

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Balogo merupakan permainan tradisional masyarakat Banjar di Kalimantan Selatan yang telah ditetapkan sebagai Warisan Budaya Takbenda (WBTb) pada 4 Oktober 2017 dengan kategori tradisi dan ekspresi lisan. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan rakyat, tetapi juga menyimpan nilai historis, filosofis, serta aturan permainan yang khas. Berdasarkan hasil observasi awal dengan pihak Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Selatan didapat bahwa permainan ini masih memiliki angka partisipan yang tinggi, bahkan menjadi ajang tahunan karena banyaknya komunitas pegiat *balogo*. *Event* ini kini tidak hanya diselenggarakan di pulau Kalimantan, tetapi juga secara nasional.

Kalsel sendiri dikenal sebagai daerah dengan ragam budayanya. Data kebudayaan ini biasanya terarsip rapi di museum-museum daerah sesuai alokasi fungsinya, ada museum perjuangan, museum kerajaan, museum artefak sejarah, dan lain sebagainya, serta sebagian besar telah tercatat sebagai warisan budaya nasional. Melihat *balogo* masih menjadi salah satu kearifan lokal yang aktif digarap, maka potensi dipergunakan sebagai apersepsi pembelajaran lebih besar.

Indonesia, negara dengan cakupan wilayah yang sangat luas, tak heran jika warga negaranya juga terdiri atas berbagai ragam budaya. Berdasarkan tren data Wordlometer tahun 2025 dari divisi kependudukan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) mencatat, Indonesia masih menjadi lima besar negara dengan jumlah

penduduk terbanyak, tepatnya pada urutan keempat dengan jumlah penduduk lebih dari 285 juta jiwa. Menurut data yang dihimpun oleh Badan Pusat Statistik (BPS) melalui *Long Form* Sensus Penduduk 2020 (SP2020), Indonesia memiliki lebih dari 1.200 suku bangsa yang tersebar di seluruh penjuru tanah air.

Budaya lahir karena keberadaan manusia, manusia dibentuk sebagai makhluk yang hidupnya saling bergantung satu sama lain. Maka dari itu, manusia tidak mampu untuk memenuhi segala kebutuhannya sendiri. Keterikatan tersebut membawa manusia pada kehidupan yang kerap berkelompok, sehingga lahir aturan tentang gaya hidup manusia. Aturan ini berisi cara, kebiasaan, tata kelakuan dan adat istiadat umat manusia yang biasa disebut dengan norma.¹

Produk dari cara hidup dengan norma tersebut membentuk suatu kebiasaan berulang dan menjadi sebuah aliran kelompok masyarakat tertentu yang biasa disebut dengan budaya. Budaya adalah semua hasil karya, rasa dan cipta manusia, yaitu seluruh tatanan cara kehidupan yang kompleks, termasuk di dalamnya pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum adat dan segala kemampuan dan kebiasaan lain yang diperoleh manusia sebagai seorang anggota masyarakat.² Hampir setiap sudut di muka bumi terikat oleh adat istiadat, tak terlepas Indonesia.

Keberadaan suku bangsa itu sejalan dengan firman Allah swt. pada Qur'an surah Al-Hujurat ayat 13³ yang berbunyi.

¹ Wan Nova Listia, "Anak Sebagai Makhluk Sosial," *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas* 1, no. 1 (2015): 14–15, <https://www.neliti.com/publications/75822/>.

² Abdul Wahad Syakhrani dan Muhammad Luthfi Kamil, "Budaya dan Kebudayaan: Tinjauan dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan yang Bersifat Universal," *Cross-border* 5, no. 1 (2022): 782, <https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/view/1161>.

³ "QuranKemenagInMsWord-64-3," n.d.

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَى وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ ...

