

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Matematika

Kata belajar dan pembelajaran tidak dapat dipisahkan dalam proses Pendidikan. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling penting dalam Pendidikan di sekolah. Hal ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya tujuan pendidikan bergantung pada proses pembelajaran yang dialami peserta didik (Basir, 2017: 6) hal ini sejalan dengan pengertian pembelajaran yang diungkapkan Oemar Hamalik, 2003 (dalam Wahab et al. 2021: 1) bahwa pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, material, prosedur dan perlengkapan yang berpengaruh untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran hakikatnya merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa, yaitu proses menyampaikan materi pembelajaran. Dalam pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator, yaitu memberi pelayanan agar memudahkan peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran. Jadi pembelajaran tidak berpusat pada guru, tapi peserta didik yang harus aktif sebagai pelaku utama (Sanjaya, 2006: 23).

Menurut Suherman (2003: 57) pembelajaran matematika merupakan proses pembelajaran dengan membiasakan peserta didik untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki sekumpulan objek "*abstraksi*" untuk itu, peserta didik harus

melakukan pengamatan terhadap contoh objek yang diharapkan mampu menangkap pengertian dari konsep matematika. Dipertegas oleh Turmudi (2008: 18) bahwa pembelajaran matematika selama ini kurang melihat peserta didik secara aktif. Hanya dengan memberikan pembelajaran matematika yang disampaikan secara informatif kepada peserta didik.

Pembelajaran matematika membutuhkan sebuah pendekatan agar dalam pelaksanaannya memberikan efektifitas. Sehingga dari salah satu tujuan pembelajaran itu sendiri bahwa pembelajaran dilakukan agar peserta didik mampu menguasai konteks atau materi yang diajarkan dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Untuk mencapai tujuan itu mestinya guru lebih memahami faktor apa saja yang mempengaruhi lingkungan siswa dalam pembelajaran.

Salah satu faktor yang mempengaruhi dalam pembelajaran adalah budaya yang ada di dalam lingkungan masyarakat yang di tempati siswa. Budaya sangat menentukan bagaimana cara pandang siswa dalam menyikapi sesuatu termasuk dalam memahami materi matematika. Ketika satu materi jauh dari skema budaya yang mereka miliki tentunya materi tersebut sulit untuk dipahami. Untuk itu diperlukan suatu pendekatan dalam pembelajaran matematika ayang bisa menghubungkan matematika dengan budaya.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah perangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara digunakann

sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan tertentu. Kurikulum dapat dikembangkan dengan mengacu pada standar nasional Pendidikan untuk mewujudkan Pendidikan nasional. Pengembangan kurikulum tersebut disesuaikan dengan satuan Pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Pada kurikulum merdeka saat ini di mana peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Gurupun memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Dengan kurikulum ini, diharapkan setiap siswa mampu mengembangkan kemampuan literasi serta numerik yang dimiliki. Tentunan dengan dasar penilaian yang di lihat dari kemampuan melakukan Analisa serta berpikir kritis melalui kemampuan Analisa kognitif setiap siswa.

2. Etnomatematika

Pelajaran matematika sekolah perlu adanya sebuah media pembelajaran yang dapat memahamkan siswa dalam memahami konsep matematika dengan mudah, media pembelajaran yang disyaratkan tidak harus beli dengan harga mahal, akan tetapi yang tersedia dilingkungan sekitar tempat tinggal siswa, di antaranya media etnomatematika. Salah satu yang dapat menjembatani antara budaya dan Pendidikan adalah etnomatematika.

Etnomatematika diperkenalkan oleh D'Ambrosio, seorang matematikawan dari Brazil pada tahun 1977. Definisi etnomatematika menurut D'Ambrosio adalah:

“The prefix ethno is today accepted as very broad term that refers to the sociocultural contexts 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 (Rosa & Orey, 2011).

Secara Bahasa “ethno” diartikan sebagai sesuatu yang sangat luas yang mengacu pada konteks sosial budaya, termasuk Bahasa, jargon, kode perilaku, mitos dan simbol. Kata dasar “mathema” cenderung berarti menjelaskan, mengetahui, memahami, dan melakukan kegiatan seperti pengkodean, mengukur, mengklasifikasi, menyimpulkan, dan pemodelan. Akhiran “tics” berasal dari kata *techne*, dan bermakna sama seperti Teknik.

