

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Matematika merupakan ilmu yang sangat berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari manusia. Meskipun demikian, banyak peserta didik yang mengalami rasa takut dan kesulitan dalam mempelajari matematika. Hal ini disebabkan oleh ketidaksesuaian antara permasalahan matematika yang diajarkan di sekolah dengan permasalahan matematika yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Ketidaksesuaian tersebut menyebabkan peserta didik kesulitan dalam mengaitkan konsep-konsep matematika yang diperoleh di sekolah dengan penerapannya dalam konteks nyata kehidupan sehari-hari (Pathuddin & Raehana, 2019).

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang sangat penting bagi manusia. Pengetahuan matematika tidak dapat dipisahkan dari aktivitas sehari-hari manusia karena perannya yang fundamental dalam berbagai aspek kehidupan (Pathuddin & Raehana, 2019). Tetapi dalam kenyataannya sekarang, matematika menjadi momok yang menakutkan bagi peserta didik. Hal ini disebabkan ketidaksesuaian antara matematika yang diajarkan di sekolah dengan matematika yang berkembang dalam kehidupan sehari-hari menjadi salah satu penyebab kesulitan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengaitkan pembelajaran matematika dengan budaya dan konteks kehidupan peserta

didik. Pendekatan ini bertujuan untuk menjembatani konsep-konsep matematika formal dengan situasi nyata yang dialami peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan mudah dipahami. Dengan demikian, peserta didik dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari mereka, meningkatkan motivasi dan pemahaman terhadap matematika (Eviota & Liangco, 2020).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari serta perkembangan ilmu pengetahuan. Namun demikian, banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah dengan mengintegrasikan unsur-unsur budaya lokal ke dalam pembelajaran matematika. Pendekatan ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan memanfaatkan konsep-konsep matematika yang terkandung dalam praktik budaya masyarakat (Herayanti, Suhendra, & Juandi, 2021).

Masyarakat merupakan kumpulan individu yang memiliki hubungan erat satu sama lain, yang dibangun melalui sistem, tradisi, dan aturan hukum tertentu, serta menjalani kehidupan secara kolektif. Sebagai makhluk sosial, manusia memerlukan keberadaan orang lain untuk memenuhi berbagai kebutuhannya dan tidak dapat hidup secara terpisah dari masyarakat. Keberadaan masyarakat bersifat kontinu dari masa ke masa, yang melintasi fase antara masa lalu dan masa depan. Dalam proses

interaksi sosial yang terjadi di dalam masyarakat, setiap individu tidak dapat terlepas dari norma dan nilai yang berlaku. Norma dan nilai tersebut berbeda-beda di setiap masyarakat, yang merupakan hasil dari interpretasi masing-masing kelompok. Perbedaan ini kemudian menghasilkan keberagaman budaya serta kepercayaan yang dimiliki oleh berbagai etnis dan ras yang ada di Indonesia (Siti Rahma Harahap, 2020).

Pembelajaran matematika berbasis budaya lokal melalui permainan tradisional memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari materi matematika dalam konteks budaya yang dekat dengan kehidupan mereka. Penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti **congklak/dakon** mengandung konsep aritmetika dan pola bilangan (Yuliani & Anisah, 2020; Utami dkk., 2021), sedangkan **engklek** mengajarkan konsep peluang (Mayangsari, 2023). Permainan tradisional Minangkabau juga memuat unsur peluang dan strategi berhitung. Dengan demikian, etnomatematika melalui permainan tradisional tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap matematika, tetapi juga memperkuat nilai-nilai budaya lokal sebagai bagian dari identitas mereka.