Ayat di atas menerangkan bahwa Allah swt. telah mengelompokkan manusia atas beragam suku dan bangsa sebagai identitas agar mereka dapat menjalin kekerabatan. Peradaban lalu menciptakan sejarah melalui kecenderungan yang eksplisit di mana manusia berbondong-bondong membuat sesuatu yang mereka anggap sebagai kekhasan dari kelompoknya. Tak heran jika Indonesia memiliki banyak ragam budaya, baik itu pakaian, tarian, makanan, permainan dan sebagainya. Keragaman ini masing-masing mempunyai nilai-nilainya sendiri, termasuk di dalamnya terdapat dasar matematis.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang dipelajari di sekolah.⁴ Matematika adalah salah satu pelajaran dengan konsep abstrak yang menuntut siswa untuk memecahkan masalah yang terdapat pada soal matematika, yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Pelajaran ini sering dianggap sulit karena persepsi awal siswa yang sudah mengakar secara turun temurun menganggapnya sulit dan telah menjadi *mindset* buruk.⁵

Menurut Rasyada masih banyak masyarakat yang meremehkan pentingnya ilmu matematika, terkadang di antara mereka bertanya “mengapa kita harus belajar matematika?”.⁶ Hal ini cukup memprihatinkan karena eksistensi dari matematika

⁴ Nicky Dwi Puspaningtyas, “Berpikir Lateral Siswa SD dalam Pembelajaran Matematika,” *Mathema Journal* 1, no. 1 (2019): 25, <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/jurnalmathema/article/view/351/245>.

⁵ Alifatul Aprilia dan Devi Nur Fitriana, “Mindset Awal Siswa terhadap Pembelajaran Matematika yang Sulit dan Menakutkan,” *Journal Elementary Education* 1, no. 2 (November 2022): 28, <http://pedirresearchinstitute.or.id/index.php/Pedirjournalelementaryeducation/index%0A>.

⁶ Mukhtar Rasyada, “Eksplorasi Etnomatematika pada Bangunan Masjid Jami’ Sungai Banar” (Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2025), 1-2, <http://idr.uin-antasari.ac.id/id/eprint/28609>.

seperti dipandang sebelah mata. Anggapan mereka, ilmu ini bersifat abstrak dan teoritis saja, sehingga tak begitu berarti dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hal itu, maka penelitian ini dapat menjadi salah satu jembatan eksplorasi bahwa matematika bersifat luas dan tak terbatas, sebab hampir semua aspek di alam semesta kerap berkaitan dengan konsep matematika.

Penelitian tentang etnomatematika di Indonesia sampai dengan saat ini masih berlangsung dengan afinitas yang sangat banyak. Bahasan etnomatematika di Kalsel juga sudah cukup banyak, terutama terkait arsitektur. Fokus-fokus penelitian tersebut berdasarkan beberapa skripsi yang peneliti lihat melalui situs kampus UIN Antasari Banjarmasin cenderung membahas tentang bangunan seperti masjid atau rumah adat, meskipun ada juga yang sudah mengkaji hal-hal lain seperti kue tradisional. Penelitian terkait permainan tradisional sebenarnya sudah cukup banyak di Indonesia, tapi di Kalsel sendiri penelitian ini masih cukup terbatas.

Penelitian Khairini mengkaji etnomatematika pada permainan-permainan tradisional Kalsel untuk dijadikan modul pembelajaran.⁷ Namun, fokus etnomatematika yang dibahas pada penelitian tersebut belum spesifik mengkaji masing-masing cabang permainan, pengembangan lebih ke arah modul ajar dibanding etnomatematika itu sendiri. Berdasarkan hal itu, peneliti tertarik mengeksplorasi *balogo* sebagai kajian penelitian.

Peneliti mengeksplorasi konsep-konsep matematika yang terdapat dalam permainan tradisional *balogo* serta aktivitas fundamental matematika. Konsep yang

⁷ Khairini, "Pengembangan Modul Ajar Matematika Konteks Etnomatematika Permainan Tradisional Kalimantan Selatan di SMK Negeri 1 Banjarmasin" (Universitas Lambung Mangkurat, 2023), <https://digilib.ulm.ac.id/archive/digital/detailed.php?code=27984>.

akan dikaitkan merujuk berbagai komponen matematis berupa geometri, pola, pengukuran, dan sebagainya. Adapun aktivitas fundamental terurai dari proses menghitung, mengukur, menempatkan, mendesain, bermain, dan menjelaskan. Peneliti juga menggali tentang histori dan filosofis dari permainan *balogo*.

B. Definisi Istilah

Definisi istilah dibuat untuk menjelaskan maksud dari konteks penelitian, termasuk sebagai acuan dalam membahas berbagai aspek yang akan diteliti. Berikut istilah yang dapat menjadi rujukan atau pemahaman terkait judul penelitian.

