

1. Aplikasi yang dibuat hanya untuk kelas 4 Sekolah Dasar. Untuk itu pada penelitian berikutnya dapat dikembangkan sistem pembelajaran yang meliputi seluruh kelas.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi web, agar dapat digunakan oleh masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anonim., 1989, *Psikologi Belajar*, IKIP, Semarang.
- [2] Dimiyati, M., 1999, *Belajar dan Pembelajaran*, Rieneka Cipta, Jakarta.
- [3] Suryani., 2001, *Sistem Pembelajaran Matematika bagi Sekolah Dasar berbasis Multimedia*, Skripsi-S1, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta.
- [4] Noviyanto, F., 2003, *Sistem Pembelajaran Matematika Bagi Sekolah Dasar berbasis Multimedia dan game interaktif*, Skripsi-S1, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta.
- [5] Departemen Pendidikan dan kebudayaan., 2006, *KTSP*, Jawa Tengah
- [6] Mukarto., 2007. *Grow With English Book 4*, Erlangga, Jakarta.
- [7] Patimah., 2001, *Aplikasi Bantu Pembelajaran Ilmu Tajwid berbasis Multimedia*, Skripsi-S1, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta.
- [8] Fahmi, M., 1999, *Modul multimedia Interaktif*, Gunadharma, Jakarta.
- [9] Madcoms., 2007. *Macromedia Flash Pro 8*. Andi Offset, Yogyakarta.