Minangkabau sebagai salah satu suku bangsa di Indonesia, memiliki kekayaan budaya yang dapat dieksplorasi dari sudut pandang etnomatematika. Salah satu warisan budaya Minangkabau yang menarik untuk dikaji adalah permainan tradisional KIM. Permainan ini tidak hanya

memiliki nilai hiburan, tetapi juga mengandung berbagai konsep matematika yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan permainan tradisional KIM Minangkabau sebagai media pembelajaran matematika dapat memberikan beberapa keuntungan;

1. Menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna bagi peserta didik.
2. Membantu peserta didik memahami konsep matematika melalui pengalaman langsung.
3. Meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar matematika.
4. Melestarikan warisan budaya lokal.
5. Mengembangkan keterampilan sosial dan emosional peserta didik melalui interaksi dalam permainan.

Meski demikian, pemanfaatan permainan KIM dalam pembelajaran matematika masih belum banyak dieksplorasi dan diterapkan secara sistematis. Oleh karena itu, diperlukan suatu kajian komprehensif untuk mengidentifikasi dan menganalisis konsep-konsep matematika yang terkandung dalam permainan ini, serta merancang strategi penginterpretasiannya kedalam kurikulum matematika.

Etnomatematika merupakan suatu kajian yang berada dalam ranah antropologi budaya matematika, yang berfokus pada hubungan antara budaya dan matematika. Secara etimologis, istilah etnomatematika berasal dari kata "*ethnomathematics*", yang terdiri dari tiga komponen, yaitu

*"ethno"*, *"mathema"*, dan *"tics"*. Kata *"ethno"* merujuk pada kelompok budaya yang dapat diidentifikasi, seperti suku bangsa dalam suatu negara atau kelas sosial dalam masyarakat. Sementara itu, *"mathema"* berarti proses yang melibatkan penjelasan, pemahaman, dan pengelolaan realitas konkret melalui aktivitas seperti menghitung, mengukur, mengklasifikasikan, menyusun, dan memodelkan. Adapun *"tics"* mengacu pada seni dalam bidang teknik (D'Ambrissio, 1990).

Secara konseptual, etnomatematika dapat dipahami sebagai praktik matematika yang dilakukan dalam konteks kelompok budaya tertentu. Kelompok tersebut dapat mencakup masyarakat suatu bangsa, suku adat, kelompok pekerja, golongan usia tertentu, serta kalangan profesional. Kajian ini bertujuan untuk memahami bagaimana konsep dan praktik matematika berkembang serta diterapkan dalam berbagai konteks budaya yang berbeda. (Pathuddin & Raehana, 2019).

Berdasarkan uraian sebelumnya, diperlukan suatu metode pembelajaran yang mampu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran matematika dengan meningkatkan motivasi dan tanggung jawab peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang efektif adalah metode etnomatematika, yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Melalui metode ini, peserta didik tidak hanya berperan dalam diskusi kelompoknya sendiri, tetapi juga dapat menyampaikan pendapat

dan pemahaman kepada kelompok lain, sehingga interaksi dan kolaborasi antar peserta didik dapat berlangsung secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MAN 1 Kota Payakumbuh dan wawancara dengan beberapa peserta didik di MAN 1 Kota Payakumbuh, penulis dapat mengetahui bahwa permainan KIM di kalangan para peserta didik saat ini masih belum terlalu dikenali. Selain itu, dari hasil wawancara dengan pendidik mata pelajaran matematika di MAN 1 Kota Payakumbuh, terungkap bahwa di sekolah tersebut telah memiliki kelas digital, sehingga pengajar dituntut untuk menyediakan media pembelajaran yang berbasis digital dan praktis dalam pemanfaatannya di kelas. Melihat potensi etnomatematika dalam permainan KIM dan kebutuhan akan media pembelajaran digital yang inovatif, penulis tertarik untuk meneliti tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Probabilitas Berbasis *Website Google Sites* menggunakan Konteks Permainan KIM”.

