

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, Devy novita.2010. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Scramble Dengan Pemanfaatan Macromedia Flash Pada Siswa Kelas VII Smp Negeri 2 Kartasura Tahun Ajaran 2009 / 2010*.Skripsi,Surakarta:UMS (Tidak Dipublikasikan)
- Arikunto, Suharsimi.dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi.2001. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bina Aksara.
- Budiarti, Gadis Pratiwi.2009.*Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Pendekatan Problem Possing Berbasis Portofolio*. Skripsi,Surakarta:UMS (Tidak Dipublikasikan)
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadmawati, Retno Oktory.2009.*Eksperimen Pembelajaran Matematika Dengan Metode Scramble Ditinjau Dari Keaktifan Belajar*. Skripsi, Surakarta: UMS (Tidak Dipublikasikan)
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- <http://www.wordpress.com/macromedia/smartsketch.htm>(online).
- Kemmis, Stephen dan Mc. Taggart, Robin. 2000. *The action Research Planner*.
Third Edition.Victoria: Deakin University Press.
- Miles, M.B. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Bandung: UIP
- Mursiyatiningsih.2010.*Penerapan Strategi Aktif Tipe Time Quiz Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Kreatifitas Belajar*.Skripsi,Surakarta:UMS (Tidak Dipublikasikan).
- Moleong, Lexy J. 1999. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purnomo, Andi. 2006. *Presentasi Multimedia Dengan Macromeda Flash*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Yuda Ramadianto, Anggra. 2008. *Membuat Gambar Vector Dan Animasi Atraktif Dengan Macromedia Flash*. Bandung : Yrama widya.

Sudjana, Nana. 1987. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Tim PPPG Matematika. 2003. *Beberapa Teknik, Model dan Strategi Dalam Pembelajaran Matematika(Bahan Diklat guru Pengembangan SMP)*. Yogyakarta : PPPPG Matematika.

Uno, Hamzah B.2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*.Jakarta:PT Bumi.