1. Eksplorasi

Menurut KBBI daring Edisi VI dari Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemendikbudristek, eksplorasi merupakan penjelajahan lapangan dengan tujuan memperoleh pengetahuan lebih banyak (tentang keadaan), terutama sumber-sumber alam yang terdapat di tempat itu, eksplorasi dapat berarti penyelidikan ataupun penjajakan. Mengeksplorasi berarti mengadakan penyelidikan (terutama mengenai sumber alam yang terdapat di suatu tempat). Eksplorasi merupakan salah satu jenis penelitian berdasarkan tujuan yang menggali, menciptakan, atau mengidentifikasi topik penelitian baru agar dapat digunakan dalam studi lanjutan.⁸ Eksplorasi pada penelitian ini bermaksud untuk memperoleh pengetahuan tentang permainan tradisional *balogo* terkait sejarah, filosofi, termasuk menemukan unsur matematika berupa aktivitas fundamental dan konsep matematika di dalamnya.

⁸ Rizki NurIslaminingsih, *Konsep Dasar Riset Kualitatif* (Sleman, Yogyakarta: CV. Intishar Publishing, 2024), 52, <https://www.researchgate.net/publication/379155310>.

2. Etnomatematika

Etnomatematika adalah matematika dalam suatu budaya. Budaya yang dimaksud ialah berbagai perilaku kelompok masyarakat di lingkungannya.⁹ Etnomatematika merupakan disiplin ilmu yang mengintegrasikan praktik matematika dengan nilai-nilai budaya dan tradisi masyarakat setempat. Proses integrasi tersebut berperan sebagai penghubung antara pengetahuan tradisional dengan perkembangan zaman.¹⁰ Etnomatematika pada penelitian ini ialah mengeksplorasi konsep-konsep matematika yang ada pada permainan tradisional *balogo* termasuk aktivitas fundamental matematika di dalamnya.

3. Permainan Tradisional *Balogo*

Ismail (2006:105, dalam Hasanah dan Pratiwi) menyampaikan bahwa, permainan tradisional *balogo* adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang secara hakikat adalah warisan dari leluhur.¹¹ Permainan *balogo* diambil dari kata dasar “logo” dan bertambah awalan “ba” dalam Bahasa Banjar yang berarti permainan yang mempergunakan alat logo.¹² *Balogo* dalam hal ini merupakan subjek yang akan diteliti. Bedanya Berbagai informasi yang berhubungan dengan permainan tradisional *balogo* dapat menjadi sumber tambahan hasil penelitian.

⁹ Sarwoedi et al., “Efektifitas Etnomatematika dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa,” *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 03, no. 02 (2018): 171, <https://doi.org/10.33369/jpmr.v3i2.7521>.

¹⁰ Torang Siregar, *Etnomatematika*, ed. oleh Senja Putri Merona (Kediri: CV. Cakrawala Satria Mandiri, 2025), 1-5.

¹¹ Noor Izatil Hasanah dan Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional* (Sleman Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017), 36.

¹² Syamsiar Seman, *Permainan Tradisional Orang Banjar: 35 Permainan Rakyat yang Sudah Langka* (Banjarmasin: Yayasan Pendidikan Nusantara Banjarmasin, 2002), 58.

C. Fokus Penelitian

Eksplorasi mendalam merupakan bagian penting dari penelitian ini, maka karena menjadi proses yang nantinya sangat mempengaruhi hasil, perlu adanya fokus eksplorasi agar penelitian lebih terarah, berikut beberapa pertanyaan utama pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana sejarah dan filosofi nilai dari permainan tradisional *balogo*?
2. Apa saja aktivitas fundamental matematika yang terdapat pada permainan tradisional *balogo*?
3. Apa saja konsep matematika yang terdapat pada permainan tradisional *balogo*?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian tersebut maka dapat disusun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui sejarah dan filosofi nilai permainan tradisional *Balogo*.
2. Mengetahui berbagai aktivitas fundamental matematika yang terdapat dalam permainan tradisional *Balogo*.
3. Mengetahui konsep-konsep matematika yang terdapat pada permainan tradisional *Balogo*.

E. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat dari Segi Teoritis

Secara teoritis penelitian ini hendaknya dapat menjadi suatu literatur berkenaan dengan studi etnomatematika, sehingga bermanfaat sebagai sumber pengetahuan, khususnya dalam konteks permainan rakyat. Hasil penelitian ini

diharapkan dapat memperkaya wawasan peneliti dan para pembaca tentang sejarah, filosofi nilai hingga konsep matematika yang terdapat pada permainan tradisional *Balogo*. Manfaat lain juga harapannya penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi atau rujukan penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan implikasi matematika pada permainan tradisional (kearifan lokal).

2. Manfaat dari Segi Praktis

Secara praktis pula manfaatnya yaitu:

a. Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang sejarah dan nilai-nilai positif dari permainan tradisional *Balogo*, di sisi lain dapat menjadi pengingat juga bahwa konsep matematika senantiasa ada dalam kehidupan masyarakat. Masyarakat harapannya dapat mengamati bahwa matematika ternyata sangat penting karena tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan sehari-hari, terutama hal-hal di sekitar mereka.

b. Bagi Guru

Bagi guru penelitian ini dapat dijadikan salah satu apersepsi media pembelajaran. Guru dapat menggunakan *balogo* dalam praktik bermain sambil memberi penjelasan bahwa terdapat konsep matematika dalam permainan *balogo*. Peran guru dalam melakukan pendekatan kepada siswa sangat penting, sehingga guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam mengimplementasikan konsep nyata matematika yang ada di kehidupan sehari-hari. Salah satu hal itu dapat dilakukan melalui permainan *balogo* yang digali unsur matematikanya,

c. Bagi Siswa

Menjadikan permainan tradisional sebagai alat bantu pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar matematika. Kecenderungan akan ruang yang kaku dan hampa kerap membuat siswa bosan, maka ruang yang lebih terbuka dan interaktif semoga dapat menjadi penawar. Siswa juga kembali diingatkan tentang keberadaan permainan tradisional sebagai kearifan lokal, sehingga kecintaan mereka juga ditumbuhkan kepada kebudayaan-kebudayaan lokal melalui pendekatan semacam ini.

d. Bagi Peneliti

Melalui proses penelitian, peneliti menemukan berbagai pemahaman-pemahaman baru yang belum pernah diketahui sebelumnya. Hal tersebut mulai dari sudut pandang sejarah yang berbeda-beda, praktik pelaksanaan, dan lain sebagainya. Peneliti mendapat berbagai pengetahuan dan wawasan yang luas saat berkelana mencari informasi tentang permainan tradisional *balogo*.

e. Bagi Peneliti Lain

Hasil akhir dari penelitian ini bermanfaat bagi peneliti lain sebagai kajian literatur. Informan yang menjadi informan penelitian pun nantinya akan mereka cari karena tentu wawasan para informan tidak sebatas pada permainan tradisional *balogo* saja, melainkan pada banyak kebudayaan yang ada di Kalimantan Selatan.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini sangat membantu proses penelitian, karena memberikan peneliti terkait konsep penelitian. Melalui

penelitian terdahulu, peneliti mendapatkan berbagai sumber informasi baik itu dalam hal teori atau hasil akhir penelitian. Berikut penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian ini beserta kesamaan dan perbedaannya.

1. Penelitian Mukhtar Rasyada mengungkap bahwa Masjid Jami' Sungai Banar memuat beragam konsep matematika, seperti bentuk geometri, transformasi, trigonometri, hingga integral. Sejarah pendirian dan nilai-nilai filosofis Islam yang terkandung di dalamnya mencerminkan keterkaitan erat antara budaya, agama, dan ilmu pengetahuan. Penelitian ini sama-sama mengeksplorasi sejarah, nilai filosofis, dan konsep etnomatematika yang terdapat dalam subjek yang diamati, tapi peneliti menambahkan eksplorasi pada aktivitas fundamental matematika di dalamnya. Perbedaan juga terdapat pada subjek yang diteliti, jika Rasyada mengeksplorasi Masjid Jami' Sungai Banar dalam penelitiannya, maka peneliti menjadikan Permainan Tradisional Kalimantan Selatan *Balogo* sebagai subjek penelitian.¹³
2. Penelitian Renza Puspitasari (2022) mengungkap bahwa terdapat enam aktivitas fundamental matematika meliputi *counting*, *measuring*, *locating*, *designing*, *playing* dan *explaining* dalam Permainan Tradisional Damdas serta sepuluh konsep matematika meliputi bilangan, jarak, garis dan sudut, segitiga, segiempat, teorema pythagoras, peluang, refleksi, kesebangunan dan kekongruenan, dan kombinatorik. Penelitian ini sama-sama mengeksplorasi etnomatematika dalam permainan tradisional *balogo* seperti aktivitas fundamental dan konsep matematika di dalamnya. Perbedaan terdapat pada