*Google Sites* merupakan salah satu platform pengembangan website yang disediakan secara gratis oleh *Google*. Platform ini bersifat user-friendly dan tidak memerlukan kemampuan pemrograman khusus dalam penggunaannya, sehingga guru dapat dengan mudah merancang tampilan, mengunggah materi ajar, menambahkan gambar, video, maupun tautan interaktif. *Google Sites* juga terintegrasi dengan berbagai layanan *Google* lainnya, seperti *Google Drive*, *Google Docs*, *Google Forms*, dan YouTube, sehingga memungkinkan penyajian konten pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif dalam satu wadah (Alice Keeler, 2022; Champlain College,

2024). Selain itu, *Google Sites* mendukung kolaborasi secara real-time, sehingga guru dan peserta didik dapat mengelola maupun membuat konten secara bersamaan tanpa dibatasi lokasi. Aksesibilitasnya yang tinggi serta tampilannya yang responsif di berbagai perangkat menjadikan *Google Sites* sangat sesuai untuk mendukung kebutuhan pembelajaran digital yang fleksibel (Avid Open Access, 2024).

Beberapa penelitian juga telah membuktikan efektivitas *Google Sites* sebagai media pembelajaran. Fatonah & Isdaryanti (2024) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis *Google Sites* valid dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA. Penelitian lain oleh Gessa dkk. (2025) menunjukkan bahwa *Google Sites* memiliki validitas, kepraktisan, dan efektivitas tinggi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik melalui konten interaktif dan multimedia yang variatif.

Pemilihan *Google Sites* sebagai platform pengembangan didasari oleh beberapa pertimbangan. Pertama, platform ini menawarkan kemudahan penggunaan dan aksesibilitas yang tinggi, memungkinkan media pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dimana saja melalui berbagai perangkat. Kedua, *Google Sites* memungkinkan integrasi dengan berbagai layanan *Google* lainnya seperti *Google Forms* untuk presensi, *Google Drive* untuk penyimpanan materi, dan YouTube untuk video pembelajaran, yang mendukung penyusunan konten ajar yang interaktif dan variatif. Ketiga, penggunaan *Google Sites* dalam konteks pembelajaran matematika masih

relative jarang, sehingga pengembangan ini diharapkan dapat menjadi inovasi baru dalam penyampaian materi. Dan pemilihan *website Google Sites* utamanya yaitu karena pada sekolah MAN 1 Kota Payakumbuh sudah menerapkan kelas digital, sehingga menuntut guru untuk menyediakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Masing-masing guru di MAN 1 Kota Payakumbuh juga sudah dibekali oleh *website Google Sites* tetapi pada kenyataan di lapangan guru belum menerapkannya dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sumber alternatif dalam pengembangan materi pembelajaran matematika kontekstual yang berfokus pada unsur-unsur lokal. Dengan demikian, materi pembelajaran yang dihasilkan dapat lebih relevan dan sesuai dengan konteks budaya peserta didik, sekaligus membantu melestarikan warisan budaya Minangkabau melalui integrasi permainan KIM.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat didefinisikan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Adanya kkhawatiran bahwasanya permainan tradisional ditinggalkan oleh anak-anak zaman sekarang, padahal terdapat berbagai manfaat dalam permainan tradisional seperti media pembelajaran matematika yang dapat dilakukan dengan menggunakan konteks permainan tradisional.

2. Konsep probabilitas yang hanya terpaku kepada rumus membuat peserta didik terkadang terkecoh dalam menggunakan rumus untuk menyelesaikan soal probabilitas.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis merasa perlu untuk membatasi ruang lingkup penelitian ini agar fokus dan tidak meluas. Oleh karena itu, masalah yang akan diteliti difokuskan pada aplikasi konsep probabilitas dalam tradisi KIM di Minangkabau. Pembatasan ini bertujuan untuk memberikan arah yang jelas dalam kajian yang dilakukan. Fokus utamanya adalah pada konsep probabilitas pada permainan KIM pada pembelajaran matematika kelas X MA/SMA menggunakan *website Google Sites*.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran probabilitas pada permainan KIM berbasis *website Google Sites*?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran probabilitas pada permainan KIM berbasis *website Google Sites*?

### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah penelitian yang telah di uraikan di atas tadi, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui dan mengidentifikasi validitas media pembelajaran probabilitas pada permainan KIM berbasis *website Google Sites* pada konsep probabilitas.
2. Menilai kepraktisan media pembelajaran probabilitas pada permainan KIM berbasis *website Google Sites* pada konsep probabilitas.

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini mencakup manfaat teoritis dan praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam bidang budaya dan pendidikan.
  - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran matematika yang berwawasan budaya.
  - c. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai dasar pijakan untuk penelitian etnomatematika yang lebih luas.
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan peneliti tentang seni dan budaya Minangkabau khususnya di daerah Payakumbuh serta dapat melestarikan budaya Minangkabau terkhusus daerah Payakumbuh dan yang berkaitan dengan permainan tradisional KIM.

b. Bagi Pendidik

Dapat menjadi bahan masukan bagi pendidik dan inovasi pendidik sebagai refleksi terhadap budaya kedalam pembelajaran terkait dengan konsep-konsep matematika serta untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat menerapkan budaya lokal yang berkaitan dengan pembelajaran matematika sehingga mencintai budaya lokal dan lebih termotivasi untuk meningkatkan hasil pembelajaran yang lebih baik.

**F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis *website Google Sites* yang dirancang khusus untuk materi probabilitas. Media ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep probabilitas secara lebih mendalam, menyenangkan, dan kontekstual melalui integrasi dengan permainan tradisional KIM (Kesenian Irama Minangkabau).

1. Nama produk:

Media Pembelajaran Probabilitas Berbasis *website Google Sites* Menggunakan Konteks Permainan KIM.

2. Tujuan Pengembangan:

- a. Membantu peserta didik memahami konsep probabilitas yang kompleks dengan cara yang lebih intuitif dan relevan.

- b. Menyediakan alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, mengurangi persepsi bahwa matematika itu sulit atau membosankan.
  - c. Memfasilitasi pembelajaran mandiri dan jarak jauh, memungkinkan peserta didik mengakses materi kapan saja dan dimana saja.
  - d. Melestarikan dan memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal Minangkabau melalui konteks permainan KIM dalam pembelajaran matematika.
  - e. Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik terhadap materi probabilitas.
3. Platform yang digunakan:
- Google Sites* merupakan platform utama untuk membangun dan mengelola *website* pembelajaran. Dipilih karena kemudahan penggunaan (*drag-and-drop interface*), tidak memerlukan coding, responsive di berbagai perangkat, dan terintegrasi penuh dengan ekosistem *Google*.
4. Fitur Utama:
- a. Desain Interaktif dan *User-friendly*
    - 1) Tampilan Visual : *website* dirancang dengan antarmuka yang bersih, modern, dan menarik secara visual, menggunakan kombinasi warna yang harmonis dan tata letak yang intuitif.

- 2) Navigasi Mudah : struktur menu yang jelas dan tombol navigasi yang responsive memastikan peserta didik dapat berpindah antar halaman dengan lancar tanpa kebingungan.
- 3) Responsif : tampilan *website* otomatis menyesuaikan dengan ukuran layar perangkat yang digunakan (desktop, laptop, tablet, smartphone), memastikan pengalaman pengguna yang optimal di berbagai platform.

b. Absen/ presensi

- 1) Integrasi *Google Form* : terdapat tautan langsung ke *Google form* yang berfungsi sebagai sistem presensi digital.
- 2) Manajemen Data Otomatis : data kehadiran peserta didik secara otomatis tersimpan di *Google Sheets*, memungkinkan pendidik dalam memantau dan mengelola rekapitulasi kehadiran.
- 3) Praktis : mengurangi kebutuhan akan presensi manual dan kertas, serta memungkinkan pendidik untuk menganalisis data kehadiran dengan lebih efisien.

