

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Indonesia diketahui sebagai negeri dengan berbagai macam budaya maupun tradisi. Indonesia terdiri dari 34 Provinsi yang tersebar di seluruh pulau, yang di dalamnya ada lebih dari 740 suku bangsa/etnis. Tiap wilayah tidak sama sehingga dapat menjadi modal/amunisi Indonesia untuk perluasan kebudayaan (pendidikan lokal). Tetapi yang terjadi adalah kebudayaan lokal Indonesia terus tergerus oleh globalisasi tanpa adanya strategi pelestarian budaya.

Allah SWT berfirman dalam Q.S Al-Hujarat/49: 13, yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۗ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ  
اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Ayat Al-Qur`an di atas mendefinisikan bahwa manusia diciptakan oleh Allah SWT dengan berbangsa-bangsa dan bersuku-suku yang mana merupakan kebesaran Allah yang harus kita syukuri. Karena Indonesia memiliki banyak provinsi dimana ada berbagai suku dan budaya, salah satunya adalah Provinsi Kalimantan Selatan yang dikenal dengan kekayaan alam dan tradisinya yang kental dari zaman ke zaman mulai dari bahasa, upacara adat, adat istiadat, rumah adat, tarian, lagu, musik, hingga beragam kerajinan tangan. Kalimantan Selatan memiliki aspek kebudayaan yang beragam, tidak hanya dari pakaian, tetapi juga menyangkut berbagai alat kehidupan masyarakatnya. Karena Allah telah

menciptakan kita dengan berbangsa-bangsa hingga menimbulkan berbagai budaya, patutlah kita melestarikan dan menjaga budaya yang ada di dalam masyarakat.

Kalimantan Selatan adalah salah satu provinsi yang ada di pulau Kalimantan. Ibu kota provinsi Kalimantan Selatan adalah kota Banjarbaru sejak 2022 menggantikan Kota Banjarmasin. Provinsi ini merupakan rumah etnis Banjar dan memiliki luas 38.744,00 km<sup>2</sup> dengan jumlah penduduk di tahun 2021 berjumlah 4.119.824 jiwa,<sup>1</sup> dan wilayah administrasi dipecah menjadi 11 kabupaten dan 2 kota. Penduduk asli yang menjadi mayoritas di Kalimantan Selatan adalah Suku Banjar. Berdasarkan data dari Sensus Penduduk Indonesia 2010, penduduk suku Banjar adalah 2.686.627 jiwa (74,34%) dari 3.613.992 jiwa. Etnis lainnya adalah suku Jawa (14,51%) yang tinggal di wilayah transmigrasi, Bugis (2,81%) yang mendiami daerah pesisir, Dayak (2,23%) yang tinggal di sekitar pegunungan Meratus dan sungai Barito menuju hulu perbatasan Kalimantan Tengah dan suku lainnya.<sup>2</sup>

Sebagai provinsi yang memiliki banyak suku, Kalimantan Selatan kaya akan budaya. Salah satunya adalah kerajinan banjar. Kerajinan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan masyarakat Kalimantan Selatan. Contoh kerajinan banjar yaitu bungkalang dan sarakap. Bungkalang dan sarakap akrab di kalangan suku banjar sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari, baik sebagai wadah ataupun alat mencari nafkah.

---

<sup>1</sup> “Visualisasi Data Kependudukan,” accessed June 2, 2022, <https://gis.dukcapil.kemendagri.go.id/peta/>.

<sup>2</sup> Aris Ananta et al., *Demography of Indonesia's Ethnicity* (Singapore: Institute of Southeast Asian Studies, 2015), 190.

Masyarakat dan budaya tidak terpisahkan. Begitu juga hubungan antara masyarakat dan pendidikan. Dalam hal ini, budaya dan pendidikan sama-sama terkait dengan masyarakat. Dalam UUD 1945 Pasal 32 ayat 1 bermaksud, “memajukan budaya nasional serta memberi kebebasan kepada masyarakat untuk mengembangkannya” dan pada ayat 2 menyatakan, “negara menghormati dan memelihara bahasa daerah sebagai bagian dari budaya nasional” . Seperti kita telah ketahui bahwa kebudayaan adalah hasil dari budi daya manusia. Kebudayaan akan berkembang bila budi daya manusia ditingkatkan. Sementara itu sebagian besar budi daya bisa dikembangkan kemampuannya melalui pendidikan. Jadi bila pendidikan maju, maka kebudayaan pun akan maju pula.

