

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, Y, A., & Kurniawan, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Untuk SMKN2 Surabaya. *Jurnal Riset Dan Konseptual J*, 4
- Ariesto Hadi Sutopo. (2003). Multimedia Interaktif dengan Flash. Yogyakarta: PT. Graha Ilmu.
- Aulia, A., & Masniladevi. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 6.
- Bito, N., & Mounite, N. F. (2021). Pengembangan multimedia interaktif bangun ruang di MTs Negeri 2 Boalemo Provinsi Gorontalo. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika* (, 354–364.
- Cahyanto, B., Rahayu, S.D., Fitria, R.N., & Azizi, P. R. (2020). Pendampingan pembuatan mural sebagai upaya peningkatan pendidikan karakter. 1 (2), 73-78
- Damayanti, S. (2021). Modul Matematika: Bangun Ruang Sisi Datar.
- Dewi, C. A. (2013). Pengaruh *Blended Learning* dalam pembelajaran berbasis masalah (PBL) terhadap hasil belajar mahasiswa IKIP Mataram pada materi pencemaran lingkungan. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 1(1), 1–11.
- Dewi, N. M. J., Putra, D. B. K. T. N. G. R. S., & Ganing, N. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan Media Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2).
- Dwiyogo, W. (2014). Analisi Kebutuhan Pengembangan Model Rancangan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning* (PBBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, 21(1), 71–78.
- Erniwati, Sirih, M., Darlian, L., & Agriansyah, A. (2020). Pendampingan Pembuatan Dan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Software Lectora Inspire Di SMA. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(3), 707–717

- E. Sharon (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Problem based learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 40–47.
- Fauzi, A., & Ariswoyo, S. (2020). *Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa MTS Melalui Pendekatan Metakognitif*. 3(2), 55–64.
- Febriam, Astuti, S. M. (2021). Validitas Media Pembelajaran Menggunakan *Software Lectora Inspire*. *Student Online Journal*, (2017), 1429–1438.
- Ghifari, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Software Lectora Inspire Pada Materi Peluang. *Mosharafa*, 6, 279–286.
- Kariadinata, R. 2010. Kemampuan Visualisasi Geometri Spasial Siswa Madrasah Aliyah Negeri (Man) Kelas X Melalui Software Pembelajaran Mandiri. *Jurnal Pendidikan*
- Lestari, I. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi. *Padang: Akademia Permata*.
- Lestari, R. B., Nindiasari, H., & Fatah, A. (2019). Penerapan Pendekatan Metakognitif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sma Ditinjau Dari Tahap Perkembangan Kognitif. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 134. <https://doi.org/10.31000/prima.v3i2.1209>
- Mahmudah, R., Ahyan, S., & Rasidi, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan *Software Lectora Inspire* Pada Materi Perbandingan Untuk Siswa Kelas Vii Smp. *Journal of Honai Math*, 1(1), 47. <https://doi.org/10.30862/jhm.v1i1.769>
- Mas'ud. (2013). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Menggunakan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Muhamad. (2012). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*, Yogyakarta: Shonif.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Nandi, (2006). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Di Persekolahan. *Jurnal “GEA” Jurusan Pendidikan Geografi Vol.6, No.1, April 2006*.
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to Reach Product Quality. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Kluwer Academic Publisher
- Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Nursidik, H., & Suri, I. R. A. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu *Software Lectora Inspire*. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 237. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2583>.
- Polya, G. (1985). How to solve it: a new aspect of mathematical method second

- edition, In The Mathematical Gazette (Vol. 30, p.181).
<http://www.jstor.org/stable/3609122?origin=crossref>
- Rajagukguk, W. (2015). Evaluasi Hasil Belajar Matematika. Yogyakarta : Media Akademik.
- Riduwan. (2015). Dasar-Dasar Statistika. Bandung: Alfabeta.
- Rizki, Fitri. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Berbasis Metode Problem Solving Pada Materi Usaha dan Pesawat Sederhana Kelas VIII : Universitas Islam Negeri Lampung
- Rusdi. M. 2019. Penelitian dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru. Depok:Rajawali Pers. ISBN 978-602-425-577-0
- Shalikhah, N., Primadew, A., & Iman, M. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. Magelang: UMM.
- Sofyan, H., Komariah, K., & Triwiyono, E. (2017). *Problem based learning daam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sutiarso, Sugeng. (2009) "Scaffolding Dalam Pembelajaran Matematika". dalam Jurnal Prosiding Seminar Nasional Penelitian Pendidikan dan Penerapan MIPAFakultas MIPA. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wasonowati, R. R. T., Redjeki, T., & Ariani, S. R. D. (2014). Penerapan model *problem based learning* (pbl) pada pembelajaran hukum-hukum dasar kimia ditinjau dari aktivitas dan hasil belajar siswa kelas x ipa sma negeri 2 surakarta tahun pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 3(3), 66–75.
- Wulandari, E. (2012). Penerapan Model PBL (*Problem based learning*) Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 1(1).
- Zuhriya, Aminatu. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire untuk Melatihkan Kemandirian Belajar Matematika Siswa : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya