

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOOK OF MATHEMATHIC  
EDUCATION* (BOM-E) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOMUNIKASI MATEMATIS DAN MINAT SISWA DALAM  
MEMPELAJARI MATEMATIKA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
pada Program Studi Pendidikan Matematika

**Oleh :**

**MOH ANDI BAHTIAR**

**NIM 163223004**



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
MUHAMMADIYAH KUNINGAN**

**2018**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Skripsi dengan Judul :

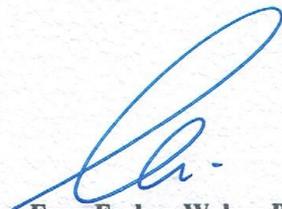
**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOOK OF MATHEMATIC  
EDUCATION (BOM-E)* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOMUNIKASI MATEMATIS DAN MINAT SISWA DALAM  
MEMPELAJARI MATEMATIKA**

Yang disusun oleh :

Nama : Moh Andi Bahtiar  
NIM : 163223004  
Program Studi : Pendidikan Matematika

Disetujui untuk digunakan dalam ujian sidang skripsi.

Kuningan, 9 Agustus 2018  
Pembimbing,



**Evan Farhan Wahyu Puadi, M.Pd.**  
NIK. 2231402038

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi dengan Judul :

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOOK OF MATHEMATHIC EDUCATION (BOM-E)* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS DAN MINAT SISWA DALAM MEMPELAJARI MATEMATIKA**

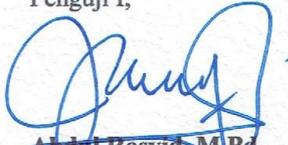
Yang disusun oleh :

Nama : Moh Andi Bahtiar  
NIM : 163223004  
Program Studi : Pendidikan Matematika

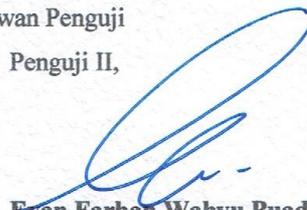
Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 28 Agustus 2018 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Susunan Dewan Penguji

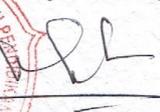
Penguji I,

  
Abdul Rosyid, M.Pd.  
NIK. 2231507073

Penguji II,

  
Evan Farhan Wahyu Puadi, M.Pd.  
NIK. 2231402038

Mengetahui,

Ketua  
STKIP Muhammadiyah Kuningan,  
  
Dr. Muh. Samsudin, S.Ag., M.Pd.  
NIDN. 0504057002

Ketua  
Program Studi Pendidikan Matematika,  
  
Ricki Yulardi, M.Pd.  
NIK. 2231507070

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Moh Andi Bahtiar  
NIM : 163223004  
Program Studi : Pendidikan Matematika

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya susun dengan judul :

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOOK OF MATHEMATHIC  
EDUCATION (BOM-E)* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOMUNIKASI MATEMATIS DAN MINAT SISWA DALAM  
MEMPELAJARI MATEMATIKA**

adalah benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari Skripsi orang lain. Apabila kemudian hari pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya). Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat digunakan bilamana diperlukan.

Kuningan, 9 Agustus 2018

Pembuat pernyataan,



**Moh Andi Bahtiar**  
NIM : 163223004

...

## 6. Konsep Media Pembelajaran Matematika *Book of Mathematic Education (BOM-E)*

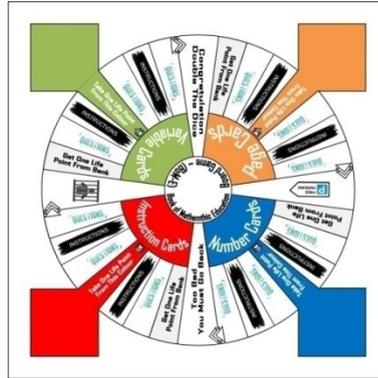
Konsep yang digunakan dalam media pembelajaran matematika *Book of Mathematic Education (BOM-E)* adalah sebuah buku yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggabungkan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan strategi pembelajaran *Gallery Walk*. Media pembelajaran ini merupakan pengembangan dari model pembelajaran matematika Labirin Matematika (Lab-Mat) menggunakan permainan sebagai media pembelajaran. Adapun rumus yang terdapat pada *Book of Mathematic Education (BOM-E)* pada penelitian ini adalah edisi persamaan kuadrat. Berikut adalah beberapa penunjang yang digunakan dalam *Book of Mathematic Education (BOM-E)* yaitu :

### a. *Book of Mathematic Education (BOM-E)*

Adalah sebuah buku yang memuat rumus matematika untuk tingkat Sekolah Menengah Atas dan Sederajat. Dengan menyertakan desain papan permainan, kartu halaman, kartu angka, kartu petunjuk, kartu variabel, dadu variabel, dadu pangkat, dadu integral, dadu turunan, dadu sudut istimewa, dadu trigonometri, dadu angka, *life point*, pion dan aturan permainan. Desain terlampir.

### b. Perangkat Media

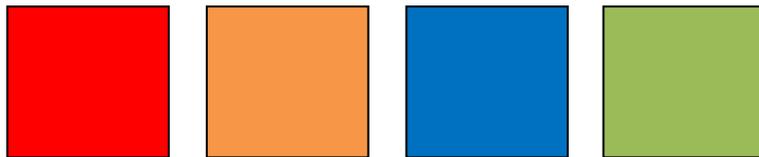
Perangkat media yang digunakan adalah sebuah papan permainan yang merupakan modifikasi dari model permainan *Monopoly*.



**Gambar 2.1 Papan Permainan BOM-E**

Terdapat berbagai gambar atau petunjuk yang digunakan dalam papan permainan BOM-E, berikut adalah penjelasannya :

- 1) Tempat pemain menyimpan *life point* dan sebagai *start* awal bagi pion dalam melangkah.



**Gambar 2.2 Kotak *Start* Permainan**

- 2) *Free Parking*. Apabila pion pemain tepat berada pada kotak tersebut, maka pemain tersebut dipersilahkan untuk melangkah menuju kotak mana saja yang dia inginkan pada giliran selanjutnya.



**Gambar 2.3 Kotak *Free Parking***

- 3) *Go to Jail*. Apabila pion pemain tepat berada pada kotak tersebut, maka pemain tersebut kehilangan kesempatannya untuk melangkah. Kecuali dengan satu syarat yaitu apabila dadu angka yang dilempar menunjukkan angka enam (6), maka pemain tersebut mendapatkan kesempatan melempar dadu angka sekali lagi dan dapat melangkah sesuai dengan angka yang keluar pada dadu angka (maksimal tiga putaran).



**Gambar 2.4 Kotak *Go to Jail***

- 4) *Instruction*. Apabila pion pemain tepat berada pada kotak tersebut, maka pemain tersebut harus mengambil sebuah kartu petunjuk untuk dapat dibaca sebanyak tiga (3) kali dan pemain harus mengikuti petunjuk yang berlaku.



**Gambar 2.5 Kotak *Instructions***

- 5) *Questions*. Apabila pion pemain tepat pada kotak tersebut, maka pemain tersebut harus mengambil sebuah kartu halaman dan pemain diminta untuk dapat menjawab soal tersebut dalam waktu kurang dari dua (2) menit.



**Gambar 2.6 Kotak *Questions***

- 6) Apabila pion pemain tepat berada pada kotak tersebut, maka pada kesempatan selanjutnya pemain dapat melangkah sebanyak dua kali dari dadu angka yang keluar.



**Gambar 2.7 Kotak *Congratulation Double The Dice***

- 7) Apabila pion pemain tepat berada pada kotak tersebut, maka pada kesempatan selanjutnya pemain harus melangkah mundur sesuai dadu angka yang keluar.



**Gambar 2.8 Kotak *Too Bad You Must Go Back***

- 8) Apabila pion pemain tepat berada pada kotak tersebut, maka pemain mendapatkan bonus satu (1) *life point* dari bank.

**Get One Life  
Point From Bank**

**Gambar 2.9 Kotak *Get One Life Point From Bank***

- 9) Apabila pion pemain berada tepat pada kotak *start* lawan, maka pemain tersebut berhak untuk mendapatkan satu (1) *life point* milik lawan.

**Take One Life Point  
From This Colour**

**Gambar 2.10 Kotak *Take One Life Point From This Colour***

- 10) Ke-empat bentuk yang berada di tengah merupakan tempat untuk menaruh kartu sesuai dengan jenis kartu.



**Gambar 2.11 Tempat Menaruh Kartu**

- c. Kartu Halaman (*Page Cards*)  
Kartu halaman berisi tentang nomor halaman yang terdapat pada *Book of Mathematic Education* (BOM-E).
- d. Kartu Angka (*Number Cards*)  
Kartu angka memuat sebuah angka mulai dari angka satu (1) sampai 10 dan angka -1 sampai -10, dimana 20 angka tersebut diperbanyak sebanyak empat (4) kali.
- e. Kartu Petunjuk (*Instruction Cards*)  
Kartu petunjuk adalah sebuah kartu yang berisi informasi mengenai rumus matematika yang terdapat pada *Book of Mathematic Education* (BOM-E).
- f. Dadu Angka  
Dadu angka yang digunakan berisi mulai dari angka satu (1) sampai dengan enam (6) baik itu berupa angka Romawi, Arab, Latin dan Ejaan.

g. *Life Point*

*Life point* yang digunakan adalah mulai dari angka satu sampai angka 20, dimana 20 koin tersebut diperbanyak sebanyak empat (4) kali.

h. Pion

Pion yang digunakan adalah bangun ruang yang dirakit oleh siswa dalam perangkat media *Book of Mathemathic education* (BOM-E).

...

...

## 2. **Minat Siswa**

Minat siswa pada kelas eksperimen dan kontrol diukur melalui angket model *ARCS* dalam lembar minat siswa (LMS). Data yang dihasilkan merupakan jenis skala likert yaitu berupa data kuantitatif yang diubah menjadi data kuantitatif mengenai minat siswa dalam mempelajari matematika khususnya pada materi persamaan kuadrat. Berikut adalah data hasil penelitiannya :

- a. Data nilai angket minat siswa kelas eksperimen.

**Tabel 4.3. Nilai Angket Kelas Eksperimen**

Kode Siswa	Total Poin Untuk Setiap Kondisi			
	Perhatian	Relevansi	Percaya Diri	Kepuasan
AM-AK-01	31	37	24	34
AM-AK-02	29	30	21	34
AM-AK-03	26	33	22	38
AM-AK-04	26	33	22	38
AM-AK-05	28	35	23	37
AM-AK-06	26	31	27	34
AM-AK-07	30	31	26	35
AM-AK-08	35	38	21	39
AM-AK-09	28	35	22	35
AM-AK-10	30	35	27	39
AM-AK-11	32	36	24	39
AM-AK-12	36	39	26	40
AM-AK-13	29	34	26	39
AM-AK-14	29	34	26	39
AM-AK-15	35	38	23	36
AM-AK-16	31	34	24	39
AM-AK-17	31	36	27	38
AM-AK-18	29	34	26	39
AM-AK-19	33	43	28	41
AM-AK-20	27	33	22	38
AM-AK-21	27	33	22	38
AM-AK-22	29	36	26	39

- b. Data nilai angket minat siswa kelas kontrol di SMK Yamsik Kabupaten Kuningan.