Menurut Imran Manan pendidikan adalah enkulturasi. Pendidikan adalah suatu proses membuat orang kemasukan budaya, membuat orang berperilaku mengikuti budaya yang memasuki dirinya. Enkulturasi ini terjadi di mana-mana, di setiap tempat hidup seseorang dan setiap waktu. Dari sinilah pengertian kurikulum yang sangat luas muncul, yaitu semua lingkungan tempat hidup manusia. Sebab di mana pun manusia berada, disitulah terjadi proses pendidikan, disitu terjadi enkulturasi. Tempat-tempat lain adalah dalam keluarga, dalam perkumpulan pemuda, perkumpulan olahraga, kesenian, keagamaan, di tempat-tempat kursus dan latihan, dan sebagainya.<sup>3</sup>

Pendidikan menjadikan manusia berbudaya. Pendidikan dan budaya ada bersama dan saling memajukan. Semakin banyak manusia menerima pendidikan makin berbudaya orang itu. Dan semakin tinggi kebudayaan, semakin tinggi pula

---

<sup>3</sup> Made Pidarta, *Landasan Kependidikan: Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), 169.

pendidikan atau cara mendidiknya. Karena ruang lingkup kebudayaan sangat luas, mencakup segala aspek kehidupan manusia, maka pendidikan sebagai salah satu aspek kehidupan, ada dalam kebudayaan. Tetapi kebudayaan hanya bisa dibentuk oleh pendidikan. Itulah sebabnya ada orang yang mengatakan bahwa pekerjaan di dunia ini dapat dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu pendidikan dan non-pendidikan.<sup>4</sup>

Salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah ialah matematika. Menurut Ruseffendi, matematika adalah ilmu tentang struktur yang terorganisasikan, matematika membahas fakta-fakta dan hubungan-hubungan, serta membahas ruang dan bentuk.<sup>5</sup> Oleh karena itu, matematika menjadi mata pelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan dan wajib dipelajari setiap jenjang pendidikan karena sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.<sup>6</sup> Berdasarkan tujuan tersebut, pembelajaran matematika tidak sesederhana pembelajaran yang menekankan pada pengetahuan saja, tetapi sebagai pembelajaran yang mampu memperluas pemahaman, keterampilan dan kemampuan analisis, agar siswa dapat memecahkan masalah sehari-hari yang berhubungan dengan matematika.

Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* yang dilaksanakan pada tahun 2018, didapat data bahwa Indonesia masih menjadi negara dengan tingkat literasi yang rendah. Tes yang dilaksanakan terhadap

---

<sup>4</sup> Pidarta, 3.

<sup>5</sup> Indah Linda Nur'aini et al., "Pembelajaran Matematika Geometri Secara Realistis Dengan GeoGebra," *Matematika* 16, no. 2 (December 23, 2017): 1, <https://doi.org/10.29313/jmtm.v16i2.3900>.

<sup>6</sup> Ajmain, Herna, and Sitti Inaya Masrura, "Implementasi Pendekatan Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika," *SIGMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA* 12, no. 1 (June 13, 2020): 45, <https://doi.org/10.26618/sigma.v12i1.3910>.

12.098 peserta didik dari 399 lembaga pendidikan menemukan bahwa 70% siswa masih di bawah kompetensi minimal dalam bidang matematika.<sup>7</sup> Menilik dari rendahnya capaian tersebut, ada peran dari pendidik, peserta didik, dan materi yang disampaikan agar pembelajaran berhasil.

Saat proses penyampaian materi matematika, seorang pendidik tentunya memerlukan media pembelajaran. Dalam kenyataannya guru sering kali memakai metode ceramah dan penggunaan papan tulis untuk pembelajaran. Akibatnya proses pembelajaran matematika yang dilakukan saat ini cenderung terlalu kering, teoritis, kurang kontekstual dan bersifat semu.<sup>8</sup> Pembelajaran juga kurang bervariasi sehingga mempengaruhi minat siswa untuk mempelajari matematika lebih lanjut dan siswa sering menganggap pelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit untuk dipahami. Pengajaran matematika di sekolah terlalu formal sehingga matematika yang ditemukan anak dalam kehidupan sehari-hari sangat berbeda dengan apa yang mereka temukan di sekolah. Oleh sebab itu pembelajaran matematika sangat perlu memberikan muatan/menjembatani antara matematika dalam dunia sehari-hari yang berbasis pada budaya lokal dengan matematika sekolah.

