

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia memang terkenal akan banyaknya pulau, suku, ras, agama dan budaya, bukan hanya 1 melainkan terdapat 17.380 pulau dari Sabang sampai Marauke.¹ Indonesia terdiri dari 38 provinsi yang didalamnya terdapat lebih dari 740 suku bangsa/etnis. Tentunya bahasa yang digunakan di setiap daerah berbeda-beda, serta budaya yang ada pada masing-masing daerah juga beragam. Hal ini serupa dengan Firman Allah dalam Surah Al-Hujarat ayat 13, yang menjelaskan bahwa manusia diciptakan dengan perbedaan jenis kelamin, suku, bangsa dan warna kulit, untuk saling mengenal.² Bunyi Q.S Al- Hujarat ayat 13 adalah sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ³(١٣)

Artinya: *Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal.*

¹ Badan Informasi Geospasial, *Gazeter Republik Indonesia Unsur Rupabumi Pulau*, vol.3 (Cibinong : Badan Informasi Geospasial, 2024), <https://sipulau.big.go.id>

² Azmiatul Abadiyah, “Kedudukan Manusia dalam Sudut Pandang Al-Qur’an Surah Al-Hujarat Ayat 13 (Studi Komparatif Tafsir Al-Misbah dan Ibnu Katsir)” (Skripsi, IAIN Jember, Jember, 2021). <https://digilib.uinkhas.ac.id/>

³ “Q.S. Al-Hujarat/49 : 13,” Qur’an Kemenag, 2024, <https://qurankemenag.go.id>.

Tentunya pada hal ini juga memuat banyaknya masyarakat di Indonesia. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia di tahun 2024 menyebutkan ada sebanyak 281.477.564 jiwa.⁴ Dengan populasi masyarakat paling banyak berada di pulau Jawa, tepatnya pada Provinsi Jawa Barat. Padatnya penduduk pada suatu wilayah tentu juga bisa memberikan efek negatif serta positif bagi warga, salah satu efek positifnya ialah pesatnya pertumbuhan ekonomi, serta tenaga kerja yang melimpah. Namun, dibalik itu tentu juga terdapat dampak negatif dari banyaknya suatu penduduk diantaranya persaingan antar lapangan kerja yang tidak merata, sehingga hal ini membuat sebagian masyarakat melakukan transmigrasi ke daerah tempat tinggal yang baru.

Transmigrasi merupakan program yang dilakukan oleh pemerintah dengan adanya perpindahan masyarakat dari daerah padat penduduk ke daerah minim penduduk.⁵ Tujuan utama dalam transmigrasi ini ialah menciptakan pemerataan kependudukan di Indonesia ke daerah yang sedikit penduduk, adapun juga sebagai peningkatan sektor ekonomi serta peningkatan pemanfaatan sumber daya alam di daerah yang kurang penduduk. Serta tujuan dari kegiatan transmigrasi ini ialah penyatuan keberagaman budaya dan identitas dari masing-masing penduduk.

Provinsi Kalimantan Selatan salah satu wilayah yang menerima transmigran. Apabila ditinjau menurut data dari Badan Pusat Statistik Provinsi Kalimantan Selatan, disebutkan pada wilayah kota Banjarmasin di tahun 2020 ada

⁴ Badan Pusat Statistika, “Jumlah Penduduk Pertengahan Tahun (Ribu Jiwa), 2022-2024,” 2024, <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTk3NSMy/jumlah-penduduk-pertengahan-tahun--ribu-jiwa-.html>.

⁵ Wika Hardika L., Ria Yunita L., dan Haryono, “Transmigrasi dan Pembangunan di Indonesia (Studi Deskriptif Sosiologi Kependudukan dan Pembangunan)”, *Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika* 4, no.1 (2018), h.27-30

sebanyak 27.612 warga migran asal dari Jawa Timur, dan sebanyak 13.587 warga migran asal Kalimantan Tengah yang transmigrasi seumur hidup ke kota Banjarmasin. Bukan hanya di Kota Banjarmasin, wilayah Kabupaten Barito Kuala juga menjadi tempat untuk transmigrasi, berdasarkan data yang ada terdapat 10.902 warga asal Kalimantan Tengah yang melakukan transmigrasi, selain itu, 8.605 warga asal Jawa Timur, 6.343 warga asal Jawa Tengah, 1.924 warga asal Jawa Barat, dan 912 warga asal D.I Yogyakarta yang melakukan transmigrasi.⁶ Berdasarkan data tersebut diakumulasikan bahwa asal transmigran rata-rata berasal dari luar pulau Kalimantan.