c. Tujuan Pembelajaran

Terdapat halaman khusus yang menyediakan halaman terpisah secara eksplisit menjelaskan tujuan pembelajaran (TP) yang akan dicapai oleh peserta didik pada setiap sesi atau topic. Halaman ini berfungsi sebagai panduan awal bagi peserta didik, membantu mereka memahami apa yang diharapkan dari pembelajaran dan focus pada capaian yang relevan.

d. *Powerpoint/ Bahan ajar*

Menyediakan bahan ajar berupa *powerpoint* yang menjelaskan konsep dan teori dasar probabilitas, termasuk juga contoh soal dan penerapannya dalam permainan KIM.

Tujuan dari *Powerpoint* yang ada di *website Google Sites* yaitu untuk:

- 1) Membantu peserta didik memahami teori dasar probabilitas secara sistematis
- 2) Menyediakan referensi visual yang menarik agar materi lebih mudah dipahami
- 3) Menunjukkan bagaimana probabilitas diterapkan dalam permainan KIM.

*Powerpoint* ini digunakan dalam pembelajaran di kelas sebagai panduan penyampaian materi oleh pendidik dan juga sebagai bahan belajar mandiri bagi peserta didik yang ingin memahami materi secara lebih mendalam

e. Blogspot

Untuk mendukung website utama berbasis Google Sites, media ini juga dilengkapi dengan **Blogspot** sebagai wadah refleksi, diskusi, dan publikasi tambahan. Spesifikasinya adalah sebagai berikut:

- 1) Fungsi Pelengkap: Blogspot digunakan untuk menyajikan artikel tambahan tentang konsep peluang dalam kehidupan sehari-hari serta catatan pembelajaran terkait permainan KIM.

- 2) Interaktivitas: tersedia kolom komentar yang memungkinkan peserta didik memberikan tanggapan, bertanya, atau berbagi pengalaman.
- 3) Konten Blog:
  - a) Artikel pengayaan tentang peluang dengan contoh kontekstual selain permainan KIM.
  - b) Ringkasan materi dari setiap pertemuan.
- 4) Integrasi: tautan menuju Blogspot tersedia pada halaman *Google Sites* sehingga mudah diakses oleh peserta didik.

f. Video Tutorial

Berisi video penjelasan mengenai permainan KIM dan bagaimana konsep probabilitas. Tujuan adanya video tutorial yaitu membantu peserta didik memahami teori dasar probabilitas secara sistematis.

- 1) Menyediakan referensi visual yang menarik agar materi lebih mudah dipahami
- 2) Menunjukkan bagaimana probabilitas diterapkan dalam permainan KIM

Video tutorial ini juga dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas sebagai panduan penyampaian materi oleh pendidik dan juga sebagai bahan belajar mandiri bagi peserta didik yang ingin memahami materi secara lebih mendalam.

g. Latihan Interaktif/ kuis

Pada *website Google Sites* juga dilengkapi dengan latihan interaktif/kuis untuk menguji pemahaman peserta didik mengenai konsep probabilitas yang sudah dijelaskan pada *powerpoint* sebelumnya. Peserta didik dapat mengakses Quizizz langsung dari *Google Sites* tanpa perlu membuka tab baru dan pendidik juga dapat memantau hasil kuis di Quizizz tanpa perlu meminta peserta didik mengirim jawaban secara manual.

