

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PROBABILITAS
BERBASIS *WEBSITE GOOGLE SITES* MENGGUNAKAN
KONTEKS PERMAINAN KIM**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan sebagai salah satu syarat
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program studi Tadris
Matematika*



Oleh:

**INDAH SAFITRI
NIM. 2114040050**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
IMAM BONJOL PADANG
2025 M/ 1447 H**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Safitri

NIM : 2114040050

Tempat/Tanggal Lahir : Punden Rejo/ 28 Juli 2003

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Prodi : Tadris Matematika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penulisan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran probabilitas Berbasis *Website Google Sites* Menggunakan Kontes Permainan KIM”** adalah benar hasil penelitian saya; bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau karya yang sudah dipublikasikan dan atau pernah digunakan untuk memperoleh gelar Sarjana di Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang ataupun Perguruan Tinggi lainnya, kecuali bagian yang sumber informasinya telah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikmudia hari terbukti pernyataan saya tidak sesuai dengan kenyataan maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh dari penulisan skripsi ini dan sanksi lain yang sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi ini.

Padang, 20 Agustus 2025



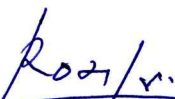
Menyatakan,

Indah Safitri
NIM. 2114040050

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Probabilitas Berbasis Website Google Sites Menggunakan Konteks Permainan KIM**" disusun oleh **Indah Safitri** dengan NIM. **2114040050**, telah memenuhi persyaratan untuk diajukan ke sidang Munaqasyah. Demikian persetujuan ini diberikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pembimbing I


Dr. Rozi Fitriza, M.Pd.
NIP. 198107282008012017

Padang, Agustus 2025
Pembimbing II


Nita Putri Utami, M.Pd.
NIP. 199204032023212037

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Probabilitas Berbasis Website Google Sites Menggunakan Konteks Permainan KIM**" disusun oleh **Indah Safitri NIM. 2114040050** telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, 20 Agustus 2025 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat dalam mencapai gelar Sarjana Program Studi Strata Satu (S-1) pada Program Studi Tadris Matematika.

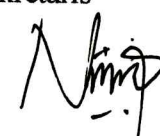
Padang, 20 Agustus 2025

Ketua

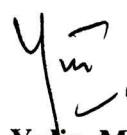

Dr. Rozi Fitryza, M.Pd.
NIP. 198107282008012017

Tim Penguji

Sekretaris


Nita Putri Utami, M.Pd.
NIP. 199204032023212037

Penguji I


Dr. Yulia, M.Pd.
NIP. 198105052009012008

Anggota

Penguji II


Christina Khaidir, M.Pd.
NIP. 198309282011012009

Penguji III


Dr. Rozi Fitryza, M.Pd.
NIP. 198107282008012017

Penguji IV


Nita Putri Utami, M.Pd.
NIP. 199204032023212037

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang




Prof. Dr. Yasmadi, M.Ag.
NIP. 197305172000031001

ABSTRAK

INDAH SAFITRI

NIM. 2114040050

Pengembangan Media Pembelajaran
Probabilitas Berbasis *Website Google Sites*
Menggunakan Konteks Permainan KIM

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan media pembelajaran digital di MAN 1 Kota Payakumbuh yang sudah memiliki kelas digital sehingga guru dituntut menyediakan pembelajaran berbasis teknologi yang praktis dan mudah diakses. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengidentifikasi validitas serta menilai kepraktisan media pembelajaran probabilitas pada permainan KIM berbasis *website Google Sites*. Fokus utama pengembangan adalah penerapan konsep probabilitas dalam permainan KIM sebagai pendekatan pembelajaran kontekstual yang relevan dengan budaya lokal Minangkabau. Media pembelajaran probabilitas pada permainan KIM berbasis *website Google Sites* ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sekaligus melestarikan nilai-nilai budaya lokal dalam konteks pendidikan matematika.

