

**PENGEMBANGAN *GAME* INTERAKTIF *TRIPLE-H*
BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MELATIH KEMAMPUAN
GENERALISASI SISWA**

SKRIPSI

HILDAWATI NURAMALINA

06040422077



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PMIPA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

2026

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : HILDAWATI NURAMALINA
NIM : 06040422077
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan kesungguhannya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulis saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian maupun seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut dengan ketentuan yang berlaku.

Surabaya, 20 Desember 2025
Yang Membuat Pernyataan




Hildawati Nuramalina
NIM 06040422077

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Oleh :

Nama : HILDAWATI NURAMALINA
NIM : 06040422077
Judul : PENGEMBANGAN *GAME* INTERAKTIF TRIPLE-H
BERBASIS WEBSITE UNTUK MELATIH
KEMAMPUAN GENERALISASI SISWA

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 23 Desember 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Sutini, M.Si.

NIP. 197701032009122001



Wahyuni Fajar Arum, M.Pd.

NIP. 199003182020122009

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Hildawati Nuramalina ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Skripsi. Surabaya, 24 Desember 2025

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd
NIP. 197407251998031001

Penguji I

Dr. Sutini, M.Si
NIP. 197701032009122001

Penguji II

Wahyuni Fajar Arum, M.Pd
NIP. 199003182020122009

Penguji III

Dr. Suparto, M.Pd.I
NIP. 198308212011011009

Penguji IV

Dr. Aning Wida Yanti, S.Si., M.Pd
NIP. 198012072008012010

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Hildawati Nuramalina
NIM : 06040422077
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Matematika
E-mail address : hildaamlnaa03@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
 Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENGEMBANGAN GAME INTERAKTIF TRIPLE-H BERBASIS WEBSITE UNTUK MELATIH

KEMAMPUAN GENERALISASI SISWA

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 Desember 2025

Penulis

(Hildawati Nuramalina)

PENGEMBANGAN *GAME* INTERAKTIF *TRIPLE-H* BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MELATIH KEMAMPUAN GENERALISASI SISWA

Oleh: Hildawati Nuramalina

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan generalisasi matematis peserta didik kelas VIII MTs, khususnya pada materi *Triple Pythagoras*. Proses pembelajaran yang masih berfokus pada prosedur dan penggunaan rumus menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam mengenali pola, menarik kesimpulan umum, serta menerapkan konsep pada situasi yang berbeda. Peserta didik belum memahami konsep *Triple Pythagoras* secara mendalam, namun memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan *Game Triple-H* berbasis *website* sebagai media pembelajaran interaktif untuk melatih kemampuan generalisasi matematis peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan proses pengembangan serta menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan *Game Triple-H* berbasis *website* dalam melatih kemampuan generalisasi siswa.

Produk yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Uji coba dilaksanakan di MTsN 4 Sidoarjo pada semester gasal tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian sebanyak 31 siswa kelas VIII-G. Teknik pengumpulan data meliputi catatan lapangan, validasi ahli, angket kepraktisan, dan tes kemampuan generalisasi matematis. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis kurikulum dengan mengacu pada Kurikulum Merdeka. Pada tahap perancangan, peneliti menyusun desain *Game Triple-H* yang memuat materi, latihan soal, dan aktivitas permainan yang mengacu pada indikator kemampuan generalisasi matematis. Pada tahap pengembangan, media dibuat dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa *Game Triple-H* berbasis *website* memiliki tingkat kevalidan sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Hasil angket kepraktisan menunjukkan bahwa media berada pada kategori praktis berdasarkan respons siswa. Dari aspek keefektifan, berdasarkan hasil tes kemampuan generalisasi matematis, sebesar $\geq 80\%$ peserta didik mencapai ketuntasan setelah menggunakan *Game Triple-H*, sehingga media dinyatakan efektif dalam melatih kemampuan generalisasi matematis siswa. Proses evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif. Dengan demikian, *Game Triple-H* berbasis *website* layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika untuk melatih kemampuan generalisasi matematis peserta didik.

Kata kunci: *Game Triple-H*, *website*, kemampuan generalisasi, *Triple Pythagoras*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I	2
LATAR BELAKANG	2
A. Latar Belakang.....	2
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	9

E. Batasan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
G. Definisi Operasional.....	11
BAB II.....	15
KAJIAN TEORI.....	15
A. <i>Game</i> Interaktif.....	15
1. Pengertian <i>Game</i> Interaktif.....	15
2. Kelebihan <i>Game</i> Interaktif.....	17
3. Kekurangan <i>Game</i> Interaktif.....	18
B. <i>Visual Studio Code</i>	19
1. Pengertian <i>Visual Studio Code</i>	19
2. Kelebihan <i>Visual Studio Code</i>	20
3. Kekurangan <i>Visual Studio Code</i>	21
C. <i>Triple-H</i>	25
D. Kemampuan Generalisasi.....	26
1. Pengertian Kemampuan Generalisasi.....	26
2. Indikator Kemampuan Generalisasi.....	29
E. Toerema Pythagoras.....	36
1. Teorema Pythagoras.....	36
2. Triple Pythagoras.....	38

F. Hubungan <i>Triple Pythagoras</i> dengan Kemampuan Generalisasi.....	39
G. Hubungan <i>Game Interaktif Triple-H</i> berbasis <i>Website</i> dengan Kemampuan Generalisasi	42
H. Kerangka Berpikir	45
BAB III.....	14
METODE PENELITIAN	14
A. Jenis Penelitian	14
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	15
C. Tempat dan Waktu Penelitian	16
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	16
E. Jenis Data.....	22
F. Teknik Pengumpulan Data.....	23
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	25
H. Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV.....	34
HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	34
B. Pembahasan	94
BAB V	104
PENUTUP	104

A. KESIMPULAN	104
B. SARAN.....	105
LAMPIRAN.....	112



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kisi-Kisi Instrumen Tes Kemampuan Generalisasi	31
Tabel 3. 1 <i>Storyboard</i>	18
Tabel 3. 2 Skala Penilaian Lembar Validasi	28
Tabel 3. 3 Kriteria Kategori Kevalidan <i>Game Triple-H</i>	29
Tabel 3. 4 Skor Setiap Pilihan pada Angket	30
Tabel 3. 5 Kategori Nilai Respons	31
Tabel 3. 6 Skor Setiap Pilihan pada Angket	32
Tabel 3. 7 Kategori Nilai Respons	33
Tabel 4. 1 Catatan Lapangan Pengembangan <i>Game Interaktif Triple-H</i> Berbasis <i>Website</i>	34
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i>	46
Tabel 4. 3 Nama Validator Ahli Media	59
Tabel 4. 4 Penilaian Ahli Media	60
Tabel 4. 5 Kritik dan saran Ahli Media	62
Tabel 4. 6 Nama Validator Ahli Materi	64
Tabel 4. 7 Penilaian Ahli Materi	65
Tabel 4. 8 Kritik dan saran Ahli Materi	67
Tabel 4. 9 Nama-Nama Praktisi	69
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Praktisi	69
Tabel 4. 11 Kritik dan saran Praktisi	72
Tabel 4. 12 Hasil Rekapitulasi Validator	73

Tabel 4. 13 Hasil Uji Coba Perorangan	75
Tabel 4. 14 Hasil Uji <i>Small Group</i>	76
Tabel 4. 15 Hasil Uji Lapangan	77
Tabel 4. 16 Hasil Respon Peserta Didik	79
Tabel 4. 17 Hasil Tes Kemampuan Generalisasi Peserta Didik	84
Tabel 4. 18 Hasil Tes Kemampuan Generalisasi Peserta Didik	89
Tabel 4. 19 Hasil Angket Respon Peserta Didik	90



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Segitiga siku-siku	36
Gambar 2. 2 Pembuktian Teorema Pythagoras	37
Gambar 2. 3 Segitiga siku-siku ABC	38
Gambar 2. 4 Kerangka Pemikiran	46
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	15
Gambar 4. 1 Flowchart game	56
Gambar 4. 2 <i>Game</i> Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Media	63
Gambar 4. 3 <i>Game</i> Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Materi	68