Sedangkan secara istilah etnomatematika diartikan sebagai:

“The mathematics which is practiced identifiable cultural groups such as national-tribe societies, labour groups, children of certain age bracket and professional classes” (D'Ambrosio, 1985).

Penjelasan di atas menjelaskan bahwa “Matematika yang dipraktikkan di antara kelompok budaya di definisikan seperti masyarakat nasional suku, kelompok buruh, anak-anak dari kelompok usia tertentu dan kelas profesional (D'Ambrosio, 1985). Istilah tersebut desempurnakan menjadi:

“I have been using the word ethnomathematics as modes, styles, and techniques (tics) of explanation, of understanding, and of coping with natural and cultural environment (mathema) in distinct cultural systems (etno)” D'Ambrosio, 1985: 146).

Artinya: “Saya telah menggunakan kata etnomatematika sebagai mode, gaya, dan teknik (*tics*) menjelaskan, memahami, dan menghadapi lingkungan alam dan budaya (*mathema*) dalam sistem budaya yang berbeda (*ethno*)” (D’Ambrosio, 1985: 146).

Berdasarkan penjelasan di atas etnomatematika merupakan bentuk lain dari matematika yang dilakukan secara praktik oleh sekelompok tertentu dalam lingkungan sosial dan budaya. Sejalan dengan pendapat tersebut. (Kurniawan & Tri, 2019: 2) menjelaskan bahwa etnomatematika merupakan konsep dasar matematika yang meliputi pola, menghitung, memprediksi yang terdapat pada kebudayaan-kebudayaan lokal. Etnomatematika dijelaskan sebagai cara dimana masyarakat budaya tertentu menggunakan gagasan, ide dan konsep secara matematis melalui suatu pertimbangan yang terukur dan rasional serta aspek-aspek ruang hidup masyarakat.

Selain itu, etnomatematika menggunakan konsep matematika secara luas yang terkait dengan berbagai aktivitas matematika, meliputi aktivitas kelompok, berhitung, mengukur, merancang bangunan atau alat, bermain, menentukan lokasi, dan lain sebagainya (Zulkifli, M. Nuh & Dandiri: 2016). Matematika memuat suatu unsur budaya, yang bisa dijadikan sebuah dasar pengembangan pembelajaran matematika kontekstual berbasis unsur lokal yang memperhatikan unsur lingkungan sosial budaya dan kearifan lokal masyarakat (Agung hartoyo, 2012: 16)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa etnomatematika merupakan bentuk matematika yang di pengaruhi atau di dasarkan budaya. Melalui penerapan etnomatematika dalam dunia Pendidikan khususnya dalam Pendidikan matematika diharapkan nantinya siswa dapat lebih memahami matematika, dan lebih memahami budaya mereka, dan nantinya para pendidik lebih mudah menanamkan nilai budaya itu sendiri dalam diri siswa, sehingga nilai budaya yang merupakan bagian karakter bangsa tertanam sejak dini dalam diri siswa.

3. Museum

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menjelaskan bahwa museum /mu·se·um/ /muséum/ adalah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum, seperti peninggalan sejarah, seni, dan ilmu; tempat menyimpan barang kuno (KBBI, 2012). Arti kata yang dipaparkan menurut KBBI ini lebih pada bangunan atau gedung yang digunakan sebagai wadah penyimpanan benda-benda bersejarah atau memiliki nilai sejarah, seni, dan ilmu pengetahuan.

Direktorat Museum, menjelaskan bahwa museum merupakan suatu badan tetap, tidak tergantung kepada siapa pemiliknya melainkan harus tetap ada. Museum bukan hanya merupakan tempat kesenangan, tetapi juga untuk kepentingan studi dan penelitian (Direktorat Museum, 2007). Museum terbuka untuk umum dan kehadiran serta fungsi-fungsi museum adalah untuk kepentingan dan kemajuan masyarakat. Direktorat

museum memaparkan bahwa museum merupakan badan usaha yang berguna untuk memajukan masyarakat.

