

Keefektifan Penerapan Model *Role Playing* dan *Paired Storytelling* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS

Elis Dwi Purbiyanti[✉], Wasino & Agus Nuryatin

Prodi Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima:

Januari 2017

Disetujui:

Februari 2017

Dipublikasikan:

April 2017

Keywords:

paired storytelling model,

role playing model,

sumpah pemuda

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan efektivitas model *Role Playing* dan model *Paired Storytelling* terhadap aktivitas dan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian komperasi, dengan desain *Pretest-Posttest Comparisons Group Design*. Sampel penelitian dipilih dengan teknik *Random sampling*. Sampel penelitian adalah siswa kelas V SDN Sambirejo 01 yang berjumlah 60 siswa, yang di random dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas 30 siswa kelas eksperimen dengan model *Role Playing* dan 30 siswa kelas kontrol dengan model *Paired Storytelling*. Pengambilan data dilakukan dengan instrumen tes berbentuk pilihan ganda, dan instrumen non tes berupa wawancara tidak terstruktur, observasi, jurnal dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis observasi aktivitas siswa kelas eksperimen pada setiap aspek aktivitas yang diamati menunjukkan adanya selisih persentase rata-rata skor yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu pada aspek *listening activities* terdapat selisih 40%, aspek *visual activities* selisih 23,3%, aspek *oral activities* 20%, aspek *writing activities* 6,3%, aspek *mental activities* 10%, aspek *emotional activities* 26,6%, aspek *motor activities* 33,4% dan aspek *drawing activities* 43,4%. Sedangkan hasil tes hasil belajar menunjukkan rata-rata ketuntasan klasikal pada kelas eksperimen sebesar 96,67%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Role Playing* lebih efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS pada siswa SD dibandingkan model *Paired Storytelling*.

Abstract

The objective of this study is to find out the differences in the effectiveness of Role Playing and Paired Storytelling model towards the activities and achievement of social subject of elementary school students. This study was comparisons study, with pretest-posttest design Comparisons Group Design. Samples were choosen by random sampling technique. The samples were students of V (Fifth) graders of 01 State Elementary School Sambirejo, there were 60 students, who were divided randomly into two classes: 30 students as experiments class taught by Role Playing model and 30 students as control class taught by Paired Storytelling model. Data collection was conducted with multiple choice test instruments, and non-test instruments, in the form of unstructured interviews, observations, journals and documentation. The results of the study showed that the experimental class was better in improving students' activity and achievement than control class. Based on observation analysis result, students' activity in the experimental class in every observed activity aspect showed the difference percentage of the average score, experimental class was better than control class, the aspect was in difference of listening activities of 40%, the difference aspects of visual activities of 23.3%, oral activities aspect of 20%, writing activities aspects of 6.3%, mental activities aspects of 10%, emotional activities aspects of 26.6%, motor activities aspects of 33.4% and drawing activities aspects of 43.4%. While, the achievement test results showed an average of the experimental class in classical studi completeness of 96.67%. Based on the result of those study, it can be concluded that the implementation of Role Playing Model is more effective than Paired Storytelling in improving activity and achievement of Social Study of Elementary School Students.

© 2017 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Kampus Unnes Kelud Utara III, Semarang, 50237

E-mail: elisdwipurbiyanti@yahoo.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS sangat erat hubungannya dengan masyarakat sekitar. Sebagai bangsa Indonesia sebaiknya siswa mempelajari sejarah bangsanya. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Wasino (pada *Jurnal Paramita*, Vol. 23, No. 2, 2013), yang berjudul *Indonesia: From Pluralism to Multiculturalism*. Menjelaskan bahwa Indonesia lahir sebagai negara nasional, Indonesia bukanlah entitas yang baru. Merupakan kelanjutan sejarah dari masyarakat yang disebut Hindia Belanda. Keterangan ini bisa digunakan untuk mengembangkan materi ajar Sumpah Pemuda, supaya siswa lebih mengenal sejarahnya bahwa negara Indonesia terbentuk dari berbagai kelas sosial, suku, agama, dan ras yang berbeda.

Pembelajaran IPS di SD dapat diajarkan kepada siswanya tidak hanya sebatas materi dan hapalan saja, karena pembelajaran yang seperti ini tidak semua siswa dapat mengikutinya. Guru harus pandai dalam memilih dan menentukan metode pembelajaran yang cocok diterapkan pada pembelajaran IPS. Sesuai sifatnya, IPS adalah suatu bidang studi yang menyangkut dengan kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran IPS dikaitkan langsung dengan lingkungan dan pengalaman siswa, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa (Hidayati, 2008).

Berdasarkan pengalaman pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh peneliti dan hasil kolaborasi dengan guru kelas 5, dan dilengkapi dengan data dokumen, ditemukan fakta bahwa kualitas pembelajaran IPS kelas 5 masih belum sesuai harapan. Hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran berlangsung belum maksimal dalam menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Berdasarkan hasil observasi awal, guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan mencatat sehingga siswa merasa bosan dan jenuh mengikuti pelajaran IPS. Siswa juga sangat sulit untuk fokus terhadap suatu materi. Siswa lebih suka bercerita sendiri dengan teman sebangkunya dan cenderung tidak memperhatikan apa yang

disampaikan oleh guru yang mengakibatkan aktivitas belajar siswa rendah. Pernyataan tersebut didukung dengan data pencapaian hasil tes evaluasi mata pelajaran IPS. Data tersebut diperoleh kelas 5a dari SDN Sambirejo 01, dari 30 siswa hanya 10 siswa (33,3%) yang mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, sedangkan sisanya 20 siswa (66,7%) nilainya di bawah KKM (70), dari kelas 5b dari 30, hanya 8 siswa atau 26,7% yang tuntas. Sedangkan yang tidak tuntas 22 siswa atau 73,3%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS masih rendah. Saat pembelajaran IPS sebagian besar siswa kesulitan memahami materi pelajaran IPS yang dijelaskan guru karena siswa merasa bosan terhadap aktivitas yang dilakukan di kelas.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi. Berdasarkan data, perbaikan pembelajaran perlu dilakukan sebagai upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS pada siswa kelas 5 SD. Metode pembelajaran *Role Playing* adalah metode pembelajaran dengan cara menguasai bahan pelajaran melalui pengembangan daya imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan daya imajinasi dan penghayatan siswa tersebut dengan cara memerankan tokoh tertentu dan dimainkan oleh beberapa siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Ana Eqi Astuti, Sunardi, dan Joko Nurkamto (pada *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.2, No.3, Hal 393-414, Mei 2014) yang berjudul *Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing dan Story Telling Berbantuan Video terhadap Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris*. Ditinjau dari motivasi belajar secara eksperimen memberikan hasil bahwa siswa prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Play*

lebih baik dibandingkan dengan menggunakan model *Paired Storytelling*. Prestasi belajar keterampilan berbicara bahasa Inggris dengan menggunakan model pembelajaran *Paired Storytelling* pada siswa dengan motivasi rendah lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode *Role Play* pada siswa dengan motivasi rendah.

Berdasarkan data di lapangan dan penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik dan berusaha untuk mengungkap lebih dalam lagi melalui penelitian eksperimen berjudul Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* dan *Paired Storytelling* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar.

METODE

Sesuai dengan permasalahan penelitian, maka metode yang digunakan agar hasil penelitian relevan dengan fakta empirik adalah metode kuantitatif, dengan desain penelitian adalah *pretest-posttest comparison group design*. Dengan sampel berjumlah 60 siswa kelas V SD yang terdiri atas kelas eksperimen sebanyak 30 siswa dan kelas kontrol sebanyak 30 siswa. Sampel diambil dengan teknik *nonprobability sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes berbentuk pilihan ganda dan teknik nontes berupa wawancara tidak

terstruktur, lembar observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah untuk aktivitas siswa menggunakan uji dua pihak dan uji satu pihak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian ini berbentuk skor yang diperoleh dari alat ukur berupa lembar observasi aktivitas siswa dan hasil belajar IPS dengan model *Role Playing* dan model *Paired Storytelling*. Data ini diolah berdasarkan hipotesis penelitian dengan menggunakan IBM SPSS 22 dengan teknik prasyarat analisis pengujian yang relevan yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas data. Uji normalitas dilakukan dengan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Hasil perhitungan diperoleh *Test Statistic* untuk aktivitas belajar siswa pada kolom *sig* dilihat dengan taraf signifikansi $> 0,05$ yaitu $0,966 > 0,05$ pada kelas eksperimen dan $0,886 > 0,05$ pada kelas kontrol. Sedangkan untuk hasil belajar siswa pada kolom *sig* dilihat dengan taraf signifikansi $> 0,05$ yaitu $0,266 > 0,05$ pada kelas eksperimen dan $0,092 > 0,05$ pada kelas kontrol. Maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data aktivitas dan hasil belajar berdistribusi normal.

