

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiwijaya, Mohamad (2015) . Perancangan Game Edukasi *Platform Belajar Matematika berbasis Android Menggunakan Construct2. Jurnal Transient. Vol. 4 No. 1.* 129
- Afrizal, Ali Subhan. (2015). Aplikasi Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Multimedia Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar Kelas I (Satu). *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu (TIPS), Vol. 3 No. 2.* 12.
- Agustriana, Nesna. (2013). Pengaruh Metode *Edutainment* dan Konsep Diri terhadap Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini, Vol. 7 No. 2.* 270.
- Asyhari, Ardian. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Al- Biruni, Vol. 5 No.1.* 3.
- Bakri, Hasrul (2011). Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Adobe Flash CS3* Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2. *Jurnal MEDTEK, Vol. 3 No. 2.* 34.
- Dewi, Wulandari Adi Kusuma. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal IT-Edu. Vol. 1 No. 1.* 103.
- Drs. Jong Jek Siang, M.Sc (2006). *Matematika Diskrit dan Aplikasi pada Komputer.* Yogyakarta: ANDI
- Fahmi, Syariful. (2014). Pengembangan Multimedia *Macromedia Flash* Dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya

Terhadap Sikap Siswa Pada Matematika. *Jurnal AgriSains*, Vol. 5 No. 2. 167.

Fero, David. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Macromedia Flash* 8 mata pelajaran TIK pokok bahasan Fungsi dan Proses kerja peralatan TIK di SMA N 2 Banguntapan. *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*. 10

Hakim, Bayu Rahman (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi *Flash* pada standar Kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana di SMK Walisongo 2 Gempol. *Jurnal Teknik Elektro*. Vol.3 No.1.16-17

Marlena, Erni. (2016). *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Rumus Bangun Datar dan Ruang Untuk Siswa Smp Frater Makassar*. *Jurnal yang disampaikan Pada Seminar Nasional tentang Teknologi Informasi dan Multimedia*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Masykur, Ruban, Nofrizal, Muhamad syazali. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan *Macromedia Flash*. *Jurnal Al-Jabar*. Vol. 8 No.2. 179

Mirati, Lutfiana (2015). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Topik Logika pada siswa SMK Muhammadiyah 3 Klaten Utara. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 2 No. 1. 27

Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 8 No. 2. 2.

- Mustika, Zahara. (2015). Urgenitas Media dalam Mendukung Proses Pembelajaran yang Kondusif. *Jurnal Ilmiah CIRCUIT*, Vol. 1 No. 1. 65.
- Rivai, Ahmad dan Nana Sudjana (2001). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algosindo.
- RR.Imamul muttakhidah (2015). Logika Matematika, Dialektika dan Teknik pengambilan simpulan. *AdmathEdu*. Vol. 5 No. 2. 132
- Rufii. (2015). *Developing Module on Constructivist Learning Strategies to Promote Students' Independence and Performance*. *International Journal of Education*. Vol. 7 No. 1. 21.
- Salamah. (2009). Penelitian Teknologi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 15, No. 2. 157.
- Siskawati, Maya. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, Vol. 4 No.1. 75.
- Siswanto, Bambang Supeno, Sumardi, Suheri. *Development of Macromedia flash Based Materials on learning social science knowledge in class XI SMK Islam Bustanul Ulum with model Assure*. *International Journal of Management and Administrative Sciences (IJMAS)*, Vol. 5 No.02 .24