**Tabel 4.4. Nilai Angket Kelas Kontrol**

Kode Siswa	Kondisi			
	Perhatian	Relevansi	Percaya Diri	Kepuasan
AM-AP-01	22	31	23	33
AM-AP-02	23	31	23	33
AM-AP-03	35	39	24	37
AM-AP-04	35	38	24	37
AM-AP-05	36	38	24	37

Kode Siswa	Kondisi			
	Perhatian	Relevansi	Percaya Diri	Kepuasan
AM-AP-06	36	38	24	36
AM-AP-07	22	34	22	38
AM-AP-08	34	36	27	38
AM-AP-09	30	35	20	37
AM-AP-10	32	38	24	41
AM-AP-11	30	34	22	36
AM-AP-12	26	35	24	38
AM-AP-13	31	37	24	40
AM-AP-14	29	33	24	37
AM-AP-15	30	35	24	39
AM-AP-16	36	38	24	36
AM-AP-17	26	36	25	41
AM-AP-18	31	37	24	40
AM-AP-19	23	31	25	31
AM-AP-20	24	34	21	36
AM-AP-21	35	38	24	37
AM-AP-22	35	39	24	37
AM-AP-23	24	33	24	33
AM-AP-24	25	28	22	34
AM-AP-25	29	36	24	38
AM-AP-26	28	33	22	37
AM-AP-27	26	35	25	40
AM-AP-28	26	34	25	41
AM-AP-29	33	37	24	37
AM-AP-30	26	32	25	38
AM-AP-31	28	37	23	40
AM-AP-32	27	32	26	38
AM-AP-33	25	36	23	38

*\*Lembar Minat Siswa (Terlampir).*

...

...

## 5. Analisis Angket Minat Siswa.

Analisis angket minat siswa menggunakan angket model *ARCS* untuk mengetahui minat siswa pada kelas eksperimen dan kontrol baik itu secara menyeluruh tentang minat siswa ataupun secara terpisah sesuai kondisi siswa yaitu perhatian, relevansi, percaya diri dan kepuasan. Adapun hasil angket minat siswa yaitu sebagai berikut :

### a. Kelas Eksperimen

**Tabel 4.18. Minat Siswa Kelas Eksperimen**

No.	Kode Siswa	Total	Rata-rata	Kategori
1	AM-AK-01	126	3,71	Baik
2	AM-AK-02	114	3,35	Cukup Baik
3	AM-AK-03	119	3,50	Baik
4	AM-AK-04	119	3,50	Baik
5	AM-AK-05	123	3,62	Baik
6	AM-AK-06	118	3,47	Cukup Baik
7	AM-AK-07	122	3,59	Baik
8	AM-AK-08	133	3,91	Baik
9	AM-AK-09	120	3,53	Baik
10	AM-AK-10	131	3,85	Baik
11	AM-AK-11	131	3,85	Baik
12	AM-AK-12	141	4,15	Baik
13	AM-AK-13	128	3,76	Baik
14	AM-AK-14	128	3,76	Baik
15	AM-AK-15	132	3,88	Baik
16	AM-AK-16	128	3,76	Baik
17	AM-AK-17	132	3,88	Baik

No.	Kode Siswa	Total	Rata-rata	Kategori
18	AM-AK-18	128	3,76	Baik
19	AM-AK-19	145	4,26	Baik
20	AM-AK-20	120	3,53	Baik
21	AM-AK-21	120	3,53	Baik
22	AM-AK-22	130	3,82	Baik
Total Poin Kelas		2788		
Rata-rata Kelas		3,73		
Kategori		Baik		

Berdasarkan tabel diatas dapat kita ketahui bahwa total poin yang diraih pada angket minat siswa sebesar 2.788 poin dengan nilai rata-rata 3,73 dan memiliki minat dengan kategori “Baik” dalam mempelajari Persamaan Kuadrat di kelas eksperimen. Sedangkan kategori untuk tiap siswa yaitu :

- 1) Terdapat dua (2) orang siswa atau 9,09% yang memiliki minat dengan kategori “Cukup Baik” dalam mempelajari Persamaan Kuadrat di kelas eksperimen.
- 2) Sedangkan 20 orang siswa atau 90,01% yang memiliki minat dengan kategori “Baik” dalam mempelajari Persamaan Kuadrat di kelas eksperimen.

...

...

b. Kelas Kontrol

**Tabel 4.21. Minat Siswa Kelas Kontrol**

No.	Kode Siswa	Total	Rata-rata	Kategori
1	AM-AP-01	109	3,21	Cukup Baik
2	AM-AP-02	110	3,24	Cukup Baik
3	AM-AP-03	135	3,97	Baik
4	AM-AP-04	134	3,94	Baik
5	AM-AP-05	135	3,97	Baik
6	AM-AP-06	134	3,94	Baik
7	AM-AP-07	116	3,41	Cukup Baik
8	AM-AP-08	135	3,97	Baik
9	AM-AP-09	122	3,59	Baik
10	AM-AP-10	135	3,97	Baik
11	AM-AP-11	122	3,59	Baik
12	AM-AP-12	123	3,62	Baik
13	AM-AP-13	132	3,88	Baik
14	AM-AP-14	123	3,62	Baik
15	AM-AP-15	128	3,76	Baik
16	AM-AP-16	134	3,94	Baik
17	AM-AP-17	128	3,76	Baik
18	AM-AP-18	132	3,88	Baik
19	AM-AP-19	110	3,24	Cukup Baik
20	AM-AP-20	115	3,38	Cukup Baik
21	AM-AP-21	134	3,94	Baik
22	AM-AP-22	135	3,97	Baik
23	AM-AP-23	114	3,35	Cukup Baik
24	AM-AP-24	109	3,21	Cukup Baik
25	AM-AP-25	127	3,74	Baik
26	AM-AP-26	120	3,53	Baik
27	AM-AP-27	126	3,71	Baik
28	AM-AP-28	126	3,71	Baik
29	AM-AP-29	131	3,85	Baik
30	AM-AP-30	121	3,56	Baik
31	AM-AP-31	128	3,76	Baik
32	AM-AP-32	123	3,62	Baik
33	AM-AP-33	122	3,59	Baik
Total		4128		
Rata-rata		3,68		
Kategori		Baik		

Berdasarkan tabel diatas dapat kita ketahui bahwa total poin yang diraih pada angket minat siswa sebesar 4.128 poin dengan nilai rata-rata 3,68 dan memiliki minat dengan kategori “Baik” dalam mempelajari persamaan kuadrat di kelas kontrol. Sedangkan kategori untuk tiap siswa yaitu :

- 1) Terdapat tujuh (7) orang siswa atau 21,21% yang memiliki minat dengan kategori “Cukup Baik” dalam mempelajari persamaan kuadrat di kelas kontrol.
- 2) Sedangkan 26 orang siswa atau 78,79% yang memiliki minat dengan kategori “Baik” dalam mempelajari persamaan kuadrat di kelas kontrol.

...

