

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pada era globalisasi seperti sekarang, pendidikan menjadi fondasi akan keberlanjutan penerus generasi yang cerdas. Pendidikan merupakan hal penting dalam membentuk generasi muda yang berkarakter dan kompeten ditengah perubahan zaman. Dalam era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, nilai-nilai budaya masyarakat terus mengalami pergeseran.¹ Kejadian tersebut membuat pendidikan berbasis budaya menjadi hal yang penting untuk memperkuat karakter siswa. Adanya integrasi antara pendidikan dan budaya lokal yang beragam dalam mata pelajaran, mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta motivasi belajar.² Hal ini menunjukkan bahwa budaya bukan sekedar warisan, namun juga memiliki nilai pada konteks pendidikan serta menjadi identitas suatu daerah.

Budaya sendiri dapat diartikan sebagai keseluruhan pemikiran cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh suatu kelompok masyarakat, yang diwariskan dari generasi ke generasi.³ Sedangkan kebudayaan adalah salah satu hasil dari pemikiran baik berupa sebuah tindakan ataupun benda yang selalu kita

¹ Aiman Faiz dan Imas Kurniawaty, "Urgensi Pendidikan Nilai di Era Globalisasi," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 3224–27, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2581>.

² Muhamad Andrian dkk., "Systematic Literature Review: Pendidikan Berbasis Budaya Lokal untuk Penguatan Karakter Siswa," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 10, no. 4 (2025): 310, <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.35641>.

³ Monika Veronika, Firman, dan Riska Ahmad, "Conceptual Analysis of The Relationship between Culture and Education," *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling* 6, no. 1 (2021): 3, <https://doi.org/10.23916/08740011>.

lestarikan untuk menjaga suatu sejarah ataupun identitas daerah maupun negara.⁴ Menurut Koentjaraningrat, budaya merupakan suatu hal yang berkaitan dengan akal manusia, mencakup nilai, norma, kepercayaan, pengetahuan, serta karya manusia yang menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari. Budaya juga mencerminkan identitas suatu bangsa dan berperan penting dalam membentuk karakter, pola pikir, serta perilaku masyarakat. Sedangkan kebudayaan merupakan hasil dari pemikiran itu sendiri.⁵ Oleh karena itu, pendidikan dan budaya memiliki hubungan yang erat, di mana pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai budaya agar tetap relevan dengan perkembangan zaman.

Ki Hajar Dewantara berpandangan bahwa pendidikan adalah proses alami dalam kehidupan anak-anak yang bertujuan untuk mengembangkan semua potensi yang ada pada diri mereka. Tujuan akhir dari pendidikan adalah membantu anak-anak tumbuh menjadi manusia yang baik dan bahagia, serta mampu berkontribusi positif bagi masyarakat.⁶ Dengan kata lain, pendidikan adalah upaya untuk memaksimalkan potensi setiap individu agar dapat hidup sejahtera dan bermanfaat. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan yaitu matematika.

⁴ Rusfandi, "Pentingnya Pemahaman Budaya & Identitas Sosial," *Jurnal Manajemen, Akuntansi dan Pendidikan (JAMAPEDIK)* 1, no. 1 (2024): 20, <https://doi.org/10.59971/jamapedik.v1i1.4>.

⁵ Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi*, Revisi (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2015), 144–46.

⁶ Thamrin Efendy, "Konsep Sistem Among dalam Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara," *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2, no. 6 (2023): 1234–36, <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.274>.

Matematika adalah ilmu yang mempelajari berbagai aspek seperti struktur, pola, hubungan antar elemen, kuantitas, perubahan, serta ruang dan bentuk dalam kehidupan. Dalam praktiknya, matematika menggunakan pendekatan abstraksi untuk menyederhanakan konsep kompleks dan penalaran logis untuk memastikan keakuratan dan konsistensi dalam pemecahan masalah.⁷ Dengan pendekatan ini, matematika menjadi alat untuk memahami dunia nyata yang meliputi kehidupan sehari-hari seperti budaya dan lain sebagainya. Adapun pembelajaran yang mengaitkan antara dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari pada materi di kelas sering disebut sebagai pembelajaran kontekstual. Pada dasarnya pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berupa benda ataupun bentuk sesuai dalam kehidupan sehari-hari mampu meningkatkan pemahaman siswa.⁸ Sehingga siswa memahami korelasi antara materi yang diajarkan dan implementasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Allah berfirman dalam Q.S. Al-Baqarah/2: 31.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Ayat ini menjelaskan tentang proses pembelajaran yang melibatkan pendidik, peserta didik, dan media pembelajaran, di mana penggunaan media berupa gambar dan suara dapat membantu pemahaman siswa. Dalam ayat ini, media pembelajaran tercermin melalui *al-asma* atau penamaan benda-benda, yang mencakup manusia, bumi, tumbuhan, air, hewan, serta berbagai benda dan alat yang

⁷ Ernawati dkk., *Problematika Pembelajaran Matematika*, ed. oleh Mohammad Supratman (Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 10–12.

⁸ Tiana Gustiani Sadilah dan Winarto, “Systematic Literatur Review: Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) di Sekolah Dasar,” *DIALEKTIKA Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar* 11, no. 2 (2021): 745–52, <https://doi.org/10.58436/jdpgsd.v11i2.821>.

ada di sekolah, termasuk sarana, prasarana, dan alat-alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Selain itu, ayat ini menekankan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan kegiatan untuk memperdalam pemahaman.⁹ Dalam konteks etnomatematika, ayat ini memiliki kesesuaian karena menekankan pengenalan dan pemahaman terhadap lingkungan budaya dan benda-benda sekitar melalui penamaan dan pengamatan. Proses ini selaras dengan prinsip etnomatematika, yaitu belajar matematika melalui praktik budaya dalam kehidupan sehari-hari masyarakat.

Etnomatematika menjadi salah satu korelasi dari antara budaya dan matematika. Etnomatematika digunakan untuk menggambarkan hubungan antara budaya dan matematika. Dalam konteks ini, etno merujuk pada unsur identitas budaya pada praktiknya dalam kehidupan sehari-hari memuat bahasa, nilai, kode, kepercayaan, kebiasaan, makanan dan pakaian, dan ciri-ciri fisik dari suatu komunitas ataupun kelompok. Sementara matematika melibatkan berbagai konsep seperti pengkodean, aritmetika, pengurutan, penyimpulan, pemodelan, dan pengklasifikasian.¹⁰ Etnomatematika sendiri pertama kali diperkenalkan oleh D'Ambrosio, merupakan matematikawan asal Brasil, pada tahun 1977. Menurut D'Ambrosio, etnomatematika didefinisikan sebagai praktik matematika yang dijalankan dalam berbagai kelompok budaya. Kelompok ini bisa berupa suku bangsa, komunitas pekerja, anak-anak pada rentang usia tertentu, maupun

⁹ Ahmad Izzan dan Neni Nuraeni, "Media Pembelajaran Perspektif Al- Qur'an Surah Al-Baqarah Ayat 31," *MASAGI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (2023): 4–6, <https://doi.org/10.37968/masagi.v2i1.378>.

¹⁰ Lalu Muhammad Fauzi, *Buku Ajar Etnomatematika*, ed. oleh Sri Supiyati dan Husnul Mukti (Sukabumi: CV Jejak, 2022), 18–19.

kelompok profesional tertentu.¹¹ Sehingga etnomatematika berguna untuk mengungkap bagaimana nilai-nilai budaya memengaruhi perkembangan dan penggunaan matematika dalam kehidupan masyarakat.