Warga migran yang berasal dari luar pulau Kalimantan berupaya tetap melestarikan budaya dari daerah asal mereka, salah satu contoh kebudayaan yang dibawa oleh warga migran yang berasal dari suku Jawa yaitu kesenian kuda lumping yang berada di desa Danda Jaya. Pada zaman dahulu kuda lumping ditampilkan dan merupakan bagian dari ritual tolak bala dan juga sebagai alat interaksi spritual dengan hal ghaib dan juga dengan para leluhur. Namun pada zaman modern sekarang ini jaranan biasa di tampilkan dalam acara-acara hiburan, peringatan hari besar atau bahkan pada *event-event modern*.⁷

Dalam UUD 1945 Pasal 32 ayat 1 yang isinya berbunyi “Negara memajukan kebudayaan nasional Indonesia di tengah perbedaan dunia dengan menjamin

⁶ Badan Pusat Statistik Provinsi Kalimantan Selatan, “Statistik Migrasi Provinsi Kalimantan Selatan Hasil Long Form Sensus Penduduk 2020,” 2023, <https://kalsel.bps.go.id/id/publication/2023/07/14/1b87faf44f46ab63da9e262f/statistik-migrasi-provinsi-kalimantan-selatan-hasil-long-form-sensus-penduduk-2020.html>.

⁷ Moh. Ashfihani Al-Khudri, “Islam Dalam Kesenian Jaranan Di Era Digital: Perkembangan Dan Tantangan”, *Prosiding Konferensi Nasional Mahasiswa Sejarah Peradaban Islam (KONMASPI)* 1, (2024), h.529. <https://proceedings.uinsa.ac.id/indeks.php/konmaspi>

kebebasan masyarakat dalam memelihara dan mengembangkan nilai-nilai budayanya”.⁸ Menurut Edward B.Taylor pada tahun 1871, kebudayaan adalah segala sesuatu yang saling terhubung satu sama lain yang didapatkan manusia sebagai bagian dari masyarakat meliputi pengetahuan, keyakinan, seni, hukum, moral, tradisi, dan kemampuan.⁹ Dengan demikian dapat dilihat bahwa kebudayaan hanya dapat dipelihara dan dikembangkan dengan adanya pengetahuan yang didapat dari pendidikan. Sedangkan pendidikan akan lebih bernilai jika dibarengi dengan budaya, karena budaya adalah jati diri dari sebuah daerah bahkan negara. Sehingga kebudayaan dan pendidikan adalah hal yang tidak bisa dipisahkan, semakin maju sebuah pendidikan disuatu negara maka kebudayaannya juga pasti ikut maju, dan sebaliknya.

Salah satu pendidikan yang di ajarkan di sekolah adalah pendidikan matematika. Matematika adalah ilmu yang bersifat universal, artinya ilmu ini memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia sehari-hari dan dapat digunakan dalam macam-macam bidang ilmu untuk meningkatkan pengetahuan manusia.¹⁰ Dari pengertian di atas dapat dikatakan bahwa matematika adalah ilmu yang sangat penting untuk dipelajari. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak luput dari peran matematika di dalamnya. Matematika dibutuhkan untuk kebutuhan praktis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

⁸ Erman Syarif, “Pemuatan dan Pemajuan Kebudayaan Lampung Berdasarkan Pancasila dan Globalisasi (Studi Peraturan Daerah Provinsi Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Pemeliharaan Kebudayaan Lampung)”, *Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum (JDIH)*, (2022) <https://jdih.lampungprov.go.id>.

⁹ Tilaar, *Pendidikan Kebudayaan dan Masyarakat Madani Indonesia* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), h.39

¹⁰ Diah Tri M.U. dan Budiyono, “Eksplorasi Konsep Matematika Sekolah Dasar pada Kesenian Jaranan di Kota Kediri”, *JPGSD* 12, no.3 (2024), h.327-328

Misalnya, dapat menghitung isi dan berat, dapat mengumpulkan, mengolah, menyajikan dan menafsirkan data. Hal ini menjadi tantangan bagi para pengajar untuk memberi pemahaman lebih terhadap pembelajaran matematika sekolah agar para siswa dapat menerapkan apa yang telah diajarkan di sekolah kedalam kehidupan sehari-hari.

