



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

# **PENGARUH PENGGUNAAN *POWER POINT* TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA POKOK BAHASAN BANGUN RUANG DI KELAS VIII SMPN 2 CILIMUS KABUPATEN KUNINGAN**

**SKRIPSI**



**YESA SALAMAH  
NIM: 58451152**

**JURUSAN MATEMATIKA FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
SYEKH NURJATI  
CIREBON  
2013 M/ 1434 H**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seizin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

## PENGESAHAN

Skripsi berjudul ***PENGARUH PENGGUNAAN POWER POINT TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA PADA POKOK BAHASAN BANGUN RUANG DI KELAS VIII SMPN 2 CILIMUS KABUPATEN KUNINGAN*** oleh YESA SALAMAH, Nim 58451152 telah dimunaqosahkan pada tanggal 11 Januari 2013 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan Lulus.

Skripsi ini telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar S.Pd.I pada jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 7 Februari 2013

Mengetahui:

Panitia Munaqosah	Tanggal	Ttd
Ketua Jurusan Matematika <u>Toheri, S.Si, M.Pd</u> NIP: 19730716 200003 1 002	_____	_____
Sekretaris <u>Reza Oktiana Akbar, M.Pd</u> NIP: 19811022 200501 1 001	_____	_____
Penguji I <u>Drs. H. Toto Syatori Nasehuddien, M.Pd</u> NIP: 19520403 197803 1 002	_____	_____
Penguji II <u>Drs. Siarudin, M.Pd</u> NIP: 19760815 199203 1 006	_____	_____
Pembimbing I <u>Hendri Rahardjo, M.Kom</u> NIP: 974121 2200604 1 003	_____	_____
Pembimbing II <u>Hadi Kusmanto, M.Si</u> NIP: 19790109 201101 1 006	_____	_____

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah

Dr. Saefudin Zuhri, M.Ag  
NIP: 1971030 2199803 1 002



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

## ABSTRAK

YESA SALAMAH : Pengaruh Penggunaan *Power Point* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang di Kelas VIII SMPN 2 Cilimus Kabupaten Kuningan.

Matematika adalah mata pelajaran yang bersifat abstrak sehingga membutuhkan penalaran yang tinggi untuk memahaminya. Tugas seorang guru adalah berusaha agar matematika yang bersifat abstrak dapat cepat dipahami oleh siswa. Maka untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar matematika harus diupayakan inovasi dalam pembelajaran agar tumbuh kembali minat dan perhatian siswa untuk mempelajari matematika sehingga hasil belajar maksimal. Salah satu inovasi dalam pembelajaran untuk membantu siswa memahami matematika adalah menggunakan bahan ajar non cetak / multimedia.

Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) Untuk mengkaji prestasi belajar siswa yang menggunakan *power point*. (2) Untuk mengkaji respon siswa dalam penggunaan *power point* pada pembelajaran matematika. (3) Untuk mengkaji adakah pengaruh penggunaan *power point* pada materi bangun ruang terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini bertitik tolak dari pemikiran bahwa multimedia sangat berperan dalam pembelajaran. Salah satu faktor yang membuat siswa malas belajar, jenuh, dan keluhan lainnya dalam proses belajar mengajar di kelas adalah karena pembelajaran yang monoton. Untuk menumbuhkan perhatian, keaktifan, dan siswa merasa senang dalam belajar matematika dengan menerapkan pembelajaran multimedia menggunakan *power point* merupakan salah satu cara yang tepat untuk merangsang siswa lebih aktif dalam proses belajar matematika.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan populasi seluruh siswa kelas VIII SMPN 2 Cilimus Tahun pelajaran 2011/2012 sebanyak 358 siswa dan terbagi menjadi 6 kelas, sedangkan pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan simple random sampling yaitu peneliti mengambil secara acak satu kelas dari enam kelas yang ada. Peneliti mengambil kelas VIII D yang menggunakan *power point*. Untuk pengumpulan data menggunakan tes dan angket. Data tersebut dianalisis melalui uji normalitas, uji homogenitas, uji independen dan kelinieran regresi, uji korelasi, uji hipotesis dan koefisien determinasi.

Setelah dilakukan penelitian dan pengolahan data, maka diperoleh rata – rata nilai prestasi yang diperoleh cukup baik sebesar 66,50. Berdasarkan hasil analisis diperoleh persamaan  $\hat{Y}=1,149X$  artinya setiap siswa yang menggunakan *power point* akan bertambah 1,149 kali kemampuan awal yang dimiliki siswa.. Pada uji hipotesis diketahui nilai signifikan  $t_{hitung}= 4,577$  dan  $t_{tabel} = 2,021$ ,  $t_{hitung} (4,577) > t_{tabel} (2,021)$ , maka kriteria uji hipotesis pada penelitian ini hipotesis diterima, artinya ada pengaruh penggunaan *power point* terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Cilimus Kabupaten Kuningan.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b>	
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Kegunaan Penelitian .....	6
<b>BAB II ACUAN TEORITIK</b>	
A. Deskripsi Teoritik .....	8
B. Tinjauan Hasil Penelitian Yang Relevan .....	35
C. Kerangka Pemikiran .....	37
D. Hipotesis Penelitian .....	39
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	40
B. Metode dan Desain Penelitian .....	41



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dilarang mengumumkan atau memperbanyak karya ilmiah ini dalam bentuk apapun tanpa seijin Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

© Hak Cipta Milik Perpustakaan IAIN Syekh Nurjati Cirebon  
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

C. Populasi dan Sampel .....	43
D. Teknik Pengumpulan Data .....	44
E. Teknik Analisis Data .....	55
F. Hipotesis Statistik.....	57
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	58
B. Analisis Data .....	69
C. Pembahasan Penelitian .....	74
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	76
B. Saran .....	77
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	 79
 <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi saat ini telah berkembang pesat teknologi informasi yang begitu cepat. Hal ini berpengaruh besar terhadap dunia pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi informasi tersebut memberikan dampak pada dunia pendidikan yang menuntut untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut di atas bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan khususnya dalam kegiatan belajar mengajar itu perlu dan penting. Sudarwan Danim juga mengungkapkan pemanfaatan teknologi komunikasi untuk kegiatan pendidikan, teknologi pendidikan serta media pendidikan perlu dalam rangka kegiatan belajar mengajar.<sup>1</sup>

Media elektronik merupakan media yang banyak digunakan sebagian besar guru dan lembaga pendidikan sebagai bahan ajar dan media untuk siswa. Komputer adalah salah satu media elektronik yang semua lembaga menggunakannya sebagai alat bantu untuk memenuhi kebutuhan. Media komputer dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk siswa dalam belajar matematika.

<sup>1</sup> Sudarwan Danim. 2008. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, hal. 2



Soekisno mengatakan bahwa komputer merupakan salah satu bagian atau alat teknologi informasi yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran matematika, banyak hal abstrak atau imajinatif yang sulit dipikirkan peserta didik, dapat dipresentasikan melalui simulasi komputer. Latihan dan percobaan-percobaan eksploratif matematika dapat dilakukan peserta didik dengan menggunakan program-program sederhana untuk penanaman dan penguatan konsep, membuat pemodelan matematika, dan menyusun strategi dalam memecahkan masalah.<sup>2</sup>

Pembelajaran dengan menggunakan komputer merupakan pembelajaran yang menggunakan dan memanfaatkan *software* komputer berupa program komputer yang berisi tentang muatan pembelajaran meliputi: judul, tujuan, materi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Robeth Heinich, Molenda, dan James D. Russel dalam Rusman yang menyatakan bahwa :

*“computer system can delivery instruction by allowing them to interact with the lesson programed into the system; this is refered to computer based Intruction”*. Sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem komputer, inilah yang disebut dengan pembelajaran berbasis komputer<sup>3</sup>

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 23 April 2012 di SMPN 2 Cilimus dalam belajar matematika masih menerapkan metode pembelajaran ceramah yang membuat siswa merasa jenuh dalam belajar khususnya matematika. Sedangkan belajar matematika membutuhkan pemikiran yang kompleks dan dituntut untuk berfikir abstrak. Sementara kemampuan berfikir abstrak siswa SMPN 2 Cilimus khususnya kelas VIII masih belum mencapai nilai kriteria ketuntasan yang maksimal.

<sup>2</sup> <http://yogapw.wordpress.com/2010/12/12/pengertian-pembelajaran-berbasiskan-komputer/> di unggah pada pada tanggal 30 Maret 2012 pukul 13.30

<sup>3</sup> Rusman dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Bumi Aksara hal. 226



Kriteria ketuntasan yang ditetapkan adalah sebesar 60. Rata – rata nilai prestasi siswa yang diperoleh siswa adalah sebesar 60 – 63.

