JURNAL

PENGARUH METODE *THINK PAIR SHARE* DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA POKOK BAHASAN PERSAMAAN KUADRAT DI SMA NEGERI 6 KEDIRI

THE INFLUENCE OF THINK PAIR SHARE METHOD WITH CROSSWORD PUZZLE LEARNING MEDIA TO THE RESULT STUDY OF TENTH GRADE STUDENTS AT QUADRATIC EQUATION SUBJECT IN SMA NEGERI 6 KEDIRI

Oleh:

FERA YUNITA

12.1.01.05.0090

Dibimbing oleh :

1. **Aan Nurfahrudianto, M.Pd**
2. **Nurita Primasatya, M.Pd**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: FERA YUNITA
NPM	: 12.1.01.05.0090
Telepun/HP	: 081 231 591 872
Alamat Surel (Email)	: ferayunita40@yahoo.com
Judul Artikel	: PENGARUH METODE *THINK PAIR SHARE* DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA POKOK BAHASAN PERSAMAAN KUADRAT DI SMA NEGERI 6 KEDIRI
Fakultas – Program Studi	: FKIP – PENDIDIKAN MATEMATIKA
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: JALAN KH ACHMAD DAHLAN NO 76 KEDIRI

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 26 Januari 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Aan Nurfahrudianto, M.Pd NIDN.0724077901	Nurita Primasatya, M.Pd NIDN.0722039001	Fera Yunita 12.1.01.05.0090

PENGARUH METODE *THINK PAIR SHARE* DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN *CROSSWORD PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA POKOK BAHASAN PERSAMAAN KUADRAT DI SMA NEGERI 6 KEDIRI

Fera Yunita
12.1.01.05.0090
FKIP – Prodi Pendidikan Matematika
ferayunita40@yahoo.com
Aan Nurfahrudianto, M.Pd dan Nurita Primasatya, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh metode *think pair share* dengan media *crossword puzzle* pada pokok bahasan persamaan kuadrat di SMA Negeri 6 Kediri tahun pelajaran 2016 / 2017. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik *quasi eksperimental* dan desain penelitian *nonequivalent posttest only control design.* Desain ini terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberi perlakuan metode *think pair share* dengan media *crossword puzzle* dan pada kelas kontrol diberi perlakuan metode *direct instruction* dengan media *crossword puzzle*. Data hasil penelitian ini dikumpulkan dengan instrument tes (*post-test)* berbentuk uraian. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik inferensial (uji-t). Kesimpulan pada penelitian ini adalah ada pengaruh metode *think pair share* dengan media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 6 Kediri.

KATA KUNCI : metode *think pair share*, media pembelajaran *crossword puzzle*, hasil belajar.

I. LATAR BELAKANG

Pembelajaran berperan penting dalam proses pembentukan karakter generasi penerus bangsa yang berakhlak mulia dan berguna bagi sesama. Pembelajaran matematika juga ikut andil dalam proses pembentukan tersebut. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Namun dalam proses pembelajarannya, sering dijumpai siswa kurang antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar dikarenakan pembelajaran langsung yang monoton.

Pembelajaran langsung yang monoton hanya berpusat pada guru dan siswa hanya duduk diam mendengarkan. Pembelajaran tersebut hanya terjalin satu arah sehingga membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Akibatnya, siswa kurang memahami konsep yang diberikan guru dan hasil belajarnya menjadi tidak memuaskan. Padahal hasil belajar memiliki peran penting dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Kunandar (2013 :61) dengan penilaian hasil belajar maka dapat diketahui seberapa besar keberhasilan siswa telah menguasai materi yang yang telah diajarkan oleh guru dan dapat dijadikan acuan untuk melihat tingkat keberhasilan guru dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, mendorong peneliti untuk menggunakan metode pembelajaran yang variatif agar kondisi pembelajaran tidak membosankan sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat. Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan agar pembelajaran lebih menarik adalah metode pembelajaran *think pair share*.

Menurut Nur Azizah (2008: 7) metode pembelajaran *think pair share* memiliki prosedur yang secara eksplisit memberikan siswa lebih banyak waktu untuk berfikir, menjawab dan saling membantu satu sama lain. Masih menurut Nur Azizah, tipe *think pair share* ini relatif sederhana dan tidak menyita waktu dalam mengatur tempat duduk dimana siswa dikelompokkan secara berpasangan sehingga dapat mengaktifkan proses diskusi dalam pembelajaran kooperatif. Mengaktifkan proses diskusi dalam pembelajaran dapat menambah pengalaman belajar siswa sehingga konsep yang diberikan tertanam dengan baik .

