

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai delapan hal pokok, yaitu (1) Latar Belakang Masalah, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatasan Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (7) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, (8) Definisi Istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang menawarkan pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi, materi akan disesuaikan untuk memastikan peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk memahami konsep-konsep secara mendalam dan memperkuat kompetensinya. Mata pelajaran Matematika berperan dalam menumbuhkan kemandirian, mengasah kemampuan berpikir kritis, serta mendorong kreativitas peserta didik sebagai bagian dari upaya membentuk Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022). Matematika ialah ilmu universal yang memegang peranan penting berbagai disiplin ilmu, menjadi dasar perkembangan pemikiran manusia dan dasar perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern (Mutmainnah & Pranata, 2022).

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses yang dirancang secara sengaja dengan tujuan menciptakan lingkungan yang mendukung agar peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar matematika. Proses pembelajaran ini seharusnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk berupaya dan memperoleh pengalaman langsung dalam memahami konsep-konsep matematika

(Andriliani dkk., 2022). Melalui pembelajaran matematika, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan mandiri. Kompetensi ini penting agar peserta didik mampu mencari, mengolah, dan memanfaatkan informasi secara efektif dalam menghadapi kondisi yang terus berubah, penuh ketidakpastian, dan bersifat kompetitif. Menurut Siswanto & Meiliasari (2024), matematika memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu ini menjadi landasan utama dalam mempelajari berbagai disiplin ilmu lainnya serta berperan sebagai penopang utama perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan modern. Selain itu, matematika juga membekali seseorang dengan kemampuan dalam berpikir abstrak, menganalisis masalah, dan melakukan penalaran logis secara mendalam.

Muatan matematika pada kelas III Sekolah Dasar mengajarkan materi bilangan, aljabar, pengukuran, geometri dan analisis data peluang. Menurut Kemendikbudristek (2022) peserta didik harus mampu menjelaskan karakteristik berbagai jenis bangun datar, seperti segiempat, segitiga, dan segibanyak. Mereka juga dapat menyusun (komposisi) serta memisahkan (dekomposisi) berbagai bentuk bangun datar dengan beberapa metode yang berbeda apabila dimungkinkan. Pemahaman yang benar dan tepat terhadap konsep geometri dapat membantu seseorang dalam menyajikan serta menggambarkan lingkungan sekitarnya secara terstruktur. Pengalaman anak terhadap dunia sekitar, termasuk objek dan interaksi dengan orang lain, menjadi fondasi kognitif penting untuk mendalami pembelajaran geometri di tahap berikutnya. Oleh karena itu, materi geometri di tingkat sekolah dasar perlu disesuaikan dengan pengalaman anak, agar tidak terjadi kesenjangan

antara cara pandang anak terhadap dunia yang telah dikenalnya dengan pengetahuan baru yang diberikan.

Tujuan belajar matematika untuk membekali peserta didik agar mengembangkan cara berpikir yang logis, rasional, kritis, teliti, jujur, efisien, dan efektif, serta menumbuhkan kemampuan bekerja sama, sebagaimana tercantum dalam Kurikulum Matematika. Kompetensi-kompetensi ini dibutuhkan agar peserta didik mampu mencari, mengelola, dan memanfaatkan informasi secara optimal dalam menghadapi situasi yang terus berubah, penuh ketidakpastian, dan bersifat kompetitif (Andriliani dkk., 2022).

Berdasarkan Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses, pelaksanaan Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran. Artinya, proses belajar harus berlangsung dalam suasana yang menyenangkan, interaktif, dan menantang agar mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam konteks pembelajaran Matematika, hal ini menjadi penting karena minat belajar yang tinggi dapat berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil belajar matematika merujuk pada kemampuan atau prestasi seseorang dalam memahami, menguasai, dan menerapkan konsep serta keterampilan matematika. Hasil belajar matematika dapat dinilai melalui berbagai metode, seperti ujian, penugasan, proyek, maupun tes standar yang telah ditetapkan (Nursalma & Pujiastuti, 2023). Mengingat pentingnya matematika sebagai dasar dalam pengembangan kemampuan berpikir logis, analitis, dan pemecahan masalah, maka ketuntasan belajar matematika menjadi sangat krusial untuk dicapai oleh setiap siswa sesuai standar yang ditetapkan.