Definisi dan arti kata museum yang sudah dipaparkan, masing-masing memiliki arti kata dan penekanan yang berbeda-beda. International Council of Museum (ICOM) sebagai dewan internasional yang mendefinisikan museum menjadi lebih lengkap. International Council of Museum (Statutes, ICOM, 2007) mengatakan bahwa :

“A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment.” (Statutes, ICOM, 2007).

Pernyataan ICOM mengenai museum ini merupakan pernyataan tentang museum yang merupakan lembaga yang tidak mencari keuntungan, sebuah institusi permanen yang melayani masyarakat dan pengembangan, terbuka untuk umum, mengumpulkan, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan sejarah manusia dan alam baik yang berwujud maupun tidak berwujud dengan tujuan edukasi, pembelajaran, dan hiburan. Definisi yang dipaparkan ICOM mencakup semua elemen yang telah dipaparkan sebelumnya, mulai dari sifat, tugas dan tujuannya telah jelas dipaparkan oleh ICOM. Tiga hal yang sudah dipaparkan kemudian akan digunakan sebagai dasar dan landasan mengenai pengertian museum.

(Wiratmoko et al. 2020: 1) Pacitan merupakan salah satu Kabupaten di pesisir selatan Jawa Timur dan berbatasan dengan Jawa Tengah di sisi baratnya. Pacitan mempunyai beberapa peninggalan sejarah, salah satunya adalah Situs Song Terus yang berlokasi di Desa Wareng, Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan, Provinsi Jawa Timur. Bukti tentang keberadaan Song Terus yang pernah dipakai sebagai ajang kegiatan dan tempat hunian masa lalu telah dibuktikan melalui berbagai temuan hasil penggalian arkeologis secara sistematis sejak tahun 1994 sampai sekarang dan banyak sekali macam temuan yang dihasilkannya, berupa fosil manusia prasejarah, cangkang kerang, sisa sampah dapur dan peralatan pendukung kehidupan mereka pada zaman itu.

(Samsul, et al. 2022: 6) Museum Song Terus merupakan salah satu museum yang berada di wilayah Kabupaten Pacitan. Museum ini merupakan museum prasejarah yang menyimpan benda-benda koleksi masyarakat prasejarah di kawasan gunung sewu termasuk salah satunya adalah wilayah Kabupaten Pacitan. Museum ini secara geografis berlokasi di sekitar kawasan Gunung Sewu. Jadi secara jelas bahwa museum ini menyimpan benda-benda peninggalan jejak budaya dan perubahan lingkungan prasejarah di Indonesia khususnya di Kawasan Cagar Budaya Gunung Sewu. Museum ini tergolong baru, karena setelah melalui proses sayembara desain bangunan beberapa waktu yang lalu berkat kerjasama antara Direktorat Pelestarian Cagar Budaya dan Permuseuman serta Ikatan Arsitek Indonesia tepatnya pada tahun 2015, desain milik Urbane terpilih

sebagai pemenang. Sebagai tindak lanjutnya adalah dibangunnya gedung museum pada tahun 2016 hingga akhir 2019 serta dilanjutkan dengan penataan interior. (Samsul, et al. 2022: 6) Pada saat ini pengelolaan museum berada dibawah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia. Sedangkan untuk peresmian dan pembukaan secara resmi dilaksanakan baru pada tanggal 12 Oktober 2022 yang bertepatan dengan hari Museum Nasional.

(Samsul, et al. 2022: 6) Pada museum Song Terus ini sebagai Museum dengan tipe khusus menyimpan, memamerkan dan menginformasikan koleksi mengenai hasil budaya manusia Prasejarah di Kawasan Gunung Sewu. Sehingga di museum ini dilengkapi dengan berbagai perangkat tempat dan koleksi benda prasejarah. Selain itu juga dilengkapi dengan fasilitas yang lain sebagai penunjang museum, seperti bengkel reparasi dimana pada bengkel tersebut adalah tempat untuk memperbaiki berbagai hal tentang isi dari museum termasuk pada situs sejarahnya, ada juga laboratorium yang mana adalah tempat untuk melakukan berbagai riset dan penelitian pada situs sejarah yang di temukan dan masih banyak lain sebagainya. Hal inilah sebagai bentuk pemerintah dalam melestarikan benda-benda peninggalan sejarah yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan juga media-media yang lainnya.