¹³ Rasyada, "Eksplorasi Etnomatematika pada Bangunan Masjid Jami' Sungai Banar."

subjek yang diteliti di mana penelitian tersebut meneliti permainan damdas, sedangkan peneliti meneliti permainan *balogo*. Peneliti juga menambahkan eksplorasi sejarah dan nilai filosofi, sedangkan penelitian tersebut tidak.¹⁴

3. Penelitian Cici Surmiyanti, Mutia, dan Syarifah Nurhaliza menyimpulkan bahwa Permainan Tradisional engklek di Kalimantan Barat mengandung berbagai konsep matematika, baik dari alat dan arena bermain seperti bangun datar, bangun ruang, pengenalan angka, dan perkalian bilangan bulat, termasuk aturan dan tahapan dari permainan yang mencakup aktivitas membilang, mengukur, serta mengoperasikan bilangan. Konsep matematika yang teridentifikasi meliputi bilangan bulat, jarak, peluang, himpunan, dan pengukuran. Penelitian tersebut sama-sama bersubjek pada permainan tradisional, tetapi jika penelitian tersebut membahas permainan engklek, maka peneliti bersubjek pada permainan tradisional *balogo*. Perbedaan juga terdapat pada aspek yang diteliti, karena penelitian oleh Surmiyanti, dkk. hanya berfokus pada aspek etnomatematika, sedangkan peneliti cenderung lebih dalam dengan menyelidiki sejarah, serta nilai filosofi dari permainan tradisional *balogo*.¹⁵
4. Penelitian Hayati, H., Fajriah, N., & Kamaliyah menyampaikan bahwa LKPD menggunakan pendekatan Permainan Tradisional Batewah pada materi Teorema Phytagoras dinilai valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang

¹⁴ Renza Puspitasari, "Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Damdas," *Institut Agama Islam Negeri Kerinci* (Institut Agama Islam Negeri Kerinci, 2022), https://repository.iainkerinci.ac.id/system/files/2025-08/Skripsi_lengkap_edited_fix_2.pdf.

¹⁵ Cici Surmiyanti, Mutia, dan Syarifah Nurhaliza, "Etnomatematika dalam Budaya Berdompu pada Permainan Tradisional Engklek di Kalimantan Barat," *Juwara Jurnal Wawasan dan Aksara* 1, no. 1 (25 Mei 2021): 47–57, <https://doi.org/10.58740/juwara.v1i1.9>.

diteliti, karena sama-sama bersubjek pada permainan tradisional, tetapi jika peneliti menjadikan permainan *balogo* sebagai subjek, penelitian tersebut bersubjek pada permainan *batewah*. Perbedaan juga terdapat pada metode penelitian di mana Hayati, dkk. menggunakan pendekatan gabungan kualitatif dan kuantitatif, sedangkan peneliti hanya kualitatif saja. Oleh karena itu, penelitian Hayati, dkk. dapat menghasilkan alat bantu pembelajaran berupa LKPD, sedangkan peneliti tidak.¹⁶

5. Penelitian Nurzahro Tusolihah memaparkan bahwa terdapat nilai budaya dalam permainan tradisional *congklak* berupa kejujuran (sportif), ketelitian, kesabaran, dan saling berbagi, kemudian terdapat konsep matematika, yaitu aritmetika, geometri, graf, dan peluang. Penelitian ini sama-sama mengkaji permainan tradisional sebagai subjek penelitian, tapi peneliti menjadikan permainan tradisional *balogo* sebagai subjek, sedangkan penelitian ini menjadikan permainan tradisional *congklak* sebagai subjek. Penelitian ini juga sama-sama mengkaji sejarah dan nilai filosofi subjek yang diteliti (bahasa dalam penelitian tersebut nilai budaya) dan konsep matematika, tapi peneliti menambahkan eksplorasi pada aktivitas fundamental matematika dari subjek, sedangkan penelitian ini tidak, tetapi terdapat peran permainan tersebut dalam proses pembelajaran.¹⁷