Strategi pembelajaran yang diterapkan di SMPN 2 Cilimus khususnya kelas VIII belum dapat memaksimalkan prestasi siswa. Sehingga menjadikan motivasi belajar siswa kurang tinggi. Oleh karena itu butuh bantuan untuk menggali motivasi dan kemampuan berfikir abstrak siswa dengan gambaran yang menyerupai keadaan nyata. Komputer mampu menggambarkan yang bersifat abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata. Hal ini juga diungkapkan oleh Made Wena bahwa :

Gambar – gambar multimedia melalui komputer akan berusaha secermat dan senyata mungkin melukiskan konsep / prinsip dalam suatu pembelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis, dan sejelas mungkin.<sup>4</sup>

Dengan demikian penggunaan komputer dapat membuat kegiatan pembelajaran berlangsung secara tepat dan memberikan kenyamanan bagi siswa dalam proses pembelajaran sehingga prestasi yang diraih siswa akan menjadi lebih baik.

Komputer terdiri dari *hardware* dan *software*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *software Microsoft Office Power Point* sebagai bahan ajar yang digunakan. Rusman dkk mendefinisikan :

“*Microsoft Office Power Point* adalah sebuah program komputer yang dikembangkan oleh *Microsoft*. *Microsoft Office Power Point* salah satu program yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan memudahkan siswa memahami materi dan mengefisienkan waktu dalam belajar”.<sup>5</sup>

<sup>4</sup> Made Wena. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara, hal.204

<sup>5</sup> Rusman dkk. *Op. Cit.*, hal.301.





Dengan demikian diharapkan penggunaan *power point* ini dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII di SMPN 2 Cilimus pada pokok bahasan bangun ruang. Sehingga tercapainya sebuah tujuan pendidikan yang harus dicapai oleh siswa dengan lebih mudah memahami materi matematika khususnya pada pokok bahasan bangun ruang dengan waktu belajar yang efektif dan efisien.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah berikut identifikasi masalah yaitu:

1. Apakah motivasi siswa dalam belajar matematika berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika siswa?
2. Apakah pemilihan bahan ajar berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika siswa?
3. Apakah penggunaan bahan ajar *power point* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan bangun ruang?
4. Apakah perhatian siswa dalam pembelajaran dapat berpengaruh pada prestasi belajar matematika siswa?
5. Apakah keaktifan siswa dalam belajar matematika berpengaruh pada prestasi belajar matematika?
6. Apakah sarana prasarana pembelajaran berpengaruh pada prestasi belajar matematika siswa?
7. Apakah pembelajaran multimedia mempengaruhi prestasi belajar matematika siswa?



8. Apakah penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika siswa?
9. Apakah efektifitas dan pembelajaran yang efisien berpengaruh pada prestasi belajar matematika siswa?

### C. Pembatasan Masalah

Untuk menyederhanakan dan memfokuskan ruang lingkup permasalahan dengan tidak mengurangi nilai keilmiahannya, maka penulis membatasi masalah pada ruang lingkup pengaruh pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft office power point* pada pokok bahasan bangun ruang yang melingkupi balok, kubus, prisma tegak, dan limas terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMPN 2 Cilimus Kelas VIII Semester II.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis membatasi masalah ini pada hal-hal berikut :

1. Bahan ajar yang digunakan dalam bentuk multimedia presentasi dengan menggunakan *software microsoft office power point*.
2. Prestasi belajar dalam penelitian ini dilihat dari aspek kognitif yaitu pengetahuan dan pemahaman pada materi.
3. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 2 Cilimus Kabupaten Kuningan.
4. Pokok bahasan yang diambil pada penelitian ini adalah pokok bahasan bangun ruang dengan sub bahasan kubus, balok, prisma dan limas.



#### D. Perumusan Masalah

Untuk mempermudah pembahasan penelitian diuraikan beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana respon siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan *power point* ?
2. Bagaimana prestasi belajar matematika siswa yang menggunakan *power point* pada pokok bahasan bangun ruang?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *power point* pada prestasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan bangun ruang?

#### E. Tujuan Penelitian

Menurut Arikunto, tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai.<sup>6</sup>

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan :

1. Mengetahui respon siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan *power point*.
2. Mengetahui prestasi belajar siswa yang menggunakan *power point*.
3. Mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan *power point* pada prestasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan bangun ruang.