Berdasarkan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) (Kemendikbudristek, 2022) apabila peserta didik mencapai nilai 86-100 maka sudah mencapai ketuntasan. Kemudian menurut PAP skala 5, peserta didik perlu mencapai nilai 80-89 untuk mendapatkan predikat “baik” yang dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1. 1
Penilaian Acuan Patokan (PAP) Skala 5

Presentasi Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
(1)	(2)	(3)	(4)
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)

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan di SD No. 1 Buduk pada hari Kamis, 13 Maret 2025 dengan Ibu Ni Putu Karnesien Dewi, S.Pd. selaku guru wali kelas III, diketahui bahwa peserta didik kelas III mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar. Hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar masih belum mencapai nilai 86, terdapat 28 dari 30 peserta didik yang nilainya masih berada di bawah 86 atau dikatakan belum tuntas. Hal tersebut juga dapat dilihat dari hasil belajar kompetensi pengetahuan matematika khususnya pada lingkup materi bangun datar hanya mencapai rata-rata 60,17 yang dapat dikategorikan “kurang” berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP dengan skala 5). Kurang optimalnya hasil belajar peserta didik disebabkan karena pembelajaran matematika dianggap sangat membosankan dan sulit untuk dipahami. Selain itu, penggunaan media

pembelajaran belum bervariasi, yakni masih menggunakan media yang bersifat konkret serta kurang interaktif dalam penggunaannya. Permasalahan lain yang ditemui dalam pembelajaran matematika dengan materi bangun datar adalah kurang berminatnya peserta didik dalam belajar dan terdapat miskonsepsi peserta didik terhadap posisi persegi panjang. Mereka menganggap suatu persegi panjang hanya jika berada dalam posisi horizontal, jika persegi panjang berada dalam posisi yang tidak mendatar, maka dianggap bukan sebagai persegi panjang. Peserta didik kerap kali bingung dalam mengenali ciri-ciri khusus dari setiap bangun datar, seperti jumlah sisi, jumlah sudut, panjang sisi, dan hubungan antarbangun.

Kurang optimalnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika, khususnya materi bangun datar, disebabkan oleh beberapa faktor. Dari faktor internal peserta didik itu sendiri, peserta didik menganggap mata pelajaran matematika yang sulit dan kurang menyenangkan, minat dan motivasi peserta didik yang kurang dalam mengikuti proses pembelajaran matematika pada materi bangun datar, serta peserta didik kurang mampu berpikir kritis ketika dihadapkan pada soal-soal yang perlu penalaran tinggi. Dilihat dari faktor eksternal yang ada di lapangan antara lain pemanfaatan media pembelajaran masih bersifat kurang interaktif dan bervariasi menyebabkan siswa kurang aktif selama mengikuti pembelajaran, selain itu sistem belajar yang masih berpusat pada guru yang mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam belajar.

Berdasarkan masalah yang terjadi di lapangan serta faktor penyebab yang bervariasi, solusi yang dapat ditawarkan adalah fokus pada pengembangan media pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang interaktif sehingga menjadikan peserta didik sebagai pusat dalam pembelajaran,

yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan gabungan dari dua media atau lebih yang saling terintegrasi dan dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi kepada pengguna. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses belajar dapat membantu meningkatkan efisiensi, mendorong motivasi belajar, mendukung pembelajaran yang aktif dan berbasis pengalaman, berorientasi pada siswa, serta membimbing siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik (Ginting dkk., 2021). Multimedia menggunakan berbagai fitur-fitur pendukung yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa sehingga pembelajaran bisa menjadi lebih interaktif dan siswa menjadi lebih tertarik ketika belajar karena desain dari multimedia yang beragam (Hutabri, 2022).

