

**PENGEMBANGAN *WEBSITE SILMATH* BERORIENTASI
PADA PENDEKATAN PEMBELAJARAN MENDALAM
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

AHWALUL MUNIFAH

060404222066



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

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

JURUSAN PMIPA

PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA

2026

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : AHWALUL MUNIFAH
NIM : 06040422066
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



Ahwalul Munifah
NIM 06040422066

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Oleh :

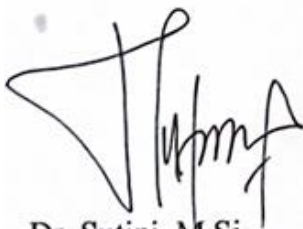
Nama : AHWALUL MUNIFAH
NIM : 06040422066
Judul : PENGEMBANGAN *WEBSITE SILMATH*
BERORIENTASI PADA PENDEKATAN
PEMBELAJARAN MENDALAM
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK

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

Skripsi oleh Ahwalul Munifah 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. Sutni, M.Si

NIP. 197701032009122001

Penguji II

Wahyuni Fajri Arum, M.Pd

NIP. 199003182020122009

Penguji III

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

NIP. 198012072008012010

Penguji IV

Dr. Suparto, M.Pd.I

NIP. 198308212011011009

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 : Ahwalul Munifah
NIM : 06040422066
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Matematika
E-mail address : anifmunif735@gmail.com@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 WEBSITE SILMATH BERORIENTASI PADA PENDEKATAN

PEMBELAJARAN MENDALAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

beserta 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

(Ahwalul Munifah)

**PENGEMBANGAN WEBSITE *SILMATH* BERORIENTASI PADA
PENDEKATAN PEMBELAJARAN MENDALAM UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan website pembelajaran *SILMath* (*Smart Interactive Learning Mathematics*) dan menganalisis peningkatannya terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel sesuai Kurikulum Merdeka. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII MTsN 4 Sidoarjo. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon peserta didik, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Hasil uji normalitas menunjukkan data hasil belajar tidak berdistribusi normal (Sig. < 0,05), sehingga analisis perbedaan dilakukan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05 dengan keputusan H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menandakan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara pretest dan posttest. Secara deskriptif, rerata nilai pretest sebesar 59,67 meningkat menjadi 93,67 pada posttest. Selain itu, nilai rank biserial correlation menunjukkan pengaruh penggunaan website *SILMath* berada pada kategori tinggi, yang menandakan kekuatan pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar. Hasil validasi menunjukkan website *SILMath* berada pada kategori valid, respon peserta didik menunjukkan kategori praktis, dan hasil uji efektivitas membuktikan bahwa media efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, website *SILMath* layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel.

Kata Kunci : Website Pembelajaran, *SILMath*, Pembelajaran Mendalam, Hasil Belajar

DAFTAR ISI

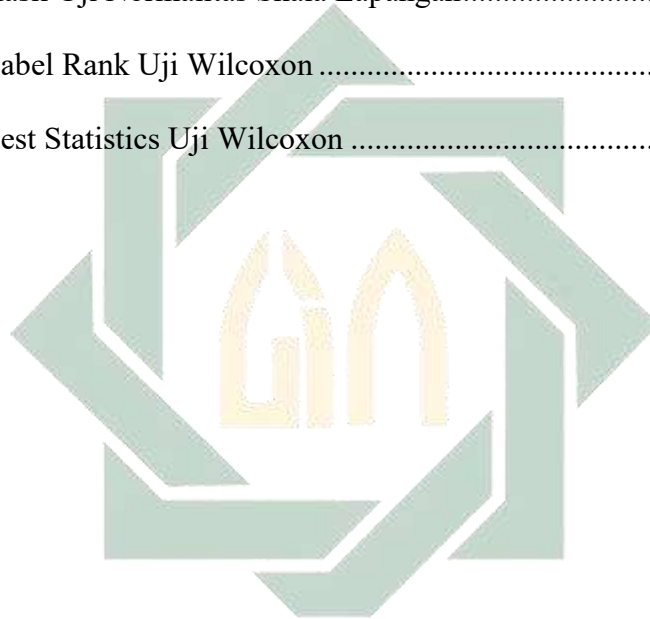
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	v
PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
F. Batasan Penelitian.....	10
G. Definisi Operasional	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	13
A. Pendekatan Pembelajaran Mendalam	13
B. Media Pembelajaran Interaktif.....	32
C. <i>SILMATH</i>	37
D. <i>Visual Studio Code</i>	39
E. Hasil Belajar.....	49
F. Keterkaitan Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi pada Pendekatan Pembelajaran Mendalam dengan Hasil Belajar	52
G. Materi PLSV dan PtLSV	54

BAB III METODE PENELITIAN	56
A. Jenis Penelitian.....	56
B. Waktu dan Tempat Penelitian	57
C. Subjek Penelitian	57
D. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	58
E. Jenis Data Penelitian	63
F. Teknik Pengumpulan Data.....	64
G. Instrument Pengumpulan Data.....	66
H. Teknik Analisis Data.....	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	77
A. Hasil Penelitian Pengembangan.....	77
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	77
2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	88
3. Tahap Pengembangan.....	96
4. Tahap Implementasi.....	121
5. Uji Keefektifan <i>Website SILMath</i>	126
6. Tahap Evaluasi.....	131
B. Pembahasan.....	135
1. Proses Pengembangan <i>Website SILMath</i>	135
2. Kevalidan <i>Website SILMath</i>	140
3. Kepraktisan <i>Website SILMath</i>	144
4. Keefektifan <i>Website SILMath</i>	147
BAB V PENUTUP.....	150
A. Simpulan	150
B. Saran	152
DAFTAR PUSTAKA.....	154
LAMPIRAN.....	160

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard Desain Website SILMath	59
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pretest dan Posttest.....	68
Tabel 3.3 Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran.....	71
Tabel 3.4 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran.....	72
Tabel 3.5 Kriteria Hasil Angket Respon.....	73
Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Pengaruh r _{rb}	76
Tabel 4.1 Kualifikasi Validator Media.....	99
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	100
Tabel 4.3 Analisis Data Ahli Media.....	102
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Media.....	103
Tabel 4.5 Kualifikasi Validator Materi	106
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi	107
Tabel 4.7 Analisis Data Ahli Materi	110
Tabel 4.8 Kritik dan Saran Ahli Materi	111
Tabel 4.9 Hasil Validasi Praktisi.....	112
Tabel 4.10 Kritik dan Saran Praktisi	114
Tabel 4.11 Rekapitulasi Penilaian.....	115
Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Perorangan	116
Tabel 4.13 Hasil Pretest Posttest Uji Coba Perorangan	117
Tabel 4.14 Hasil Uji Coba Small Group	119
Tabel 4.15 Hasil Pretest Posttest Uji Coba Small Group.....	119
Tabel 4.16 Hasil Pretest Posttest Uji Lapangan.....	122

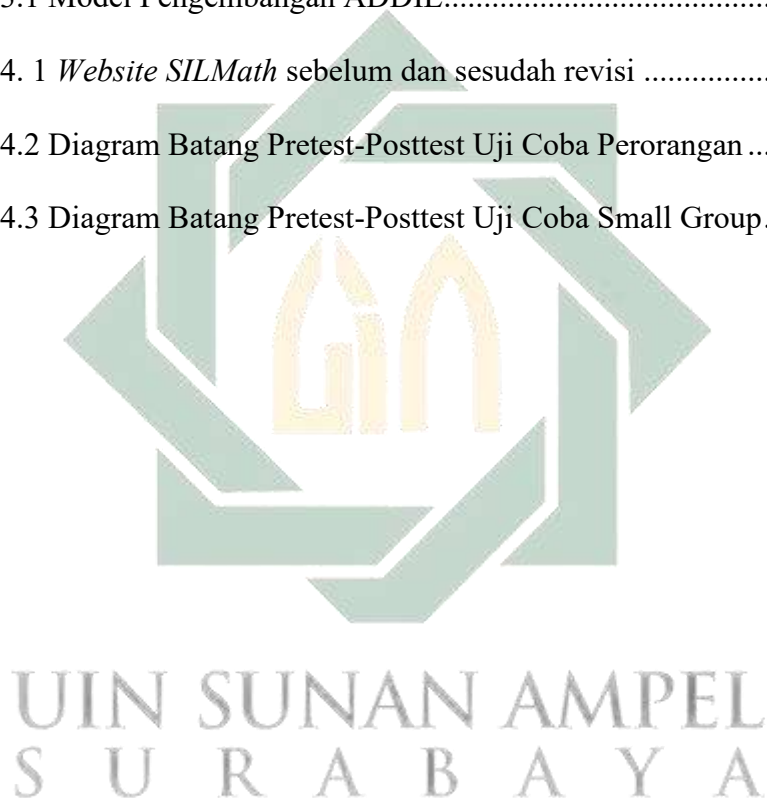
Tabel 4.17 Hasil Respon Peserta Didik Skala Lapangan.....	123
Tabel 4.18 Komentar Peserta Didik Skala Lapangan	125
Tabel 4.19 Statistik Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik.....	126
Tabel 4.20 Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik	127
Tabel 4.21 Perubahan Hasil Belajar Peserta Didik	127
Tabel 4.22 Hasil Uji Normalitas Skala Lapangan.....	128
Tabel 4.23 Tabel Rank Uji Wilcoxon	129
Tabel 4.24 Test Statistics Uji Wilcoxon	129