Pada tradisi masyarakat tertentu, teknik pengukuran, perhitungan, atau pola geometris yang diterapkan pada seni, arsitektur mencerminkan perpaduan antara warisan budaya dan prinsip-prinsip matematika.¹² Oleh karena itu, etnomatematika tidak hanya berfungsi untuk memahami keberagaman budaya, tetapi juga untuk menjembatani matematika dengan budaya lokal yang bersifat turun temurun. Tentunya dalam mengaitkan matematika dengan budaya harus memiliki nilai sejarah yang tinggi. Salah satu kebudayaan yang memiliki nilai sejarah tinggi adalah kebudayaan di Kalimantan Selatan, yang mana terdapat peninggalan-peninggalan perjuangan masyarakat Kalimantan Selatan terhadap penjajah dari zaman dulu yang masih disimpan di museum. Salah satu museum yang ada di Kalimantan Selatan adalah Museum Wasaka (Waja Sampai Kaputing).

Museum Wasaka berada di Banjarmasin, Kalimantan Selatan, merupakan museum perjuangan yang dibuat untuk mengenang semangat juang masyarakat Kalimantan Selatan pada Masa Revolusi Fisik dalam mempertahankan wilayah Kalimantan Selatan terhadap penjajah yang ingin menguasai kembali daerah tersebut. Nama Wasaka sendiri berasal dari semboyan perjuangan yang berarti

¹¹ Ajmain, Herna, dan Sitti Inaya Masrura, "Implementasi Pendekatan Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika," *Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika* 12, no. 1 (2020): 46, <https://doi.org/10.26618/sigma.v12i1.3910>.

¹² Siti Dinarti, Amalia Revy Herninda, dan Tetania Salsabila Qotrunnada, "Jejak Etnomatematika di Masjid Moeldoko: Perpaduan Budaya dan Ilmu Matematika dalam Arsitektur dan Desain," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9, no. 4 (2024): 3202, <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.3208>.

“Tetap bersemangat dan kuat bagaikan baja dari awal sampai akhir”, yang menunjukkan tekad kuat para pejuang pada masa itu. Didalam museum ini, pengunjung bisa melihat berbagai koleksi seperti senjata tradisional, senjata api milik para pejuang dan pakaian tokoh-tokoh perjuangan. Bangunan Museum Wasaka menggunakan desain rumah panggung khas Banjar dengan bahan utama kayu ulin, sehingga tetap mempertahankan ciri budaya lokal. Letaknya yang berada dekat Sungai Martapura membuat museum ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat belajar sejarah, tetapi juga menjadi simbol perjuangan masyarakat Kalimantan Selatan dalam mempertahankan kemerdekaan.

Harapan dalam meneliti etnomatematika pada peninggalan bersejarah di Museum Wasaka adalah untuk menggali dan memahami bagaimana konsep-konsep matematika tercermin dalam nilai-nilai budaya lokal masyarakat Kalimantan Selatan yang terkandung pada berbagai peninggalan perjuangan, seperti senjata tradisional, perlengkapan perang, pakaian tokoh perjuangan, serta peninggalan perjuangan lainnya. Sehingga dapat menjadi sumber belajar dalam pembelajaran matematika yang mudah untuk dipelajari. Adapun unsur-unsur matematika seperti pola geometri, aritmetika, dan lain sebagainya. Selain itu juga untuk melestarikan budaya perjuangan masyarakat Kalimantan Selatan pada masa Masa Revolusi Fisik 1945-1949. Oleh sebab itu, peneliti mengambil judul “Eksplorasi Etnomatematika Pada Peninggalan Bersejarah Di Museum Wasaka Kalimantan Selatan”.

B. Definisi Istilah

1. Eksplorasi dalam penelitian ini adalah kegiatan yang berupa mengidentifikasi, mendeskripsikan, dan menganalisis konsep-konsep matematika yang terkandung dalam peninggalan-peninggalan bersejarah pada masa perjuangan masyarakat Kalimantan Selatan pada Masa Revolusi Fisik 1945-1949. Adapun metode pengumpulan data saat melakukan penelitian meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi.
2. Peninggalan bersejarah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah beberapa peninggalan berupa benda pada masa perjuangan yang terdapat di Museum Wasaka, seperti kumpulan senjata api, senjata tajam, perlengkapan pejuang, benda magis, alat komunikasi, peralatan rumah tangga masa perjuangan, serta miniatur atau dokumentasi visual yang berkaitan dengan sejarah perjuangan rakyat Kalimantan Selatan.
3. Etnomatematika dalam penelitian ini berkaitan pada konsep-konsep matematika yang dapat diidentifikasi dan dianalisis secara nyata pada bentuk, struktur, dan pengelompokan benda, meliputi konsep geometri, transformasi geometri, konsep bilangan, serta konsep himpunan. Dengan demikian, secara operasional penelitian ini bertujuan untuk mengungkap dan menjelaskan keberadaan konsep-konsep matematika yang terdapat pada peninggalan bersejarah di Museum Wasaka sebagai bentuk korelasi antara matematika dan perjuangan masyarakat lokal Kalimantan Selatan, serta sebagai sumber pembelajaran matematika kontekstual.

