang sulit dan abstrak yaitu salah satunya pada materi bangun datar, maka penggunaan media pembelajaran harus relevan untuk siswa, penyajian materi yang menarik, mudah dipahami, serta menyajikan informasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. E-LKPD merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan karena memberikan kemudahan dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat diakses dengan mudah melalui *handphone*, *notebook*, laptop dan perangkat lainnya (Lestari, 2023). Pembelajaran matematika akan menjadi lebih menarik jika diterapkan dan diintegrasikan dengan pembelajaran berbasis budaya karena bersifat kontekstual dan nyata disekitar kehidupan siswa (Hisni dkk., 2022). Kearifan budaya lokal yang akan diintegrasikan yaitu etnomatematika kain tenun endek Bali. Etnomatematika merupakan salah satu jenis pendekatan yang dapat meningkatkan proses pembelajaran matematika di kelas dengan melibatkan dan menghubungkan budaya dalam proses pembelajaran matematika (Agusdianita dkk., 2023).

Media pembelajaran E-LKPD ini diintegrasikan dengan etnomatematika, sehingga pembelajaran matematika tidak hanya berfokus untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika, namun juga sebagai media untuk

memperkenalkan dan melestarikan kearifan lokal budaya disekitar siswa. Berkembangnya kurikulum merdeka menekankan pada kebudayaan agar tetap lestari dan tidak diklaim oleh pihak lain maka dibutuhkan pembelajaran yang berkaitan dengan kebudayaan sehingga peserta didik ketika melakukan pembelajaran matematika selain memperoleh ilmu mengenai pengetahuan matematika dapat juga memperoleh ilmu mengenai kebudayaan yang ada disekitarnya (Wirawan & Novaliyosi, 2023). Salah satu kebudayaan yang digunakan untuk media pembelajaran ini yaitu kain tenun endek. Kain tenun endek merupakan salah satu kain tradisional Bali yang dibuat dengan menampilkan keindahan flora, fauna, dan motif yang berasal dari mitologi Bali dan wayang (Arisasmika dkk., 2023).

Beberapa hasil penelitian sebelumnya telah menggunakan E-LKPD sebagai media untuk menunjang pembelajaran muatan matematika. Penelitian pertama dilakukan oleh (Dewi & Agustika, 2022) dengan hasil penelitiannya yaitu penggunaan E-LKPD interaktif berbasis etnomatematika jahitan Bali dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi bangun datar dan memberikan umpan balik dengan cepat sehingga mampu memotivasi belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta memberikan pengalaman belajar bermakna melalui pembelajaran yang didasarkan pada budaya yang dekat dengan siswa. Penelitian selanjutnya oleh (Liesandra & Nurafni, 2022) dengan hasil penelitiannya yaitu penggunaan E-LKPD mampu meningkatkan interaksi edukatif menjadi lebih maksimal dan melalui penerapan pembelajaran dari lingkungan (budaya) mampu

memberikan siswa kebebasan berpikir dan mempermudah penerapan konsep matematika. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan E-LKPD berbasis etnomatematika sangat layak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan E-LKPD Berbasis Etnomatematika Kain Tenun Endek Tretes, Tumpal, dan Jumputan Pada Muatan Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SD No 1 Kutuh Tahun Pelajaran 2024/2025”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang diidentifikasi pada penelitian ini, yaitu:

- 1.2.1 Proses pembelajaran didominasi oleh guru, sehingga siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran.
- 1.2.2 Siswa cenderung merasa bosan karena media ajar yang digunakan hanya berfokus pada buku LKS dan buku paket yang diberikan oleh pihak sekolah.
- 1.2.3 Proses pembelajaran tidak disertai dengan penggunaan LKPD yang inovatif dan efektif sehingga mengakibatkan siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.
- 1.2.4 Proses pembelajaran belum memanfaatkan sarana dan prasarana dengan maksimal.
- 1.2.5 Proses pembelajaran belum memanfaatkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah berfokus terhadap permasalahan utama yang ditemukan yaitu pengembangan media yang digunakan di kelas IV pada muatan matematika masih kurang bervariasi dan materi yang digunakan berfokus pada sifat-sifat, luas dan keliling bangun datar bujur sangkar, persegi panjang, dan segitiga. Penelitian ini berfokus pada pengembangan E-LKPD berbasis etnomatematika kain tenun endek tretes, tumpal, dan jumputan pada muatan matematika materi bangun datar kelas IV SD No 1 Kutuh tahun pelajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun E-LKPD berbasis etnomatematika kain tenun endek tretes, tumpal, dan jumputan pada muatan matematika materi bangun datar kelas IV SD No 1 Kutuh tahun pelajaran 2024/2025?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan E-LKPD berbasis etnomatematika kain tenun endek tretes, tumpal, dan jumputan pada muatan matematika materi bangun datar kelas IV SD No 1 Kutuh tahun pelajaran 2024/2025?
- 1.4.3 Bagaimanakah efektivitas E-LKPD berbasis etnomatematika kain tenun endek tretes, tumpal, dan jumputan pada muatan matematika materi bangun datar kelas IV SD No 1 Kutuh tahun pelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan proses rancang bangun E-LKPD berbasis etnomatematika kain tenun endek tretes, tumpal, dan jumputan pada muatan matematika materi bangun datar kelas IV SD No 1 Kutuh tahun pelajaran 2024/2025.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan E-LKPD berbasis etnomatematika kain tenun endek tretes, tumpal, dan jumputan pada muatan matematika materi bangun datar kelas IV SD No 1 Kutuh tahun pelajaran 2024/2025.
- 1.5.3 Untuk meengetahui efektivitas E-LKPD berbasis etnomatematika kain tenun endek tretes, tumpal, dan jumputan pada muatan matematika materi bangun datar kelas IV SD No 1 Kutuh tahun pelajaran 2024/2025.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan memberikan dampak yang signifikan terhadap kemajuan bidang pendidikan, yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi, manfaat, serta menambah wawasan mengenai ilmu pembelajaran dan cara mengembangkan

E-LKPD berbasis etnomatematika kain tenun endek tretes, tumpal, dan jumputan muatan matematika.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini mampu memberikan manfaat untuk beberapa pihak sebagai berikut.

a) Bagi Peserta Didik

Pengembangan E-LKPD berbasis etnomatematika kain tenun endek tretes, tumpal, dan jumputan ini diharapkan dapat membangkitkan minat siswa kelas IV dalam belajar matematika materi bangun datar dengan penyajian yang menarik dan mudah dipahami.

b) Bagi Guru

Pengembangan E-LKPD berbasis etnomatematika kain tenun endek tretes, tumpal, dan jumputan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran agar mampu menciptakan pembelajaran berorientasi teknologi, serta meningkatkan kemampuan profesionalitas guru dalam pengelolaan pembelajaran.

c) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan untuk pertimbangan dan inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan sekolah.

d) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini memberikan referensi dan pengetahuan pada bidang pendidikan, serta untuk mengembangkan media pembelajaran yang sejenis disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk E-LKPD berbasis etnomatematika kain tenun endek tretes, tumpal, dan jumputan muatan matematika materi bangun datar kelas IV. Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1.7.1 Produk yang dikembangkan berupa E-LKPD berbasis etnomatematika kain tenun endek tretes, tumpal, dan jumputan yang disajikan sesuai untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika materi bangun datar kelas IV.
- 1.7.2 Pengembangan produk E-LKPD ini disajikan dalam bentuk elektronik yang dikemas secara menarik dan disesuaikan dengan materi bangun datar.
- 1.7.3 E-LKPD ini berisikan materi pembelajaran, bahan bacaan, dan latihan soal. Dengan mengintegrasikan audio dan gambar, serta dapat digunakan melalui *handphone* atau alat elektronik lainnya.
- 1.7.4 E-LKPD ini dibuat dan dikembangkan berbantuan aplikasi *Canva*, *Liveworksheet*, dan Youtube.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian dan pengembangan memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah produk baru atau memperbaharui produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Pengembangan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting untuk dilakukan karena media pembelajaran memiliki peran yang sangat signifikan terhadap proses pembelajaran terutama pada pembelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran memberikan kemudahan untuk guru dan siswa dalam mewujudkan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, hingga saat ini siswa menggunakan buku LKS dan buku paket sebagai media pembelajaran. Proses pembelajaran belum memanfaatkan penggunaan sarana dan prasarana dengan maksimal dan belum menggunakan media pembelajaran yang beragam dan inovatif sehingga mengakibatkan peserta didik menjadi kurang termotivasi dan kesulitan memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Selain itu, alur kegiatan pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah yang kurang efektif. Sehubungan dengan hal tersebut diperlukan pengembangan media pembelajaran untuk memfasilitasi guru dalam penyampaian materi. Adanya E-LKPD diharapkan dapat menjadi media pembelajaran untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan menjadikan proses pembelajaran menjadi menarik, inovatif dan lebih bermakna. Penyajian E-LKPD berbasis etnomatematika kain tenun endek tretes, tumpal, dan jumputan ini dilengkapi dengan materi yang disajikan dengan menarik, gambar, bahan bacaan dan latihan soal yang mengintegrasikan kebudayaan lokal yaitu kain tenun endek

tretes, tumpal, dan jumputan khususnya pada materi bangun datar kelas IV SD. Sehingga menambah motivasi dan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan E-LKPD berbasis etnomatematika kain tenun endek tretes, tumpal, dan jumputan ini memiliki asumsi dan keterbatasan pengembangan sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi terhadap proses pengembangan produk sebagai berikut.