Selain metode pembelajaran, faktor yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah penggunaan media. Terdapat banyak jenis media pembelajaran diantaranya adalah media bergambar, media komputer, media video, dan lain-lain. Dari sekian banyak jenis media pembelajaran, media *puzzle* merupakan media yang cocok digunakan untuk mempertajam ingatan dan mempunyai fungsi positif bagi kerja otak.

Menurut Ali dan Endryansyah (2015: 367-374) *crossword puzzle* merupakan suatu permainan dimana siswa harus mengisi ruang-ruang kosong (berbentuk kotak hitam putih) dengan huruf-huruf yang berbentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk atau pertanyaan yang diberikan. Petunjuk atau pertanyaan biasa dibagi ke dalam kategori mendatar dan menurun tergantung arah kata-kata yang harus diisi.

Crossword puzzle (teka-teki silang) merupakan salah satu dari jenis media *puzzle* yang dapat membuat siswa lebih tertarik karena mereka merasa tertantang dalam mencari jawaban dari pertanyaan yang ada dan menyesuaikannya dengan kolom jawaban yang sudah tersedia. Secara tidak langsung, hal tersebut menuntut daya pikir siswa lebih aktif dan terarah dalam berdiskusi serta lebih teliti dalam menemukan jawaban yang tepat. Selain itu juga berguna untuk mempertajam ingatan dengan cara santai.

Berdasarkan Praktik Pengalaman Lapangan di SMA Negeri 6 Kediri, pada pokok bahasan persamaan kuadrat siswa cenderung malas dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan. Karena pada pokok bahasan persamaan kuadrat banyak berisikan simbol-simbol dan *variabel* yang sulit dipahami siswa.

Akibatnya, siswa kurang antusias terhadap materi yang disampaikan guru dan hasil belajarnya menjadi kurang memuaskan. Salah satu alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar adalah menerapkan metode pembelajaran *think pair share* dengan media pembelajaran *crossword puzzle*. Sehubungan dengan hal tersebut masalah yang dikaji dalam artikel ini adalah "Adakah pengaruh metode *think pair share* dengan media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada pokok bahasan persamaan kuadrat di SMA Negeri 6 Kediri ?".

Dengan didasari hal-hal di atas peneliti ingin meneliti tentang **"Pengaruh Metode *Think Pair Share* dengan Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Pokok Bahasan Persamaan Kuadrat Di SMA Negeri 6 Kediri".**

II. METODE

Metode penelitian menggunakan jenis *Quasi Experimental Design*. Menurut Sugiyono (2013: 114) *quasi eksperimental* mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitian menggunakan *Nonequivalent Post-test Only Control Design* dengan pola:

Kelas	*Perlakuan*	*Posttest*
Eksperimen :	*X*	O_1
Kontrol :	-	O_2

Keterangan :

X : Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen yaitu metode pembelajaran *think pair share* dengan media pembelajaran *crossword puzzle*

- : Perlakuan yang diberikan pada kelas kontrol yaitu metode pembelajaran *direct instruction* dengan media pembelajaran *crossword puzzle*

O_1: *Post test* yang diberikan pada kelas eksperimen

O_2: *Post test* yang diberikan pada kelas kontrol

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 6 Kediri dengan jumlah siswa 417 orang. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas yaitu satu kelas ekperimen dan satu kelas kontrol. Pengambilan sampel pada

penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*,

Menurut Riduwan (2011: 15) teknik *sampling purposive*, yaitu penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Berdasarkan teknik sampling tersebut, maka sampel penelitian ini adalah kelas X-1 dan X-12 . Kelas X-1 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 36 orang dan kelas X – 12 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 34 orang.

Untuk mendapatkan data, seorang peneliti membutuhkan instrumen penelitian, dimana instrumen tersebut digunakan untuk mengumpulkan data pada waktu penelitian berlangsung. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Sebelum tes diberikan, maka diperlukan pengujian instrumen. Agar diperoleh data yang valid dan realiabel, peneliti melakukan beberapa uji yaitu uji validitas dan uji reliabilitas.

Menurut Sugiyono (2013: 203) intrumen yang valid berati instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Dan Menurut Arikunto (2009: 86) mengungkapkan bahwa reliabilitas berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes. Instrumen yang baik adalah instrumen yang dapat dengan ajeg memberikan data yang sesuai dengan kenyataan.

Pada penelitian ini menggunakan analisis data *statistik inferensial* yaitu uji-t. Sebelum dilakukan uji-t peneliti melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dan uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan *SPPS for windows version 21.0*

Norma keputusan dalam pengujian hipotesis adalah :

- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai *Sig.(2-tailed)* > 0,05 maka H_0 diterima
- Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dan nilai *Sig.(2-tailed)* $\leq$0,05 maka H_0 ditolak

Keterangan :

✓ Jika H_0 ditolak maka ada pengaruh metode *think pair share* dengan media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMAN 6 Kediri.

