

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, R., Aripin, U., & Hidayani, N. (2018). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP Pada Materi Segitiga Dan Segiempat. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 1(6), 1143-1154.
- Anisah, S., Samporno, P., & Hajjah, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Aritmetika Sosial Menggunakan Pendekatan Saintifik Berbantuan Software Construct 2 Di Kelas VII SMP Negeri 137 Jakarta. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 3(2), 37–46.
- Arikunto. (2003). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Asril, R. (2020). *Tesis: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Lectora Inspire Pada Pembelajaran Matematika SMA Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- BTKP DIY. (2011). *Modul Pelatihan Lectora Authoring Tool, Pengenalan Fitur Lectora II Snagit dan Camtasia*. Yogyakarta: BTKP DIY.
- Fachri, R. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Android Construct 2. skripsi, UIN Raden Intan Lampung*.
- Fasthea, S. (2015). *Merancang Desain Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Lectora Inspire*. Yogyakarta: Aura Pustaka.
- Fitriani, N., & Yuliani, A. (2016). Analisis Penerapan Pembelajaran Matematika Berbasis PMRI pada Sekolah Dasar di Kota Bandung. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 3(1), 25-32.
- Hamzah, & Lamatenggo, N. (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Hima, L. R., & Samidjo. (2019). *Pengembangan MILEA (Media Pembelajaran Interaktif Matematika Menggunakan Software Lectora Inspire) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Proceeding of Biology Education*, 3(1), 134–139.
- Indaryati, & Jailani. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Prima Edukasia*, Vol. 3, 84-96.
- Istiqlal, M., & Wutsqa, D. U. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika SMA untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Materi Logika Matematika. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 44-54.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48-52.
- Mas'ud, M. (2014). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Mustaming, A., Cholik, M., & Nurlaela, L. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Memperbaiki Unit Kopling Dan Komponen-Komponen Sistem Pengoperasiannya Dengan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Otomotif Smk Negeri 2 Tarakan. *Jurnal Pendidikan Vokasi: Teori dan Praktek*, Vol.3 No.1, 81-95.
- Nursidik, H., & Suri, I. R. A. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 237–244.
- Rahmawati, N. D., & Susilowibowo, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada materi Laporan Harga Pokok. *Teknologi Pendidikan*, 13(2), 107-114.
- Rayandra, A. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.

- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R&D: Teori dan Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Riva'i, Z., Ayuningtyas, N., & Dhany, A. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Himpunan Kelas VII. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol. 9 No. 2, 106-119.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, Vol. 3 No. 1, 69-71.
- Rostika, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Matematika Berbasis Lectora inspire Di Sekolah Dasar. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 169-175.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Saepuloh & Ni'mah Khomsatun. (2017). P Analisis Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Vol.1 No.1*.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan : Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Imam, M. S. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Warta LPM*, 20 (1), 9-16.
- Sholiha, S., & Afriansyah, E. (2017). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Proses Pemecahan Masalah Geometri berdasarkan Tahapan Berpikir Van Hiele. *Jurnal "Mosharafa,"* 6(2), 287–298.

- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan RnD)*. Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT.Pustaka Insan Madani.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumarni, S. (2018). Analisis Kesulitan dalam Menyelesaikan Soal Literasi Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Makassar. Universitas Negeri Makassar.
- Sumiati, A., & Agustini, Y. (2020). Analisis Kesulitan Menyelesaikan Soal Segi Empat Dan Segitiga Siswa Smp Kelas VIII Di Cianjur. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 321–330.
- Sunarno, A., & Sihombing, S. (2011). *Metode Penelitian Keolahraaan*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryawan, I. (2019). Rancang Bangun Dan Implementasi Media Pembelajaran Matematika Berbasis Lectora inspire Dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Santiaji*, 9(2), 177-188.
- Tangkudung, J. (2016). *Macam-Macam Metodologi Penelitian*. Jakarta: Lensa Media Pustaka Indonesia.
- Ulfatuzzahara, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 01 Dau Malang. *skripsi. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*.

- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Winarno. (2013). *Metodologi Penelitian*. UM Press.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Vol. 2 No.8.