

### Daftar Pustaka

- Riska Mulyati M.S Dan Nanang Priatna. (2020). Model-Model Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Biormatika*, 6(2), 108.
- Aird, A. (2013). *Mobile Programming: Pengembangan Aplikasi Untuk Android Phone*. Yogyakarta: Sipta Media Kreatif.
- Amperiyanto, T. (2014). *Tips Ampuh Android : Cara Tepat Dan Bijak Mendayagunakan Perangkat Android*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Desy Mandasari, Et. Al. (2020, Februari). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 39.
- Dini Savitri, Dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 65. Doi:10.46306/Lb.V1i2.17
- Dismela, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Lectora Inspire Pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas Vii Smpn 5 Singingi. *Skripsi Ui Riau Pekanbaru*, 66.
- Doni Dwiranata, Et.Al. (2019, Oktober). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X Sma. *Jurnal Varian*, 3(1), 2.
- Ernawati. (2007). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Belah Ketupat Dengan Pendekatan Konstektual Dan Memperhatikan Tahap Berpikir Geometri Van Hielle. *Skripsi: Universitas Negeri Surabaya*, 52.
- Fasthea. (2014). *Merancang Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Lectora Inspire*. Yogyakarta: Aura.
- Fitriani, N. A. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Lectora Inspire Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Skripsi Ui Sultan Agung*, 1-98.
- Frida Marta, Et All. (2018). Peningkatan Kemampuan Number Sense Siswa Melalui Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Software Lectora Inspire. *Mes (Journal Of Mathematics Education And Science)*, 4(1), 34.
- Furi, A. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi. *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 1006.

- Hendarman. (2019). Tantangan Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0, . *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkip Kusuma Negara Putm-002* (P. 7). Jakarta Timur: Stkip Kusuma Negara.
- I Made Tegeh, D. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kustandi C. Dan Sutjipto B. (2013). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*., Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lase, D. (2019). Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Sundermann*, 29. Doi: <https://doi.org/10.36588/Sundermann.V1i1.18>
- Lee & Owen. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Fransisco: Peiffer.
- Lina R. H & Samidjo. (2019). Pengembangan Milea (Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Software Lectora Inspire) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Proceeding Of Biology Education*, 3(1), 135.
- Lutfiana Dewi, Et. Al. (2020, Januari). Pengaruh Media Lectora Inspire Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Difraksi Dan Interferensi Gelombang Mekanik Kelas Xi Sma. *Jurnal Luminous: Riset Ilmiah Pendidikan Fisika*, 1(1), 21.
- M. Rusdy S. & Hasbiyatul H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, Dan Calon Pendidik*. Jember: Cv. Pustaka Abadi.
- Maharani, A. (2020). Computational Thinking Dalam Pembelajaran Matematika Menghadapi Era Society 5.0. *Euclid*, 7(2), 86.
- Marchamah U. & Very H. S. (2019). Pengaruhmediapembelajaran Makromedia Flash Dengan Pendekatan Matematika Realistik Pada Hasil Belajar Peserta Didik. *Triple S*, 2(1), 12.
- Mayang Ayu S, & Aslam. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1943.
- Mega A. & Puput W. R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pembelajaran Teknik Listrik Di Smk Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1), 108.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 2.
- Mulyatiningsih, E. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Munir. (2012). *Multimedia : Konsep & Software Dalam Pendidikan*. Bandung: Cv.Afabeta.
- Mustofa A. H, D. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Nazalat R. M, & , Laila Fatmawati. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kayaku (Kayanya Alam Negeriku) Berbasis Stem Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 100.
- Nieveen, N. (1999). *Design Approach And Tools In Education And Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Nilasari, S. (2020). Pendidikan Di Era Revolusi Industri 5.0 Terhadap Disiplin Kerja Guru. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang* (P. 795). Palembang: Seminar Nasional Pendidikan Pps Universitas Pgri Palembang.
- Norma Dewi S., Et All. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta Lpm*, 20(1), 9.
- Nurul Fajriyati Afdila, Et All. (2018). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Kontekstual Materi Bangun Ruang Sisi Datar Berdasarkan Tahapan Kastolan. *Lemma : Letters Of Mathematics Education*, 67.
- Pratiwi, S. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Lectora Inspire Pada Tema Berbagai Pekerjaan Di Kelas Iv Sd/Mi. *Skripsi Uin Raden Intan Lampung*, 62.
- Putrawangsa, S. (2017). , *Desain Pembelajaran Matematika Realistik*. Mataram: Cv. Reka Karya Amerta.
- Rahmayanti, D. (2020, April). Pengembangan Media Pembelajaran Pengolahan Dan Penyajian Makanan Indonesia Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Journal Evaluation In Education (Jee)*, 1(2), 21. Doi:10.37251/Jee.V1.I2.44
- Rivadatul M, Et. All. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Software Lectora Inspire Pada Materi Perbandingan Untuk Siswa Kelas Vii Smp. *Jhm: Journal Of Honai Math*, 1(1), 54.
- Rohani, A. (1997). *Media Instruksional Interaktif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer, Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sabrina, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire Pada Materi Pecahan Senilai. *Skripsi Uin Syarif Hidayatullah*, 1-112.
- Subhan A. S. Dan M. Chotibudin. (2020). *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Surabaya: Cvqiara Media.

- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung:: Alfabeta.
- Suri, H. N. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora Inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 237-244.
- Wahyuni. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Lectora Inspire Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 3 Bajo. *Skripsi Iain Palolo*, 1-86.
- Yeni Dian U, Et All. (2022). Rancangan Media Pembelajaran Program Linear Berbasis Android Menggunakan Program Lectora Inspire Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Alphaeuclidedu*, 60-61.
- Yuli Ismi N. I. & Gusti F. K. (2020). Peranan Media Pembelajaran Berbasis Android Ditinjau Dari Kepribadian Peserta Didik. *Indonesian Journal Of Mathematics And Natural Sciences Education*, 1(3), 156.
- Zuhriyah, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire Untuk Melatih Kemandirian Belajar Matematika Siswa. *Skripsi Uinsa*, 1-82.