#### F. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis berharap semoga hasil penelitian dapat memberikan dampak positif dan manfaat konseptual pada proses pembelajaran matematika. Selain itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat

<sup>6</sup> Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Yogyakarta: Rineka Cipta, hal. 52



meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil pembelajaran matematika SMPN 2 Cilimus. Kegunaan dari penelitian ini antara lain :

1. Penelitian ini memberikan manfaat pada siswa agar tidak mengalami kejenuhan dalam belajar matematika, serta membangun agar siswa lebih aktif dan kreatif, serta memberikan kenyamanan siswa dalam belajar matematika yang menjadikan siswa lebih mudah memahami materi.
2. Penelitian ini juga memberikan ide bagi guru matematika bagaimana cara menyampaikan materi dengan bahan ajar baru yaitu dengan penggunaan *microsoft office power point* dengan memanfaatkan teknologi komunikasi antara lain komputer.
3. Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan dalam dunia pendidikan dalam peningkatan mutu atau kualitas pendidikan khususnya pada pembelajaran matematika dengan penggunaan bahan ajar baru.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2007. *Hubungan Penggunaan Modul dengan Prestasi belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika (Studi Kasus di Kelas X MA Miftahul Huda)*. Tidak diterbitkan. IAIN Syekh Nurjati Cirebon
- Ali, Mustofa. 2010. *Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa di MAN Model Babakan Ciwaringin Kabupaten Cirebon*. IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Ariani, Niken dkk. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Bandung: Prestasi Pustaka
- Arifin, Zaenal. 1998. *Evaluasi Intruksional (prinsip – teknik – prosedur)*. Bandung: Remadja Karya
- Arikunto, Suharsimi. 1996. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Azhar, Arsyad. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Gravindo Persada
- Bahri, Syaiful. 1994. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Bahri, Syaiful dkk. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Banjarmasin: Rineka Cipta.
- Cholik, M. Adinawan dan Sugijono. 2008. *Seribu Pena Matematika Untuk SMP / MTs Kelas VIII*. Jakarta: Erlangga
- Djaali. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Danim, Sudarwan. 2008. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Haryati, Mimin. 2006. *Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas, Sebagai Pengembangan Propesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Muchlis, Mansur. 2007. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Konseptual*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyasa, E. 2004. *Optimalisasi Implementasi Kurikulum Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta

- Nasution. 2008. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Negoro, ST. dan B. Harahap. 2010. *Ensiklopedia Matematika*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Nurkencana, Wayan dan Sunartana. 1992. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional
- Priyato, Dwi. 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Mediakom
- Purwanto, Ngalim. 1992. *Psikologo Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Riduwan. 2003. *Dasar – dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta
- Rochaety, Ety dkk., 2010. *Sistem Informasi Manajemen pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Ruseffendi, E.T. 2005. *Dasar-Dasar Matematika Modern Dan Komputer Untuk Guru*. Bandung: Tarsito.
- Rusman dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Siregar, Eveline dkk. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sudjana. 2002. *Metode Staristika*. Bandung: Tasito
- Sudjana. 2005. *Dasar – dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Argesindo
- Sugiono. 2009. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukmadinata, N.S. 2007. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Surapranata, Sumarna. 2004. *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Surya, Muhammad. 2004. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Suryabrata, Sumadi. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo

- Susilana, Rudi dkk. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutikno, Sobry. 2008. *Belajar dan Pembelajaran "Upaya Kreatif Dalam Mewujudkan Pembelajaran Yang Berhasil"*. Bandung: Prospect.
- Syah, Muhibbin. 2000. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Trihendradi. 2009. *Spss 16 Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Triwahyini, Terra dkk. 2004. *Presentasi Efektif dengan Microsoft Power Point*. Yoga Karta: Andi Yogyakarta.
- Uno B, Hamzah dkk. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Infomasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno B, Hamzah. 2011. *Profesi Kependidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Basyirudin dkk. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winkel. 2005. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi
- [www.Masbied.com](http://www.Masbied.com) diunggah pada tanggal 5 juni 2012 pukul 11.30 WIB
- [http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR. PEND. FISIKA/AHMAD SAMSUDIN/Penelitian/Laporan LS CBI Kudus.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._FISIKA/AHMAD_SAMSUDIN/Penelitian/Laporan_LS_CBI_Kudus.pdf) diunggah pada tanggal 5 juni 2012 pukul 11.45 WIB
- <http://yogapw.wordpress.com/2010/12/12/pengertian-pembelajaran-berbasiskan-komputer/> di unggah pada pada tanggal 30 Maret 2012 pukul 13.30
- <http://elearning.unesa.ac.id/myblog/alim-sumarno/kelebihan-komputer-dalam-pembelajaran> dunggah pada tanggal 6 juni 2012 pada pukul 14.30 WIB