Dibukannya museum Song Terus ini harapannya dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh masyarakat. Terutama dalam media

pembelajaran di dunia pendidikan formal. Sekolah-sekolah yang ada di wilayah Kabupaten Pacitan seharusnya mampu mengambil manfaat dalam keberadaan museum ini sebagai media pembelajaran para guru dan siswa.

4. Konsep Matematika

Konsep matematika adalah segenap pengertian baru yang timbul dari hasil pemikiran meliputi definisi ciri khusus serta hakikat dan inti materi matematika (Budiono, 2009: 4). Konsep matematika disusun secara berurutan konsep sebelumnya di pelajari untuk konsep selanjutnya. Hal ini dikarenakan konsep matematika saling berhubungan satu sama lain. Situs budaya di Museum Song Terus dapat dijadikan sebagai wadah untuk memperkenalkan konsep-konsep matematika, salah satu konsep yang berkaitan dengan hal yang akan diteliti yaitu konsep geometri.

a. Geometri

Geometri merupakan ilmu matematika yang lahir dari kondisi nyata pada kehidupan sehari-hari suatu kelompok masyarakat. Kata geometri berasal dari kata Yunani “*geo*” = bumi dan “*metria*” = pengukuran, artinya pengukuran tentang bumi, menurut Alders, 1961 (dalam Asmarani, 2014: 4) bahwa geometri adalah salah satu cabang matematika yang mempelajari tentang titik, garis, bidang dan benda-benda ruang beserta sifat-sifatnya, ukurannya dan hubungan antar satu dengan lainnya.

1) Titik, garis dan bidang datar

Titik merupakan bagian dari geometri dengan yang berbentuk atau yang tidak berbentuk, tidak memiliki ukuran dan memiliki berat, tetapi menentukan letak. Titik di gambarkan dengan noktah “.” Dan diberi nama dengan huruf kapital. Garis merupakan ide atau gagasan abstrak berbentuk lurus, memanjang kedua arah, tidak terbatas atau bertitik ahir dan tidak tebal.

Bidang datar merupakan ide atau gagasan yang dapat digambarkan sebagai permukaan rata, meluas kesegala arah dan tidak memiliki tebal. Bidang geometri termasuk bangun dua dimensi, karena terbentuk oleh dua unsur, yaitu Panjang dan lebar (Roebijanto, 2014: 5 -8).

Berdasarkan dari definisi titik, garis dan bidang datar maka dapat disimpulkan bahwa titik, garis dan bidang datar merupakan bagian geometri yang saling berkaitan antara satu sama lain. Bidang datar adalah sekumpulan dari beberapa garis yang terbentuk dari sekumpulan titik sehingga menciptakan suatu objek tertentu.

2) Geometri Ruang

Ruang merupakan unsur geometri yang memiliki Panjang, lebar dan tinggi yang terus berkembang dan tidak terbatas. Geometri ruang atau tiga dimensi meliputi balok, kubus, prisma, limas, kerucut dan lain-lain. Maka pada situs budaya di Museum Song Terus bisa di terapkan untuk pembelajaran matematika geometri ruang.

3) Geometri Transformasi

Transformasi merupakan sebuah perubahan bentuk dan letak suatu bangun geometri dari posisi awal keposisi lainnya. Geometri di bagi menjadi empat diantaranya transisi, rotasi, refleksi, dan dilatasi. Pada situs budaya di Museum Song Terus jika di transisi ketempat lain atau berpindah akan tetap memiliki bentuk struktur yang sama.

b. Kesebangunan

kesebangunan merupakan dua buah bangun datar yang dikatakan sebangun jika dua syarat terpenuhi, yaitu 1) Panjang sisi-sisinya sama bersesuaian dari kedua bangun itu memiliki perbandingan senilai. 2) sudut-sudut yang bersesuaian dari kedua bangun itu sama besar (Lintang, 2015: 9).

Pada situs sejarah di Museum Song terus memiliki konsep kesebangunan yaitu pada tempat penyimpanan situs sejarah yang di pameran yang berbentuk persegi dengan Panjang berbeda dan memiliki sudut yang sama.

c. Konsep Pengukuran

Pengukuran merupakan sebuah proses atau kegiatan mengidentifikasi besar kecilnya, Panjang pendeknya atau berat ringannya suatu objek. Pengukuran menggunakan standar alat ukur. Menurut Gunawan, (2012: 17), pengukuran adalah suatu perbandingan besaran yang diukur menggunakan alat ukur satuan.