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 8-3-3-4 Pembelajaran Mendalam	17
Gambar 2.2 Auto Completion Visual Studio Code.....	46
Gambar 2.3 Terminal Visual Studio Code.....	47
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	56
Gambar 4. 1 <i>Website SILMath</i> sebelum dan sesudah revisi	106
Gambar 4.2 Diagram Batang Pretest-Posttest Uji Coba Perorangan	117
Gambar 4.3 Diagram Batang Pretest-Posttest Uji Coba Small Group.....	120



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tampilan <i>Website SILMath</i>	160
Lampiran 2 Lembar Validasi Media Terhadap <i>Website SILMath</i>	166
Lampiran 3 Lembar Validasi Materi Terhadap <i>Website SILMath</i>	172
Lampiran 4 Lembar Kepraktisan <i>Website SILMath</i>	178
Lampiran 5 Angket Respon Peserta Didik	182
Lampiran 6 Kisi-Kisi, Soal, dan Rubrik Penilaian	194
Lampiran 7 Hasil Pretest Peserta Didik	197
Lampiran 8 Hasil Posttest Peserta Didik	198
Lampiran 9 Surat Tugas Pembimbing	199
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian	200
Lampiran 11 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	201
Lampiran 12 Dokumentasi	202
Lampiran 13 Biodata Penulis	205

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, Dyah Yuliana, Satrio Hadi Wijoyo, and Khalid Rahman. "Pengaruh Platform Visual Studio Code Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan SMKN 3 Malang." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* 9, no. 3 (2025): 2548–964. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/issue/view/103>.
- Albani, Achmad Faizal. "Relevansi Kurikulum Deep Learning Dalam Konteks Pendidikan Indonesia." *JS SOSIALITA: Jurnal Kependidikan dan Ilmu Sosial* 20, no. 1 (2025): 1–6. <https://doi.org/10.31316/js.v20i1.8172>.
- Amanda, Selly Tri. "Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Aljabar Pada Siswa SMP." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika (jipm)* 1, no. 2 (2023): 43–47. <https://ejurnal.bangunharapanbangsa.id/index.php/JIPM>.
- Ananda, Priyoga Listyo, Neisya Ismi Wardhani, and Eni Nurhayati. "Pemanfaatan Bahasa Pemograman Web Untuk Meningkatkan Pemahaman Teknologi Informasi : Studi Kasus Penggunaan Visual Studio Code." *Jurnal Multidisiplin Saintek* 5, no. 9 (2024): 1–11. <https://ejournal.warunayama.org/kohesi%0AKohesi>:
- Andayanie, Lukie Masayu, Muhammad Syahriandi Adhantoro, Eko Purnomo, and Ganno Tribuana Kurniaji. "Implementation of Deep Learning in Education: Towards Mindful, Meaningful, and Joyful Learning Experiences Journal of Deep Learning." *Journal of Deep Learning* 1, no. 1 (2025): 47–56. <https://journals2.ums.ac.id/index.php/jdl>.
- Ardiansyah, M, and Mohamad Lutfi Nugraha. "Implementasi Deep Learning Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Di Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Se-Jakarta Barat." *Research and Development Journal Of Education* 11, no. 1 (2025): 302–309. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v11i1.26453>.
- Azkiya, Hilya, and Siti Istiqomah. "Penerapan Metode Joyful Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Basicedu* 9, no. 2 (2025): 401–414. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9770>.
- Benford, Russell, and Julie Gess-Newsome. "Factors Affecting Student Academic Success in Gateway Courses at Northern Arizona University." *Northern Arizona University Center for Science Teaching and Learning* (2006): 152.

- Berutu, Ahnaf Istiqlal, Mafira Roza, and Riki Naldi Hsb. "Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Membangun Motivasi Dan Minat Belajar Siswa." *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa* 3, no. 3 (2024): 88–97. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i3.2249>.
- Biggs, John, and Catherine Tang. *Teaching for Quality Learning at University. What the Student Does (4th Edn.)*. *Innovations in Education and Teaching International*. Vol. 50, 2011.
- D'Souza, Fauve, and Lillian Smyth. "The Array of Outcomes Associated with Mindfulness Interventions in Schools: A Systematic Review and Meta-Analysis." *Fudan Journal of Humanities and Social Sciences*, no. 0123456789 (2025). <https://doi.org/10.1007/s12671-025-02627-3>.
- Dick, Walter, Lou Carey, and Jamer O. Carey. *The Systematic Design of Intruction*, 2015.
- Febriyanto, F, and Deka Anjariyah. "Deep Learning Approach Through Meaningful, Mindful, and Joyful Learning: A Library Research." *Electronic Journal of Education, Social Economics and Technology* 5, no. 2 (2024): 208–212.
- Fullan, Michael, Joanne Quinn, and Joanne McEachen. *DEEP LEARNING: Engage the World Change The World*. *SAGE Publications Ltd.*, 2018.
- Hamida, Nurul Atik, Lau Han Sein, and Wahidah Ma'rifatunnisa'. "Implementasi Teori Meaningfull Learning David Ausubel Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MI Nursyamiyah Tuban." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2022): 1386. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v6i4.1294>.
- Huljanah, Mifta, and Erwin Krisman Zai. "Efektivitas Media Pembelajaran Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan* 3, no. 5 (2025): 54–62.
- Hutarabat, Joshua Oberlin Gideon Seriputra, and Yeni Anistyasari. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar." *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education* 9, no. 2 (2024): 172–180. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v9i2.62413>.
- Kalifaur, Khairtati, Gusman. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA DI SMP CAHAYA SAKTI JAKARTA." *Cendekia Pendidikan* 16, no. 9 (2025).

- Karim Abdul, Savitri Dini, and Hasbullah. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar." *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* 1, no. 2 (2020): 63–75.
- Kemdikbudristek. *Pembelajaran Mendalam*, 2025.
<https://www.youtube.com/watch?v=sL9jFWXnfAs>.
- Kemendikdasmen. *Pembelajaran Mendalam. Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar Dan Menengah Republik Indonesia*, 2025.
- Li, Weiqin, Kailei Wei, Tao Xu, and Jianan Wang. "How Goal Clarity Affects College Students ' Perceived Effectiveness of Online Self - Directed Learning : Evidence from China." *Education and Information Technologies* 30, no. 10 (2025): 13857–13883. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-13304-8>.
- Marjiyem. "MENGGALI MAKNA KONSEP ALJABAR MELALUI DEEP LEARNING : PENERAPAN OPERASI BENTUK ALJABAR" 5, no. 4 (2025).
- Maryanti, Indra. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar." *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2024): 630–640. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1636>.
- Mubarrok, Azimatul, St. Budi Waluyo, Nuriana Rachmani Dewi, Zaenur, Walid, Arif Agoestanto, and Sugiman. "Peran Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 8 (2025): 51–63.
<https://proceeding.unnes.ac.id/prisma/article/view/4299/3822>.
- Muhammad, Dimas Maulana, Harja Santana Purba, and Asdini Sari. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linear Kelas X Dengan Metode Drill and Practice." *Computing and Education Technology Journal* 3, no. 3 (2023): 40–54.
- Muhammad, Hardian, Intan Putri Lusita, Intan Yumeriza, Kartila Pri Malti, Meiliana Fitria Ningrum, Salsabila Zorin, and Nana Fauzana Azima. "Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumiah dan Angkasa* 3, no. 2 (2025): 135–147.
<https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i2.474>.

- Muliana, Rika, R. Ati Sukmawati, and Yuni Suryaningsih. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Transformasi Geometri Untuk Siswa Smp Dengan Metode Drill and Practice." *Computing and Education Technology Journal* 3, no. 1 (2023): 1.
- Musyarofah, Ghina Ainun, Arnita Merlina, and Nani Ratnaningsih. "Analisis Kesulitan Siswa Menerjemahkan Soal Cerita Ke Dalam Model Matematika Pada Materi Aljabar." *Aljabar : Jurnal Ilmuan Pendidikan, Matematika dan Kebumihan* 1, no. 2 (2025): 55–67.
- Nabila, Intan, Khanza Maritza Nur Santoso, and Kusno. "Joyful Learning Dalam Pembelajaran Matematika: Studi Literatur." *IMEIJ: Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 6, no. 3 (2025): 4089–4099. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3236>.
- Nor, Aliya Maulida Putri, Ahmad Suriansyah, Arta Multa Budi Harsono, Mubarak, and Eka Chaya Sari Putra. "Media Interaktif Matematika Berbasis PowerPoint Terhadap Motivasi Belajar Pada Materi Perkalian." *Journal Educational Research and Development* 1, no. 2 (2024): 195–202. <https://doi.org/10.62379/jerd.v1i2.134>.
- Rahayu, Chika, Widya Rahmadatul Setiani, Devi Yulindra, and Luthfia Azzahra. "Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Dalam Pembelajaran Mendalam (Deep Learning): Tinjauan Literatur." *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 13, no. 1 (2025): 9–25. <https://doi.org/10.23960/mtk/v13i1.pp9-25>.
- Rahmafani, Elvira Agustina, and Heny Sulistyaningrum. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Google Sites Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik SMP." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 09, no. 61 (2025): 1238–1249.
- Rahmawati, Desi, and Yulia Maftuhah Hidayati. "Pengaruh Multimedia Berbasis Website Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 3 (2022): 2367–2375. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1465>.
- Ramadani, N, B E Praheto, and Handoko. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar Melalui Strategi Joyful Learning." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* 2, no. 2 (2023).
- Raudah, Syufi, Ahwmad Suriansyah, and Celia Cinantya. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP." *Jurnal Pendidikan* 2, no. 2021 (2024): 2092–2097.

- Ren, Jiaopin, Wei Xu, and Ziqing Liu. "The Impact of Educational Games on Learning Outcomes : Evidence From a Meta-Analysis." *International Journal of Game-Based Learning* 14, no. 1 (2024): 1–25.
- Riyadi, Slamet, Ida Dwi Jyanti, and Didik Purwosetiyono. "Eksplorasi Desain Media Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Dengan Metode Design Thinking." *JIPMat (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* 9, no. 1 (2024): 170–179. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v9i1.495>.
- Rizka, Yola, Alpin Sauri, and muhammad dzaki dimas Putra. "Penerapan Mindfulness Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Fokus Dan Konsentrasi Siswa Di SMP Negeri 2 Kota Bengkulu." *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling* 23, no. 2 (2025): 527–533. <https://doi.org/10.36835/jipi.v23i2.29>.
- Sefhira, Resti, Nadila Lira, Anisa Dini Fadillah, Nabilah Putri, Zulkardi, Meryansumayeka, Budi Mulyono, and Elsa Susanti. "PENGEMBANGAN MEDIA SMART LINEAR FUN BOX UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS VII PADA MATERI PLSV." *Jurnal Pendidikan Matematika* 12, no. 1 (2025): 45–64.
- Sole, Alessandro Del. *Visual Studio Code Distilled: Evolved Code Editing for Windows, MacOS, and Linux. Visual Studio Code Distilled: Evolved Code Editing for Windows, MacOS, and Linux*, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Alvabeta. CV*, 1967. https://www.academia.edu/118903676/Metode_Penelitian_Kuantitatif_Kualitatif_dan_R_and_D_Prof_Sugiono.
- Suharsimi, Prof. Dr. Arikunto. *Prosedur Penellitian Satuan Pendekatan Praktik*. Jakarta, 2013.
- Tan, Jialiang, Yu Chen, and Shuyin Jiao. "Visual Studio Code in Introductory Computer Science Course: An Experience Report." *ASEE Annual Conference and Exposition, Conference Proceedings* (2024).
- Thomas-Fair, Ursula. "Annotated Observations: Field Notes and Reflections." *Online Submission* (2007): 1–17. <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=ED496153&site=ehost-live>.
- Titisan Sukma Larasati, and Tri Widiarto. "Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Model Teams Games Tournament Mata Pelajaran IPAS Kelas V." *Janacitta* 7, no. 1 (2024): 11–19.

Utami, Yati. "FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI RENDAHNYA PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PADA SISWA SD." *DIKMAT: Jurnal Pendidikan Matematika* 06, no. 01 (2025): 17–21.

Widana, I Wayan, and Indah Ayu Prajna Santi Kusuma. "Implementasi Model Problem Based Learning Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 8 Denpasar." *Emasains : Jurnal Edukasi Matematika dan Sains* 12, no. 2 (2023): 25–35.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A