DAFTAR PUSTAKA

Robert E. Slavin. 2000. *Educational Psychology: Theory and Practice*.Pearson Education. New Jersey.

Dr. Rusman,M.Pd . 2013 . *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* . Alfabeta Bandung.

Eva, Handriyantini,S.Kom, M.MT.2009. *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia. Malang.

Husni Idris. 2008. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Laporan Karya Tulis Ilmiah. Fakultas Tarbiyah STAIN Manado. Manado

Wihardjo. 2007. *Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Anak*. PT Graha Ilmu. Yogyakarta.

Hadi Sutopo. 2009. *Pengembangan Model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia Khususnya Puzzle Game Pada Matakuliah Multimedia*. Disertasi. Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ. Jakarta.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* . Alfabeta . Bandung.

Jogiyanto . 2001 . *Analisis dan Desain Sistem Informasi* . Penerbit Andi . Yogyakarta.

Abdul Kadir . 2003 . *Pengenalan Sistem Informasi* . Penerbit Andi.Yogyakarta

http://id.wikipedia.org/*ActionScript*. Diunduh pada tanggal 3 Januari 2015

http://id.wikipedia.org/*Adobe Flash Player*. Diunduh pada tanggal 3 Januari 2015.

http://id.wikipedia.org/ *Camtasia Studio.* Diunduh pada tanggal 3 januari 2015.

http://adimathedu.blogspot.com/*Definisi-Matematika.*Diunduh pada tanggal 3 januari 2015.

http://id.wikipedia.org/wiki/Bilangan. Diunduh pada tanggal 3 januari 2015.

http://id.wikipedia.org/wiki/Pecahan. Diunduh pada tanggal 3 januari 2015.

http://id.wikipedia.org/wiki/Bangun_datar. Diunduh pada tanggal 3 januari 2015.

http://id.wikipedia.org/wiki/Luas. Diunduh pada tanggal 3 januari 2015.

http://id.wikipedia.org/wiki/Pengukuran. Diunduh pada tanggal 3 januari 2015.

.