Kebutuhan mendesak untuk sistem pendidikan yang baik dalam pendidikan matematika mendorong pertimbangan yang lebih luas dari berbagai faktor pengaruh, seperti konteks, pengaruh budaya, dan etnis. Pendidikan etnomatematika dan multikultural telah menjadi kekuatan utama di balik

---

<sup>7</sup> Balitbang Kemendikbud, "Laporan Nasional PISA 2018," accessed June 2, 2022, [sim pandata.kemdikbud.go.id](http://sim pandata.kemdikbud.go.id).

<sup>8</sup> Erwin Widiasworo, *101 Kesalahan Guru dalam Pembelajaran* (Bantul: Araska Publisher, 2020), 119-122.

kemajuan ke arah tersebut. Melalui keterlibatan dalam kegiatan matematika yang tradisional dalam lingkungan budaya yang berbeda, siswa dapat belajar untuk menghargai matematika dan mengembangkan rasa hormat yang lebih besar kepada mereka yang berbeda dari dirinya.

Etnomatematika pertama kali dicetuskan oleh D'Ambrosio. Beliau menyatakan bahwa etnomatematika adalah matematika yang dipraktikkan di antara kelompok budaya, seperti masyarakat, kelompok buruh, anak-anak dari kelompok usia tertentu bahkan kelas ahli. Lebih lanjut, D'Ambrosio juga mengungkapkan bahwa tujuan etnomatematika adalah untuk menunjukkan bahwa dalam memaknai matematika terdapat berbagai cara dengan mempertimbangkan pengetahuan matematika sekolah yang dikembangkan melalui berbagai sektor masyarakat, serta dengan mempertimbangkan berbagai budaya yang mengandung praktik matematika.<sup>9</sup>

Penelitian sebelumnya mengenai etnomatematika yakni tentang etnomatematika pada permainan dengklaq. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dengklaq tidak hanya sebagai hiburan bagi anak-anak, tetapi juga dalam permainan ini terdapat nilai edukasi yang dapat membentuk karakter anak. Selain bermanfaat bagi anak, permainan dengklaq ini dapat dijadikan sebagai media dalam pembelajaran matematika karena di dalam permainan banyak mengandung unsur matematika. Terbukti bahwa permainan

---

<sup>9</sup> Darwis Abroriy, "Etnomatematika dalam Perspektif Budaya Madura," *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education* 1, no. 3 (December 30, 2020): 183, <https://doi.org/10.35719/mass.v1i3.44>.

dengklaq mengandung banyak unsur matematika seperti logika matematika, kesebangunan, refleksi, jaring-jaring kubus, dan probabilitas.<sup>10</sup>

Selanjutnya, Rahmi Hidayati dan Ratna Restapaty mengatakan dalam hasil penelitiannya bahwa model *problem based learning* berbasis etnomatematika motif kain sasirangan efektif membantu siswa mengatasi permasalahan dalam menyelesaikan soal cerita matematika khususnya pada materi geometri subbab persegi dan persegi panjang yang mengangkat budaya lokal. Selain itu, penggunaan etnomatematika pada pembelajaran efektif dalam meningkatkan cinta budaya lokal.<sup>11</sup> Hal ini menunjukkan bahwa etnomatematika dapat menjadi solusi baru pada penyampaian matematika di sekolah.

Berkaitan dengan budaya, Kalimantan Selatan memiliki budaya tersendiri. Menurut Jumiati, Fajriah, dan Agni salah satu nilai budaya dan sosial yang berkembang di masyarakat Banjarmasin adalah budaya Banjar. Unsur budaya banjar yang menjadi fokus utama adalah kerajinan tangan dan alat tradisional Banjar. Kerajinan tangan khas Banjar berupa anyaman seperti bakul purun, tikar purun, dan topi purun serta alat tradisional khas Banjar berupa tangguk, sarakap, bungkalang, dan sebagainya.<sup>12</sup>

Kerajinan bungkalang merupakan alat bantu perdagangan masyarakat suku Banjar sejak zaman dahulu. Keberadaan bungkalang bisa ditelusuri dari kitab

---

<sup>10</sup> Asri Fauzi and Ulfa Lu'luilmaknun, "Etnomatematika pada Permainan Dengklaq Sebagai Media Pembelajaran Matematika," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 3 (December 31, 2019): 408, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2303>.

<sup>11</sup> Rahmi Hidayati and Ratna Restapaty, "Efektivitas Model Problem Based Learning Berbasis Etnomatematika Motif Kain Sasirangan Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Cinta Budaya Lokal Siswa" (Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SENPIKA) II - 2019, Banjarmasin, 2019), 48, <http://eprints.ulm.ac.id/8766/>.

