

## DAFTAR PUSTAKA

- Akker, Jan Van den. (1999). Principles and Methods of Development Research. Pada J. van den Akker, R.Branch, K. Gustafson, Nieven, dan T. Plomp (eds), *Design Approaches and Tools in Education and Training* (pp. 1-14). Dordrech: Kluwer Academic Publishers.
- Angriani, A.D., Nursalam, Fuadah, N., dan Baharuddin. (2018). Pengembangan Instrumen Tes untuk Mengukur Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa, *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. Vol. 2, No. 5. Hal 211-223. ISSN 2407-2451.
- Arsyad, A.(2002). *Media Pembelajaran, Edisi 1*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Celik, S. (2012). Development of Usability Criteria for E-learning Content Development Software. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 13 (2): 342.
- Constantinescu, A. I. (2007). Using technology to assist in vocabulary acquisition and reading comprehension. *The Internet TESL Journal*, XIII (2) :
- Eristi, S. D. (2008). The Effectiveness of Interactive Instruction CD Designed Through The Pre-School Students. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 4(9): 832.
- Faruk, A. (2014). Development of Interactive Learning Media Based Lectora Inspire in Discrete Method Course. *Proceeding of Internasional on Research, Implementation and Education of Mathematics and Sciences*.Yogyakarta: Yogyakarta State University.
- Ghufron. (2013). *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Hake, R. R. 1998. Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*, 66 (64).
- Hamalik. (2002). *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Hamzah, A., dan Muhlisrarini. (2014). *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150.
- Hasratuddin. (2015). *Mengapa Harus Belajar Matematika?*. Medan: Edira
- Hidayat, M. A. 2015. *Teori Pembelajaran Matematika*. Semarang: Program Pascasarjana Unnes.

- 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
- Huda, Miftahul. (2017). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar,
- Hudojo, H, (2016), *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*, UM Press, Malang.
- Indriana, D. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Jakarta: PT. Diva Press
- Isaken, S.G.. (1995), On The Conceptual Foundation of Creative Problem Solving : A Response to Magyari-Beck, Basil *Blackwell Ltd*, Vol. 4, No. 1. P. 52- 63.
- Istarani dan Ridwan, Muhammad. (2015). *50 Tipe Strategi dan Teknik Pembelajaran Kooperatif*. Medan: Media Persada,
- Laksani, A. P., Ratnaya, I. G., & Arsa, I. P. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Listrik Dan Elektronika Berbasis Lectora Inspire 17. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 7 (2):87-96
- Latuheru, J. D. (1988). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVII(1): 97-111
- Mas'ud, M. (2012). *Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif
- Miarso, Y. H. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Muslich. (2015). *Strategi Pembelajaran Inovatif Dengan Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta : Bumi Aksara,
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to Reach Product Quality. Dalam Plomp, T; Nieveen, N; Gustafson, K; Branch, R.M; dan van den Akker, J (eds). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. London: Kluwer Academic Publisher.
- Pepkin, dkk, (2004), *Creative Problem Solving in Math*. (Online), (<http://www.edu/hti/2004/v02/04html>, 26 Februari 2020).

- Pribadi, Benny A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana
- Polya, G.(1973). *How to Solve It, A new Aspect of Mathematical Method*, Princeton University Press, Princeton.
- Sadiman, A. S., (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sagala, Syaiful. (2017). *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Seels, B.B. & Richey, R.C. (1994). *Instructional technology: the definition and domains of the field. (Terjemahan Yusuf Hadi Miarso, Dewi S Prawiradilaga & Raphael Rahardjo*. IPTPI, Unit Percetakan UNJ).
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Cakrawala*, XI (1):
- Simanullang, M. C. 2018. Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Untuk Meningkatkan Kecerdasan Triarkis Dan Kemandirian Belajar Siswa Kelas VII SMP Sutomo 1 Medan. Tesis. Medan : PPs UNIMED.
- Sinaga, B. 2007. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berdasarkan Masalah Berbasis Budaya Batak (PBM-B3)*. Laporan Hasil Penelitian Hibah Bersaing. Medan: Unimed
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Sumiati.(2016). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group
- Syafputri, Rani Sugesti, (2017), *Penerapan Model Pembelajaran Dengan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Pada Materi Perbandingan di Kelas VII SMP Negeri 4 Medan T.A 2016/2017*, Skripsi, FMIPA, Unimed, Medan
- Tegeh, I. M., & Kirna I. M. (2013) . Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. *Jurnal Pengembangan Bahan Ajar*, Vol 11(1)
- Thiagarajan, S. Semmel, D. S. & Semmel, M. I. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana: Indiana University, .

- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Uno, Hamzah B., Satria Koni. (2013). *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wijayanti dan Sungkono, (2017), Pengembangan Perangkat Pembelajaran Mengacu Model Creative Problem Solving Dengan Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually, *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8, No. 2. Hal 101-110. ISSN 2540-756.

