

**PENGEMBANGAN *HAND OUT*
BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING*
DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SMP NEGERI 28 PADANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan



AMELIA

NIM 86181

**JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT dan shalawat beriringan salam kepada Nabi Muhammad SAW. Berkat rahmat dan ridha-Nya skripsi yang berjudul ” Pengembangan *Hand Out* Berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam Pembelajaran Interaktif di SMP Negeri 28 Padang” dapat diselesaikan. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.

Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ucapan terima kasih ditujukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Ahmad Fauzan, M.Pd, M.Sc, pembimbing I dan penasehat akademik.
2. Ibu Dra. Nilawasti ZA, pembimbing II.
3. Bapak Suherman, S.Pd, M.Si, Ibu Meira Parma Dewi, M. Komp, dan Ibu Dra. Hj. Fitrani Dwina, M.Ed, tim penguji.
4. Ibu pimpinan jurusan Matematika FMIPA UNP.
5. Bapak dan Ibu dosen jurusan Matematika FMIPA UNP.
6. Ibu Maiyetty, S.Pd. kepala SMP Negeri 28 Padang.
7. Bapak Maizul Fahmi, A. Md, guru Matematika SMP Negeri 28 Padang.
8. Bapak dan Ibu majelis guru, karyawan/ti SMP Negeri 28 Padang.
9. Ibu Elly S. S.Pd, guru Bahasa Indonesia SMP Pertiwi Padang.
10. Guru dan peserta didik kelas VII₂ SMP Negeri 28 Padang, subjek dalam penelitian ini.

11. Rekan-rekan mahasiswa yang telah banyak memberikan semangat dan motivasi bagi penulis.

Semoga bantuan, dorongan, pemikiran, nasehat, dan ilmu yang telah diberikan menjadi amalan baik dan mendapat imbalan pahala dari Allah SWT. Dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis menyampaikan maaf kepada pembaca. Penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Terakhir penulis menyampaikan harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Januari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Hasil Penelitian	6
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
H. Defenisi Operasional	7
BAB II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR	9
A. Kajian Teori	9
1. Pembelajaran Matematika	9
2. <i>Contextual Teaching and Learning</i>	10
3. <i>Hand Out</i>	19
4. Pembelajaran Interaktif	21

5. Aktivitas Belajar	23
B. Kerangka Berpikir	25
BAB III. METODE PENELITIAN	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian	26
C. Subjek Penelitian	26
D. Prosedur Pengembangan Perangkat	27
E. Instrumen	33
F. Teknik Analisis Data	35
BAB IV. HASIL PENELITIAN	42
A. Validitas <i>Hand Out</i>	42
B. Praktikalitas <i>Hand Out</i>	64
C. Efektivitas <i>Hand Out</i>	67
D. Pembahasan	69
E. Keterbatasan	78
BAB V. PENUTUP	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Aktivitas Peserta Didik yang Diamati	24
Tabel 2. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	35
Tabel 3. Skor Penilaian terhadap Produk	36
Tabel 4. Kriteria Kevalidan Produk	36
Tabel 5. Skor Penilaian terhadap Keterlaksanaan Produk	37
Tabel 6. Kriteria Keterlaksanaan Produk	38
Tabel 7. Skor Penilaian terhadap Kepraktisan Produk	38
Tabel 8. Kriteria Kepraktisan Produk oleh Guru dan Peserta Didik	39
Tabel 9. Kriteria Aktivitas Peserta Didik	40
Tabel 10. Skor Penilaian terhadap Respon Peserta Didik	40
Tabel 11. Kriteria Respon Peserta Didik terhadap Produk	41
Tabel 12. Nama-Nama Validator <i>Hand Out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i>	61
Tabel 13. Hasil Validitas <i>Hand Out</i>	61
Tabel 14. Saran-Saran dari Validator terhadap <i>Hand Out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i>	62
Tabel 15. Perbaikan Berdasarkan Saran dari Validator terhadap <i>Hand Out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i>	62
Tabel 16. Hasil Keterlaksanaan <i>Hand Out</i>	65
Tabel 17. Hasil Praktikalisasi <i>Hand Out</i> oleh Guru	66
Tabel 18. Hasil Praktikalisasi <i>Hand Out</i> oleh Peserta Didik	66
Tabel 19. Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik	67
Tabel 20. Hasil Angket Mengenai Respon Peserta Didik terhadap <i>Hand Out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i>	68