✓ Jika H_0 diterima maka tidak ada pengaruh metode *think pair share* dengan media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMAN 6 Kediri.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Hasil validasi soal *post-test* dengan menggunakan *SPSS for windows version 21.0* sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil validasi soal *post-test*

No Soal	r_{hitung}	r_{table}	Keterangan
1a	0,281	0,444	Tidak Valid
1b	0,523	0,444	Valid

2a	0,515	0,444	Valid
2b	0,457	0,444	Valid
3a	0,532	0,444	Valid
3b	0,586	0,444	Valid
4	0,792	0,444	Valid
5	0,571	0,444	Valid
6	0,750	0,444	Valid
7	0,608	0,444	Valid

Menurut Ghozali (2005: 53) dikatakan item soal valid jika r_{hitung} lebih besar dari r_{table} dan nilai positif . Dari tabel di atas ada 10 butir soal uraian yang diujikan dan 1 soal uraian yang dinyatakan tidak valid dikarena r_{hitung} tidak lebih besar dari r_{table}. Sehingga soal yang tidak valid tersebut dibuang dan tidak dipakai. Dan untuk 9 soal uraian yang valid tetap digunakan untuk penelitian.

Setelah soal yang valid didapatkan dan kedua kelas telah medapatkan perlakuan, maka diperoleh data hasil belajar siswa. Berikut adalah deskripsi statistik hasil belajar yang diperoleh dari *post-test* yang diberikan kepada siswa :

Tabel 2. Deskripsi statistik hasil belajar

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Eksperimen	36	21	100	75.94	21.369
Kelas Kontrol	34	16	95	64.91	20.289
Valid N (listwise)	34				

Berdasarkan tabel di atas deskripsi statistik hasil belajar dapat dilihat pada kelas eksperimen dengan jumlah siswa 36 orang memperoleh rata-rata (*mean)* hasil belajar yaitu 75,94. Dengan nilai terendah (*minimum)* yaitu 21 dan nilai tertinggi (*maximum)* yaitu 100. Sedangkan pada kelas kontrol dengan jumlah siswa 34 orang memperoleh rata-rata (*mean)* hasil belajar yaitu 64,91. Dengan nilai terendah (*minimum)* yaitu 16 dan nilai tertinggi (*maximum)* yaitu 95.

Untuk melalukan analisis data uji-t maka perlu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Data yang diuji normalitasnya berasal dari nilai *post-test* yang telah diberikan. Dengan ketentuan bahwa jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05 maka distibusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N		36	34
Normal Parameters[a,b]	Mean	75.94	64.91
	Std. Deviation	21.369	20.289
Most Extreme Differences	Absolute	.168	.149
	Positive	.130	.069
	Negative	-.168	-.149
Kolmogorov-Smirnov Z		1.006	.868
Asymp. Sig. (2-tailed)		.263	.439

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada tabel 3 diperoleh nilai

Asymp. Sig. (2-tailed) yaitu 0,263 untuk kelas eksperimen dan 0,439 untuk kelas kontrol. Hasil perhitungan di atas memiliki nilai signifikansi > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang berdistribusi normal dengan tingkat kepercayaan 95%.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari variansi yang homogen atau tidak . Data yang diuji homogenitasnya berasal dari nilai *post-test* yang telah diberikan. Dengan ketentuan bahwa jika nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05 maka data tersebut homogen. Hasil perhitungan homogenitas adalah sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Post test

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.041	1	68	.841

Berdasarkan hasil perhitungan uji homogenitas pada tabel 4 diperoleh nilai *Sig.* yaitu 0,841. Hasil perhitungan di atas memiliki nilai signifikansi > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berasal dari sampel yang homogen dengan tingkat kepercayaan 95%.

Hasil analisis tes menggunakan uji-t dengan bantuan *SPSS 21 for Windows* pada materi persamaan kuadrat diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Perhitungan *Independent Samples T-Test*

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	
Post-test	Equal variances assumed	041	.841	2.212	68	.030	
	Equal variances not assumed			2.216	67.997	.030	

Berdasarkan tabel 5 hasil perhitungan *independent sample t-test* dari data *post-test* di atas dapat disimpulkan dalam tabel berikut *:*

Tabel 6. Analisis Hasil Perhitungan Independent Sample T-test

Uji t-test	Mean Kelas Eksperimen	Mean Kelas Kontrol	Df (N_1+ N_2-2)	t_{hitung}	t_{tabel}	Sig.(2-tailed)	α	H_0
Post-test	75,94	64,91	68	2,212	1,667	0,03	0,05	Ditolak

Berdasarkan tabel di atas analisis hasil perhitungan uji t-test diperoleh hasil belajar dari kedua kelas signifikan. Hasil t_{hitung} (2, 212) > t_{tabel} (1,667) dengan nilai *Sig.(2-tailed)* (0,030) < (0,05) maka hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak. Karena H_0 ditolak berarti ada pengaruh metode *think pair share* dengan media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 6 Kediri.Dengan rata-rata hasil belajar kelas

eksperimen sebesar 75,94 dan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 64,91.