<sup>12</sup> Jumiati, Noor Fajriah, and Agni Danaryanti, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP dalam Menyelesaikan Soal Cerita dengan Konteks Budaya Banjar," *JURMADIKTA* 1, no. 3 (November 2, 2021): 21, <https://doi.org/10.20527/jurmadikta.v1i3.968>.

puisi “Bahalindang Sakumpul Sapalimbayan” karya Iberamsyah Barbary, dimana bungkalang disebutkan sebagai bagian dari sistem peralatan hidup suku Banjar.<sup>13</sup> Sementara itu, sarakap merupakan salah satu alat menangkap ikan yang umum digunakan suku Banjar.

Kerajinan bungkalang dan sarakap sebagai budaya banjar tentunya menjadi hal yang menarik untuk ditelaah lebih dalam. Terdapat beberapa penelitian yang mengangkat mengenai kerajinan tersebut. Namun, penelitian terkait kerajinan bungkalang dan sarakap hanya meneliti sebatas pengaruh ekonomi dan sosiolinguistik. Hal ini bisa dilihat dari penelitian tentang produktivitas, rendemen dan kontribusi kerajinan bambu (*bambusa sp*) terhadap pendapatan di Desa Tambak Baru Kecamatan Martapura Timur Kabupaten Banjar. Penelitian ini menganalisa mengenai kontribusi kerajinan bungkalang dan tampirai terhadap pendapatan masyarakat desa. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa rerata kontribusi kerajinan bungkalang yaitu 41,85% dan kontribusi rerata kerajinan tampirai 49,08%.<sup>14</sup> Penelitian lain, yaitu tentang kosakata alat penangkap ikan yang terancam punah di Desa Karatungan. Hasil penelitian ini menemukan 7 alat penangkap ikan dan 1 lampu sorot yang terancam punah. Tujuh alat penangkap

---

<sup>13</sup> Fajarika Ramadania, “Budaya Banjar dalam Kitab Puisi Balahindang Sakumpul Sapalimbayan Karya Iberamsyah Barbary: Perspektif Antroposemiotik,” *UNDAS: Jurnal Hasil Penelitian Bahasa dan Sastra* 16, no. 1 (June 28, 2020): 92, <https://doi.org/10.26499/und.v16i1.2419>.

<sup>14</sup> Gusti Ahmad Erfani, Zainal Abidin, and Violet Violet, “Produktivitas, Rendemen dan Kontribusi Kerajinan Bambu (*Bambusa sp*) terhadap Pendapatan di Desa Tambak Baru Kecamatan Martapura Timur Kabupaten Banjar,” *Jurnal Sylva Scientiae* 3, no. 3 (July 19, 2020): 497, <https://doi.org/10.20527/jss.v3i3.2182>.

ikan tersebut adalah *tangkalak*, *tangkawing*, *jambih/sarakap*, *kabam*, *sarapang* atau *sirapang*, *banjur*, dan *alau* serta 1 lampu sorot, yaitu *suar*.<sup>15</sup>

Sebagai produk dari budaya, tentunya kerajinan bungkalang dan sarakap diharapkan terus eksis dalam masyarakat, khususnya Kalimantan Selatan. Namun, di lapangan hal ini kurang tercermin. Kerajinan bungkalang, misalnya, mulai digantikan dengan keranjang plastik yang dinilai lebih murah. Begitu juga sarakap yang mulai hilang dari pengetahuan kaum muda, karena penggunaannya yang terbatas.

Berdasarkan hasil pra penelitian dengan beberapa siswa di Kabupaten Banjar pada 15 Januari 2022, didapatkan bahwa masih terdapat kesulitan dalam mengaitkan matematika secara kontekstual. Masyarakat khususnya peserta didik di Kabupaten Banjar memiliki rasa pemahaman yang rendah terhadap budaya sendiri sehingga susah untuk mengaitkannya dalam proses pembelajaran. Selain itu, peneliti melihat bahwa keberadaan kerajinan bungkalang dan sarakap mulai hilang dari pengetahuan kaum muda. Di samping itu, dalam kenyataannya pendidik masih kurang memanfaatkan budaya dalam proses menyampaikan pembelajaran matematika. Padahal dengan menggunakan budaya, peserta didik akan merasa lebih dekat dengan tanah air dan dengan pemanfaatan produk budaya, peserta didik lebih menghargai budaya tempat dia dibesarkan.

Menanggapi hal tersebut peneliti mencoba menemukan temuan baru yaitu matematika berbasis budaya yang mengkaitkan antara matematika dan kerajinan

---

<sup>15</sup> Muhammad Rafiek Rustam Effendi and M. Rafiek, "Kosakata Alat Penangkap Ikan yang Terancam Punah di Desa Karatungan Kecamatan Limpasu Kabupaten Hulu Sungai Tengah: Perspektif Sociolinguistik," *JURNAL BAHASA, SASTRA DAN PEMBELAJARANNYA* 12, no. 1 (April 1, 2022): 52, <https://doi.org/10.20527/jbsp.v12i1.13127>.

bungkalang & sarakap, agar mendorong dua kepentingan sekaligus, yakni pendidikan (matematika) dan budaya. Sebagai bentuk pelestarian budaya yang ada, dan meningkatnya daya tarik para pelajar agar lebih termotivasi lagi untuk belajar matematika.

Berdasarkan hal di atas, peneliti kemudian tertarik untuk meneliti lebih lanjut dan mengangkat skripsi yang berjudul, “Etnomatematika pada Kerajinan Bungkalang dan Sarakap sebagai Media Pembelajaran Matematika”

## **B. Definisi Istilah**

Untuk menghindari kesalahpahaman atau kekeliruan dalam menginterpretasikan judul serta permasalahan yang akan diteliti, maka perlu adanya definisi istilah sebagai pegangan dalam kajian permasalahan yang akan dibahas, yaitu sebagai berikut.

### **1. Etnomatematika**

Etnomatematika diperkenalkan oleh D’Ambrosio. Seorang matematikawan Brazil pada tahun 1977, definisi etnomatematika menurut D’Ambrosio adalah :

*“The prefix ethno is today accepted as a very broad term that refers to the social cultural context and therefore includes language, jargon, and codes of behavior, myths and symbols. The derivation of mathema is difficult, but tends to mean to explain, to know, to understand, and to do activities such as ciphering, measuring, classifying, inferring, and modeling. The suffix tics is derived from techne and has the same root as technique”.*<sup>16</sup>

Etnomatematika didefinisikan sebagai matematika yang digunakan oleh kelompok-kelompok masyarakat/budaya, seperti masyarakat kota dan desa,

---

<sup>16</sup> Ubiratan D’Ambrosio, “Ethnomatematics and Its Place In The History and Pedagogy Of Mathematics,” *FLM Publishing Association, Montreal, Quebec, Canada* 5, no. 1 (1985): 45.

kelompok-kelompok pekerja/buruh, golongan profesional, anak-anak pada usia tertentu, masyarakat pribumi, dan masih banyak kelompok lain yang dikenai dari sasaran, tujuan dan tradisi yang umum dari kelompok tersebut. Etnomatematika memadukan antara matematika dengan budaya lokal.

Etnomatematika yang dimaksud dalam penelitian ini adalah konsep matematika khususnya geometri pada kerajinan bungkalong dan sarakap yang digunakan sebagai media pembelajaran matematika sehingga pembelajaran matematika tidak hanya tekstual tetapi kontekstual.

## **2. Kerajinan**

Kerajinan adalah semua kegiatan dalam bidang industri yang akan menghasilkan barang atau benda yang bernilai seni dan memerlukan keterampilan dalam proses pembuatannya.

Kerajinan yang dimaksud dalam penelitian ini akan difokuskan pada kerajinan bungkalong dan sarakap yang ada di desa Tambak Baru Ilir, Kecamatan Martapura, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan.

## **3. Bungkalong**

Bungkalong menurut kamus bahasa banjar kuala memiliki arti “bakul dari rotan bentuknya bundar”. Bungkalong pada mulanya murni terbuat dari rotan yang dianyam membentuk kerucut terpancung. Namun, dalam perkembangannya, bungkalong sekarang terbuat dari perpaduan antara bambu dan rotan.

Kerajinan bungkalong dalam penelitian ini akan dibatasi pada kerajinan bungkalong yang diproduksi di sekitar kota Martapura. Untuk itu, peneliti menentukan penelitiannya di desa Tambak Baru Ilir yang telah diketahui sebagai

sentra pembuatan bungkalang di kabupaten Banjar. Peneliti melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi pada 3 orang pengrajin bungkalang desa Tambak Baru Ilir serta 1 orang pamong budaya banjar untuk memperoleh data penelitian.

#### **4. Sarakap**

Sarakap adalah alat perangkap ikan besar yang terbuat dari bilah bambu berbentuk silinder yang dijalin dengan tali atau pengikat dengan bagian bawah bilah bambu dibuat tajam. Sarakap merupakan alat penangkap ikan yang umum bagi suku banjar. Biasanya sarakap dibuat dari rotan dan bambu.