- 1) E-LKPD berbasis etnomatematika kain tenun endek tretes, tumpal, dan jumputan ini mampu menarik perhatian peserta didik karena disajikan dengan gambar, bahan bacaan, dan latihan soal yang mendukung penyampaian materi pelajaran sehingga mudah dipahami oleh peserta didik.
- 2) E-LKPD berbasis etnomatematika kain tenun endek tretes, tumpal, dan jumputan ini memberikan pengalaman dan pengetahuan baru untuk siswa.
- 3) E-LKPD berbasis etnomatematika kain tenun endek tretes, tumpal, dan jumputan dapat digunakan oleh peserta didik melalui *handphone* atau alat elektronik lainnya yang mudah diakses sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan penelitian E-LKPD berbasis etnomatematika kain tenun endek tretes, tumpal, dan jumputan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan ini terbatas untuk menghasilkan media pembelajaran berupa E-LKPD untuk memfasilitasi proses pembelajaran di sekolah.
- 2) Pengembangan E-LKPD berbasis etnomatematika kain tenun endek tretes, tumpal, dan jumputan pada muatan matematika secara khusus dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD.
- 3) Pengembangan E-LKPD berbasis etnomatematika kain tenun endek tretes, tumpal, dan jumputan pada muatan matematika hanya terbatas pada muatan matematika materi sifat-sifat, luas, dan keliling bangun datar bujur sangkar, persegi panjang, dan segitiga kelas IV SD.

1.10 Definisi Istilah

Pada definisi istilah memaparkan istilah-istilah penting yang digunakan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang berfokus terhadap pengembangan produk yang inovatif dan efektif, kemudian dilakukan uji coba sehingga menghasilkan produk baru untuk meningkatkan kualitas dan pembelajaran pada bidang pendidikan. Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE. Model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) merupakan model penelitian yang digunakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dengan menciptakan atau memodifikasi produk yang sudah ada.

- 1.10.2 E-LKPD adalah media pembelajaran disajikan secara elektronik atau digital yang dapat digunakan melalui *handphone*, komputer, dan alat elektronik lainnya dengan penyajian materi pembelajaran yang dilengkapi dengan materi, audio, dan latihan soal yang dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran sebagai sumber pembelajaran untuk memfasilitasi peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran.
- 1.10.3 Etnomatematika adalah salah satu jenis pendekatan matematika yang tumbuh dan berkembang dimasyarakat untuk meningkatkan proses pembelajaran matematika di kelas dengan menghubungkan kearifan lokal dan kebudayaan dalam proses pembelajaran.
- 1.10.4 Kain tenun endek Bali adalah kain tradisional yang berasal dari Bali yang dibuat dengan teknik ikat dengan beragam motif dan hiasan dari mitologi Bali. Kain tenun endek memiliki beragam motif dan ciri khas yaitu salah satunya motif pola geometri yang berhubungan dengan pembelajaran matematika. Jenis kain tenun endek yang digunakan yaitu kain tenun endek tretes, kain tenun endek tumpal, dan kain tenun katun endek jumputan.
- 1.10.5 Matematika merupakan bagian dari kemampuan dasar setiap orang yaitu berhitung, dan matematika yang berkaitan erat dengan berbagai aspek kehidupan manusia, perkembangan zaman, serta perkembangan teknologi informasi.
- 1.10.6 Pengembangan E-LKPD terhadap kompetensi pengetahuan matematika adalah sebuah inovasi untuk meningkatkan dan membangkitkan minat

belajar siswa sehingga mampu memperbaiki kompetensi pengetahuan matematika pada siswa kelas IV.

- 1.10.7 Bangun datar adalah kurva yang dibuat oleh ruas garis beraturan atau poligon-poligon yang telah diketahui sifat-sifatnya. Jenis bangun datar yang digunakan yaitu bangun datar bujur sangkar, persegi panjang, dan segitiga.

