

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran Probabilitas pada Permainan KIM Berbasis *Website Google Sites* yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diuraikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran probabilitas pada permainan KIM berbasis *website Google Sites* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid dengan rata-rata persentase sebesar 86,64% berdasarkan hasil validasi dari 5 orang validator, diantaranya 3 orang validator ahli materi, 1 orang validator ahli media, dan 1 orang validator ahli bahasa. Hasil ini menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dari segi isi materi, penyajian media, serta kebahasaan.
2. Media pembelajaran probabilitas pada permainan KIM berbasis *website Google Sites* yang dikembangkan juga telah **memenuhi kriteria sangat praktis**. Hasil *evaluation one-to-one* memperoleh rata-rata persentase 79,48% yang termasuk dalam kategori praktis, kemudian diperkuat dengan hasil uji kepraktisan oleh pendidik dengan rata-rata persentase sebesar 91% dan peserta didik memberikan rata-rata persentase 82,69%, keduanya berada dalam kategori sangat praktis. Jika dirata-ratakan, ketiga nilai tersebut menghasilkan skor **84,39%**, yang termasuk dalam kategori **sangat praktis**. Dengan demikian, media ini dinyatakan mudah

digunakan, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

B. Saran-saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam pembelajaran matematika menggunakan media pembelajaran berbasis *website Google Sites* di MAN 1 Kota Payakumbuh, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran probabilitas berbasis *Website Google Sites* terintegrasi Permainan tradisional KIM dapat dikembangkan oleh pendidik secara berkelanjutan untuk materi yang berbeda.
2. Media pembelajaran probabilitas berbasis *Website Google Sites* perlu disempurnakan lagi sesuai kebutuhan peserta didik sehingga dapat bermanfaat dalam menghasilkan produk yang tentunya lebih berkualitas.
3. Pengembangan media pembelajaran ini hendaknya dapat dikembangkan untuk mata pelajaran lain agar dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif dan lebih tertarik pada proses pembelajaran.
4. Pengembangan media pembelajaran ini hanya sampai tahap pengembangan *small group evaluation*, sebaiknya peneliti selanjutnya melakukan penelitian sampai tahap *field test*.

DAFTAR PUSTAKA

- Avid Open Access. (2024). *Google Sites*. Avid Open Access. Retrieved from <https://avidopenaccess.org/resource/google-sites/>
- Berlianda, D. C., & Sukmayadi, Y. (2024). Tinjauan Permainan Kesenian Irama Minang (KIM) Sebagai Budaya Masyarakat Minangkabau Review Of Kesenian Irama Minang (KIM) Game As A Culture Of The Minangkabau Society, *13*, 48–58. <https://doi.org/10.24036/js.v13i1.127249>
- Borg, W. R.. & Galll, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction* (4th ed.). Longman.
- Champlain College. (2024). *Leveraging Google Sites*. Champlain College. Retrieved from <https://clt.champlain.edu/kb/leveraging-google-sites/>
- D'Ambrissio. (1990). *Ethnomathematica*. Sao Paulo: Editora Atica.
- Dr. Abdul Wahab, D. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. (I. S. Mustasyrifah, Ed.). Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?id=tp9CEAAQBAJ&lpg=PA1&ots=0ecAxTDmN3&dq=media pembelajaran matematika adalah&lr&hl=id&pg=PA1#v=onepage&q=media pembelajaran matematika adalah&f=false](https://books.google.co.id/books?id=tp9CEAAQBAJ&lpg=PA1&ots=0ecAxTDmN3&dq=media+pembelajaran+matematika+adalah&lr&hl=id&pg=PA1#v=onepage&q=media+pembelajaran+matematika+adalah&f=false)
- Elina, M. (n.d.). Transformasi Permainan Kim dari Arena Perjudian ke Upacara Perkawinan.
- Eviota, J. S., & Liangco, M. M. (2020). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan*, *14*(September), 723–731.
- Fatonah, S., & Isdaryanti, B. (2024). Validitas media pembelajaran IPA berbasis Google Sites untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA (JPPIPA)*, *10*(1), 123–130. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i1.8151>
- Farihah, U. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. (M. P. Dr. Indah Wahyuni, Ed.), *Lintas Nalar*. Yogyakarta: Lintas Nalar.
- Gessa, A. O., Handayani, A., & Prasetyo, A. (2025). The practicality and effectiveness of Google Sites-based learning media in improving students' motivation. *International Journal of Innovation in Natural Sciences (IJINS)*, *4*(1), 45–53. <https://doi.org/10.21070/ijins.v4i1.1466>

- Herayanti, H., Suhendra, S., & Juandi, D. (2021). Integrasi Aspek-Aspek Etnomatematika Masyarakat Majalengka Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal on Mathematics Education Research (J-MER)*, 2(1), 35–48. <https://doi.org/10.17509/j-mer.v2i1.54235>
- Hidayat, O. R. (2016). Opi Rahmah Hidayat, *II*(1), 89–101.
- Keeler, A. (2022, December 31). *6 reasons to choose Google Sites*. Alice Keeler. Retrieved from <https://alicekeeler.com/2022/12/31/6-reasons-to-choose-google-sites/>
- Latif, A., Damris, D., & Kamid, K. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Model Eliciting Activities (MEAs) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3190–3206. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.968>
- Luqnia, S. E., Zahra, L., Ananda, K. T., & Fahmy, A. F. R. (2022). Eksplorasi Etnomatematika Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV*, 4(1), 553–558.
- Lutfiah, D. (2023). Penggunaan Aplikasi Google Sites sebagai Media Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran IPAS Kelas 4 SDN Ngaglik 01 Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, 2(1), 93–118. Retrieved from <https://jurnal.widyahumaniora.org/>
- Mariam, N., & Nam, C.-W. (2019). *The development of an ADDIE based instructional model for ELT in Early Childhood Education*. Educational Technology International.
- Marlina, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI. *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*. Kec. Pidie Provinsi Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Retrieved from https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_media_pembelajaran_SD_MI/pdM6EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kelebihan+media+pembelajaran&pg=PA164&printsec=frontcover
- Mayangsari, A. (2023). Penggunaan Etnomatematika Pada Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peluang Siswa SMA.
- Melly. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Integral Berbasis Google Sites Di Smk Negeri 3 Barru. *IAIN PAREPARE*.
- Miftah, M. (2022). Landasan Konseptual Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(01), 25–31. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i01.1425>

- Mulyana, Y. (2019). *Permainan Tradisional*. Bandung: Salam Insan Mulia.
- Nieveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*. In J. van den Akker et al. (Eds.), *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Nugraha, A., & Subarkah, C. Z. (2015). Penggunaan E-Module Pembelajaran Pada Konsep Sifat Koligatif Larutan Untuk Mengembangkan Literasi Kimia Siswa, *2015(Snips)*, 201–204.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Pane, S. (2022). Teori probabilitas.
- Pathuddin, H., & Raehana, S. (2019). Etnomatematika: Makanan Tradisional Bugis Sebagai Sumber Belajar Matematika. *MaPan*, 7(2), 307–327. <https://doi.org/10.24252/mapan.2019v7n2a10>
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). Educational Design Research. *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*, 1–206. Retrieved from <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766>
- Punaji, S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan pengembangan*. Malang: Prenada Media.
- Putra, R. E., . A., & Sriwulan, W. (2019). Simulasi Kim dalam Sejarah dan Perkembangannya. *PANTUN: Jurnal Ilmiah Seni Budaya*, 3(2), 139–150. <https://doi.org/10.26742/pantun.v3i2.967>
- Ramadani, A. (2020). Dalam Format Musik Elektronik, 3(2), 161–170.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Desain and development research* (Vol. 5). Lawrence Erlbaum Associates, Inc. Retrieved from http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2020). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreno*, 66.

- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Siti Rahma Harahap. (2020). Proses Interaksi Sosial Di Tengah Pandemi Virus Covid 19. *Al-Hikmah Media Dakwah, Komunikasi, Sosial Dan Kebudayaan*, 11(1), 45–53. <https://doi.org/10.32505/hikmah.v11i1.1837>
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (mixed methods)*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: rineka Cipta.
- Sukardi. (2011). *Evaluasi Pendidikan Prinsip & Operasionalnya* (1st ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Taus, F. M. ., Nahak, S., & Deda, Y. N. (2022). Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Congklak di Desa Femnasi. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(2), 149–158. <https://doi.org/10.21274/jtm.2022.5.2.149-158>
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations: Improving the Quality of Education and Training*. London: KoganPage Limited.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Wahyudin. (2018). Etnomatematika Dan Pendidikan Matematika Multikultural. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 1–19.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wati, G. H. (2021). *Eksplorasi Etnomatematika Terhadap Permainan Tradisional Permainan Cublak-Cublak Suweng Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Matematika Terkait Materi Peluang*.

- Wulandari, A. A., & Astutiningtyas, E. L. (2020). Pengembangan MUPEL (multimedia peluang) berbasis etnHendriawan, P., & Faridah, S. (2022). Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Bekles. *Jurnal Tadris Matematika*, 5(2), 149–158. <https://doi.org/10.21274/jtm.2022.5.2.149-158>omatematika dalam . *Jurnal Math Educator Nusantara*, 6(1), 54–64. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/53a3/ac678350d15ea7def07f876d1c09d54add6c.pdf>