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Media	112
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi	118
Lampiran 3 Lembar Praktisi	124
Lampiran 4 Angket Respon Peserta Didik	130
Lampiran 5 Angket Kepraktisan Peserta Didik.....	139
Lampiran 6 Kisi-Kisi, Soal, dan Rubrik Penilaian	148
Lampiran 7 Hasil Tes Generalisasi.....	150
Lampiran 8 Surat Tugas Pembimbing.....	152
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian	153
Lampiran 10 Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	154
Lampiran 11 Dokumentasi.....	155
Lampiran 12 <i>Game Triple-H</i>	156
Lampiran 13 Riwayat Hidup Penulis.....	165

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Adrillian, Hendrisa, Scolastika Mariani, Ardhi Prabowo, Magister Pendidikan, Matematika Universitas, and Negeri Semarang. "Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik." *JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran* 4, no. 2 (2024): 751–67.
- Aisyah, Nurul, Misnah Sakinah Psb, and Khotna Sofiyah. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa ¹Nurul" 1, no. 2 (2025): 86–96.
- Anggara, Albertus Dwi, and Bambang Sujatmiko. "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Website Dalam Kompetensi Desain Produk Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif Bagi Siswa SMK," 2023, 63–72.
- Asma Yunita, Miftahul Jannah, Riska Rahmasari, Riski Rahmasari, and Wismanto Wismanto. "Perspektif Al-Quran Tentang Pembebasan Manusia Melalui Sarana Pendidikan Akhlak." *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 3 (2024): 145–53. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i3.310>.
- Aula, Sulaiman, Hendri Ahmadian, and Basrul Abdul Majid. "Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkeya." *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 4, no. 1 (2020): 21. <https://doi.org/10.22373/cj.v4i1.7132>.
- Azizah, Nur, and Hasti Irawati. "Peran Media Pembelajaran Berbasis TIK Dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Menengah Atas." *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, no. 58 (2024): 55–62.
- Dek Ngurah Laba Laksana, Dimas Qondias. *Desain Penelitian Pengembangan Pendidikan*, 2025. https://books.google.co.id/books?id=pKNNEQAAQBAJ&pg=PA75&hl=id&source=gbs_toc_r&cad=2#v=onepage&q&f=false.
- Fenty Tiara Junika, Siti Dewi Maharani, and Vinencia Ika Indralin. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi." *Cendekiawan* 6, no. 1 (2024): 72–78. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v6i1.443>.
- Hidayah, Nur Aeni, and Rofiqoh Nurlela. "Evaluasi Software Visual Studio Code Menggunakan Metode Questionnaires Nelsen ' S Attributes of Usability (Nau)." *Jurnal Perangkat Lunak* 6 (2024): 382–91.

- Indartiwi, Asih, Julia Wulandari, and Tenti Novela. "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0." *KoPEN: Konferensi Pendidikan Nasional 2*, no. 1 (2020): 28–31.
- Jonathan, Christopher. "Analisa Kelayakan Platform Edukasi Berbasis Game Sebagai Alat Pendidikan Interaktif." *JUTECH: Journal Education and Technology* 5, no. 2 (2024): 258–72. <https://doi.org/10.31932/jutech.v5i2.3486>.
- Kurnia, Ira Restu, Sri Hartinah Pasha Caroline, and Sarah Saripah. "Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS." *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar 2*, no. 02 (2021): 1–7. <https://doi.org/10.37366/jpgsd.v2i02.898>.
- Kurniawan, Dendy. *Belajar Pemrograman Web Dasar HTML, CSS, & Javascript Untuk Pemula*. Vol. 17, 2023.
- Luh, Ni, Putu Sintia, Ida Bagus, and Surya Manuaba. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD" 5, no. 1 (2021): 76–83.
- Mahuda, Isnaini, Ranny Meilisa, and Anton Nasrullah. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2021): 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>.
- Marsigit. "MEMBANGUN DAN MENERAPKAN FILSAFAT PENDIDIKAN MATEMATIKA," 2024.
- Masdar Limbong, Firmansyah, Fauzi Fahmi, and Rabiatal Khairiah. "Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah." *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 1 (2022): 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>.
- Matematika, Wahana, Jurnal Matematika, Anggun Marisa, Agustiany Dumeva Putri, Riza Agustiani, and Atika Zahra. "Proses Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Dengan ISpring 11" 17, no. 2 (2023): 45–55.
- Muwasa'aturohmawati, Putri, and Julianto. "Pengembangan Media Game ' Science Mission ' Berbasis Android Pengembangan Media Game ' Science Mission ' Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V Sekolah Dasar" 10 (2022): 1222–35.
- Muzaini, Muhammad. "Profil Penalaran Kuantitatif Dan Kemampuan Generalisasi Siswa Pada Materi Perbandingan Senilai." *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2020): 31–41.

