

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN SOFTWARE
LECTORA INSPIRE DENGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG
SISI DATAR DI KELAS VIII SMP**

SKRIPSI



OLEH

**MEA WIYANA SELVANI
NIM. A1C219082**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
MEI 2023**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN *SOFTWARE*
LECTORA INSPIRE DENGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN
MASALAH SISWA PADA MATERI BANGUN RUANG
SISI DATAR DI KELAS VIII SMP**

SKRIPSI
Diajukan Kepada Universitas Jambi
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Matematika



OLEH
MEA WIYANA SELVANI
NIM. A1C219082

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
MEI 2023