Hal ini sama dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rika Wulandari (2015) dalam skripsinya yang berjudul "*Pengaruh Model Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas X MIA SMA Negeri 2 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2014/2015"*. Penelitian yang dilakukan oleh Rika Wulandari mendapatkan data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan uji-t test dimana diperoleh t_{hitung} = 1,78 > t_{tabel} = 1,6634 untuk taraf signifikan 5% Maka H_0 ditolak artinya ada pengaruh model kooperatif tipe *think pair share* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas X MIA SMA Negeri 2 Lubuklinggau dengan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 80,99 sedangkan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 74,88.

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode *think pair share* dengan media pembelajaran *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Negeri 6 Kediri. Dilihat dari penelitian yang telah dilaksanakan peneliti, dapat disimpulkan juga bahwa *metode think pair share* dengan media pembelajaran *crossword puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika dan dapat menjadi alternatif pilihan metode pembelajaran di kelas

IV. DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, M. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar Teori Diagnosis dan Remediasianya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nafi', A. & Sulistiyo, E. 2014. Pengaruh Pembelajaran Aktif Dengan Strategi Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar Pada Standar Kompetensi Melakukan Install Home Theater di SMK Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 3 (1): 37 – 45.

Adisusilo, Sutarjo. 2013. *Pembelajaran Nilai Karakter, Konstruktivisme dan VCT Sebagai Inovasi Pendekatan Pembelajaran Afektif.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Ali, C.M dan Endryansyah. 2015. Penerapan Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X SMKN 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro.* 2 (4): 367-374.

Anori, S. dkk. 2013. Pengaruh Penggunaan Buku Ajar Elektronik dalam Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Lubuk Alung. *Jurnal Pillar Of Physics Education*. 8 (1): 104 - 111

Arends, Richard I. 2008. *Belajar Untuk Mengajar*.Terjemahan oleh Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Arifianto. 2014. *Penggunaan Media Permainan Teka-Teki Silang*

Terhadap Hasil Belajar IPA Anak Tunarungu di SLB-AB Kemala Bhayangkari 2 Gresik. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Surabaya: UNESA

Arikunto. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Revisi*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Astrissi dkk. 2014. Efektivitas model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Disertai Media Teka-Teki Silang Terhadap Prestasi Belajar Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia* (JPK), 3 (2): 22-27

Azizah, Nur. 2008. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share untuk Aktivitas Siswa dan Hasil Belajar Matematika Anak Tunarungu, 4 (1) : 1 - 16

Budiyono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press

Muijs, D dan Reynolds, D. 2008. *Effective Teaching Evidence and Practice Second Edition.* Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto dan Sri Mulyantini Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa Studio.

Ghozali, Imam. 2005. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro

Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA Yang Menarik dan Mengasyikkan*. Purworejo : KEPEL Perss.

Kunandar. 2013. *Penelitian Auntentik*. Jakarta: Rajawali Pers.

M. Khalilullah. 2012. Permainan Teka-Teki Silang dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pemikiran Islam*. 37 (1) :15 - 25

Margono. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta

Martono, N. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder.* Jakarta: Rajawali Pers

Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Riyanto, Y. 2010. *Paradigma Baru Pembelajara sebagai Referensi bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas.* Jakarta: Kencana

Rosita dan Leonard.2008. Meningkatkan kerja sama siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share. *Jurnal Formatif*, 3 (1) : 1-10

Sani, Ridwan A. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Setiawan, W. dkk. 2010. Penerapan Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) Untuk meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). *Jurnal Pendidikan Tekhnologi Informasi dan Komunikasi (PTIK*). 3 (1) : 7- 10

Spiegel, Murray R. 1999. *Theory and Problems of College Algebra (Schaum Series).* Jakarta: Erlangga.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Manajemen*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata dan Syaodih. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: PT Refika Aditama

Sundayana, Rostina. 2013. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik.* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Wasgito, M.A. 2014. Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang (TTS) Dalam Proses Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kalianget. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 2 (3): 36-43.