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir Pengembangan <i>Hand Out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Pembelajaran Interaktif	25
Gambar 2. Modifikasi Model Pengembangan Produk dari model 4 D (<i>Four D Model</i>)	32
Gambar 3. Peta Konsep Materi “Perbandingan”	45
Gambar 4. Cover <i>Hand Out</i>	50
Gambar 5. Deskripsi <i>Hand Out</i>	50
Gambar 6. Contoh Pengetahuan Prasyarat	51
Gambar 7. Petunjuk Penggunaan <i>Hand Out</i>	52
Gambar 8. Contoh Nomor, Gambar Pembuka, dan Judul Sub Bab	53
Gambar 9. Kompetensi Dasar	53
Gambar 10. Contoh Indikator Pencapaian Hasil Belajar	54
Gambar 11. Contoh Tujuan Pembelajaran	54
Gambar 12. Contoh Kegiatan Konstruktivisme	55
Gambar 13. Contoh Kegiatan <i>Questioning</i>	56
Gambar 14. Contoh Kegiatan <i>Modelling</i>	56
Gambar 15. Contoh Kegiatan <i>Inquiry</i>	57
Gambar 16. Contoh Kegiatan <i>Reflection</i>	57
Gambar 17. Contoh Kegiatan <i>Learning Community</i>	58
Gambar 18. Kegiatan <i>Authentic Assessment</i>	59
Gambar 19. Contoh Rangkuman	60
Gambar 20. Daftar Pustaka	60

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Daftar Pembagian Kelompok Uji Coba	84
Lampiran 2. <i>Hand Out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i>	85
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	99
Lampiran 4. Kisi-kisi Validitas <i>Hand Out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Pembelajaran Interaktif	113
Lampiran 5. Lembar Validitas <i>Hand Out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Pembelajaran Interaktif	114
Lampiran 6. Perhitungan Hasil Validitas <i>Hand Out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Pembelajaran Interaktif	116
Lampiran 7. Kisi-Kisi Observasi Keterlaksanaan <i>Hand out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Pembelajaran Interaktif	118
Lampiran 8. Lembar Observasi Keterlaksanaan <i>Hand out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Pembelajaran Interaktif	119
Lampiran 9. Perhitungan Hasil Observasi Keterlaksanaan <i>Hand out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Pembelajaran Interaktif	120
Lampiran 10. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas <i>Hand out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Pembelajaran Interaktif untuk Guru	122
Lampiran 11. Angket Praktikalitas <i>Hand out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Pembelajaran Interaktif untuk Guru	123
Lampiran 12. Perhitungan Hasil Angket Praktikalitas <i>Hand out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Pembelajaran Interaktif oleh Guru	124
Lampiran 13. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas <i>Hand out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik	126

Lampiran 14.	Angket Praktikalitas <i>Hand out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik	127
Lampiran 15.	Perhitungan Hasil Angket Praktikalitas <i>Hand out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Pembelajaran Interaktif oleh Peserta Didik	128
Lampiran 16.	Kisi-Kisi Aktifitas Peserta Didik Menggunakan <i>Hand Out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Pembelajaran Interaktif	130
Lampiran 17.	Lembar Observasi Aktifitas Peserta Didik Menggunakan <i>Hand Out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Pembelajaran Interaktif	131
Lampiran 18.	Perhitungan Hasil Observasi Aktifitas Peserta Didik Menggunakan <i>Hand Out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Pembelajaran Interaktif	133
Lampiran 19.	Angket Respon Peserta Didik terhadap <i>Hand Out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Pembelajaran Interaktif	136
Lampiran 20.	Perhitungan Hasil Angket Respon Peserta Didik terhadap <i>Hand Out</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Pembelajaran Interaktif	137
Lampiran 21.	Foto-Foto Penelitian	138
Lampiran 22.	Surat-Surat Penelitian	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehingga porsi jamnya lebih banyak daripada mata pelajaran lain yaitu lima jam pelajaran. Setiap satuan pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kurikulum yang diimplementasikan pada satuan pendidikan masing-masing. Mulyasa (2006: 153) mengemukakan bahwa terdapat beberapa strategi yang perlu diperhatikan dalam pengembangan dan pelaksanaan KTSP, salah satunya adalah mengembangkan fasilitas dan sumber belajar. Sumber belajar yang perlu dikembangkan di sekolah antara lain laboratorium, pusat sumber belajar, perpustakaan, serta tenaga pengelola yang profesional. Guru harus mampu membuat sendiri alat pembelajaran dan mendayagunakan lingkungan sekitar sekolah sebagai sumber belajar yang lebih konkrit.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 28 Padang pada semester ganjil tahun pelajaran 2011/2012, pelajaran matematika kurang diminati oleh peserta didik. Metode pembelajaran matematika masih menggunakan pembelajaran ekspositori. Proses pembelajaran masih berlangsung dalam bentuk kegiatan mentransfer pengetahuan dari guru ke peserta didik. Peserta didik belum terbiasa mengkonstruksikan pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang didapat sebelumnya. Selama ini peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami materi yang ada di dalam buku teks. Hal ini disebabkan oleh penyajian materi dalam buku teks