- c. Kelas eksperimen dan kontrol berada pada kategori minat yang sama yaitu “Baik”. Sedangkan bila dilihat dari persentasenya, minat siswa yang menggunakan dengan yang tidak menggunakan perangkat media *Book of Mathematic Education* (BOM-E) memiliki perbedaan persentase sebesar 11,22%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2010. *Model ARCS Keller*.  
<https://learningtheori.wordpress.com/2010/03/08/model-arcs-keller/>  
(diakses tanggal : 10 Februari 2018).
- Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*.  
Jakarta : Rineka Cipta.
- Afandi, Muhamad. Dkk. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*.  
Semarang : Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.  
Jakarta : Rineka Cipta.
- Dapodikbud. 2018. *Sekolah kita : SMK Yamsik Kuningan*.  
<http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/f4a3a056-eea1-4e44-b831-95a7b43d61cc> (diakses tanggal 10 Februari 2018).
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika Sekolah Menengah Atas dan MA*, Jakarta : Depdiknas.
- Elifah, Afroh. 2010. *Penggunaan Alat Peraga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Matematika pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Ulum Duren Kecamatan Tengaran Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2009/2010*. Skripsi S1 Program Sarjana Studi Pendidikan Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Salatiga.
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program SPSS*.  
Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamzah, Ali. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Hodiyanto. 2017. *Kemampuan Komunikasi Matematis dalam Pembelajaran Matematika*. Pontianak : IKIP PGRI Pontianak.
- Hudojo, Herman. 1990. *Strategi Belajar Mengajar*. Malang : IKIP.
- Ilham, Fadli. 2013. *Efektivitas Penggunaan CNC Simulator untuk Meningkatkan Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran CNC Dasar di SMKN 6 Bandung*. Tesis Program S2 Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Pendidikan Indonesia.
- Juliandi, Azuar. 2008. *Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian dengan Cronbach Alpha : Manual*. Medan : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

- Kurniasi, Eka Rachma. 2013. *Penerapan Model Siklus Empiris Induktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Penalaran Matematika Siswa SMP*. Tesis S2 Program Pasca Sarjana Studi Pendidikan Matematika Universitas Pendidikan Indonesia.
- Lamodor, Maria Natalia. 2017. *Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika*. Jakarta : Universitas Indraprasta PGRI. <https://www.kompasiana.com/lamanapu/59958260c9e1d62e3555a7c2/minat-belajar-siswa-terhadap-pembelajaran-matematika> (diakses tanggal 10 Februari 2018).
- Mulyani Sumantri dan Johar Permana. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Sinar Baru Algesindo.
- Murphy, Reagen. 2011. *Dynamic Assessment, Intelligence and Measurement*. Ireland : University College Cork.
- N. Sudjana dan Rivai A.. 1992. *Media Pengajaran*. Bandung : PT. Tarsito.
- Nurdina, Tya. 2013. *Kemampuan Komunikasi Siswa dalam Matematika*. <https://tyanurdina.wordpress.com/2013/01/05/kemampuan-komunikasi-siswa-dalam-matematika/> (diakses tanggal 10 Februari 2018).
- Ontario Ministry of Education. 2010. *Communication in the Mathematic Classroom*. Toronto : Ontario Ministry of Education.
- Presiden Republik Indonesia. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Putri, Elanda Laksinta. 2016. *Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis dan Rasa Percaya Diri Siswa SMK Kelas X pada Pembelajaran Geometri Model Van Hiele ditinjau dari Gaya Kognitif*. Skripsi S1 Program Sarjana Studi Pendidikan Matematika Universitas Negeri Semarang.
- Rangkuti, Freddy. 1996. *Riset Pemasaran*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Resmiyati, Etika. 2016. *Penggunaan Alat Peraga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 9 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi S1 Program Sarjana Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 1975. *Teams-Games-Tournament : A Student Team Approach to Teaching Adolescents with Special Emotional and Behavioral Needs*. Washington D.C. : Johns Hopkins University.

- Soedjadi, R. 2000. *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Nasional, 2000.
- Sugiyono. 1998. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung : CV. Alfabeta Bandung.
- Suharjana, Agus. 2009. *Pemanfaatan Alat Peraga Matematika dalam Pembelajaran SD*. Yogyakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika.
- Sumarmo, Utari. 2014. *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung : Refika Aditama.
- Suherman, Erman dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung : Jica.
- Sulaiman. 2015. *Konsep Penggunaan Alat Peraga Berbasis Konsep Geometri Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share*. Lampung : STKIP Muhammadiyah Pringsewu Lampung.
- Surapranata, Sumarna. 2004. *Analisis, Validitas, Reliabilitas dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset Bandung.
- Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.