

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Matematika saat ini sedang mengalami salah satu periode paling kritis dalam sejarah perjalanannya yang panjang. Matematika memiliki peran penting dalam peradaban Yunani yang menempatkan matematika pada posisi unik dalam akar dari ilmu sains dan teknologi modern, serta dalam pengembangan model universal pada masyarakat industri. Bahkan periode paling kritis yang tercatat dalam sejarah pendidikan matematika (yang merupakan penemuan tulisan dan adopsi sistem bilangan Hindu-Arab di Eropa), memiliki efek yang kurang dramatis dan global pada masyarakat daripada periode yang tengah kita jalani. Era saat ini menyaksikan munculnya apa yang bisa disebut era elektronik dan perubahan besar dalam aktivitas sosial, politik, dan ekonomi dunia. (Awwalia, 2022).

Banyak orang yang menyukai matematika, tapi tidak sedikit juga orang yang membenci matematika. Tidak bisa dipungkiri bahwa banyak siswa yang menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sangat sukar bahkan menakutkan. Banyak mitos mengungkapkan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit untuk dilakukan, terlalu banyak rumus yang harus dihafalkan, hanya ilmu menghitung, dan matematika terkenal sangat membosankan bagi sebagian siswa, serta matematika itu ilmu abstrak dan tidak jelas penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dibuktikan pada data pra penelitian yang dikumpulkan pada tanggal 23 April 2024 yang mengambil sampel para peserta didik kelas tinggi (4, 5, dan 6) di SD Negeri Mundusewu 3. Data pra penelitian diambil menggunakan angket peserta didik dengan jumlah responden sebanyak 88

peserta didik. Hasil dari angket tersebut menyatakan bahwa sebanyak 42% peserta didik lebih senang terhadap mata pelajaran lain dibanding matematika. Selanjutnya sebanyak 33% tidak adanya motivasi dan semangat akan adanya pembelajaran matematika.

Selain itu juga mata pelajaran ini masih menjadi momok menakutkan bagi para peserta didik di Indonesia. Beracuan pada data survey *Programme for International Student Assessment (PISA)* yang sudah dipublikasikan oleh *The Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada tahun 2018. Adapun hasil survey untuk kategori matematika tersebut menempatkan Indonesia di peringkat 73 dari 79 negara dengan skor rata-rata 379. Data tersebut menunjukkan tingkat pemahaman matematika yang dimiliki oleh anak-anak di Indonesia masih tergolong rendah. (Islam & Mariana, 2021).

Alasan dari rendahnya tingkat motivasi yang dimiliki oleh peserta didik kebanyakan dikarenakan kegiatan pembelajarannya hanya sebatas angka dan hitung-hitungan, yang akhirnya menciptakan situasi dan kondisi membosankan untuk dilakukan. Responden dari sisi tenaga pendidik juga menghasilkan pernyataan yang selaras yaitu sebanyak 65% tenaga pendidik mengatakan bahwa mengajar mata pelajaran matematika itu sulit untuk dilakukan. Setelah digali lebih lanjut kemungkinan hal ini terjadi disebabkan karena sebagian besar guru melakukan pembelajaran matematika hanya berorientasi pada materi yang sudah ada pada sumber belajar. Karena kebanyakan dari mereka belum memahami model pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam mengajarkan materi matematika yang ada. Berdasarkan hal ini maka perlu adanya upaya untuk membenahi proses

pembelajaran khususnya di mata pelajaran matematika agar dapat meningkatkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh di Indonesia.

Diperlukan adanya pembelajaran yang dirasa menarik sehingga bisa merubah pola pikir para peserta didik dari yang semula matematika itu menakutkan serta membosankan menjadi mudah dan menyenangkan. Kehadiran inovasi pada pembelajaran matematika sangat diperlukan agar bisa meningkatkan semangat serta motivasi peserta didik untuk mempelajarinya (Dewita, 2019). Oleh karena itu guru sebaiknya mengeksplorasi ilmu matematika yang diperoleh dari keseharian kehidupan masyarakat di daerah dimana tempatnya mengajar. Berbagai macam hal konkret dan berkaitan dengan peristiwa yang dialami siswa pada kehidupan sehari-hari mereka bisa dijadikan sumber belajar yang sangat menarik untuk dipelajari. Guru dapat menjadikan aktivitas peserta didik dalam kehidupan sehari-hari menjadi sumber untuk secara perlahan mengeksplorasi notasi formal/bentuk matematikanya (Alfriansyah, 2012). Selain itu guru juga bisa memanfaatkan unsur budaya masyarakat sebagai alat bantu peraga dalam menunjang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Pembelajaran dengan dibantu oleh alat peraga menjadi lebih menyenangkan dan mudah untuk dipahami (Nugraha & Sudayana, 2014). Salah satu pembelajaran yang berbasis budaya yang ada di masyarakat setempat yakni etnomatematika. Pembelajaran berbasis etnomatematika bisa menjadi solusi terhadap permasalahan yang ada.

Kehadiran matematika yang bernuansa budaya (etnomatematika) akan memberikan kontribusi yang akan sangat besar terhadap pembelajaran matematika, karena pendidikan formal merupakan institusi sosial yang berbeda dengan yang lain sehingga memungkinkan terjadinya sosialisasi antar budaya. Dikatakan pula bahwa

semua pendidikan matematika formal adalah suatu proses interaksi budaya dan setiap siswa mengalami berbagai macam konflik budaya dalam proses tersebut. Ide-ide matematika yang muncul secara alami, melalui pengetahuan dan pandangan suku atau kelompok masyarakat tertentu ataupun individu tertentu tanpa melalui suatu pendidikan formal.

Etnomatematika merupakan satu dari berbagai macam pembelajaran dalam bidang ilmu matematika. Etnomatematika bisa menjadi jembatan penghubung antara matematika dengan budaya masyarakat setempat. Etnomatematika adalah kesadaran tentang pengenalan potensi yang ada dalam diri masyarakat di bidang matematika, dengan matematika yang didesain dalam kelompok-kelompok budaya baik dari suku asli ataupun orang yang memiliki kepentingan dalam bidang matematika (Hasannudin, 2017).

Sejak zaman dahulu matematika selalu tumbuh serta berkembang dari budaya yang beragam (Muhtadi dkk, 2017). Hal ini dapat diartikan bahwa konsep matematika bisa digali dan ditemukan dalam sebuah budaya sehingga dapat memperjelas bahwasannya matematika dan budaya saling terkait, matematika dapat lahir dari budaya, serta matematika dapat digali dalam budaya (Wahyuni & Pertiwi, 2017). Karena matematika adalah produk budaya, perkembangan matematika tidak akan terpisah dari perkembangan budaya yang ada. Sebaliknya, tingkat pengetahuan matematika berkembang dan mempunyai implikasi untuk bagaimana matematika mempengaruhi perkembangan budaya untuk mencapai peradaban (Muhtadi dkk, 2017).

Membuat jembatan antara budaya dan matematika adalah langkah sangat penting sebagai sarana untuk mengenali berbagai macam cara berpikir yang dapat

menghasilkan berbagai bentuk matematika, sehingga bidang inilah yang nantinya akan disebut sebagai etnomatematika (Wahyuni & Pertiwi, 2017). Etnomatematika akan mengacu pada bentuk-bentuk matematika yang bervariasi sebagai konsekuensi yang tertanam dalam kegiatan budaya. Objek pada etnomatematika berupa aktivitas masyarakat, benda bersejarah, dan produk kebudayaan dari suatu masyarakat yang mempunyai konsep matematika (Budiarto dkk., 2019).

Etnomatematika adalah sebuah studi yang membahas tentang perbedaan cara masyarakat dalam memecahkan masalah matematika dan algoritma praktis berdasarkan perspektif matematika masyarakat sendiri (Hardiarti, 2017). Etnomatematika mengacu pada bentuk-bentuk matematika yang beranekaragam sebagai konsekuensi yang tertanam dalam kegiatan budaya. Dalam perspektif ini, etnomatematika dapat dideskripsikan sebagai suatu cara dimana masyarakat dari berbagai budaya tertentu menggunakan ide dan konsep secara matematika melalui pertimbangan secara kuantitatif, relasional dan aspek-aspek keruangan hidup masyarakat (Budiarto, 2016).

Etnomatematika merupakan bidang penyelidikan yang mempelajari ide-ide matematika dalam konteks kebudayaan hingga sejarah komunitas budaya (Budiarto, 2016). Objek etnomatematika merupakan objek budaya yang mengandung konsep matematika pada suatu masyarakat tertentu. Sebagaimana pendapat dari Bishop dalam (Hardiarti, 2017) bahwa objek etnomatematika digunakan untuk kegiatan matematika seperti aktivitas menghitung, penentuan lokasi, mengukur, mendesain, bermain, dan menjelaskan. Objek matematika tersebut dapat berupa permainan tradisional, artefak, dan aktivitas (tindakan) yang berwujud kebudayaan.

Seperti halnya yang disampaikan oleh D'Ambrosio (1985) bahwa tujuan dari adanya etnomatematika adalah untuk mengakui tentang adanya cara-cara berbeda dalam melakukan matematika dengan mempertimbangkan pengetahuan matematika yang dikembangkan dalam berbagai sektor masyarakat serta dengan mempertimbangkan cara yang berbeda dalam aktivitas masyarakat seperti cara mengelompokkan, berhitung, mengukur, merancang bangunan atau alat, bermain, dan lain sebagainya.

Dari beberapa pendapat tersebut mempelajari etnomatematika bukan hanya untuk mempelajari fenomena matematika dan menerjemahkannya ke dalam konsep matematika formal, tetapi juga mempelajari cara berpikir dan nilai yang mendasari individu atau kelompok tertentu dalam menjalankan serta menerapkan budaya mereka dalam kehidupan sehari-hari.

Budaya yang dimaksud dalam konteks ini adalah semua aktivitas yang dilakukan masyarakat dengan mengikuti nilai serta norma yang berlaku di dalamnya, termasuk kepercayaan, adat istiadat, seni pengetahuan, dan juga kebiasaan yang dilakukan pada kelompok masyarakat tersebut. Pembahasan budaya sangatlah menarik jika diintegrasikan dengan etnomatematika. Banyak sekali potensi-potensi di dalamnya yang bisa digali dan dikaji lebih lanjut. Karena negara Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak sekali budaya dan banyak sekali warisan dari kehidupan para nenek moyang di masa lalu. Segala bentuk cagar budaya termasuk yang bersifat kebendaan seperti benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, situs cagar budaya, maupun kawasan cagar budaya perlu dilestarikan karena memiliki nilai yang sangat penting bagi sejarah bangsa. Jangan sampai anak cucu kita di masa yang akan datang tidak lagi mengenal kebudayaan yang

adiluhung tersebut. Salah satu peristiwa besar yang terjadi pada Indonesia di masa lalu yakni berdirinya sebuah kerajaan besar yang sangat digdaya pada masanya. Kerajaan tersebut dikenal dengan nama Majapahit. Berdirinya Kerajaan Majapahit melahirkan begitu banyak sekali cagar budaya khususnya di wilayah Trowulan Kabupaten Mojokerto, Jawa Timur.

Sekilas tentang Kerajaan Majapahit di masa lampau adalah sebuah kerajaan yang sangat besar dan begitu disegani pada masanya. Area kekuasaan yang dimilikinya bahkan hingga sampai di semenanjung Malaya. Dari begitu besarnya Kerajaan Majapahit pada masa itu meninggalkan berbagai macam warisan budaya yang menjadi saksi bisu masa keemasan yang pernah dicapai olehnya di masa lampau. Berbagai macam situs budaya peninggalan seperti candi, makam, gapura, kolam segaran, dll. (Muljana, 2005). Kebanyakan situs peninggalan tersebut berada di daerah Kecamatan Trowulan, Mojokerto. Dikarenakan di sanalah yang menjadi pusat pemerintahan dari Kerajaan Majapahit yang sedang berdiri. Dari situs inilah yang nantinya akan dieksplorasi dan digali lebih dalam untuk diintegrasikan pada pembelajaran yang berbasis etnomatematika. Situs-situs tersebut memiliki potensi besar untuk digali lebih dalam karena dari situs-situs itu memiliki kisah yang panjang dalam perjalanan Kerajaan Majapahit.

Dengan mengeksplorasi lebih dalam terkait situs peninggalan Kerajaan Majapahit agar nantinya kisah panjang tentang kerajaan ini bisa lebih dikenal di kalangan para peserta didik. Hal itu dilakukan supaya besarnya Kerajaan Majapahit tidak hilang dimakan oleh zaman. Karena seiring berjalannya waktu, para peserta didik kurang tertarik juga akan kisah-kisah sejarah yang terjadi. Mereka lebih

tertarik mengikuti perkembangan zaman dengan perlahan melupakan sejarah tersebut.

Budaya dan masyarakat merupakan dua unsur yang saling melekat dan selalu berjalan beriringan, karena di dalam kedua unsur tersebut terdapat hubungan timbal balik yang terjadi. Sebagaimana adanya hubungan antara kebudayaan, peradaban dan sejarah. Masyarakat dapat menghasilkan sebuah kebudayaan, sedangkan kebudayaan akan menentukan corak dari masyarakat itu sendiri. Jadi antara manusia dan kebudayaan adalah suatu kesatuan yang memiliki hubungan yang sangat begitu erat.

Akan tetapi pada era saat ini terjadi pengikisan nilai budaya luhur bangsa kita karena pengaruh modernisasi terhadap kehidupan di masyarakat. Pengikisan ini terlihat pada fenomena yang semakin menjamur di kehidupan nyata, seperti cara berpakaian yang mengikuti budaya dari negara lain, atau anak-anak serta remaja yang lebih senang menghabiskan waktu dengan bermain gadget dibanding bermain permainan tradisional, dengan kemajuan teknologi akan semakin mengikis minat peserta didik akan budaya warisan yang semakin dianggap kuno dimakan oleh zaman.

Berdasarkan pra penelitian juga dilakukan pada tanggal 23 April 2024 yang bertempat di SD Negeri Mundusewu 3, untuk mengetahui tentang bagaimana minat dan pengetahuan peserta didik akan sejarah dari Kerajaan Majapahit di masa lalu. Pra penelitian ini melibatkan 88 peserta didik yang tersebar pada kelas 4 sampai kelas 6. Dari ke 88 peserta didik tersebut kebanyakan dari mereka mengetahui Kerajaan Majapahit sebagai kerajaan terbesar yang pernah berdiri di Indonesia. Sebanyak 61% peserta didik yang tidak asing dengan Kerajaan Majapahit. Akan

tetapi kebanyakan siswa hanya sebatas tahu saja, sebagian besar dari mereka tidak mengerti bahwa besarnya Kerajaan Majapahit meninggalkan banyak sekali situs warisan budaya untuk masa sekarang. Sebanyak 67% siswa keliru atau tidak tahu situs-situs budaya yang menjadi warisan Kerajaan Majapahit untuk masa sekarang hingga yang akan datang.

Sadar tidak sadar kondisi ini akan berakibat fatal di masa mendatang yang akan mengakibatkan kerusakan bahkan hilangnya cagar budaya tersebut. Seperti yang terjadi di tahun-tahun belakangan ini dengan ditemukannya perusakan situs-situs budaya yang dilakukan oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab. Misalnya telah ditemukannya kerusakan pada situs budaya peninggalan Kerajaan Majapahit di kawasan Sekarpuro, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang akibat pembangunan Jalan Tol Pandaan-Malang (Wismabrata, 2019). Hal tersebut juga terjadi pada situs peninggalan Kerajaan Majapahit yang berada pada Desa Kunitir, Kecamatan Jatirejo, Kabupaten Mojokerto. Situs tersebut mengalami kerusakan karena beberapa oknum menjarah potongan-potongan batu bata untuk digunakan untuk berbagai keperluan seperti material bangunan maupun material ukuran (Affan, 2019). Kondisi tersebut begitu memprihatinkan serta memperlihatkan bahwa kesadaran sejarah masyarakat masih lemah.

Kesadaran sejarah merupakan refleksi sikap yang bersumber dari kondisi kejiwaan yang menunjukkan tingkat penghayatan, pada makna serta hakikat sejarah. Kesadaran sejarah sebagai rasa hayati akan sejarah, memahami bahwa kejadian masa kini akan mempunyai akibat langsung pada kejadian di masa yang akan datang. Kesadaran sejarah dapat dicapai seseorang dengan melalui pemahaman kesejarahan dan keterampilan berpikir sebagai kemampuan menganalisis dan

apresiasi terhadap aktivitas yang dilakukan manusia di masa lampau. Dengan adanya kesadaran sejarah kesalahan-kesalahan yang terjadi di masa lampau dapat diambil sebagai pelajaran agar tidak terulang lagi.

Maka dari itu perlunya menanamkan kesadaran sejarah sejak dini agar timbul rasa peduli pada benak peserta didik agar memiliki rasa memiliki akan peninggalan-peninggalan dari masa lampau. Etnomatematika akan mengintegrasikan budaya tersebut terhadap pembelajaran matematika dengan harapan minimal bisa menambah wawasan peserta didik terhadap macam-macam cagar budaya yang ada.

Beberapa penelitian terdahulu tentang etnomatematika seperti yang dilakukan oleh Ari Irawan dan Gita Kencana Wati mengungkapkan bahwa dalam hasil penelitiannya yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika” dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar dan juga bisa menumbuhkan karakter cinta pada kebudayaan yang ada, sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih mengenal, melestarikan serta dapat menghubungkan budaya dengan matematika sesuai dengan pembelajaran yang ada.

Menanggapi hal tersebut peneliti mencoba untuk menemukan temuan baru yaitu matematika berbasis budaya yang bisa mengaitkan matematika dan berbagai macam situs peninggalan Kerajaan Majapahit, agar mendorong dua kepentingan tersebut sekaligus, yakni pendidikan (dalam hal ini yang dimaksud adalah matematika) dan budaya. Sebagai bentuk pelestarian budaya yang ada, dan guna untuk meningkatkan daya tarik para peserta didik agar lebih termotivasi lagi untuk belajar matematika.

Dengan adanya penelitian ini nantinya diharapkan wawasan bapak/ibu guru di sekolah akan lebih luas lagi dalam melakukan kegiatan pembelajaran

matematika. Selain untuk bisa mempermudah peserta didik dalam memahami ilmu matematika dengan berbasis etnomatematika, juga diharapkan bahwasanya bisa menumbuhkan rasa cinta dan rasa bangga terhadap warisan budaya yang dimiliki agar bisa dilestarikan turun temurun dari generasi ke generasi.

Maka dari itu berdasarkan hasil dari penelitian sebelumnya terkait kajian dalam bidang etnomatematika, dan berdasarkan hasil dari pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam menggunakan etnomatematika, serta untuk menumbuhkan rasa cinta serta bangga terhadap warisan budaya yang ada. Maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Eksplorasi Etnomatematika pada Situs Peninggalan Kerajaan Majapahit dan Kaitannya dengan Pembelajaran Matematika”. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi pendukung dalam pengembangan ilmu matematika serta budaya yang ada, sehingga bisa menjaga kelestarian budaya khususnya di Kecamatan Trowulan hingga masa yang akan datang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan pada bagian atas tersebut, maka dapat diambil rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

- 1.2.1** Apa sajakah situs warisan budaya peninggalan Kerajaan Majapahit di Kecamatan Trowulan Kabupaten Mojokerto yang memiliki keterkaitan dengan konsep etnomatematika?
- 1.2.2** Apa sajakah konsep matematika di sekolah dasar yang terdapat pada situs peninggalan Kerajaan Majapahit di Kecamatan Trowulan Kabupaten Mojokerto?

1.3 Tujuan Penelitian

Ada beberapa poin tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti dalam penelitian kali ini, sebagai berikut:

1.3.1 Untuk mendeskripsikan macam-macam situs warisan budaya Kerajaan Majapahit di Kecamatan Trowulan Mojokerto yang memiliki keterkaitan dengan konsep etnomatematika.

