

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A 2002, *Media Pembelajaran Edisi 1*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Banurea, SA 2014, 'Perancangan Aplikasi Pembelajaran Rambu-Rambu Lalu Lintas dengan Metode *Accelerated Learning* dan *Linear Congruent Method (LCM)*', vol. 1, no. 1, Desember 2014.
- Binanto, I 2007, *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*, Andi, Yogyakarta.
- Depdiknas 2013, *Media Pembelajaran*, Direktorat Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan, Jakarta.
- Fadholi, MA 2014, *Tes Ujian Masuk Peserta Didik Baru Menggunakan Shuffling Algorithms di Madrasah Aliyah Negeri 1 Boyolali*, Skripsi Program Pasca Sarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Guritno, S, Sudaryono, R, Untung, R 2011, *theory and application of IT Research // metodologi penelitian teknologi informasi*, Andi, Yogyakarta.
- Huda, AA 2012, 24 JAM!! Pintar Pemrograman *Android* diakses 8 September 2015
https://www.academia.edu/4782236/24JAM_Pintar_Pemrograman_Android_1
- Madcoms 2012, *Adobe Flash Professional CS 5.5 Untuk Pemula*, Andi, Yogyakarta.
- Munir 2013, *MULTIMEDIA: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Alfabeta, Bandung.
- Ramadhan, A 2013, 'Perbandingan Algoritma *Linear Congruential Generators*, *BlumBlumShub*, dan *MersenneTwister* untuk Membangkitkan Bilangan Acak Semu', vol. 2, no.5, Januari 2007.
- Wicaksono, E 2015, *Aplikasi Permainan Berhitung Pada Taman Kanak-Kanak dengan Algoritme Linear Congruent Method Berbasis Multimedia Studi Kasus: Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ash Shidiqiyyah*, Skripsi Program Pasca Sarjana, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.