Jenis soal yang digunakan juga bervariasi sehingga peserta didik bisa jenis soal yang digunakan dalam latihan interaktif atau kuis bervariasi agar peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Variasi soal ini membantu meningkatkan pemahaman, menguji kemampuan berpikir kritis, serta membuat pembelajaran lebih menarik. Berikut adalah beberapa jenis soal yang dapat digunakan:

- 1) Pilihan ganda dengan umpan balik otomatis
- 2) Isian singkat untuk menguji pemahaman konsep
- 3) Studi kasus untuk mengaplikasikan teori dalam situasi nyata

Tujuan dari adanya kuis interaktif ini yaitu untuk:

- 1) Mengukur sejauh mana peserta didik memahami konsep probabilitas
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif
- 3) Melatih peserta didik dalam menerapkan konsep probabilitas dalam berbagai konteks

Selain itu, kuis interaktif ini juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi bagi pendidik untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dan membantu peserta didik mengasah keterampilan berpikir kritis dalam menyelesaikan soal.

#### h. Profil Penulis

Halaman yang berisi identitas singkat penulis (nama, asal universitas, fakultas, email, jurusan) beserta foto. Pada halaman ini juga memberikan informasi mengenai pengembangan mediaman membangun kepercayaan pengguna.

#### 5. Link akses *website Google Sites*

<https://sites.google.com/view/peluang-permainan-kim/beranda>

#### 6. Teknologi Pendukung lainnya yang digunakan:

- a. *Google Sites*: platform utama untuk membuat *website* pembelajaran
- b. *Google Form*: Untuk membuat absen peserta didik
- c. *Google Drive*: tempat penyimpanan materi multimedia seperti *powerpoint*
- d. YouTube: Untuk penyematan video pembelajaran
- e. Quizizz: Untuk kuis interaktif

7. Produk ini dirancang agar dapat diakses dan berfungsi optimal pada berbagai perangkat yang memiliki koneksi internet, termasuk smartphone (android, iOS), tablet, laptop, maupun komputer desktop.
8. Media pembelajaran ini dirancang untuk dapat digunakan berulang kali oleh peserta didik, baik untuk belajar mandiri, mengulang materi,

maupun sebagai referensi tambahan. Konten dapat diperbarui atau ditambahkan oleh pendidik jika diperlukan.

#### **G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan ini didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Tersedianya media pembelajaran berbasis *website Google Sites* diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan bermakna.
2. Media pembelajaran berbasis *website Google Sites* dianggap sebagai alternatif yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran matematika.
3. Media pembelajaran berbasis *website Google Sites* diyakini dapat dikembangkan dengan baik.

Adapun keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *website Google Sites* yang dikembangkan hanya diperuntukkan kelas X MAN 1 Kota Payakumbuh.
2. Penelitian dan pengembangan ini hanya terbatas untuk materi probabilitas.
3. Uji coba yang dilakukan juga terbatas pada beberapa peserta didik kelas X MAN 1 Kota Payakumbuh.

#### **H. Definisi Konseptual**

Judul yang dipilih adalah Pengembangan Media Pembelajaran Probabilitas pada Permainan KIM Berbasis *Website Google Sites*. Berdasarkan judul tersebut, maka penulis menetapkan beberapa definisi konseptual yaitu:

1. Etnomatematika

Etnomatematika juga dapat dilihat sebagai hasil hubungan antara budaya dan matematika, yang mana dengan memahami hubungan keduanya, dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran matematika di kelas multikultural.

Etnografi merupakan kajian yang melihat bagaimana aspek-aspek budaya dihubungkan dengan matematika dan dalam proses selanjutnya akan dilakukan studi banding antara kelompok budaya yang berbeda dan matematika bagaimana pembelajaran dipengaruhi oleh nilai-nilai dan keyakinan yang berlaku pada kelompok tersebut (Hammond, 2000:11).

2. Permainan Tradisional KIM (Kesenian Irama Minang)

Permainan dapat didefinisikan sebagai aktivitas rekreasi yang bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan yang dilakukan sendiri maupun secara berkelompok. Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang diturunkan antar generasi dan memiliki makna simbolis yang terkandung dalam gerakan, ucapan, serta alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan yang terdapat dalam permainan tersebut berkontribusi

terhadap perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak, yang berfungsi sebagai persiapan atau sarana belajar untuk kehidupan di masa dewasa (Mulyana, 2019).