C. Fokus Penelitian

Sesuai dengan penjelasan yang ada di konteks penelitian maka diambil kesimpulan bahwa fokus penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah sejarah dan filosofi pada peninggalan bersejarah di Museum Wasaka?
2. Apa saja konsep matematika yang terdapat pada peninggalan bersejarah di Museum Wasaka?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sejarah dan filosofi pada peninggalan bersejarah di Museum Wasaka.
2. Untuk mengetahui konsep matematika yang terdapat pada peninggalan bersejarah di Museum Wasaka.

E. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yaitu hasil penelitian pada Peninggalan Bersejarah di Museum Wasaka memiliki potensi dalam memperkaya pengetahuan, khususnya dalam bidang matematika dan budaya. Dengan mengkaji peninggalan-peninggalan di museum tersebut peneliti dapat mengidentifikasi dan menganalisis konsep-konsep matematika yang terdapat didalamnya. Selain itu, penelitian juga dapat mengungkap aspek-aspek sejarah pada Masa Revolusi Fisik 1945-1949, sehingga

dapat memperkaya pemahaman kita tentang perjuangan masyarakat untuk mempertahankan kemerdekaan di wilayah Kalimantan Selatan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Masyarakat

Masyarakat jadi tahu bahwa adanya hubungan antara matematika dan budaya. Dalam hal tersebut yang berkaitan erat dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian bisa menambah keinginan orang untuk berwisata ke Museum Wasaka, untuk mengetahui dan mengenal lebih dalam sejarah perjuangan masyarakat Kalimantan Selatan pada Masa Revolusi Fisik.

b. Bagi Guru dan Siswa

Mempermudah praktek belajar mengajar dengan menggunakan contoh yang bersifat kontekstual pada peninggalan-peninggalan perjuangan masyarakat Kalimantan Selatan pada Masa Revolusi Fisik di Museum Wasaka. Dapat dikembangkan dalam praktek belajar mengajar agar lebih relevan dan bermakna terkhusus pada pelajaran matematika dan sejarah.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan menyelesaikan masalah yang terkait etnomatematika di Museum Wasaka, Kalimantan Selatan. Juga ingin memperkenalkan peninggalan perjuangan masyarakat Kalimantan Selatan pada Masa Revolusi Fisik, yang sekarang harus kita pahami dan pertahankan.

d. Bagi Peneliti Lain

Menambah referensi dalam menulis karya atau menjadi pertimbangan dalam membuat suatu tulisan. Memberikan bayangan terkait apa yang akan diteliti

atau dikembangkan dikemudian hari. Peneliti lain juga dapat menambah keinginan untuk melakukan penelitian terkait permasalahan yang ada pada daerahnya masing-masing.

e. Bagi Pengelola Museum

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan untuk melakukan pengembangan informasi edukatif di museum. Misalnya dengan menambahkan narasi atau penjelasan mengenai alasan bentuk suatu peninggalan yang berkaitan pada unsur-unsur matematika.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Jurnal ilmiah yang ditulis oleh Setiana dkk (2021), yaitu “Eksplorasi Etnomatematika di Museum Kereta Kraton Yogyakarta dan Pengintegrasinya ke dalam Pembelajaran Matematika”. Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian eksploratif dengan metode pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi literatur. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa ditemukannya konsep matematika dalam berbagai unsur budaya yang ada di Museum Kereta Kraton Yogyakarta. Konsep-konsep seperti luas, volume, simetri, dan pola berulang ternyata sudah digunakan sejak dulu oleh masyarakat Yogyakarta dalam menciptakan karya seni berupa kereta kraton.¹³ Perbedaan dengan penelitian saya terletak pada jenis penelitian dan objek penelitian, yang mana penelitian tersebut hanya pada beberapa objek yaitu kereta kraton

