

Daftar Pustaka

- Ariani, Niken. Dan Haryanto, Dany. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arifin, Zainal. 2014. *Evaluasi Pembelajaran : Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Assist.Prof.Dr. Ahmet Naci Çoklar. 2013. Areas Affected Most by the Students from the ICT Focused Technological Transformations and Its Effects on Education. *Mediterranean Journal of Social Sciences MCSEER Publishing Rome-Italy*
- Asyhar, Rayandra. 2010. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada. Computer-Assisted Teaching and Learning among Special Education Teachers. *Asian Social Science; Vol. 9, No. 16:2013 ISSN 1911-2017 E-ISSN 1911-2025*
- Barbarra, A and Jann, M. 2010. *A Model for Developing Multimedia Learning Projects. MERLOT Journal of Online Learning and Teaching. Vol. 6 No.2,pp491-507*
- Galih. 2011. *Kreasi Animals Interaktif Dengan Action Script 3.0 Pada Flash CS6*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Higgins, Steven., et al. 2012. *The Impact of Digital Tachnology on Learning: A Summary for the Education Endowment Foundation. Full Report School of Education. Durham: Dutham University*
- Hidayatullah, Priyanto. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung : Informatika Bandung
- Husaini Usman. 2008. *Manajemen: Teori, praktek, dan riset pendidikan. Edisi kedua*. Jakarta: Bumi aksara.
- Ishan Malik. 2012. *Effects Of Multimedia-Based Instructional Technology On African American Ninth Grade Students' Mastery Of Algebra Concepts*. A Dissertation Presented in Partial Fulfillment of the

Requirements for the Degree Doctor of Education in Educational Leadership

- Kariadinata, Rahayu. 2007. Desain dan pengembangan perangkat lunak (software) pembelajaran matematika berbasis multimedia. *Jurnal pendidikan matematika, volume 1, no.2, juli 2007*
- Madcom. 2010. *Panduan Lengkap Adobe Flash CS5,5 Professional*. Madiun: Andi Offset
- Mahandayani, W Loka. 2012. Pengembangan Aplikasi Interaktif Mathematics Mobile Learning dengan materi Peluang untuk siswa kelas IX SMP. *Naskah Publikasi Tesis pada Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Malang: Universitas Negeri Malang*
- Marina Milovanović, 2013. Application of interactive multimedia tools in teaching mathematics – examples of lessons from geometry. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology – January 2013, volume 12 Issue 1*
- Meilani Safitri, dkk. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macromedia Flash Untuk Untuk Siswa Kelas VII Smp. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi – Volume 5 No 2 - 2013 - ijns.org*
- Prince, Hycy, Bull. 2013. Cognitive Constructivist Theory of Multimedia: Designing Teacher- Made Interactive Digital. *Creative Education. Vol 4 No.9 pp.614-619*
- Pushkareva Tamara. 2016. Designing of didactic game programs in mathematics for primary school using adobe flash. *GESJ: Education Science and Psychology No.2(39)*
- Rybalko Ol'ga Alekseevna. 2016. Design of test tasks mathematics for elementary school means of adobe flash. *GESJ: Education Science and PsycholoGY No.3(40)*
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Manegajar*. Bandung: Alfabeta

- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sawsan Nusir. 2012. Studying The Impact Of Using Multimedia Interactive Programs At Children Ability To Learn Basic Math Skills. *Acta didactica napocensia Volume 5 Number 2*
- Subadi, Tjipto. 2013. *Lesson Study sebagai Inovasi Pendidikan*. Solo: Khalifah Publising
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Administrasi: Dilengkapi Dengan Metode R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutopo, Hadi. 2011. *Selection Sorting Algorithm Visualization Using Flash*. The International Journal of Multimedia & Its Applications (IJMA) Vol.3, No.1)
- Suyatno, Bambang Eka Purnama. 2012. Pembuatan Media Pembelajaran Coreldraw X4, *Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 11 Vol 8 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330*
- Sutama. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Surakarta: Fairuz Media.
- Thoufur, dkk. 2011. Pemanfaatan media pembelajaran (macromedia flash) dengan pendekatan konstruktivis dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran fisika pada konsep gaya. *Jurnal Program Magister Pendidikan Fisika, Program Pascasarjana Universitas Ahmad Dahlan: Jogjakarta*
- Warsita, Bambang. 2013. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta