

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMARTSHAPE*
BERBANTUAN *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA**

SKRIPSI

Oleh:

ALIFIA SELVIANA AGNIE PUTRI
06020722026



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

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JUNI 2026**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alifia Selviana Agnie Putri
NIM : 06020722026
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil menjiplak, maka saya menerima segala konsekuensi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 25 Juni 2026

Yang membuat pernyataan



Alifia Selviana Agnie Putri
NIM. 06020722026

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Alifia Selviana Agnie Putri

NIM : 06020722026

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SMARTSHAPE BERBANTUAN GENIALLY UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH MATEMATIKA**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 11 Juni 2026

Pembimbing I



Dr. Sutini, M.Si.

NIP. 197701032009122001

Pembimbing II



Yuni Arrifadah, M.Pd.

NIP. 197306052007012048

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Alifia Selviana Agnie Putri

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 25 Juni 2026



Dekan,

Muhammad Thohir, S. Ag., M.Pd.

NIP. 197407251998031001

Penguji I,

Dr. Sutini, M.Si.

NIP. 197701032009122001

Penguji II,

Yuni Arrifadah, M.Pd.

NIP. 197306052007012048

Penguji III,

Dr. Sihabudin, M.Pd I., M.Pd.

NIP. 197702202005011003

Penguji IV,

Nina Indriani, M.Pd.

NIP. 198810012020122018

LEMBAR PERNYATAAN 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 : Alifia Selviana Agnie Putri
NIM : 06020722026
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/Pendidikan Dasar
E-mail address : 06020722026@student.uinsby.ac.id

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 MEDIA PEMBELAJARAN SMARTSHAPE BERBANTUAN GENIALLY

UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA

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 izin 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, 25 Juni 2026
Penulis

(Alifia Selviana Agnie Putri)

ABSTRAK

Alifia Selviana Agnie Putri, 2026. Pengembangan Media Pembelajaran *SmartShape* Berbantuan *Genially* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I **Dr. Sutini, M.Si.** Pembimbing II **Yuni Arrifadah, M.Pd.**

Kata Kunci: Pengembangan, *Genially*, Pembelajaran Matematika.

Perkembangan teknologi digital mendorong perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu murid memahami konsep matematika. Berdasarkan hasil observasi, murid kelas V-A MI Badrussalam Surabaya lebih termotivasi saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran *SmartShape* berbantuan *Genially*.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *SmartShape* berbantuan *Genially*. (2) Mendeskripsikan kevalidan hasil pengembangan media pembelajaran *SmartShape* berbantuan *Genially*. (3) Mendeskripsikan kepraktisan hasil pengembangan media pembelajaran *SmartShape* berbantuan *Genially*. (4) Mendeskripsikan keefektifan hasil pengembangan media pembelajaran *SmartShape* berbantuan *Genially*.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Subjek penelitian adalah 21 murid kelas V-A MI Badrussalam Surabaya. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa, serta tes *pretest* dan *posttest*. Analisis kevalidan dilakukan menggunakan indeks *Aiken's V*, kepraktisan dianalisis menggunakan persentase respon guru dan siswa, sedangkan keefektifan media dianalisis menggunakan uji *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika murid.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *SmartShape* berbantuan *Genially* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kevalidan media memperoleh nilai *Aiken's V* sebesar 0,942308 dari ahli materi dan 0,8125 dari ahli media dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media ditunjukkan oleh hasil angket respon guru sebesar 80% dan respon murid sebesar 89,05% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh hasil uji *sample paired t-test* yaitu nilai sig. 0,001 lebih kecil dari 0,05 sehingga media *SmartShape* terbukti mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika murid pada materi keliling bangun datar. Dengan demikian, media pembelajaran *SmartShape* berbantuan *Genially* layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	ii
MOTTO.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR RUMUS.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	19
A. Latar Belakang	19
B. Rumusan Masalah	29
C. Tujuan penelitian.....	29
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	30
E. Manfaat Penelitian	31
F. Batasan Penelitian	32
G. Definisi Operasional Variabel	33
BAB II LANDASAN TEORI	35
A. Kajian Teori.....	35
1. Media Pembelajaran.....	35
2. <i>SmartShape</i>	45
3. <i>Genially</i>	47
4. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika	57

5. Teori Kelayakan Media Pembelajaran	65
6. Materi Keliling Bangun Datar Matematika Kelas V.....	69
B. Kerangka Pikir	72
BAB III METODE PENELITIAN.....	74
A. Model Pengembangan.....	74
B. Prosedur Penelitian.....	75
C. Uji Coba Produk.....	77
1. Desain Uji Coba	77
2. Subjek Uji Coba	78
3. Jenis Data	79
4. Teknik Pengumpulan Data	80
5. Instrumen Pengumpulan Data	83
6. Teknik Analisis Data	94
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	99
A. Hasil Penelitian	99
B. Data Hasil Pengembangan	116
C. Pembahasan.....	142
BAB V PENUTUP.....	146
A. Kesimpulan	146
B. Keterbatasan Penelitian.....	147
C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Lebih Lanjut	148
DAFTAR PUSTAKA	150
RIWAYAT HIDUP	153
LAMPIRAN.....	154

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah-langkah pemecahan masalah Polya.....	63
Tabel 2.2 Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah	65
Tabel 2.3 Indikator Kevalidan Media Pembelajaran menurut <i>Learning Object Review Instrument</i> (LORI).....	66
Tabel 3.1 <i>One Grup Pretest-Posttest Design</i>	78
Tabel 3.2 Kisi-kisi Wawancara kepada Guru untuk Tahap <i>Define</i>	83
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	84
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	85
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	86
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Guru	88
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Respon Murid.....	89
Tabel 3.8 Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	90
Tabel 3.9 Kategori Validasi Media Pembelajaran dengan Rumus <i>Aiken's V</i>	96
Tabel 3.10 Kriteria Kepraktisan	97
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran <i>SmartShape</i>	105
Tabel 4.2 Pembuatan media pembelajaran <i>SmartShape</i> berbantuan <i>genially</i>	114
Tabel 4.3 <i>Timeline</i> proses pengembangan media pembelajaran <i>SmartShape</i>	119
Tabel 4.4 Skor Penilaian dan Indeks Validitas <i>Aiken's V</i> oleh Ahli Materi.....	120
Tabel 4.5 Hasil Validitas <i>Aiken's V</i> oleh Ahli Materi	120
Tabel 4.6 Skor Penilaian dan Indeks Validitas <i>Aiken's V</i> oleh Ahli Media	122
Tabel 4.7 Hasil Validitas <i>Aiken's V</i> oleh Ahli Media.....	122
Tabel 4.8 Angket Respon Guru	124
Tabel 4.9 Angket Respon Murid	127
Tabel 4.10 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	130
Tabel 4.11 Perhitungan <i>Paired Sample t-test</i>	130
Tabel 4.12 Perhitungan <i>Samples Correlations</i>	131
Tabel 4.13 Perhitungan <i>paired sample t-test</i>	131
Tabel 4.15 Revisi media pembelajaran <i>SmartShape</i> berbantuan <i>Genially</i>	142

DAFTAR GAMBAR

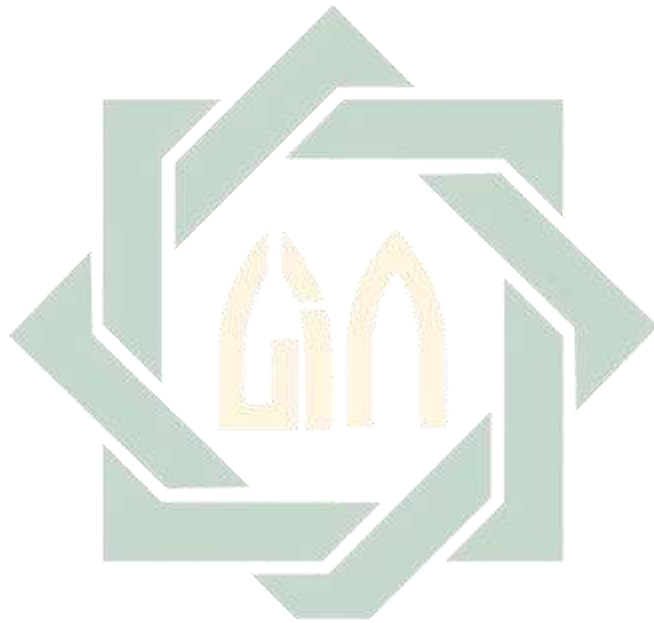
Gambar 2.1 Tampilan Utama <i>Genially</i>	50
Gambar 2.2 Tampilan Editor <i>Genially</i>	53
Gambar 2.3 Kerangka Pikir.....	72
Gambar 3.1 Tahap Penelitian Pengembangan 4D	75