¹³ Dafid Slamet Setiana dkk., “Eksplorasi Etnomatematika di Museum Kereta Kraton Yogyakarta dan Pengintegrasinya ke dalam Pembelajaran Matematika,” *Ethnomathematics Journal* 2, no. 1 (2021): 3–9, <https://doi.org/10.21831/ej.v2i1.36210>.

sedangkan penelitian yang saya teliti pada objek yang lebih banyak. Selain itu juga terletak pada kebudayaan yang berbeda, tentunya dalam hal ini dari hasil penelitian harapannya akan berguna untuk pembelajaran di sekolah-sekolah.

2. Jurnal ilmiah yang ditulis oleh Litik dan Argarini (2023), yaitu “Eksplorasi Etnomatematika pada Artefak Peninggalan Sejarah di Kota NTT”. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi serta melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini menunjukkan ditemukannya berbagai macam benda bersejarah atau artefak di Museum Rumah Budaya Sumba. Artefak-artefak ini sangat beragam, mulai dari alat musik seperti tambur dan gong, perhiasan, patung-patung kuno, dan lain-lain. Artefak-artefak ini mengandung unsur-unsur matematika. Misalnya, bentuk-bentuk geometri seperti persegi, lingkaran, persegi panjang, segitiga, layang-layang, belah ketupat, kubus, balok, tabung, dan kerucut.¹⁴ Perbedaan dengan penelitian saya adalah terkait dari pada sejarah daerah yang mana kita juga ingin melestarikan kebudayaan daerah kita yaitu Kalimantan Selatan. Secara garis besar kita juga mengharapkan perluasan dari pada konsep matematika yang tidak hanya di geometri namun juga ada aritmetika atau pola bilangan.
3. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Maulina Fakhrunnisa Salsanabila (2022), yaitu “Etnomatematika dan Analisis Aktivitas Fundamental

¹⁴ Bernadeti Sartika Yasni Litik dan Dian Fitri Argarini, “Eksplorasi Etnomatematika pada Artefak Peninggalan Sejarah di Kota NTT,” *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)* 4, no. 1 (2023): 81–87, <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v4i1.2668>.

Matematis menurut Bishop pada Museum Sadurengas di Kabupaten Paser”.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan etnografi. peneliti menemukan berbagai aktivitas matematika fundamental seperti menghitung, mengukur, dan merancang yang terintegrasi dalam museum tersebut. Temuan ini menunjukkan potensi besar Museum Sadurengas sebagai sumber belajar matematika yang menarik dan relevan, sekaligus berkontribusi pada pelestarian budaya lokal. Selain itu juga ditemukan unsur-unsur matematika konsep geometri meliputi garis, sudut, bangun datar, bangun ruang, dan konsep bilangan.¹⁵ Perbedaan dengan penelitian yang saya teliti yaitu terletak pada lokasinya, karena saya ingin mengangkat dari pada kebudayaan perjuangan masyarakat yang ada di Kalimantan Selatan untuk lebih dikenal oleh masyarakat luas bahkan bagi yang berada diluar daerah. Selain itu perbedaan terletak pada objek penelitian, penelitian tersebut objeknya pada bangunan sedangkan objek yang saya teliti pada peninggalan-peninggalan.

4. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Muhammad Zhunizhar Aulia Rahman Hasan (2025), yaitu "Etnomatematika pada Museum Monumen Yogya Kembali Sebagai Sumber Belajar Matematika". Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian etnografi. Penelitian ini menunjukkan ditemukannya berbagai konsep seperti konsep geometri, konsep himpunan, konsep kesebangunan, konsep kekongruenan,

¹⁵ Maulina Fakhrunnisa Salsanabila, “Etnomatematika dan Analisis Aktivitas Fundamental Matematis Menurut Bishop pada Museum Sadurengas di Kabupaten Paser” (Skripsi, UIN Antasari Banjarmasin, 2022), 63–93.

dan konsep transformasi geometri pada peninggalan maupun bangunan yang ada di museum tersebut.¹⁶ Perbedaan dengan penelitian saya itu terletak pada objek, yaitu peninggalan-peninggalan bersejarah yang tersimpan dalam Museum Wasaka, seperti senjata tradisional, baju perjuangan, benda bertua, senjata api, dan lain-lain. Sehingga difokuskan pada penggalian nilai-nilai matematika yang terkandung dalam benda-benda peninggalan sejarah tersebut.

5. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Titin Rahmawati (2024), yaitu "Eksplorasi Etnomatematika pada Museum Wayang Banyumas sebagai Sumber Belajar Matematika" Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian etnografi. Hasil penelitian ini menunjukkan ditemukannya unsur-unsur matematika seperti konsep geometri, konsep himpunan, konsep kesebangun, konsep lingkaran, konsep permutasi, konsep sudut, perbandingan, dan transformasi geometri pada museum tersebut. Artinya objek budaya seperti wayang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran matematika yang menarik dan bermakna, karena mengaitkan konsep-konsep matematika dengan konteks budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga meningkatkan pemahaman serta apresiasi terhadap nilai-nilai budaya.¹⁷ Perbedaan dengan penelitian saya terletak pada objek yang diteliti. Penelitian Titin berfokus

¹⁶ Muhammad Zhunizhar Aulia Rahman Hasan, "Etnomatematika pada Museum Monumen Yogya Kembali Sebagai Sumber Belajar Matematika" (Skripsi, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri, 2025), 28–69.

¹⁷ Titin Rahmawati, "Eksplorasi Etnomatematika pada Museum Wayang Banyumas Sebagai Sumber Belajar Matematika" (Skripsi, UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri, 2024), 28–69.

pada koleksi budaya berupa wayang dan perlengkapannya di Museum Wayang Banyumas, sementara penelitian saya mengkaji peninggalan bersejarah seperti senjata dan benda-benda perjuangan di Museum Wasaka.

6. Penelitian skripsi oleh Febri Puspita Pratiwi (2024), yaitu “Eksplorasi Etnomatematika pada Pola Kain Sasirangan”. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi. Penelitian ini menunjukkan bahwa motif sasirangan tidak hanya memuat nilai-nilai estetika dan budaya, tetapi juga menyediakan media untuk pembelajaran matematika kontekstual, karena konsep-konsep matematika tersebut dapat digabungkan dalam materi ajar sesuai jenjang sekolah. Adapun unsur-unsur matematika yang ditemukan pada penelitian ini seperti konsep geometri, konsep kekongruenan, transformasi geometri, dan konsep parabola.¹⁸ Perbedaan dengan penelitian saya terletak pada objek kajian dan fokus eksplorasi. Penelitian saya lebih menekankan pada peninggalan bersejarah yang terdapat di Museum Wasaka, seperti senjata tradisional dan benda-benda perang, yang dianalisis dari segi bentuk, ukuran, pola, serta potensi matematis lainnya.

¹⁸ Febri Puspita Pratiwi, “Eksplorasi Etnomatematika pada Pola Kain Sasirangan” (Skripsi, UIN Antasari Banjarmasin, 2024), 65–159.

G. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan, didalamnya memuat konteks penelitian, definisi istilah, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pikir, dimana didalamnya membahas tinjauan teoritik dan kerangka pikir yang mencakup etnomatematika, etnomatematika pada pembelajaran matematika, dan peninggalan bersejarah di Museum Wasaka Kalimantan Selatan.

BAB III Metode Penelitian, yang mencakup jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta teknik validitas dan keabsahan data.

BAB IV Hasil Penelitian, yang memaparkan hasil dari penelitian serta pembahasannya.

BAB V Penutup, yang mencakup simpulan serta saran.