Jenis penelitian ini adalah pengembangan dengan model plomp dikemukakan oleh Theerd and Nieke Nieveen. Dengan 3 tahap yaitu: *Preliminary research* (tahap pendahuluan), *development or prototyping phase* (tahap pengembangan), dan *assessment phase* (tahap penilaian). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *website Google Sites* pada materi probabilitas yang telah terintegrasi permainan KIM dikelas X MAN 1 Kota Payakumbuh. Instrumen yang digunakan yaitu pedoman wawancara dan angket kebutuhan yang digunakan pada tahap *preliminary research* serta lembar validasi dan angket praktikalitas. Semua instrumen yang digunakan telah divalidasi oleh 3 orang validator.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran probabilitas pada permainan KIM berbasis *website Google Sites* pada tahap *self-evaluation* oleh peneliti, media telah dinyatakan layak untuk diuji lebih lanjut. Selanjutnya, hasil validasi oleh tiga orang ahli menunjukkan bahwa media ini memenuhi kategori sangat valid dengan rata-rata persentase 86,64%. *Evaluasi one-to-one* yang melibatkan tiga peserta didik menunjukkan bahwa media dipahami dengan baik dan mudah digunakan dan memperoleh skor rata-rata 79,48% dengan kategori praktis. Uji praktikalitas secara lebih luas yang dilakukan pada tahap *small group evaluation* oleh pendidik menghasilkan skor 91% dan oleh peserta didik 82,69%, keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi probabilitas karena mudah digunakan, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal seperti permainan KIM ini dapat terus dilakukan pada materi lain dalam pembelajaran matematika. Pendidik juga diharapkan dapat memanfaatkan teknologi seperti *Google Sites* untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses. Penelitian lanjutan dapat memperluas cakupan penggunaan media ini pada jenjang pendidikan atau wilayah yang berbeda.

Kata Kunci: Etnomatematika, Probabilitas, *Google Sites*

ABSTRACT

INDAH SAFITRI

NIM. 2114040050

***Development of Probability Learning Media
Based on Google Sites Website Using the
Context of KIM Game***

This research is motivated by the need for digital learning media at MAN 1 Kota Payakumbuh, which has implemented digital classrooms, thereby requiring teachers to provide technology-based learning that is practical and easily accessible. The purpose of this study is to examine and identify the validity as well as assess the practicality of probability learning media through the KIM game based on the Google Sites platform. The main focus of the development lies in the application of probability concepts in the KIM game as a contextual learning approach relevant to Minangkabau local culture. This probability learning media using the KIM game on the Google Sites platform is expected to serve as an enjoyable and meaningful learning alternative while simultaneously preserving local cultural values within the context of mathematics education.

This research employs a research and development (R&D) design using the Plomp model, which consists of three phases: preliminary research, development or prototyping phase, and assessment phase. However, this study is limited to the development or prototyping phase. The product developed is a web-based learning media using Google Sites, integrated with the KIM game for probability instruction in Grade X at MAN 1 Kota Payakumbuh. The instruments used include validation sheets and practicality questionnaires, all validated by three expert validators.

The results show that during the self-evaluation stage, the media was deemed ready for further testing. Validation by three experts yielded an average score of 86.64%, categorized as very valid. The one-to-one evaluation involving three students resulted in an average score of 79.48%, indicating practical usability. Furthermore, the small group evaluation showed a practicality score of 91% from teachers and 82.69% from students, both classified as very practical. These findings indicate that the developed media is suitable for use in mathematics learning, particularly in teaching probability.

Based on these results, it is recommended that the development of culturally-based learning media such as the KIM game be continued for other mathematics topics. Teachers are also encouraged to utilize digital tools like Google Sites to create interactive, accessible, and culturally relevant learning media. Future research may expand the application of this media to different educational levels or cultural contexts.

Keywords: *Ethnomathematics, Probability, Google Sites*

KATA PENGANTAR



Puji syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Probabilitas Pada Permainan KIM Berbasis *Website Google Sites*”. Shalawat dan salam selalu senantiasa ditujukan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Tadris Matematika. Dalam menulis dan menyusun skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Untuk itu atas segala bantuan yang telah diberikan penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Rozi Fitriza, M.Pd sebagai Pembimbing I.
2. Ibu Nita Putri Utami, M.Pd sebagai Pembimbing II sekaligus Penasihat Akademik.
3. Bapak Dekan dan Bapak/Ibu Wakil Dekan Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan UIN Imam Bonjol Padang.
4. Bapak Andi Susanto, S.Si, M.Sc. selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan UIN Imam Bonjol Padang.
5. Ibu Christina Khaidir, M.Pd., Sekretaris Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan UIN Imam Bonjol Padang.
6. Ibu Dr. Rozi Fitriza, M.Pd, Ibu Nita Putri Utamni, M.Pd, Bapak Rilci Kurnia Illahi, M.Pd, Ibu Nela Sari Yolanda, S.Si, M.Pd, Ibu Zelfida, S.Pd, M.Si., dan Ibu Ikhlasiah, M.Pd selaku validator.
7. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan UIN Imam Bonjol Padang.
8. Bapak dan Ibu Majelis Pendidik MAN 1 Kota Payakumbuh.