belum dapat memotivasi peserta didik melihat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Buku teks yang digunakan hanya dari buku teks yang ada di perpustakaan saja, sehingga peserta didik kurang aktif mencari sumber yang diperlukan dan kurangnya bertukar ide atau gagasan dengan peserta didik lain. Oleh karena itu, disusunlah *hand out* bagi peserta didik yang pembelajarannya bersifat interaktif .

Hand out memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan mengisi tempat-tempat kosong yang terdapat pada *hand out* sehingga mereka belajar terlebih dahulu sebelum kegiatan pembelajaran di dalam kelas dimulai. Semua aktivitas dalam *hand out* bertujuan untuk mengembangkan ide-ide yang kreatif dan memecahkan permasalahan matematika dalam menemukan konsep matematika. Selain itu, peserta didik juga harus mampu berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya untuk mengembangkan ide-ide mereka.

KTSP juga menuntut aktivitas dan kreativitas guru dalam membentuk kompetensi pribadi peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran harus sebanyak mungkin melibatkan aktivitas peserta didik, untuk membentuk kompetensi dengan menggali berbagai potensi dan kebenaran secara ilmiah. Untuk kepentingan tersebut disusunlah *hand out* yang berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran Interaktif.

Pembelajaran lebih banyak melibatkan aktivitas peserta didik. Peserta didik aktif dalam menemukan fakta yang dihadapinya. Peserta didik mengkonstruksi sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang telah didapat sebelumnya. Situasi belajar dibuat menyenangkan, Soal-soal matematika yang diberikan tidak membosankan dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Bahan acuan belajar dapat diperoleh dari berbagai sumber yang ada di lingkungan sekitar. Peran guru dalam pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* ini adalah sebagai pengarah dan pembimbing. Guru membantu peserta didik menuju tujuannya dan lebih banyak berurusan dengan strategi dari pada pemberi informasi. *Contextual Teaching and Learning* merupakan konsep belajar yang mengaitkan antara materi yang diajarkan dan membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki peserta didik dengan penerapannya dalam kehidupan. Dengan konsep ini, hasil pembelajaran diharapkan lebih bermakna bagi peserta didik. Proses pembelajaran berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja dan mengalami, bukan mentransfer pengetahuan dari guru ke peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas dilaksanakan penelitian dengan judul **“Pengembangan *Hand out* Berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam Pembelajaran Interaktif di SMP Negeri 28 Padang”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika masih menggunakan pembelajaran ekspositori.
2. Penyajian materi dalam buku teks belum dapat memotivasi peserta didik melihat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah di kemukakan, penelitian ini difokuskan pada pengembangan *Hand Out* Berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam Pembelajaran Interaktif di SMP Negeri 28 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas *hand out* berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran interaktif?
2. Bagaimana praktikalitas *hand out* berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran interaktif di kelas VII₂ SMP Negeri 28 Padang?
3. Bagaimana efektivitas *hand out* berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran interaktif?

Aspek efektivitas yang diselidiki dalam penelitian ini difokuskan pada aktivitas dan respon peserta didik di kelas VII₂ SMPN 28 Padang, untuk itu diajukan dua subrumusan masalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana aktivitas peserta didik saat menggunakan *hand out* berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran interaktif?
- b. Bagaimana respon peserta didik terhadap *hand out* berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran interaktif?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menentukan kevalidan *hand out* berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran interaktif.
2. Menentukan kepraktisan *hand out* berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran interaktif di kelas VII₂ SMP Negeri 28 Padang.
3. Mendeskripsikan efektivitas *hand out* berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran interaktif di kelas VII₂ SMP Negeri 28 Padang yang difokuskan pada:
 - a. Aktivitas peserta didik saat menggunakan *hand out* berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran interaktif.
 - b. Respon peserta didik terhadap *hand out* berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran interaktif.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Peserta didik agar bisa dengan mudah dalam memahami pelajaran.
2. Guru sebagai salah satu alternatif bahan ajar yang dapat digunakan agar pembelajaran lebih efisien, efektif, dan relevan.
3. Peneliti sebagai sumber ide dan referensi dalam pengembangan sumber belajar dalam bentuk bahan ajar lain.
4. Pembaca untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan, serta sebagai landasan untuk melanjutkan penelitian ini.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. *Hand out* berbasis *Contextual Teaching and Learning* terdiri dari 7-9 halaman kuarto setiap pertemuannya.
2. Bahasa yang digunakan pada *hand out* berbasis *Contextual Teaching and Learning* adalah Bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik di kelas VII SMP.
3. *Hand out* menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* yang membantu peserta didik dalam mengaitkan antara materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari.
4. Setiap materi diawali dengan permasalahan kehidupan sehari-hari, sehingga memancing rasa ingin tahu peserta didik.