Dalam proses penyampaian materi matematika, seorang pendidik tentunya memerlukan media pembelajaran. Dalam kenyataannya guru sering kali memakai metode ceramah dan penggunaan papan tulis yang hanya menyalin materi dari buku dalam proses pembelajaran matematika. Akibatnya proses pembelajaran matematika yang dilakukan cenderung terlalu kering, teoritis, kurang kontekstual dan bersifat semu sehingga membuat siswa bosan dan jenuh.¹¹ Pembelajaran pun kurang bervariasi, sehingga mempengaruhi minat siswa untuk mempelajari matematika lebih lanjut dan siswa sering menganggap pelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit dipahami.

Hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menempatkan Indonesia pada peringkat ke-70 dari 81 negara peserta, dengan rata-rata skor matematika sebesar 366, jauh di bawah rata-rata negara *OECD* sebesar 472.¹² Hasil survei tersebut juga menunjukkan bahwa capaian siswa Indonesia pada *domain space and shape* (geometri dan pengukuran) serta pada kemampuan mengenali pola bilangan justru berada pada capaian yang lebih rendah

¹¹ Dewi Anita, “(Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 2 Margototo)” (Skripsi, IAIN Metro, Lampung, 2024), h.3.

¹² OECD, “PISA 2022 Results: The State of Learning and Equity in Education”, Paris: OECD Publishing, 2023.

dibandingkan *domain* matematika lainnya. Rendahnya kemampuan siswa dalam memahami bentuk geometri, hubungan antar bangun, serta pola bilangan mengindikasikan bahwa pembelajaran matematika di kelas belum memberikan pengalaman konkret yang cukup untuk membangun kemampuan berpikir spasial dan numerik siswa. Padahal, kedua kemampuan tersebut sesungguhnya dapat dibangun melalui pengamatan terhadap objek-objek nyata di lingkungan siswa, termasuk objek-objek budaya yang memuat unsur geometris dan pola bilangan di dalamnya. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di Indonesia masih belum mampu menjembatani antara konsep abstrak dengan pengalaman nyata siswa. Salah satu penyebab mendasarnya adalah pembelajaran yang terlalu bersifat tekstual dan terlepas dari konteks budaya lokal siswa.

Oleh sebab itu pembelajaran matematika sangat perlu memberikan muatan atau menjembatani antara matematika dalam dunia sehari-hari yang berbasis pada budaya lokal dengan matematika sekolah. Integrasi etnomatematika dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa karena materi yang diajarkan menjadi lebih bermakna dan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.¹³ Kesenian kuda lumping “Jaranan Butho” yang berkembang di Desa Danda Jaya menyimpan kekayaan prinsip matematis yang belum pernah dieksplorasi secara ilmiah. Prinsip matematis ini menjadikan kesenian kuda lumping “Jaranan Butho” sangat potensial sebagai sumber belajar matematika kontekstual, khususnya pada materi geometri bangun datar, bangun ruang, geometri

¹³ Joko Soebagyo, Rohim Andriono, Muhammad Razfy, dan Muhamad Arjun, “Analisis Peran Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika,” ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika 4, no. 2 (2021): 185.

transformasi, pola bilangan, dan pengukuran yang termuat dalam kurikulum jenjang SD hingga SMA.

Etnomatematika tersusun dari tiga suku kata “*ethnomathematic*”, yang mana “*ethno*” berarti budaya, “*mathema*” yang berarti pekerjaan matematika, dan “*tich*” mengacu pada teknik dan seni.¹⁴ Sehingga dapat dikatakan bahwa etnomatematika merupakan penghubung antara matematika dan budaya.¹⁵ Penerapan etnomatematika ini sudah tidak asing lagi bagi kalangan siswa dan guru. Etnomatematika adalah penerapan konsep matematika melalui keberagaman budaya. Penerapan etnomatematika dinilai lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran matematika pada umumnya, sebab dengan menghubungkan budaya yang terdapat dalam wilayah setempat dan juga kegiatan atau kebiasaan sehari-hari warga akan menjadikan siswa lebih memahami pembelajaran matematika, serta memberikan gambaran baru dan juga hal baru dalam pembelajaran matematika.

Meskipun beberapa penelitian terdahulu telah mengkaji etnomatematika pada berbagai kesenian kuda lumping di Indonesia, namun hingga saat ini belum ada penelitian yang secara spesifik mengeksplorasi kesenian kuda lumping “Jaranan Butho” di Desa Danda Jaya dari perspektif etnomatematika secara menyeluruh. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini hadir untuk mengisi celah

¹⁴ Andi Saparuddin Nur, YL Sukestiyarno, dan Iwan Junaedi, "Etnomatematika dalam Perspektif Problematika Pembelajaran Matematika: Tantangan pada Siswa Indigenous", *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana, Semarang: UNNES* 2, no.1 (2019), h.90–96.

¹⁵ Georgius Rocki Agsi dan Yakobus Dwi Wahyuono, “Kajian Etnomatematika : Studi Kasus Penggunaan Bahasa Lokal untuk Penyajian Permasalahan Matematika”, *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 7, no.1 (2016), h.45.

ilmiah yang ada dengan mengeksplorasi secara mendalam etnomatematika pada kesenian kuda lumping “Jaranan Butho”.

Hal inilah yang diangkat oleh peneliti untuk penelitian lebih lanjut dan mengangkat sebuah penelitian yang berjudul “Eksplorasi Etnomatematika pada Kesenian Kuda Lumpung di Desa Danda Jaya Kecamatan Rantau Badauh Kabupaten Barito Kuala Kalimantan Selatan Tahun 2025”.

B. Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman pada judul penelitian, maka peneliti memaparkan beberapa istilah atau kata kunci yang terdapat pada judul, yaitu:

1. Eksplorasi

Eksplorasi merupakan kegiatan teknis ilmiah untuk mencari hal baru dan pengalaman baru dalam keadaan yang baru dari suatu tempat, wilayah, kondisi, atau ruang yang belum pernah diketahui keberadaannya.¹⁶ Dalam penelitian ini, peneliti akan mengeksplorasi salah satu bentuk budaya tradisional, yaitu kesenian kuda lumping di desa Danda jaya yang merupakan daerah transmigrasi dan akan dihubungkan dengan konsep pembelajaran matematika berbasis etnomatematika.

¹⁶ Muhammad Amin Paris dan Said Salman Wahyuda, “Eksplorasi Etnomatematika Pada Rumah Adat Bumbungan Tinggi”, *JPM UIN Antasari* 09, no.2 (2022), h.90.

2. Etnomatematika

Etnomatematika yaitu kajian matematika berupa wujud kebudayaan pada masyarakat tertentu. Etnomatematika didasari oleh budaya pada aktivitas suatu kelompok masyarakat dan diterapkan dalam pembelajaran matematika sehingga pembelajaran tidak hanya tekstual tetapi juga kontekstual.¹⁷ Etnomatematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah konsep matematika khususnya pada geometri bangun datar, pola bilangan, dan pengukuran dalam kesenian kuda lumping di desa Danda Jaya yang digunakan sebagai media pembelajaran matematika.

3. Kesenian

Kesenian merupakan salah satu identitas negara, yang mana sangat penting bagi kehidupan bermasyarakat dan juga kebudayaan, didalamnya memuat kreativitas dan karakteristik yang berbeda-beda.¹⁸ Kesenian yang ada di Indonesia sangat banyak, salah satunya kesenian tari. Seni tari merupakan bentuk sejarah, pemikiran, bahkan peristiwa dimasa lalu yang dituangkan dalam sebuah gerakan yang diiringi musik.¹⁹ Setiap daerah memiliki tari tradisional masing-masing, seperti tari saman yang berasal dari Sumatera, tari

¹⁷ Joko Soebagyo, Rohim Andriono, Muhammad Razfy, dan Muhamad Arjun, "Analisis Peran Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika", *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 4, no.2 (2021), h.185.

¹⁸ Alfa S., Salsa Aliya N., "Kesenian Sebagai Cermin Identitas Budaya", *Tanda: Jurnal Kajian Budaya, Bahasa dan Sastra* 2, no.4 (2022), h.21-23.

¹⁹ Sri Wahyuni, Farida Mayar, Desyandri, "Pembelajaran Seni Tari Tradisional dalam Membentuk Karakter Siswa di Kelas 5 Sekolah Dasar", *Didaktif: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9, no.2 (2023), h.1813-1826.

sajojo berasal dari Papua, tari kuda lumping yang berasal dari Jawa, dan lain sebagainya.

4. Kuda Lumping

Kuda lumping merupakan kesenian tari tradisional yang memiliki ciri khas berupa kuda tiruan. Tarian kuda lumping merupakan salah satu kesenian dari pulau Jawa, yang mana menggambarkan kesatria yang sedang perang melawan musuh, dan kuda sebagai kendaraan dalam perang.²⁰ Kesenian kuda lumping memiliki nama lain seperti kuda kepang, jaranan, jathian dan ebeg, tergantung dari daerah mana asal kuda lumping tersebut. Namun nama yang berbeda tersebut memiliki makna dan tujuan yang sama, dan pastinya memuat ciri khas masing-masing.

C. Fokus penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apa saja aktivitas fundamental matematis pada kesenian kuda lumping di desa Danda Jaya Kecamatan Rantau Badauh Kabupaten Barito Kuala Kalimantan Selatan?
2. Konsep matematika apa saja yang terkandung dalam unsur-unsur kesenian kuda lumping di desa Danda Jaya Kecamatan Rantau Badauh Kabupaten Barito Kuala Kalimantan Selatan?

²⁰ Kuswadi dan Saepul Maulana, "Kesenian Kuda Lumping Di Desa Banjaranyar Kecamatan Banjar Sari Kabupaten Ciamis", *Jurnal Artefak* 2, no.1 (2014), h.88-89.

D. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan aktivitas fundamental matematis yang ada dalam kesenian kuda lumping di desa Danda Jaya Kecamatan Rantau Badauh Kabupaten Barito Kuala Kalimantan Selatan.
2. Mendeskripsikan konsep matematika yang terdapat pada kesenian kuda lumping di desa Danda Jaya Kecamatan Rantau Badauh Kabupaten Barito Kuala Kalimantan Selatan.

E. Signifikasi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan keguruan, khususnya pada bidang pendidikan matematika yang mengaitkan etnomatematika dalam proses pembelajarannya, dan menjadi salah satu bukti bahwa matematika juga bisa dikaitkan dengan budaya, serta dapat mengembangkan minat generasi muda terhadap kesenian kuda lumping, sehingga dapat terus dilestarikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini berguna untuk menambah wawasan dan pengetahuan, juga keterampilan terkait penelitian serupa, serta dapat menjadi bahan pengembangan modul atau media pembelajaran matematika berbasis kuda lumping.

- b. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan oleh guru untuk membuat soal cerita yang relevan dengan lingkungan sekitar serta dapat dijadikan salah satu ide bahan ajar yaitu dengan membawa objek nyata (seperti kuda kepang) ke dalam kelas sebagai alat peraga.
- c. Bagi pelestari budaya dan seniman, penelitian ini dapat menjadi literatur bagi organisasi seni di desa Danda Jaya untuk memperkenalkan sisi lain dari kuda lumping kepada generasi muda agar mereka lebih tertarik melestarikannya.
- d. Bagi pemerintah desa, hasil penelitian ini dapat menjadi dokumen pendukung bahwa desa Danda Jaya memiliki kearifan lokal yang unik dan dapat diangkat dalam program desa wisata atau desa budaya.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebagai bahan perbandingan, acuan, dan untuk menghindari adanya gagasan bahwa penelitian ini serupa, peneliti menyampaikan temuan penelitian sebelumnya sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan Linda Indiyarti Putri pada tahun 2017 dengan judul “Eksplorasi Etnomatematika Kesenian Rebana Sebagai Sumber Belajar Matematika Pada Jenjang MI”. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya konsep matematika pada kesenian rebana. Konsep matematika dalam kesenian rebana terdapat pada bentuk rebana dan cara memainkan rebana. Bentuk rebana yang menerapkan konsep bangun datar dan bangun ruang. Cara memainkan rebana

yang menerapkan konsep pola hitungan, yaitu perkalian/kelipatan serta penjumlahan dan pengurangan.²¹

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Nisvi Laelatul Mahabab pada tahun 2022 yang mengangkat judul “Eksplorasi Etnomatematika pada Kesenian Ebeg Cipto Tarunggo Karyo dalam Geometri”. Penelitian ini meneliti tentang kesenian ebeg yang berada di Banyumas. Dari kesenian ebeg tersebut didapatkan konsep-konsep geometri seperti bangun datar, bangun ruang, transformasi, serta garis dan sudut yang dapat diterapkan dalam pembelajaran dikelas. aktivitas yang ada dalam kesenian ebeg yang dapat di kaitkan dengan pembelajaran matematika adalah aktivitas mengukur, mendesain dan juga aktivitas bermain.²²

Ketiga, penelitiapn yang dilakukan oleh Stevani Erlita fatmawati pada tahun 2023 dengan judul “Kajian Etnomatematika pada Kesenian Jaranan Dan Penggunaan Konteks Kesenian Jaranan Untuk Merancang Permasalahan Materi Kaidah Pencacahan di Kelas XII SMA dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah”. Hasil dari penelitian menunjukan adanya kaitan dengan kaidah pencacahan pembelajaran matematika kelas XII SMA pada kesenian jaranan. Kaidah pencacahan matematika dalam kesenian jaranan yang diteliti meliputi penjumlahan, perkalian, permutasi, permutasi siklis, dan juga kombinasi.²³

²¹ Linda Indiyarti Putri, “Eksplorasi Etnomatematika Kesenian Rebana Sebagai Sumber Belajar Matematika Pada Jenjang MI”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 4, no.1, (2017).