KIM adalah sebuah tradisi budaya yang berasal dari Minangkabau, yang menggabungkan elemen pantun dan angka dalam pelaksanaannya. Pada awalnya, pertunjukan KIM berfungsi sebagai sarana perjudian yang melibatkan sejumlah penonton yang diwajibkan membayar sejumlah uang yang telah ditetapkan oleh pemilik KIM, yang dikenal dengan istilah insert. Namun, seiring berjalannya waktu, permainan KIM kini lebih sering disajikan dalam konteks upacara adat. Meskipun demikian, secara konseptual, permainan ini tidak mengalami perubahan yang signifikan. Perubahan utama terletak pada sistem pemberian hadiah kepada pemenang, di mana peserta tidak lagi membayar insert kepada penyelenggara. Sebaliknya, hadiah kini disiapkan oleh tuan rumah yang menyelenggarakan upacara tersebut.

Pertunjukan KIM dalam upacara adat maupun upacara perkawinan mendapatkan perhatian besar dari masyarakat setempat. Pertunjukan ini mampu mengalihkan minat masyarakat, khususnya generasi muda, yang sebelumnya sering tenggelam dalam hiruk-pikuk pertunjukan organ tunggal dengan penampilan dan tarian yang dianggap kurang sesuai secara moral. Kondisi tersebut kerap memicu keributan di kalangan penonton muda. Melalui pertunjukan KIM, selain menikmati musik dan hiburan, para peserta juga memiliki harapan memperoleh

hadiah dari permainan yang diselenggarakan, sehingga kegiatan ini turut berperan dalam membangun suasana yang lebih kondusif dan bermartabat di masyarakat.

Dalam permainan KIM, terdapat seorang tukang dendang yang melantunkan lagu dengan menggunakan pantun. Pada akhir setiap pantun, akan diucapkan sebuah angka. Angka tersebut diambil dari sebuah kaleng yang berisi koin milik tukang dendang, dan angka yang dihasilkan akan muncul secara acak. Angka yang tercetak pada kertas disebut lapiak. Kertas ini memiliki bentuk kolom yang terdiri dari enam baris dan terbagi menjadi tiga kolom, yaitu kolom A, B, dan C, di mana masing-masing kolom memuat sepuluh angka. Pemenang dalam permainan KIM akan menerima hadiah dari pemilik acara, dan jenis hadiah yang diberikan pun bervariasi (Ramadani, 2020).

### 3. Media Pembelajaran Matematika

Dalam arti sempit, media pembelajaran hanya mencakup alat yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Namun, dalam pengertian yang lebih luas, media tidak hanya mencakup komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga alat-alat sederhana seperti televisi, radio, slide, fotografi, diagram, dan bagan yang dibuat oleh pendidik, serta objek nyata lainnya.

Media pembelajaran terdiri dari berbagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai alat bantu bagi pendidik dalam mengajar dan sebagai sarana untuk

menyampaikan pesan dari sumber belajar kepada peserta didik. Dalam kondisi tertentu, media pembelajaran dapat berfungsi sebagai pengganti pendidik dengan menyediakan informasi pembelajaran secara mandiri. Jika program media dirancang dan dikembangkan dengan baik, media tersebut dapat menjalankan fungsinya secara optimal meskipun tanpa kehadiran pendidik secara langsung (Dr. Abdul Wahab, 2021).

Media memiliki peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk pendidikan matematika. Media pendidikan berfungsi sebagai sarana untuk membangun pemahaman dan penguasaan peserta didik terhadap objek pembelajaran. Dengan memanfaatkan media, konsep dan simbol matematika yang awalnya bersifat abstrak dapat dijadikan lebih konkret dan mudah dipahami. Hal ini memungkinkan pengenalan konsep dan simbol matematika sejak dini dengan pendekatan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kemampuan berpikir peserta didik. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna (Farihah, 2021).