

Daftar Pustaka

- Adji, Seno, 2006, *Macromedia FLASH Professional 8*, Jakarta : Dian Rakyat
- Ardyanto, Yasid, 2011, *Visualisasi Pembelajaran Fungsi, Turunan, Dan Integral Pada Mata Pelajaran Matematika Sma Kelas 2 Berbasis Macromedia Flash 8*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Azizah, dkk, 2011, *Modul Praktikum Multimedia*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Budiyono, 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta : UNS Press.
- Hidayatullah, dkk, 2011, *Membuat Mobile Game Edukatif dengan Flash*, Bandung : Informatika Bandung
- Ihsan, Fuad, 2010, *Dasar-dasar kependidikan: komponen MKDK*, Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Jumali, dkk, 2008, *Landasan Pendidikan*, Surakarta : Muhammadiyah University Press.
- Munawaroh, Siti, 2011, *Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Scramble Dengan Pemanfaatan Macromedia Flash (Ptk Pembelajaran Matematika Di Kelas Vii Smp N 2 Grobogan)*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Nugroho, Antonius, 2011, “*Definisi Game dan Jenis-jenisnya*” <http://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>. Diakses tanggal 14 Januari 2012, pukul 11.00.
- Philipus, Erwin, 2007, *20 Tenik Flash Master Untuk Macromedia Flash MX 2004 Dan Flash Professional 8*, Yogyakarta : Andi.
- Prastiti, Wiwien, 2008, *Psikologi Anak Usia Dini*, Jakarta : PT INDEKS.
- Riduwan, dkk, 2009, *Pengantar Statistika Untuk Penelitian, Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, Dan Bisnis*, Bandung : Alfabeta.
- Wahyu Widiartanto, 2010, *Pengenalan Rambu-Rambu Lalu Lintasmelalui Game Edukasi Untuk Anak Umur 4-6 Tahun Menggunakan Macromedia Flash 8*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.