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR RUMUS

Rumus 2.1 Rumus Keliling Persegi	69
Rumus 2.2 Rumus Keliling Persegi Panjang	70
Rumus 2.3 Rumus Keliling Segitiga Sama Sisi	70
Rumus 3.1 Rumus Validitas <i>Aiken's V</i>	95
Rumus 3.2 Rumus Kepraktisan.....	96
Rumus 4.1 Rumus Kepraktisan.....	125



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Ahli Media.....	154
Lampiran 2 Lembar Validasi Ahli Materi	158
Lampiran 3 Lembar Validasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	161
Lampiran 4 Lembar Angket Kepraktisan Siswa	164
Lampiran 5 Lembar Angket Kepraktisan Guru.....	166
Lampiran 6 Lembar Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	169
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian.....	176
Lampiran 8 Surat Balasan Penelitian dari Sekolah	177
Lampiran 9 Angket Validasi Ahli Materi I	178
Lampiran 10 Angket Validasi Materi II	179
Lampiran 11 Angket Validasi Media I	179
Lampiran 12 Angket Validasi Media II	181
Lampiran 13 Angket Respon Guru	182
Lampiran 14 Angket Validasi Soal Ahli Materi I	183
Lampiran 15 Angket Validasi Soal Ahli Materi II	184
Lampiran 16 Hasil <i>Pretest</i>	185
Lampiran 17 Hasil <i>Posttest</i>	186
Lampiran 18 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	187
Lampiran 19 Media Pembelajaran <i>SmartShape</i> yang dikembangkan.....	188

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- (NCTM), National Council of Teacher Mathematics. "Excecutive Summary Principle and Standards for School Mathematics." *The Arithmetic Teacher* 29, no. 5 (2020): 59.
- Adhulhadi, Adhulhadi, and Alberth Supriyanto Manurung. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* 3, no. 4 (2025): 430–38. <https://doi.org/10.31004/jpion.v3i4.310>.
- April, Volume Nomor, Hardian Muhammad, Intan Putri Lusita, Intan Yumeriza, Kartila Pri Malti, Meiliana Fitria Ningrum, Salsabila Zorin, et al. "Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang , Indonesia Informasi Dan Materi Agar Siswa Lebih Mudah Dalam Memahami Pelajaran . Media Ini Pembelajaran Matematika Pada Jenjang Sekolah Dasa," no. April (2025).
- Arsyad A. "Media Pembelajaran," 2011, 23–35.
- Boonsathit, Anupat, Kittima Panprueksa, and Pattaraporn Chairasert. "A Study of Scientific Analytical Thinking and Learning Achievement of Tenth Grade Students Through Context-Based Learning Emphasizing Analytical Thinking on Solids, Liquids, and Gases." *Journal of Education Naresuan University* 22, no. 1 (2020): 1–11.
- Dewi, Putri Anugrah Cahya. "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Materi Matriks Berbantuan Video Pembelajaran Ditinjau Dari Kemampuan Koneksi Matematika Mahasiswa." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 8 (2023): 6393–6400. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2751>.
- Enstein, Jhon, Vera Rosalina Bulu, and Roswita Lioba Nahak. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat Dan Akar Menggunakan Genially." *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 01 (2022): 101–9. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>.
- Fatchiatuzahro. *Pengantar Statistik*, 2024.
- Fitri, Anisa. *Dasar-Dasar Statistika Untuk Penelitian*. 2023rd ed. Yayasan Kita Menulis, n.d.
- Ilham Berlyan, Venarda, Nabilla Dwi Alisa, Novelia Tri Damaiyanti, Maulinda Maygianti, Fida Rahmantika Hadi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, and Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan. "Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Genially Untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Pada Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar." *Cendikia Pendidikan* 10, no. 5 (2024): 2024. <https://doi.org/10.8734/CAUSA.v1i2.365>.
- jdih.kemendikbud. "Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Usia Dini, Jenjang

- Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendidikan Menengah.” *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah* 1, no. 69 (2022): 5–24.
- Kero, Maria Alfonsa, and Melkior Wewe. “Implementasi Media Pembelajaran Secara Kontekstual Untuk.” *Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 2 (2024): 137–47.
- Khadijah, Annisa, and Diki Rukmana. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Bangun Datar Kelas V” 12, no. 2 (2025): 272–90.
- Khoirun Ni'mah, Nurlaily, Warsiman Warsiman, and Titik Hermiati. “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang.” *Jurnal Metamorfosa* 10, no. 1 (2022): 1–10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>.
- Leacock, Tracey L., and John C. Nesbit. “A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources.” *Educational Technology and Society* 10, no. 2 (2007): 44–59.
- Mochamad Nashrullah, et.al. *Metodologi Penelitian Pendidikan. Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, Dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*, 2023. www.umsida.ac.id.
- Novia, Dorothea, and Ludo Lubur. “Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Fungsi Melalui Penerapan Model Pendidikan Matematika Realistik” 7, no. 1 (2021): 182–89.
- Noviana, Eddy, Intan Kartika Sari, Sri Erlinda, Non Syafriaferdi, and Putu Eka. “INSTRUMENT VALIDITY FOR LEARNING RESOURCES ANALYSIS OF DIGITAL DISASTER FOR COASTAL AREAS : AN ANALYSIS OF AIKEN ' S V” 12, no. January (2023): 114–25.
- Nurjannah, Nurjannah, Ndari Ndari, Awaludin Awaludin, and Fizen Fizen. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Di SMAN 2 Woja.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)* 5, no. 1 (2025): 290–98. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1071>.
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk. *Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM*, 2022.
- Pemecahan, Kemampuan, Masalah Matematis, Dan Kemandirian, Belajar Siswa, Reny Reski, Nahor Hutapea, and Sehatta Saragih. “Peranan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap.” *Juring: Journal for Research in Mathematics Learning p-ISSN* 2, no. 1 (2019): 49–057. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/juring/article/view/5360>.
- Plomp, T, and N M Nieveen. “An Introduction to Educational Design Research,” 2010.

- Putri, Bela Bekt Amallia, Arifin Muslim, and Tri Yuliansyah Bintaro. "Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Di Sd Negeri 4 Gumiwang." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 5, no. 2 (2019): 68–74. <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.14>.
- Rahayu, Puji, Sri Marmoah, and Tri Budiharto. "Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar." *Didaktika Dwija Indria* 12, no. 5 (2024): 353–55. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/90998/47597>.
- Raiha Mariani. "Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Menurut Teori Anderson Dan Krathwohl Pada Siswa SMP Kelas IX." *Jurmadikta* 1, no. 1 (2021).
- Saedi, DKK. "Teori Pemecahan Masalah Polya Dalam Pembelajaran Matematika." *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)* 3, no. 1 (2020): 26–35.
- Sapii Saputra. "Inovasi Teknologi Digital Sebagai Penggerak Reformasi Dalam Sistem Pendidikan." *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi* 2, no. 4 (2024): 51–58. <https://doi.org/10.61132/neptunus.v2i4.404>.
- Sari, Mawar, Dwi Nandita Elvira, Natasya Aprilia, Salsabil Felicia Dwi R, and Nadia Aurelita M. "Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024): 205–18. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>.
- Siswanto, Eko. "Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Pembelajaran Matematika : Systematic Literature Review" 8 (2024): 45–59.
- Soesana, Abigail. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, 2023.
- Sugiyono. "Kualitatif, Kuantitatif, R&D," 2021.
- . *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*, 2021.
- Suseno, Putri Utami, Yamin Ismail, and Sumarno Ismail. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif Berbasis Multimedia." *Jambura Journal of Mathematics Education* 1, no. 2 (2020): 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>.
- Tosho, Tim Gakko. *Matematika*. Vol. 2, n.d.
- Yuliani, Dewi. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Di Kelas v Mis Wonorejo," 2025.