

DAFTAR RUJUKAN

- A.M, Sardiman. 1996. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta:CV.Raja Grafindo
- Ariani Niken,Dkk. 2010. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta : Prestasi Pustaka,2010
- Arikunto Suharsimi.2010. *PROSEDUR PENELITIAN*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Aziz Abd., *Et.All*, 2012. *Pedoman Penyusunan Skripsi*. Tulungagung: STAIN Tulungagung Press
- Departemen Agama Republik Indonesia. 1993 *Al-Quran dan Terjemahan*. Surabaya: Surya Cipta Aksara
- Fatani Abdul Halim Dan Moch. Masykur. 2008. *Mathematical Intelligence: Cara Cerdas Melatih Otak Dan Menaggulani Kesulitan Belajar*. Yogyakarta:Ar-Ruzz Media
- Hartono Dany Dan Niken Ariani. 2010. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya
- Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hisyam Zaini, *,Et.All*. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani
- [Http://Www.Diwarta.Com/Pengertian-Bangun-Ruang-Dan-Contoh-Soal/586/](http://Www.Diwarta.Com/Pengertian-Bangun-Ruang-Dan-Contoh-Soal/586/)
Diakses Pada 10 Maret 2014
- Hudojo Herman.1990. *STATEGI MENGAJAR BELAJAR MATEMATIKA*. Malang:IKIP Malang
- Isvikawati, *Pengaruh Respon Siswa Pada Pemanfaatan Media Flash Player Berbasis Chemoedutainment (Cet) Terhadap Hasil Belajar Kimia Kelas X Darul Ulum Wates Ngaliyan*. IAIN Walisongo Semarang
- M.Moeliono Anton,*Et,All*.1989. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Masykur. 2008. *MATHEMATICAL Intelligence*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media

- Miftahul Jannah Lina Dan Bambang Prasetyo. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Nashar H.2004. *Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal*. Jakarta : Dekia Press
- Nur Wahyuni Esa Dan Baharudin. 2010. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, Jogjakarta:Ar-Ruzz Media
- Pengertian *Flashplayer* Dalam. 2014. [Http://Wahyuoutsider12.Blogspot.Com/2011/11/Pengertian-Adobe-Flash-Player_11.Html](http://Wahyuoutsider12.Blogspot.Com/2011/11/Pengertian-Adobe-Flash-Player_11.Html), Diakses 10 Maret
- Pramono Andi. 2004. *Presentasi Multimedia Dengan Macromedia Flash*. Malang: ANDI
- Purwanto. 2009. *EVALUASI HASIL BELAJAR*. Yogyakarta:Pustaka Belajar
- S. Sadiman Arif, Dkk. 2010. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Siswono Tatag Yuli Eko.2010. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Surabaya: Unesa University Press
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung:CV. ALFABETA,1999
- Suherman Erman,Et.All.2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Konteporer*, Bandung:Universitas Pendidikan Bandung
- Susanti Dwi. 2006. *Macromedia Flash 8*. Semarang:ANDI
- Syaah Muhibin.2005. *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS.
- Winarsunu Tulus. 2006. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang
- Will thalheimer dan samantha cook,"how to calculate effect sizes" dalam www.bwgriffn.com/sucoursesdur9131contenteffect_sizes_pdf5_pdf, diakses 5 juli 2014