9. Peserta didik kelas X MAN 1 Kota Payakumbuh selaku subjek uji coba Media Pembelajaran Probabilitas pada Permainan KIM Berbasis *Website Google Sites*.
10. Bapak dan Ibu Staff Akademik, Pegawai Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan UIN Imam Bonjol Padang.
11. Senior Tadris Matematika serta Rekan-rekan Mahasiswa Program Studi Matematika 2020.
12. Semua pihak yang ikut membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Teristimewa untuk kedua orangtua penulis, yaitu Ayah tercinta Alm. Poniman dan Ibunda tercinta Sutiani yang sangat luar biasa Masyaallah penulis cintai. Ibunda yang selalu memberi nasihat dan dukungan dalam segala hal, serta do'a yang tulus tak berkesudahan, dan limpahan kasih sayang yang tiada tara selalu tercurahkan untuk kesuksesan penulis. Senantiasa memberikan dorongan secara moril maupun materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan perkuliahan dan skripsi ini dengan baik.

Penulis telah menyelesaikan skripsi ini dengan sepuh kemampuan, namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi isi maupun tata bahasa. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Dengan kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat dalam khazanah ilmu pengetahuan Aamiin Ya Allah.

Padang, Agustus 2025



Indah Safitri
2114040050

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	18
G. Definisi Konseptual.....	23
BAB II KAJIAN TEORI	23
A. Etnomatematika.....	23
B. Kesenian Irama Minang (KIM).....	25
C. Probabilitas.....	31
D. Etnomatematika Pada Permainan KIM.....	33
E. Media Pembelajaran.....	37
F. Model Pengembangan.....	44
G. <i>Websites Google Sites</i>	55

H. Validitas dan Praktikalitas.....	62
I. Penelitian Yang Relevan	62
J. Kerangka Berpikir.....	62
BAB III METODE PENELITIAN	78
A. Jenis Penelitian.....	78
B. Prosedur Penelitian.....	78
C. Objek dan Subjek Penelitian	94
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	95
E. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	107
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	107
B. Pembahasan Hasil Pengembangan.....	135
C. Keterbatasan Penelitian	146
BAB V PENUTUP	147
A. Kesimpulan	147
B. Saran-saran.....	148
DAFTAR PUSTAKA	149
LAMPIRAN.....	153

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Dadu permainan KIM.....	26
Gambar 2. 2	Kaleng batu kuncang.....	27
Gambar 2. 3	Kupon Kim Yang Menang.....	29
Gambar 2. 4	Kupon KIM.....	30
Gambar 2. 5	Tahap Pengembangan 4D (Waruwu, 2024)	44
Gambar 2. 6	Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	46
Gambar 2. 7	Skema Model Pengembangan Borg and Gall.....	50
Gambar 2. 8	Model Pengembangan Plomp.....	53
Gambar 2. 9	Halaman Depan <i>Google Sites</i>	57
Gambar 2. 10	Menu atas <i>Google Sites</i>	58
Gambar 2. 11	Halaman Presensi.....	58
Gambar 2. 12	Halaman Publikasi Media.....	59
Gambar 2. 13	Kerangka Berpikir.....	77
Gambar 3. 1	Alur Prosedur Penelitian Pengembangan Plomp.....	81
Gambar 3. 2	Tahap Evaluasi Formatif.....	89
Gambar 4. 1	Halaman Menu/Beranda.....	118
Gambar 4. 2	Halaman Presensi.....	118
Gambar 4. 3	Tujuan Pembelajaran.....	119
Gambar 4. 4	Materi Pelajaran.....	119
Gambar 4. 5	Video Pembelajaran.....	120
Gambar 4. 6	Halaman Kuis.....	121
Gambar 4. 7	Halaman Profil Penulis.....	121

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Desain Penelitian Pengembangan (Richey& Klein, 2007)...	51
Tabel 3. 1	Analisis kebutuhan.....	82
Tabel 3. 2	Analisis Kebutuhan Kurikulum.....	82
Tabel 3. 3	Analisis Kebutuhan Konsep.....	82
Tabel 3. 4	Tahap Preliminary <i>Investigation</i>	83
Tabel 3. 5	Jenis Lembar Validasi Instrumen.....	85
Tabel 3. 6	Jenis Lembar Validasi Produk.....	86
Tabel 3. 7	Nama-nama Validator instrumen.....	86
Tabel 3. 8	Nama-nama Validator Produk.....	87
Tabel 3. 9	Instrumen Penelitian.....	88
Tabel 3. 10	Aspek Penilaian pada <i>Self Evaluation</i>	90
Tabel 3. 11	Aspek Penilaian <i>Website Google Sites</i> oleh Para Ahli.....	91
Tabel 3. 12	Indikator Lembar Instrumen <i>One to One Evaluation</i>	92
Tabel 3. 13	Indikator Lembar Instrumen <i>Small Group</i>	93
Tabel 3. 14	Kriteria Subjek Uji Coba.....	94
Tabel 3. 15	Nama-nama Validator instrumen.....	95
Tabel 3. 16	Hasil Validasi Instrumen.....	96
Tabel 3. 17	Kisi-kisi Lembar Validasi Media pembelajaran Probabilitas pada Permainan KIM Berbasis <i>Website Google Sites</i>	98
Tabel 3. 18	Hasil Validasi Media pembelajaran Probabilitas pada Permainan KIM Berbasis <i>Website Google Sites</i>	99
Tabel 3. 19	Kisi-kisi Lembar Praktikalitas untuk Pendidik.....	100
Tabel 3. 20	Kisi-kisi Lembar Praktikalitas untuk Peserta Didik.....	101
Tabel 3. 21	Kriteria Hasil uji Validitas.....	104
Tabel 3. 22	Kriteria Hasil Uji Praktikalitas.....	105
Tabel 3. 23	Skala Angket.....	105
Tabel 4. 1	Hasil Analisis kebutuhan Peserta Didik.....	109

Tabel 4. 2	Instrumen Penelitian Analisis Awal dengan Pendidik.....	115
Tabel 4. 3	Instrumen Validasi Penelitian.....	116
Tabel 4. 4	Hasil <i>Self Evaluation</i>	122
Tabel 4. 5	Revisi <i>Website Google Sites</i> dari Ahli Materi.....	125
Tabel 4. 6	Hasil Validitas Materi <i>Website Google Sites</i>	126
Tabel 4. 7	Revisi <i>Website Google Sites</i> dari Ahli Media.....	127
Tabel 4. 8	Hasil Validitas Media <i>Website Google Sites</i>	127
Tabel 4. 9	Revisi <i>Website Google Sites</i> dari Ahli Bahasa.....	128
Tabel 4. 10	Hasil Validitas Bahasa <i>Website Google Sites</i>	129
Tabel 4. 11	Hasil Validitas Media Pembelajaran Probabilitas pada Permainan KIM Berbasis <i>Website Google Sites</i>	130
Tabel 4. 12	Hasil Praktikalitas pada One to One Evaluation.....	132
Tabel 4. 13	Hasil Praktikalitas oleh pendidik.....	134
Tabel 4. 14	Hasil Praktikalitas pada Small Group Evaluation oleh peserta didik.....	134

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan dengan Pendidik.....	154
Lampiran 2	Lembar Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan dengan Pendidik.....	155
Lampiran 3	Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan dengan Pendidik.....	156
Lampiran 4	Kisi-kisi Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	158
Lampiran 5	Lembar Pertanyaan Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	159
Lampiran 6	Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	162
Lampiran 7	Hasil Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	165
Lampiran 8	Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Kurikulum	168
Lampiran 9	Hasil Instrumen Analisis Kebutuhan Kurikulum.....	169
Lampiran 10	Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Konsep.....	171
Lampiran 11	Hasil Instrumen Analisis Kebutuhan Konsep.....	172
Lampiran 12	Kisi-kisi Instrumen <i>Self Evaluation</i>	173
Lampiran 13	Instrumen <i>Self Evaluation</i>	174
Lampiran 14	Hasil <i>Self Evaluation</i>	177
Lampiran 15	Kisi-kisi Validasi Produk.....	178
Lampiran 16	Lembar Validitas Ahli Materi.....	180
Lampiran 17	Lembar Validitas Ahli Media.....	189
Lampiran 18	Lembar Validitas Ahli Bahasa.....	192
Lampiran 19	Validasi Instrumen Penelitian.....	195
Lampiran 20	Lembar Validasi Instrumem Wawancara Analisis kebutuhan dengan Pendidik.....	196
Lampiran 21	Lembar Validasi Instrumem Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	202
Lampiran 22	Lembar Validasi Instrumem Analisis Kebutuhan Kurikulum ...	208
Lampiran 23	Lembar Validasi Instrumem Analisis Kebutuhan Konsep.....	214
Lampiran 24	Lembar Validasi Pedoman <i>Self Evaluation</i>	220