¹⁶ Hafidzna Hayati, Noor Fajriah, dan Kamaliyah, “Pengembangan LKPD Bernuansa Etnomatematika Permainan Tradisional *Batewah* pada Materi Teorema Pythagoras,” *Jurmadikta* 4, no. 3 (2024): 26–38, <https://doi.org/10.20527/jurmadikta.v4i3.2504>.

¹⁷ Nurzahro Tusolihah, “Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional *Congklak*” (Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon, 2021), <http://repository.syekhnurjati.ac.id/id/eprint/8904>.

6. Penelitian Dini Wulandari menghasilkan analisis upaya pengenalan nilai-nilai kearifan lokal pada permainan Tradisional *balogo* seperti sejarah, aturan bermain, dan nilai-nilai lokal tentang identitas budaya, tradisi, dan filosofi melalui agenda festival budaya. Penelitian tersebut sama-sama bersubjek pada permainan tradisional *balogo*, tapi fokus penelitiannya hanya pada identifikasi pengenalan permainan, sedangkan peneliti mendalami permainan *balogo* sebagai unsur matematika dalam budaya. Perbedaannya terdapat pada proses eksplorasi etnomatematika pada penelitian yang akan diteliti.¹⁸

G. Sistematika Penelitian

Penelitian ini terdiri atas lima bab, dengan masing-masing bab terdapat subbab yang diuraikan sesuai komponennya. Berikut sistematika penulisan penelitian untuk memudahkan pemahaman terkait isi skripsi ini, yaitu:

1. Halaman awal memuat cover, pernyataan keaslian tulisan, bukti bebas plagiasi, lembar persetujuan penelitian, lembar pengesahan, abstrak, kata pengantar, transliterasi, daftar isi, tabel, gambar, dan lampiran.
2. BAB I (Pendahuluan) memuat beberapa sub-bab yaitu konteks penelitian, definisi istilah, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penelitian. Bagian signifikansi penelitian terdapat anak sub-bab berupa manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

¹⁸ Dini Wulandari, "Upaya Mengenalkan Nilai-nilai Kearifan Lokal melalui Permainan Tradisional *Balogo* Kalimantan," *Early Childhood Journal* 4, no. 2 (2025): 85–95, <https://doi.org/10.30872/ecj.v4i2.4823>.

3. BAB II (Kajian Teori dan Kerangka Pikir) berisi sub-bab kajian teori yang secara garis besar menggambarkan definisi-definisi untuk dapat dibandingkan dengan hasil penelitian. Bab ini juga berisi sub-bab kerangka pikir yang menjadi landasan konsep penelitian.
4. BAB III (Metode Penelitian) menjabarkan sub-bab terkait dengan jenis dan pendekatan penelitian yang digunakan, *setting* penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan, teknik analisis, serta teknik keabsahan data. Bab ini menggambarkan bagaimana peneliti melakukan penelitian, mulai dari memperoleh data, menyusun sampai dengan menyimpulkan secara menyeluruh menurut data dan sumber data.
5. BAB IV (Hasil Penelitian dan Pembahasan) berisi bagaimana seluruh informasi dapat disajikan oleh peneliti secara lugas dan jelas. Bagian ini membahas segala hal yang didapatkan selama penelitian, terutama fokus penelitian ini yang membahas terkait etnomatematika. Uraian hasil disajikan secara lengkap dan mendalam melalui sub-bab hasil penelitian dan pembahasan.
6. BAB V (Penutup) memuat sub-bab simpulan yang berisi jawaban-jawaban pada fokus penelitian, termasuk di dalamnya terdapat sub-bab saran atas proses penelitian yang telah dilalui dengan harapan dapat menjadi masukan untuk penelitian lain ke depannya atau terhadap aspek yang diteliti.
7. Halaman akhir berisi daftar pustaka yang memuat segala sumber rujukan dari penelitian, lalu dilanjutkan dengan masing-masing halaman memberi lampiran-lampiran pendukung bukti penelitian.