²² Nisvi Laelatul Mahabab, “Eksplorasi Etnomatematika pada Kesenian Ebeg Cipto Tarunggo Karyo dalam Geometri” (Skripsi, UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, Jawa tengah, 2022).

²³ Stevani Erlita Fatmawati, “Kajian Etnomatematika pada Kesenian Jaranan Dan Penggunaan Konteks Kesenian Jaranan Untuk Merancang Permasalahan Materi Kaidah Pencacahan di Kelas XII SMA dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah” (Skripsi, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, 2023).

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Frisilian Gavinda Cahya Kurnia pada tahun 2025 dengan judul “Aktivitas Etnomatematika Pada Slompret Jaranan Untuk Pembelajaran Matematika di Sekolah”. Hasil dari penelitian menunjukkan slompret mengandung konsep matematika seperti geometri, aritmatika, rasio dan pola bilangan yang dapat diterapkan dalam kurikulum merdeka pada jenjang pendidikan SD-SMA. Selain itu juga dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang kontekstual sehingga dapat digunakan salah satu cara menarik minat siswa terhadap budaya dan juga matematika sekaligus.²⁴

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Linda Indiyarti Putri (2017) <i>Eksplorasi Etnomatematika Kesenian Rebana Sebagai Sumber Belajar Matematika Pada Jenjang MI</i>	Memiliki fokus penelitian yang sama yaitu etnomatematika.	Lokasi dan objek penelitian yang berbeda, peneliti terdahulu meneliti tentang kesenian rebana sedangkan penelitian ini meneliti tentang kesenian kuda lumping.
2	Nisvi Laelatul Mahabab (2022) <i>Eksplorasi Etnomatematika pada Kesenian Ebeg Cipto Tarunggo Karyo dalam Geometri</i>	Memiliki fokus penelitian yang sama yaitu etnomatematika, sama meneliti tentang kesenian ebeg (kuda lumping)	Lokasi penelitian berbeda dan juga sanggar kuda lumping yang diteliti juga berbeda.
3	Stevani Erlita fatmawati (2023) <i>Kajian Etnomatematika pada Kesenian Jaranan Dan Penggunaan Konteks Kesenian Jaranan Untuk</i>	Memiliki fokus penelitian yang sama yaitu etnomatematika dan sama meneliti tentang jaranan (kuda lumping).	Lokasi penelitian berbeda dan juga sanggar kuda lumping yang diteliti juga berbeda.

²⁴ Frisilian Gavinda Cahya Kurnia, “Aktivitas Etnomatematika Pada Slompret Jaranan Untuk Pembelajaran Matematika di Sekolah” (Skripsi, UIN Syekh Wasil, Kediri, 2025).

No.	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	<i>Merancang Permasalahan Materi Kaidah Pencacahan di Kelas XII SMA dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah</i>		
4	Frisilian Gavinda Cahya Kurnia (2025) <i>Aktivitas Etnomatematika Pada Slompret Jaranan Untuk Pembelajaran Matematika di Sekolah</i>	Memiliki fokus penelien yang sama yaitu etnomatematika.	Lokasi dan objek penelitian berbeda, penelitian terdahulu ini hanya meneliti tentang slompret saja.

G. Sistematika Penulisan

Sebagai gambaran umum pembahasan dalam penelitian ini penulis menyajikan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab yaitu sebagai berikut:

- BAB I Pendahuluan, yang berisikan latar belakang, definisi istilah, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikasi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penelitian.
- BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pikir, yang membahas kajian teori dan kerangka pikir.
- BAB III Metode Penelitian, yaitu memuat jenis dan pendekatan penelitian, *setting* penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data dan keabsahan data.

- BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang berisi hasil penelitian dan pembahasan dari hasil temuan yang didapat.
- BAB V Penutup, yang memuat kesimpulan dari penelitian dan saran.