Lampiran 25	Lembar Validasi Untuk Ahli Materi.....	227
Lampiran 26	Lembar Validasi Untuk Ahli Media.....	233
Lampiran 27	Lembar Validasi Untuk Ahli Bahasa.....	239
Lampiran 28	Lembar Validasi Instrumem <i>One-to-one Evaluation</i>	245
Lampiran 29	Lembar Validasi Instrumem Praktikalitas Peserta Didik (<i>Small Group</i>).....	251
Lampiran 30	Lembar Validasi Instrumem Praktikalitas Pendidik.....	257
Lampiran 31	Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas.....	262
Lampiran 32	Daftar Nama Peserta Didik pada Tahap <i>One to One Evalation</i> dan <i>Small Group Evaluation</i>	264
Lampiran 33	Hasil Validasi Instrumen Pedoman Wawancara dengan Pendidik pada Tahap Analisis.....	265
Lampiran 34	Hasil Validasi Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik	266
Lampiran 35	Hasil Validasi Instrumen Analisis Kurikulum.....	267
Lampiran 36	Hasil Validasi Instrumen Analisis Konsep.....	268
Lampiran 37	Hasil Validasi <i>Self Evaluation</i>	269
Lampiran 38	Hasil Validasi Instrumen <i>Expert Review</i> (Penilaian Ahli) Ahli Materi.....	270
Lampiran 39	Hasil Validasi Instrumen <i>Expert Review</i> (Penilaian Ahli) Ahli Media.....	271
Lampiran 40	Hasil Validasi Instrumen <i>Expert Review</i> (Penilaian Ahli) Ahli Bahasa.....	272
Lampiran 41	Hasil Validasi Instrumen <i>One-to-one Evaluatio</i>	273
Lampiran 42	Hasil Validasi Instrumen Angket Praktikalitas Peserta Didik (<i>Small Group</i>)	274
Lampiran 43	Hasil Validasi Instrumen Angket Praktikalitas Pendidik (<i>Small Group</i>)	275
Lampiran 44	Rekap Hasil Validasi <i>Expert Review</i> Media Pembelajaran Probabilitas Pada Permainan KIM Berbasis <i>Website Google Sites</i> (Ahli Materi)	276

Lampiran 45	Rekap Hasil Validasi <i>Expert Review</i> Media Pembelajaran Probabilitas Pada Permainan KIM Berbasis <i>Website Google Sites</i> (Ahli Media).....	277
Lampiran 46	Rekap Hasil Validasi <i>Expert Review</i> Media Pembelajaran Probabilitas Pada Permainan KIM Berbasis <i>Website Google Sites</i> (Ahli Bahasa)	278
Lampiran 47	Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas (Tahap <i>One-to One Evaluation</i>)	279
Lampiran 48	Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas oleh Peserta Didik.....	280
Lampiran 49	Rekapitulasi Hasil Angket Praktikalitas oleh Pendidik.....	281
Lampiran 50	Hasil Pengisian Angket <i>One-to-one Evaluation</i>	282
Lampiran 51	Hasil Pengisian Angket Praktikalitas Peserta Didik (<i>Small Group</i>)	291
Lampiran 52	Hasil Pengisian Angket Praktikalitas Pendidik.....	309
Lampiran 53	Surat Mohon Izin Penelitian.....	312
Lampiran 54	Surat Izin Penelitian dari Kementrian Agama Kota Payakumbuh.....	313
Lampiran 55	Surat Keterangan Selesai Penelitian dari MAN 1 Kota Payakumbuh.....	314
Lampiran 56	Dokumentasi Penelitian.....	315