Terdapat beberapa hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan kelayakan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wedayanti & Wiarta (2022) dengan judul Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan Matematika Kelas IV SD menunjukkan bahwa Penerapan multimedia interaktif yang berbasis model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa, karena media tersebut dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa, yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran serta memotivasi mereka untuk belajar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi & Wiarta (2021) dengan judul Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika menunjukkan bahwa produk multimedia interaktif yang dikembangkan dengan pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia untuk pembelajaran matematika di kelas II SD memiliki kualitas yang sangat baik dan

dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini terbukti dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran matematika. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Maulana dkk. (2024) dengan judul *The Impact of Multimedia Elements on Tablets and Digital Stories in Learning Process Management* menunjukkan bahwa Penggunaan multimedia, cerita digital, dan tablet menunjukkan reliabilitas dan korelasi yang tinggi, serta adanya hubungan yang positif dan signifikan antara semua variabel dalam evaluasi. Hasil penelitian oleh Putri & Agustika (2022) dengan judul *Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, hasil penelitian menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis etnomatematika ini layak digunakan dalam proses pembelajaran, karena aspek isi, desain, dan medianya memperoleh penilaian yang sangat baik. Kemudian hasil penelitian oleh Dewi & Agustika (2022) dengan judul *Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Berbudaya Melalui LKPD Interaktif Menggunakan Model Predict Observe Explain Berbasis Etnomatematika Kelas I SD*, hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD interaktif berbasis etnomatematika ini memperoleh penilaian sangat baik, yang menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut pantas digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar matematika serta membentuk karakter berbudaya pada siswa.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, multimedia dikatakan dapat melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran, serta dapat memahami materi dengan lebih mudah. Penggunaan multimedia interaktif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa akan lebih efektif bila diterapkan dengan

pendekatan etnomatematika, sehingga materi pembelajaran dapat dihubungkan langsung dengan budaya lokal yang ada di sekitar siswa. Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti ingin mengembangkan media mengenal bangun datar dari *jejaitan*, yang diakronimkan Metaritan. Media Metaritan adalah sebuah multimedia interaktif berbasis etnomatematika yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif tanpa bantuan dari guru. Karena media Metaritan merupakan bagian dari multimedia interaktif, maka media Metaritan juga mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara dan animasi dan kuis. Dengan menggunakan media Metaritan, peserta didik dapat melihat langsung bagaimana bentuk bangun datar terbentuk, dan bagaimana bangun-bangun tersebut saling berhubungan. Selain itu, media Metaritan dapat mengakomodasi semua gaya belajar tersebut karena menyajikan materi dalam bentuk teks, suara, gambar, dan aktivitas interaktif. Etnomatematika memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep matematika dengan mengaitkannya pada budaya Bali yang ada di kehidupan sehari-hari yang mereka kenal dengan *jejaitan* yang ada di Bali, seperti lamak, ceper, ituk-ituk dan tamas. Media Metaritan ini dirancang agar dapat membantu peserta didik dalam memvisualisasikan konsep abstrak dengan lebih konkret karena mereka bisa menghubungkan materi yang dipelajari dengan sesuatu yang mereka lihat dan alami di lingkungan mereka.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Metaritan Berbasis Etnomatematika Muatan Matematika Materi Bangun Datar pada Peserta Didik Kelas III SD No. 1 Buduk”.

1.2 Identifikasi Masalah

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

- 1) Terdapat 28 siswa dari jumlah keseluruhan 30 siswa kelas III yang memiliki hasil belajar matematika dengan predikat “kurang” berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP dengan skala 5).
- 2) Media pembelajaran yang kurang interaktif dan bervariasi sehingga peserta didik kerap merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Guru kelas III memiliki keterbatasan dari segi waktu untuk mengembangkan media pembelajaran bangun datar muatan matematika.
- 4) Kurangnya motivasi belajar peserta didik yang disebabkan karena media yang kurang disesuaikan dengan gaya belajar masing-masing peserta didik.
- 5) Peserta didik sulit berpikir untuk lebih kritis ketika dihadapkan pada soal-soal yang perlu penalaran tinggi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini, maka dibuatlah pembatasan masalah agar permasalahan-permasalahan utama dapat dipecahkan dengan hasil yang optimal. Penelitian ini dibatasi pada permasalahan terdapat 28 siswa dari jumlah keseluruhan 30 siswa kelas III yang memiliki hasil belajar dengan rata-rata 60,17 yang dikategorikan “kurang” atau belum tuntas sesuai dengan PAP skala 5 serta BSKAP. Kemudian pemanfaatan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan interaktif untuk meningkatkan motivasi, minat, serta hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan Media Metaritan berbasis etnomatematika muatan matematika

materi bangun datar pada peserta didik kelas III SD No. 1 Buduk.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dijadikan dasar penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah hasil rancang bangun media Metaritan berbasis etnomatematika muatan matematika materi bangun datar pada peserta didik kelas III SD No. 1 Buduk?
- 2) Bagaimanakah validitas media Metaritan berbasis etnomatematika muatan matematika materi bangun datar pada peserta didik kelas III SD No. 1 Buduk?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan media Metaritan berbasis etnomatematika muatan matematika materi bangun datar pada peserta didik kelas III SD No. 1 Buduk?
- 4) Bagaimanakah efektivitas penggunaan media Metaritan berbasis etnomatematika muatan matematika materi bangun datar pada peserta didik kelas III SD No. 1 Buduk?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui hasil rancang bangun media Metaritan berbasis etnomatematika muatan matematika materi bangun datar pada peserta didik kelas III SD No. 1 Buduk.
- 2) Untuk mengetahui validitas media Metaritan berbasis etnomatematika

muatan matematika materi bangun datar pada peserta didik kelas III SD No. 1 Buduk.

- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media Metaritan berbasis etnomatematika muatan matematika materi bangun datar pada peserta didik kelas III SD No. 1 Buduk.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas media Metaritan berbasis etnomatematika muatan matematika materi bangun datar pada peserta didik kelas III SD No. 1 Buduk.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media Metaritan berbasis etnomatematika muatan matematika materi bangun datar pada peserta didik kelas III sekolah dasar. Produk pengembangan media Metaritan berbasis etnomatematika memiliki spesifikasi sebagai berikut.

- 1) Media Metaritan berbasis etnomatematika materi bangun datar persegi panjang, persegi, segitiga dan lingkaran pada muatan matematika siswa kelas III SD No. 1 Buduk dikemas agar menarik motivasi dan minat belajar siswa, sehingga nantinya hasil belajar siswa menjadi meningkat. Dalam media berisi *jejaitan* Bali yaitu lamak, ceper, ituk-ituk dan tamas.
- 2) Media Metaritan berbasis etnomatematika pada penelitian pengembangan ini mengintegrasikan berbagai elemen media seperti teks, gambar, animasi, audio, video, kuis, permainan, serta tombol navigasi interaktif ke dalam satu kesatuan. Hal ini memungkinkan terciptanya media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan.
- 3) Media Metaritan berbasis etnomatematika pada penelitian pengembangan

ini dapat digunakan melalui berbagai perangkat seperti *laptop*, komputer, dan *smartphone*, sehingga memungkinkan siswa untuk menggunakannya kapan saja dan di mana saja. Selain itu, media ini juga secara tidak langsung memperkenalkan teknologi kepada siswa serta mendorong mereka untuk belajar secara mandiri.

- 4) Media Metaritan berbasis etnomatematika pada penelitian pengembangan ini berisikan materi bangun datar yang diambil dari buku pegangan guru, buku siswa dan berbagai sumber yang relevan dengan materi bangun datar untuk siswa kelas III sekolah dasar.
- 5) Media Metaritan berbasis etnomatematika pada penelitian pengembangan ini terdapat menu utama yang terdiri dari tombol navigasi yang interaktif, petunjuk penggunaan, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, halaman refleksi dan biodata pengembang.
- 6) Media Metaritan berbasis etnomatematika ini dikembangkan dengan bantuan perangkat lunak (software), yakni: *Microsoft Word*, *PowerPoint*, *Canva*, *Zep Quiz*, *YouTube* dan *Educaplay*.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan Media Metaritan berbasis etnomatematika muatan matematika materi bangun datar pada peserta didik kelas III SD No. 1 Buduk ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan, yaitu sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan Media Metaritan ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

- 1) Media Metaritan yang dikembangkan dengan etnomatematika dalam penelitian ini mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, memfasilitasi pembelajaran mandiri, siswa dapat menggali pengetahuannya sendiri, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.
- 2) Melalui etnomatematika, Media Metaritan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan mampu menghubungkan materi tersebut dengan kearifan lokal budaya *jejaitan* Bali yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Selain itu, Media Metaritan ini juga berperan dalam memperkenalkan siswa pada perkembangan teknologi yang semakin pesat.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan Media Metaritan ini memiliki keterbatasan penelitian antara lain sebagai berikut.

- 1) Media Metaritan berbasis etnomatematika pada penelitian pengembangan ini hanya memuat materi muatan matematika yaitu bangun datar dan hanya dapat dipergunakan oleh siswa kelas III sekolah dasar.
- 2) Media Metaritan berbasis etnomatematika pada penelitian pengembangan ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas III SD No 1 Buduk, sehingga produk ini hanya dapat digunakan oleh siswa kelas III SD No 1 Buduk

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap kata-kata maupun istilah istilah yang dipergunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan definisi istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini.

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dilakukan untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk melalui tahapan-tahapan tertentu guna menghasilkan media pembelajaran yang lebih efektif dan berkualitas. Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (perancangan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (penerapan), dan (5) *Evaluation* (evaluasi).
- 2) Mengenal bangun datar dari *jejaitan* diakronimkan menjadi Media Metaritan. Metaritan merupakan sebuah nama media yang merupakan bagian dari sebuah multimedia interaktif. Penyebutan nama Metaritan ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mengingat media pembelajaran ini. Media Metaritan akan memuat materi bangun datar persegi panjang, persegi, segitiga dan lingkaran yang memadukan berbagai unsur seperti teks, gambar, video, animasi, audio serta kuis interaktif untuk menyampaikan materi yang bisa diakses pada perangkat keras *laptop*, komputer, dan sejenisnya. Keunikan dari multimedia interaktif terletak pada kemampuannya untuk melibatkan pengguna secara langsung, misalnya melalui navigasi ikon, tombol dan tautan. Dengan fitur-fitur tersebut, pengguna dapat mengontrol, memberikan masukan, serta menambahkan

elemen pada konten, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.

- 3) Etnomatematika adalah cabang ilmu yang mempelajari cara-cara masyarakat atau kelompok budaya tertentu dalam memahami, menjelaskan, dan menerapkan konsep matematika yang terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dalam konteks pembelajaran bangun datar, penggunaan etnomatematika membantu siswa untuk dapat memahami konsep bangun datar seperti persegi panjang, persegi, segitiga, dan lingkaran melalui benda-benda atau motif budaya yang akrab dengan kehidupan mereka, seperti *jejaitan* Bali Iamak, ceper, ituk-ituk dan tamas. Etnomatematika ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar karena materi terasa lebih dekat dan relevan dengan realitas siswa.
- 4) Muatan matematika merupakan cabang ilmu yang berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir manusia, khususnya dalam mengenali bentuk, susunan, besaran, serta memahami konsep-konsep yang saling berkaitan. Matematika juga dapat dipahami sebagai ilmu nyata yang memiliki peran penting dalam membantu menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, matematika perlu diperkenalkan dan diajarkan sejak jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi, agar individu dapat mengasah kemampuan berpikir secara analitis, kritis, sistematis, logis, dan kreatif.
- 5) Materi bangun datar adalah salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran matematika tingkat sekolah dasar. Bangun datar merupakan bentuk geometri dua dimensi yang dibentuk oleh ruas-ruas garis dan

memiliki panjang serta lebar, tetapi tidak memiliki tinggi atau ketebalan. Bangun datar dibatasi oleh garis lurus atau lengkung, dan setiap bangun datar memiliki ciri khas serta rumus tertentu yang berkaitan dengan keliling dan luasnya. Bangun datar meliputi persegi panjang, persegi, segitiga, dan lingkaran. Masing-masing memiliki sifat-sifat khusus, seperti jumlah sisi, panjang sisi, besar sudut, dan simetri.