Satuan pengukuran dibagi menjadi dua yaitu satuan baku dan satuan tidak baku. Dalam Budiyo, (2010: 2) menyatakan bahwa pengertian satuan tidak baku adalah satuan yang tidak umum atau ilmiah diartikan menjadi satuan ukuran. Hal ini karena pengukuran tidak dapat dinyatakan secara jelas atau ditetapkan keakuratannya

Peralatan yang digunakan oleh pengukur. Pengukuran secara tidak baku antara lain: 1) jengkal, 2) hasta, 3) depa, dan 4) kaki. Sedangkan pengertian satuan baku ialah satuan secara umum (internasional) ditetapkan sebagai satuan pengukuran. Artinya satuan pengukuran yang standar jelas. Pengukuran baku antara lain: 1) milimeter, 2) sentimeter, 3) desimeter, 4) meter, 5) dekameter, 6) hektometre, 7) gram, 8) kilogram. Berkaitan konsep pengukuran. Situs sejarah Museum Song Terus memiliki ukuran Panjang, lebar, tinggi dan lain-lain.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang dapat di jadikan rujukan dalam penelitian ini, antara lain:

- 1. Setiani, et al. (2021) dengan judul Jurnal “Eksplorasi Etnomatematika di Museum Kereta Kraton Yogyakarta dan Pengintegrasinya ke Dalam Pembelajaran Matematika”.**

Hasil penelitian tersebut menunjukkan Semua objek atau benda yang terdapat di Museum Kereta Kraton Yogyakarta merupakan objek etnomatematika yang dapat digali konsep matematika di dalamnya. Kajian

matematika yang dapat dikembangkan diantaranya pada konsep bangun datar, bangun ruang, kesimetrisan, dan teselasi atau pengubinan.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang etnomatematika dalam konsep bangun datar, bangun ruang, dan kesimetrisan pada situs sejarah di museum song terus. Perbedaannya objek penelitian tersebut adalah benda yang terdapat pada Museum Yogyakarta sedangkan objek penelitian ini yaitu situs sejarah yang ada di museum song terus serta menggali potensi etnomatika sebagai pembelajaran matematika.

2. **Nurjannah (2019) dengan judul penelitian “Eksplorasi Etnomatematika Dalam Kerajinan Anyaman Bambu di Dusun Jajar, Desa Donorojo, Kec, Donorojo, Kab,Pacitan”.**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan etnomatematika. Hasil dari penelitian ini menyatakan pada bentuk anyaman bamboo terdapat konsep etnomatematika, yang berupa geometri bidang, geometri ruang, konsep kesebangunan, dan konsep pengukuran. Kajian bamboo juga memiliki nilai-nilai sebagai sarana pembentuk karakteristik siswa. Pemanfaatan budaya yang di kembangkan untuk tujuan kebudayaan matematika, dan pengembangan Pendidikan karakter.

Persamaan penelitian penelitian ini yaitu sama-sama menggali konsep matematika melalui etnomatematika. Perbedaannya yaitu dalam objrk yang dikaji. Penelitian Nining Nurjannah mengkaji tentang anyaman

bambu, sedangkan penelitian ini mengkaji tentang konsep geometri bidang pada situs sejarah yang ada di museum song terus dan potensi etnomatematika sebagai pembelajaran matematika.

3. Laksono (2018) dengan judul “Eksplorasi Etnomatematika Dalam Proses Produksi Arang Berbahan Dasar Kayu Desa Ketro, Kecamatan Kebonagung”.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan etnomatematika, dengan subjek penelitian pengusaha pembuat arang di Desa Ketro, Kecamatan Kebonagung. Hasil penelitian tersebut adalah; 1) Terdapat konsep matematika pada tahap persiapan yaitu alat-alat dan bahan pembuatan, yang memiliki bentuk berupa lingkaran, balok, persegi Panjang, tabung, segitiga; 2) Terdapat konsep matematika pada proses pembuatan kayu menjadi arang antara lain: mengukur, mengurutkan, dan membilang; 3) Terdapat nilai-nilai Karakter dalam proses pembuatan arang yaitu keuletan, ketelitian, keterampilan, kedisiplinan, dan kebersihan.