5. Tempat-tempat kosong dalam *hand out* bisa diisi dengan kegiatan-kegiatan seperti membuat grafik data, sketsa, atau kegiatan singkat lainnya.
6. Setiap materi diakhiri dengan kegiatan refleksi dalam bentuk tanya jawab dengan peserta didik tentang kesulitan belajar yang dihadapi.

H. Defenisi Operasional

1. Pengembangan perangkat adalah suatu proses untuk memperoleh perangkat pembelajaran.
2. *Contextual Teaching and Learning*: konsep pembelajaran yang membantu guru dalam mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata peserta didik dan memotivasi peserta didik untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Dalam pembelajarannya melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif, yaitu: konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian sebenarnya.
3. Valid: perangkat dikatakan valid jika penilaian oleh pakar/ahli melalui lembar validasi menunjukkan bahwa pengembangan perangkat tersebut dilandasi oleh teori yang kuat dan memiliki konsistensi internal, yakni ada keterkaitan komponen dalam perangkat.
4. Praktis: perangkat dikatakan praktis jika menurut hasil pengamatan keterlaksanaan perangkat pembelajaran di kelas mudah dan senang menggunakannya.

5. Efektif: perangkat dikatakan efektif jika aktivitas dan respons peserta didik terhadap penggunaan *hand out* berbasis *Contextual Teaching and Learning* memberikan dampak yang positif contohnya ketertarikan peserta didik terhadap media *hand out* dan pendekatan *Contextual Teaching and Learning*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Hand out* berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran interaktif untuk materi “Perbandingan” memenuhi kriteria valid.
2. *Hand out* berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran interaktif untuk materi “Perbandingan” memenuhi kriteria praktis karena peserta didik dan guru dapat menggunakannya tanpa kesulitan yang berarti.
3. *Hand out* berbasis *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan aktivitas membaca, menulis dan emosional peserta didik. Di samping itu peserta didik memberikan respon positif terhadap penggunaan *hand out* dan pendekatan *Contextual Teaching and Learning*.

B. Saran

1. Perangkat pembelajaran yang telah dihasilkan sebaiknya diuji cobakan di sekolah-sekolah lain.
2. Pelaksanaan pembelajaran kooperatif di kelas memiliki berbagai macam model, untuk itu diharapkan kepada para peneliti untuk mengembangkan pelaksanaan pembelajaran kooperatif untuk model dan materi yang lain

dengan melakukan uji coba berkali-kali sehingga didapatkan perangkat pembelajaran matematika yang layak untuk digunakan sampai pada tahap penyebaran.

3. Diharapkan kepada rekan guru untuk menggunakan perangkat pembelajaran yang mengacu pada pendekatan *Contextual Teaching and Learning*, mengingat respon positif yang diperoleh selama proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2008. *Perangkat Pembelajaran KTSP SMA*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Asrul .2009. *Pedoman Penyusunan Skripsi mahasiswa FMIPA UNP*. Padang. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam.
- Atik Wintarti dkk. 2008. *Contextual Teaching and Learning Matematika Sekolah Menengah Pertama Kelas VII Edisi 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Cholik Adinawan dkk. 2010. *Basis Matematika untuk SMP Kelas VII Semester 1*. Jakarta: Erlangga
- Dewi Nuharini, 2008. *Matematika Konsep dan Aplikasi untuk Kelas VII SMP dan MTs*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Erman Suherman dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Jakarta: JICA.
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Muhammad Asikin. 2009. *Daspros Pembelajaran Matematika*. Melalui <http://www.scribd.com/doc/13425097/diktat-kuliah-daspros-Pemb-Matematika> diakses pada [16/09/11]
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muslich Masnur. 2007. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Malang: Bumi Aksara