Sehubungan dengan penelitian ini, peneliti akan membatasi penelitian pada kerajinan sarakap di desa Tambak Baru Ilir yang merupakan sentra pembuatan sarakap di sekitaran kota Martapura. Peneliti melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi pada 1 orang pengrajin sarakap desa Tambak Baru Ilir serta 1 orang pamong budaya banjar untuk memperoleh data penelitian.

#### **5. Media Pembelajaran Matematika**

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.<sup>17</sup> Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah adalah sesuatu yang digunakan sebagai proses dalam mentransfer pembelajaran dari guru ke siswa atau sebaliknya. Bentuk media pembelajaran beraneka ragam, mulai dari visual, audio, hingga audio-visual.

---

<sup>17</sup> Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 3.

Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang kerap kali ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Matematika mencakup aritmatika, trigonometri, peluang, hingga perhitungan abstrak. Kerap kali, peserta didik merasa bahwa matematika adalah ilmu yang sulit karena kurangnya media pembelajaran yang dekat dengan kondisi lingkungan siswa. Oleh sebab itu, penting untuk dicari media pembelajaran matematika yang tepat agar stigma peserta didik bahwa matematika ilmu yang sulit dapat berubah.

Media pembelajaran yang dimaksud pada penelitian ini dibatasi pada media pembelajaran matematika. Matematika yang dimaksud adalah materi matematika jenjang SD sampai SMA. Penelitian dilakukan dengan menyebar angket terbuka kepada 2 orang pendidik dan 10 peserta didik MAN 2 Banjar untuk mengetahui respon terkait etnomatematika yang digunakan sebagai media pembelajaran matematika.

## **6. Konsep Matematika**

Konsep matematika adalah segala sesuatu dari matematika berupa pengertian, ciri-ciri khusus, hakikat, dan isi. Konsep matematika sendiri disusun berdasarkan konsep-konsep sebelumnya, sehingga pemahaman yang salah terhadap suatu konsep, akan berakibat pada kesalahpahaman konsep-konsep berikutnya. Oleh karena itu, penguasaan konsep matematika mutlak diperlukan dan konsep-konsep matematika harus dipahami betul dan benar sejak dini khususnya konsep yang diberikan dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.

Sehubungan dengan konsep matematika ini, peneliti akan menelaah konsep matematika khususnya geometri yang ada di dalam kerajinan bungkalong dan sarakap.

### **C. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini adalah etnomatematika pada kerajinan bungkalong dan sarakap sebagai media pembelajaran matematika. Untuk mendapatkan jawaban pada fokus penelitian dirumuskan beberapa pertanyaan utama, yaitu:

1. Apa saja konsep matematika yang terdapat pada kerajinan bungkalong?
2. Apa saja konsep matematika yang terdapat pada kerajinan sarakap?
3. Bagaimana respon jika kerajinan bungkalong dan sarakap digunakan sebagai media pembelajaran matematika?

### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui konsep matematika yang terdapat kerajinan bungkalong.
2. Mengetahui konsep matematika yang terdapat kerajinan sarakap.
3. Mengetahui respon penggunaan kerajinan bungkalong dan sarakap sebagai media pembelajaran matematika.

## **E. Signifikansi Penelitian**

Secara garis besar, signifikansi penelitian terdiri atas signifikansi ilmiah yang diarahkan pada pengembangan ilmu atau kegunaan teoritis; dan signifikansi praktis, yaitu membantu memecahkan dan mengantisipasi masalah yang ada pada objek yang diteliti.

### **1. Signifikansi Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan ilmu di bidang pendidikan dan kebudayaan khususnya bidang matematika. Selain itu juga dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran matematika kontekstual berbasis budaya Banjar.

### **2. Signifikansi Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Dapat memperluas dan menambah pengalaman serta pengetahuan yang menjadi bekal untuk menjadi calon pendidik profesional dan untuk meningkatkan pembelajaran pada masa yang akan datang.

#### **b. Bagi Pendidik**

Dapat dijadikan masukan bagi guru sebagai alternatif lain dari proses pembelajaran yang digunakan selama ini, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa serta mencintai budaya lokal yang ada di daerahnya terkait pembelajaran matematika.

#### **c. Bagi Peserta Didik**

Peserta didik dapat menerapkan budaya lokal yang ada di daerah Kalimantan Selatan yang berhubungan dengan pembelajaran matematika,

sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk giat belajar dan mencapai prestasi yang optimal.