<https://doi.org/10.30605/pedagogy.v5i1.270>.

Nabila, Shella, Idul Adha, and Riduan Febriandi. “Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 3928–39. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>.

Novitasari, Salma, Rina Wijayanti, Universitas Insan, and Budi Utomo. “Pengembangan Media Game Interaktif Silama” 6, no. 1 (2025): 161–71.

Pasha, Maharani Annisa, Dyah Lestari, and Baskoro Arif Widodo. “Pengembangan Game Edukatif Labirin Berbasis Web Sebagai Upaya Menumbuhkan Motivasi Belajar Pada Materi Sistem Komputer” 8 (2025): 5752–60.

Pulungan, Delyanti Azzumarito, Mila Yulia Herosian, and Delyani Fatmawina Pulungan. “Resiliensi Matematis Mahasiswa: Studi Literatur Tentang Pengembangan Kemampuan Menghadapi Kecemasan Belajar Matematika.” *Jurnal Ilmiah Matematika (JIMAT)* 5, no. 2 (2024): 204–18. <https://doi.org/10.63976/jimat.v5i2.770>.

Puspitasari, Indah, Chusna Apriyanti, Nia Evita, and Desi Irawati. “Game - Based Learning Model : Meningkatkan Prestasi Dan Minat Belajar Siswa Game - Based Learning Model : Increase Student Achievement And Interest In Learning” 5 (2024): 32–40.

Rafi Kusumah, Ariq, and Roni Andarsyah. “Generator Structure Library React Js Menggunakan Metode User Centered Design.” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 7, no. 2 (2023): 1390–94. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i2.6860>.

Rahmatika, Anjumi Kholifatu, Fajar Pradana, and Fitra Abdurrachman Bachtiar. “Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML Dan CSS Dengan Konsep Gamification Berbasis Web” 4, no. 8 (2020): 2655–63.

Refianti, Rani. “Jurnal Perspektif Pendidikan KETERAMPILAN METAKOGNITIF DI SMP NEGERI MEGANG SAKTI Jurnal Perspektif Pendidikan” 16, no. 1 (2022): 44–51.

Rohma, Eny Aulia. “Pengaruh Game Edukasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik” 2, no. 1 (2025).

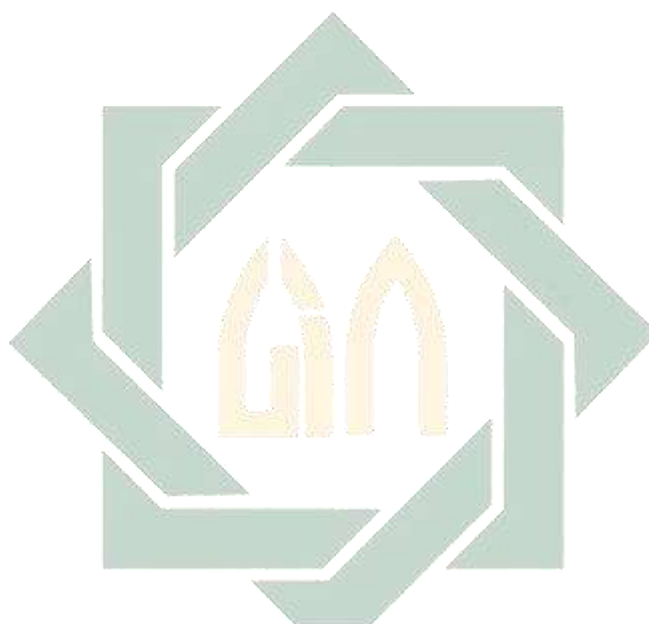
Safitri, Oktavia Ning, and Mulyani. “Pengembangan Media Bahan Ajar E-LKPD Interaktif Menggunakan Website Wizer . Me Pada Pembelajaran IPS Materi Berbagai Pekerjaan Tema 4 Kelas IV SDN Tanah Kalikedinding II Oktavia Ning Safitri PGSD FIP UNESA (Oktavia.18212@mhs.Unesa.Ac.Id) Mulyani PGSD FI” 10 (2022).