Persamaan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan etnomatematika. Selain itu penelitian Laksono juga mengkaji tentang konsep matematika dan nilai karakter. Perbedaan penelitiannya yaitu fokus pada proses pembuatan arang berbahan kayu, sedangkan penelitian ini berfokus pada situs ssejarah pada museum song terus.

C. Kerangka Berfikir

Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi setiap individu. Hal apapun yang ada pada kehidupan panti membutuhkan Pendidikan. Setiap individu yang sekolah akan mendapatkan Pendidikan di setiap jenjang pada Pendidikan. Sedangkan yang tidak sekolah, juga mendapatkan sebuah Pendidikan, dari lingkungan masyarakat dimana ia tinggal, karena dalam Pendidikan tidak hanya melalui jalur formal, akan tetapi bisa juga melalui Pendidikan non formal.

Matematika merupakan ilmu yang mendasar dalam setiap kehidupan manusia. Apapun kegiatan atau kebutuhan manusia selalu ada matematika didalamnya. Matematika adalah sebuah cabang ilmu yang mendasari ilmu lainnya, ilmu yang mempelajari fakta-fakta, penalaran logis, bentuk geometri benda, serta aturan konsep dalam pemecahan masalah.

Ilmu matematika yang dikaitkan dengan budaya biasanya disebut dengan etnomatematika. Dengan adanya etnomatematika menjadikan salah satu solusi dalam pembelajaran dengan berbasis budaya lokal, yang secara langsung belajar kontekstual dan nyata. Dengan adanya pembelajaran berbasis budaya diharapkan menciptakan generasi yang berkarakter dan bisa memahami nilai budaya dengan dekat dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter itu sendiri.

Etnomatematika merupakan pembelajaran matematika yang terkandung dalam dalam budaya atau aktivitas matematika dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas tersebut berupa mengukur, membilang, menghitung, dan lain sebagainya. Kebudayaan dalam matematika tidak dapat di pisahkan dalam

kehidupan sehari-hari. Hal itu juga berkaitan dengan pendapat Boshop 1994 (dalam Tandiling, 3013), matematika merupakan suatu budaya yang telah terintegrasipada seluruh aspek kehidupan masyarakat. Etnomatematika di bentuk dari ciri khas penanda suatu daerah dan dilihat dari kebudayaan seperti bangunan bersejarah, makanan daerah, tempat wisata, dan kegiatan sosial budaya di daerah tersebut (Astrid et al, 2019: 133-144).

Salah satu situs budaya yang ada di kabupaten pacitan adalah Museum Song Terus, museum tersebut terletak di Desa Wareng, Kecamatan Punung, Kabupaten Pacitan. Dengan dijadikan salah satu destinasi wisata di Kabupaten Pacitan yang memberikan wawasan tentang sejarah dari situs purbakala Song Terus di mana dulunya dihuni oleh manusia-manusia purba yang hidup di pacitan. Serta dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran yang terletak pada pembelajaran saintifik dan di terapkan dalam proses pembelajaran berbasis budaya lokal.

Situs Budaya di Museum Song Terus terdapat konsep matematika. Konsep yang terdapan pada situs tersebut dapat dikaitkan dengan etnomatematika. Dikarenakan peneliti ingin mengeksplorasi serta mengambil informasi secara detail, agar dapat mengetahui berbagai konsep-konsep matematika yang terdapat pada situs sejarah di museum song terus. Selain itu, peneliti ingin mengetahui potensi etnomatematika pada situs sejarah di museum song terus sebagai proses pembelajaran matematika. Penelitian ini difokuskan pada eksplorasi etnomatematika situs sejarah di museum song terus dan pengintegrasianya di dalam Pendidikan matematika.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan di atas maka pertanyaan dalam penelitian ini adalah:

1. Apa saja konsep matematika yang terdapat pada Situs Sejarah di Museum Song Terus?
2. Apa potensi etnomatematika pada Situs Sejarah di Museum Song Terus sebagai media pembelajaran matematika?