#### **F. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Berdasarkan penelitian terdahulu terkait dengan penggunaan etnomatematika dan mengenai media pembelajaran matematika, penulis menemukan beberapa penelitian. Di antara penelitian tersebut sebagai berikut.

*Pertama*, penelitian yang dilakukan Popi Indriani mahasiswi jurusan pendidikan matematika fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2016 yang mengangkat judul “Implementasi Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran Matematika pada Jenjang Sekolah Dasar”. Penelitian ini meneliti aspek-aspek matematika dalam kain tapis dan bagaimana implementasinya dalam pembelajaran matematika di kelas IV C MIN 5 Bandar Lampung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif tenun kain tapis Sanggar Rahayu terdiri dari motif geometri, manusia, hewan, dan motif tumbuh-tumbuhan, sedangkan Siger Lampung memiliki unsur matematika di dalamnya yakni segitiga. Pembelajaran matematika berbasis budaya sangat dibutuhkan di sekolah terutama di jenjang Sekolah Dasar, karena tidak hanya untuk memahami konsep matematika tetapi peserta didik juga dikenalkan dan mencintai kebudayaan sejak dini.<sup>18</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama mengambil fokus etnomatematika.

---

<sup>18</sup> Popi Indriani, “Implementasi Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran Matematika pada Jenjang Sekolah Dasar” (Skripsi, Lampung, UIN Raden Intan Lampung, 2018), 85, <http://repository.radenintan.ac.id/2818/>.

*Kedua*, penelitian yang dilakukan Nina Sri Wahyuni mahasiswi pendidikan matematika fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Mughammadiya Sukabumi tahun 2021 yang mengangkat judul “Analisis Etnomatematika pada Kerajinan Anyaman Bambu terhadap Pembelajaran Matematika di Kabupaten Sukabumi”. Penelitian ini meneliti *nyiru*, *aseupan*, *hihid*, dan *boboko*. Dari kerajinan tersebut, didapatkan hasil bahwa *nyiru* memiliki konsep lingkaran, *aseupan* dapat dikaitkan dengan kerucut tanpa alas dan segitiga, *hihid* memiliki konsep persegi empat, dan *boboko* memiliki permukaan berbentuk lingkaran dan alas berbentuk persegi/kubus.<sup>19</sup> Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama mengambil etnomatematika sebagai fokus penelitian dan mencari kemungkinan penerapannya di sekolah.

*Ketiga*, penelitian yang dilakukan Almu Noor Romadoni, S.Pd mahasiswa magister pendidikan matematika fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Sanata Dharma tahun 2017 yang mengangkat judul “Aspek-Aspek Etnomatematika pada Budaya Masyarakat Banjar dan Penggunaan Aspek-Aspek Tersebut Untuk Pengembangan Paket Pembelajaran Matematika”. Penelitian ini dilakukan di Kabupaten Balangan dan di SMPN 2 Paringin. Dalam penelitiannya didapatkan kesimpulan bahwa di dalam masyarakat Banjar terdapat etnomatematika, yaitu sistem *borongan* pada pengukuran tanah, pada permainan *balogo*, pada rumah adat Banjar, pada topi *tanggui*, pada *nyiru* (khas Banjar), pada

---

<sup>19</sup> Nina Sri Wahyuni, “Analisis Etnomatematika pada Kerajinan Anyaman Bambu terhadap Pembelajaran Matematika di Kabupaten Sukabumi,” *Jurnal PEKA (Pendidikan Matematika)* 4, no. 2 (January 28, 2021): 39, <https://doi.org/10.37150/jp.v4i2.819>.

topi purun, dan pada *bakul*.<sup>20</sup> Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama mengangkat etnomatematika dan sama-sama mengambil budaya Banjar dalam penelitiannya.

*Keempat*, penelitian yang dilakukan oleh Rahmi Hidayati dan Ratna Restapaty mahasiswi STIKES Borneo Lestari tahun 2019 yang mengangkat judul “Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbasis Etnomatematika Motif Kain Sasirangan Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Cinta Budaya Lokal Siswa”. Penelitian ini dilakukan terhadap peserta didik kelas VII semester 2 SMP Muhammadiyah. Dalam penelitiannya didapatkan kesimpulan bahwa penggunaan kain sasirangan membantu siswa memecahkan masalah matematika dengan lebih mudah.<sup>21</sup> Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama mengangkat etnomatematika dan sama-sama mengambil budaya Banjar dalam penelitiannya.