Selvia, Mega, Ayu Devi, and Mohammad Faizal Amir. “Sekolah Dasar dalam

- Menggeneralisasi Pola Bilangan” 10, no. 3 (2021): 1336–50.
- Setiawan, Yayan Eryk. “Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menggeneralisasi Pola Linier.” *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 4, no. 2 (2020): 180. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3386>.
- Sitorus, Yuliani Indriani, and Sutirna Sutirna. “Analisis Kemampuan Generalisasi Siswa SMP Negeri 08 Karawang Pada Materi Segitiga.” *JIPMat* 6, no. 1 (2021): 60–75. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v6i1.8019>.
- Solimun, Adji Achmad Rinaldo Fernandes, Nurjannah, Lusy Asa Akhrani. “Rancangan Pengukuran Variabel: Angket Dan Kuesioner (Pemanfaatan R),” 2022..
- Suryana, Dadan, Desi Karmila, and Nenny Mahyuddin. “Pengembangan Game Interaktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak Di TK” 7, no. 3 (2023): 3084–96. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3934>.
- Susanto, Rio Agus, Muhammad Ikramul Mutiah, Abdul Hanif, and Deassy Arestya Saksitha. “Pengertian Dan Macam-Macam Generalisasi (Studi Kasus : Generalisasi),” 2025, 60–70.
- Suwanto, Fevi Rahmawati, Ariyadi Wijaya, Aprisal Aprisal, Asri Fauzi, and Yunda Victorina Tobondo. “Realistic Mathematics Textbook Toward The Students’ Mathematical Generalization Skills.” *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 12, no. 2 (2023): 291–300. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v12i2.2617>.
- Tohir, Mohammad, Abdur Rahman As’ari, Ahmad Choirul Anam, and Ibnu Taufiq. *Buku Panduan Guru Matematika. Pusat Kurikulum Dan Perbukuan*, 2022. http://118.98.166.64/bukuteks/assets/uploads/pdf/INFORMATIKA-BG-KLS_X_rev.pdf.
- Trista, Shintia, and Andre Rusli. “HistoriAR: Experience Indonesian History through Interactive Game and Augmented Reality” 9, no. 4 (2020): 1518–24. <https://doi.org/10.11591/eei.v9i4.1979>.
- Wijaya, Yusup Indra. *Bongkar Rahasia Pemrograman, Panduan Asyik Belajar Pemrograman Dasar Dengan Bahasa Pemrograman Php Untuk Semua Usia. Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2024.
- Witono, Ahmad Hari, and Ilham Syahrul Jiwandono. “Penggunaan Media Pembelajaran Guru Kelas IV SDN Kemiri Tahun Pelajaran 2021 / 2022” 7, no. September (2022): 1315–26.
- Yenrizal, Tarmizi. “Membuat Catatan Lapangan (Field Note) Dalam Penelitian Kualitatif.” *Researchgate*, no. November (2023). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31045.63202>.

Yuni, Yatha, and Lesna Fisa. "Pembelajaran Penemuan Terbimbing Terhadap Kemampuan Generalisasi Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama." *Journal of Instructional Mathematics* 1, no. 1 (2020): 20–30. <https://doi.org/10.37640/jim.v1i1.267>.

Zakiyah, Zakiyah, and Umi Chotijah. "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Web Untuk Anak Usia Dini Dengan Construct 2." *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)* 6, no. 3 (2023): 287–93. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v6i3.6213>.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A