

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, 2013, Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif), Yrama Widya, Bandung.
- Ariesto Hadi, Sutopo, 2003, Multimedia Interaktif dan Flash, PT Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi, 2002, Metodologi Penelitian, PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Arnita, 2012, Pengaruh Pembelajaran Berbatuan Komputer Macro Media Flash Terhadap Peningkatan Hasil dan Motivasi Belajar Statistika Mahasiswa, Jurnal Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan, Medan.
- Arsyad, 2006, Media Pembelajaran, Jakarta.
- Ashyar, Rayanda, 2012, Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran, Gaung Persada Press, Jakarta.
- Asra, Darmawan dan Riana, 2007, Komputer dan Media Pembelajaran di SD, Dirjendikti, Jakarta.
- Bungin, Burhan, 2003, Analisis Penelitian Kualitatif, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- H.B. Sutopo, 2002, Metodologi Penelitian Kualitatif, UNS Press, Surakarta.
- HM, Jogyanto, 2005, Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis, Andi, Yogyakarta.
- Hofstetter, 2001, Multimedia Literacy, United States.
- Latuheru, JD. 1988. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa Kini. Depdikbud, Jakarta.
- Luther, A. C., 1994, *Authoring Interactive Multimedia*, Academic Press, Inc., Massachusettes.
- Munir. 2009. Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung : Alfabeta
- Mustamid dan Hendri Raharjo, 2015, Pengaruh Efektifitas Multimedia Pembelajaran Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada

Materi Fungsi Komposisi dan Invers, Jurnal Pendidikan Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan, Cirebon.

Myers, Glenford J., 2004, *The Art of Software Testing Second Edition*, John Wiley and Sons Inc., New Jersey.

Oladimeji, Patrick, 2007, *Levels of Testing*, University of Wales Swansea Computer Science Department

Ramadianto, Anggra Yuda, 2008, *Membuat Gambar Vektor dan Animasi Atraktif dengan Flash Professional 8*, Yrama Widya, Bandung.

Rinjani, Ni Made Ayu Gunung dkk, 2013, Pengembangan CD Interatif Pembelajaran Statistik Dengan Mengaplikasikan SPSS (*Statistical Package For Social Science*) sebagai Pengolah Data. Jurnal Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan.

Sugiyono, 2006, *Statistika untuk Penelitian*, Penerbit Alfabeta, Bandung.

Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif Kuantitatif dan R&D*, CV Alvabeta, Bandung.

Suyanto, M., 2003, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta.

Usman, Husaini dan Purnomo Setiady Akbar, 2006. *Pengantar Statistika Edisi Kedua*, Bumi Aksara, Jakarta.

Walpole, Ronald E., 2017, *Pengantar Statistika Edisi ke-3*, PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta

Widyastuti, Nurul, 2013, *Game Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas XI Menggunakan Macromedia Flash 8*, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Wulandari, Andhika Ayu dan Afif Afghohani, 2015. *Penggunaan Flash SWiSHmax sebagai Media Pembelajaran Statistika Matematika I*, Jurnal Pendidikan Matematika, Universitas Veteran Bangun Nusantara, Semarang.