*Kelima*, penelitian yang dilakukan oleh Aasri Fauzi dan Ulfa Lu’luilmaknun mahasiswa jurusan pendidikan guru sekolah dasar dan jurusan pendidikan matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram tahun 2019 dengan judul “Etnomatematika pada Permainan Dengklaq Sebagai Media Pembelajaran Matematika”. Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan dengklaq mengandung banyak unsur matematika seperti logika matematika,

---

<sup>20</sup> Almu Noor Romadoni, “Aspek-Aspek Etnomatematika pada Budaya Masyarakat Banjar dan Penggunaan Aspek-Aspek Tersebut Untuk Pengembangan Paket Pembelajaran Matematika” (Tesis, Yogyakarta, Sanata Dharma University, 2017), 70 – 82, <http://repository.usd.ac.id/12540/>.

<sup>21</sup> Hidayati and Restapaty, “Efektivitas Model Problem Based Learning Berbasis Etnomatematika Motif Kain Sasirangan Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Cinta Budaya Lokal Siswa,” 48.

kesebangunan, refleksi, jaring-jaring kubus, dan probabilitas.<sup>22</sup> Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama mengangkat etnomatematika, memiliki pendekatan etnografi, dan mencari kemungkinan etnomatematika sebagai media pembelajaran matematika.

Adapun perbedaan antara tiap penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan, bisa dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Perbedaan Penelitian Terdahulu

No.	Judul Penelitian	Perbedaan
1	Implementasi Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran Matematika pada Jenjang Sekolah Dasar	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi penelitian yang berbeda</li> <li>• Objek penelitian berbeda, dimana peneliti akan meneliti kerajinan bungkalong dan sarakap</li> <li>• Pendekatan penelitian berbeda, dimana peneliti menggunakan etnografi</li> <li>• Peneliti cenderung menggali konsep matematika, belum sampai implementasi di sekolah</li> </ul>
2	Analisis Etnomatematika Pada Kerajinan Anyaman Bambu Terhadap Pembelajaran Matematika di Kabupaten Sukabumi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi penelitian berbeda</li> <li>• Objek dan subjek penelitian berbeda</li> </ul>
3	Aspek-Aspek Etnomatematika Pada Budaya Masyarakat Banjar dan Penggunaan Aspek-Aspek Tersebut Untuk Pengembangan Paket Pembelajaran Matematika	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi penelitian yang berbeda.</li> <li>• Objek penelitian berbeda, dimana peneliti akan meneliti kerajinan bungkalong dan sarakap.</li> <li>• Peneliti hanya menggunakan jenis penelitian kualitatif, berbeda dengan penelitian terdahulu yang memakai kualitatif dan R&amp;D.</li> <li>• Peneliti hanya meneliti sampai tahap konsep matematika dan belum sampai pengembangan media.</li> </ul>
4	Efektivitas Model <i>Problem Based Learning</i> Berbasis Etnomatematika Motif Kain	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi penelitian yang berbeda.</li> <li>• Objek penelitian berbeda, dimana peneliti akan meneliti kerajinan</li> </ul>

<sup>22</sup> Fauzi and Lu'luilmaknun, "Etnomatematika pada Permainan Dengklaq Sebagai Media Pembelajaran Matematika," 408.

No.	Judul Penelitian	Perbedaan
	Sasirangan Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Cinta Budaya Lokal Siswa	<p>bungkalang dan sarakap.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis penelitian berbeda. Peneliti menggunakan jenis kualitatif sedangkan penelitian terdahulu kuantitatif.</li> <li>• Peneliti menggunakan pendekatan etnografi.</li> <li>• Penelitian terdahulu sudah yakin bahwa sasirangan bagian dari etnomatematika dan memadukannya dengan model pembelajaran matematika. Berbeda dengan peneliti yang akan menggali etnomatematika pada objek penelitian.</li> </ul>
5	Etnomatematika pada Permainan Dengklaq Sebagai Media Pembelajaran Matematika	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lokasi penelitian berbeda</li> <li>• Objek dan subjek penelitian berbeda</li> </ul>

### G. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami pembahasan ini maka peneliti menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab yaitu sebagai berikut:

**BAB I**      Pendahuluan, yang berisikan latar belakang masalah, definisi istilah, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

**BAB II**      Kajian Teori dan Kerangka Pikir, yaitu meliputi tinjauan teoritik dan kerangka pikir.

**BAB III**     Metode Penelitian, yaitu meliputi jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yaitu meliputi gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan.

BAB V Penutup, yang berisikan simpulan dan saran.