

ABSTRAK

Hariadi Rahmanto: 200101040442. *Eksplorasi Etnomatematika Pada Masjid Agung Husnul Khatimah Kotabaru*. Skripsi, Pembimbing Skripsi Dr. M. Sabirin., S.Pd., M.Si., pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin 2024.

Kata Kunci: *Etnomatematika, Masjid, Geometri*

Masjid Agung Husnul Khatimah di Kabupaten Kotabaru adalah simbol penting bagi umat Islam di wilayah tersebut, dengan desain yang kental nuansa nusantaranya. Desain unik masjid ini mencerminkan keindahan arsitektur dan menjadi jendela budaya yang kaya. Pendekatan inovatif seperti etnomatematika dapat mengintegrasikan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam masjid ke dalam pembelajaran matematika. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengeksplorasi konsep geometri yang terdapat pada Masjid Agung Husnul Khatimah Kotabaru.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif. Salah satu pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan etnografi. Subjek penelitian yaitu ketua masjid, panitia masjid dan dua orang tokoh masyarakat, sedangkan objek penelitian adalah bagian-bagian dari Masjid Agung Husnul Khatimah. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Adapun model analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis dari Miles dan Huberman yang melalui empat tahapan penelitian, yaitu pengumpulan data (*data collection*), reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/verification*). Setelah proses pengumpulan data, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, diikuti dengan pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi metode.

Hasil penelitian ini adalah baik dari struktur maupun desain Masjid Agung Husnul Khatimah Kotabaru memiliki makna filosofinya tersendiri. Selain itu, jika kita mengamati struktur maupun desain masjid ini, kita dapat menjumpai konsep geometri di dalamnya seperti garis, sudut, segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran, setengah lingkaran, trapesium, layang-layang, jajargenjang, segi banyak beraturan, balok, tabung, limas, prisma, dan refleksi, yang mana hal tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran matematika.