1.3.2 Untuk Mendeskripsikan konsep matematika yang berhubungan dengan situs peninggalan Kerajaan Majapahit di Kecamatan Trowulan Kabupaten Mojokerto.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan bisa memberikan manfaat baik yang bersifat teoritis maupun yang bersifat praktis. Manfaat tersebut diantaranya adalah:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dikarenakan dalam penelitian ini hanya berlingkup pada eksplorasi konsep matematika, maka manfaat penelitian yang ada hanya terbatas/terlihat pada manfaat teoritis. Hasil dari penelitian yang dilakukan bisa menjadi referensi bagi bapak/ibu guru untuk lebih mengenal etnomatematika dalam perannya menjadi jembatan untuk mengintegrasikan matematika dengan budaya di lingkungan setempat, juga hasil penelitian ini nantinya bisa dijadikan bahan ajar untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran matematika di dalam kelas.

Selain itu penelitian ini bisa menjadi literatur untuk bisa dikembangkan oleh akademisi-akademisi selanjutnya pada penelitian yang lebih lanjut. Agar hal ini bisa digunakan untuk pengembangan ilmu khususnya pada bidang pendidikan di

sekolah dasar, demi untuk mencapai pendidikan yang jauh lebih baik lagi, supaya nantinya di masa yang akan datang bisa menciptakan sumber daya manusia lebih berkualitas lagi.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini bisa berguna menjadi solusi dalam memecahkan beberapa masalah yang diangkat pada latar belakang. Permasalahan pertama mengenai rendahnya motivasi peserta didik terhadap pelajaran matematika, harapannya dengan adanya penelitian ini tenaga pendidik diharapkan tidak kaku lagi dalam hal pembelajaran matematika di kelas, tidak selalu hanya berorientasi pada sumber belajar yang disediakan saja. Penelitian ini bisa dijadikan bahan untuk pembelajaran yang lebih luas lagi oleh tenaga pendidik berdasarkan lingkungan setempatnya.

Pemecahan masalah yang kedua yakni kurangnya minat siswa terhadap warisan budayanya. Hasil penelitian ini nantinya diharapkan siswa menjadi lebih mengenal lagi tentang warisan-warisan budaya yang ada. Bukan hanya mengenal, tetapi siswa bisa lebih paham mengenai cerita dibalik warisan budaya tersebut. Dengan begitu budaya yang sudah diwariskan oleh nenek moyang dari zaman dahulu bisa dilestarikan sampai generasi-generasi selanjutnya.

1.5 Batasan Penelitian

Berdasarkan hasil dari identifikasi masalah yang ada, kemudian agar nantinya masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini menjadi lebih terarah dan tidak melebar terlalu jauh. Maka peneliti akan membatasi subjek penelitian yang terbatas hanya 2 sumber, serta masalah yang nantinya akan diteliti. Dikarenakan sangat banyaknya situs peninggalan Kerajaan Majapahit di Indonesia, peneliti hanya akan

melakukan eksplorasi warisan budaya situs peninggalan Kerajaan Majapahit di Kecamatan Trowulan Kabupaten Mojokerto yang bisa dijadikan sebagai salah satu sumber belajar matematika dengan berbasis pada etnomatematika, berdasarkan pengkajian lebih lanjut sesuai dengan konsep materi matematika pada jenjang sekolah dasar.

1.6 Definisi Istilah

Agar nantinya tidak menimbulkan perspektif yang berbeda pada penulisan yang ada, maka peneliti akan memberikan beberapa definisi istilah yang akan digunakan, sebagai berikut:

1.6.1 Eksplorasi, eksplorasi merupakan kegiatan penjelajahan lapangan dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan yang lebih banyak tentang suatu keadaan.

1.6.2 Konsep Matematika, konsep matematika merupakan segala sesuatu yang berbentuk pengertian-pengertian, ciri-ciri khusus, hakikat serta isi dari materi matematika.

1.6.3 Budaya, budaya adalah sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan dan sukar diubah, kebiasaan ini biasanya diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi.

1.6.4 Situs budaya, situs budaya adalah lokasi yang berada di suatu tempat yang di dalamnya terdapat benda cagar budaya, bangunan cagar budaya yang menjadi warisan bukti kejadian di masa lalu.