Tabel 1. Uji Normalitas Aktivitas Siswa

				One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
				Aktivitas Pretest Eksperimen	Aktivitas Posttest Eksperimen	Aktivitas Pretest Kontrol	Aktivitas Posttest Kontrol
N				30	30	30	30
Normal Parameters	a,b	Mean		59,680	83,293	58,690	62,380
		Std. Deviation		11,9863	3,8148	9,7267	10,9730
Most Extreme Differences		Absolute		,115	,091	,125	,106
		Positive		,112	,076	,108	,106
		Negative		-,115	-,091	-,125	-,059
Kolmogorov-Smirnov Z			,632	,497	,683	,583	
Asymp. Sig. (2-tailed)			,820	,966	,739	,886	

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		HasilBelajar Pretest Eksperimen	HasilBelajar Pretest Kontrol	HasilBelajar Posttest Eksperimen	HasilBelajar Posttest Kontrol
N		30	30	30	30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	65,67	64,50	79,33	73,00
	Std. Deviation	10,646	11,988	9,166	8,367
Most Extreme Differences	Absolute	,192	,183	,182	,227
	Positive	,192	,157	,182	,207
	Negative	-,111	-,183	-,121	-,227
Kolmogorov-Smirnov Z		1,050	1,004	,996	1,241
Asymp. Sig. (2-tailed)		,221	,266	,275	,092

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Uji homogenitas aktivitas belajar siswa diketahui pada kolom *Levene Statistic* menunjukkan nilai signifikansinya 0,000. Dengan nilai signifikansi < 0,05 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas siswa kedua kelas tersebut tidak homogen. Sedangkan untuk

hasil uji homogenitas tes kompetensi hasil belajar diperoleh nilai *sig* 0,771 > 0,05 artinya data tersebut berasal dari kelompok sampel yang *homogeny*.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Aktivitas Siswa

Group Statistics

Kelompok		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Aktivitas Pretest	Eksperimen	30	59,680	11,9863	2,1884
	Kontrol	30	58,690	9,7267	1,7758

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Aktivitas Pretest	Equal variances assumed	,549	,462	,351	58	,727	,9900	2,8183	-4,6514	6,6314
	Equal variances not assumed			,351	55,641	,727	,9900	2,8183	-4,6565	6,6365

Uji hipotesis aktivitas belajar siswa dilakukan menggunakan uji perbedaan dua rata-rata dan uji satu pihak. Dari hasil perhitungan diperoleh data untuk aktivitas belajar siswa berdasarkan daftar distribusi t dengan $dk = 70 + 68 - 2 = 136$ dan $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 1,960$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,385 > 1,960$) dan berdasarkan nilai signifikansi dalam kolom

t-test for Equality of Means pada *output Equal variances not assumed* sebesar $0,000 < 0,05$. Mengacu pada ketentuan pengambilan keputusan uji hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya ada perbedaan aktivitas belajar siswa antara kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 4. Uji Dua Pihak Aktivitas Siswa

Group Statistics					
	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Aktivitas Posttest	Eksperimen	30	83,293	3,8148	,6965
	Kontrol	30	62,380	10,9730	2,0034

Independent Samples Test											
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Aktivitas Posttest	Equal variances assumed	20,879	,000	9,860	58	,000	20,9133	2,1210	16,6677	25,1590	
	Equal variances not assumed			9,860	35,909	,000	20,9133	2,1210	16,6114	25,2153	

Model *Role Playing* lebih efektif daripada model *Paired Storytelling* terhadap aktivitas belajar siswa. Dari hasil penghitungan statistik aktivitas siswa kelas eksperimen didapatkan t_{hitung} sebesar 49,676 dengan signifikansi 0,000, sedangkan aktivitas kelas kontrol didapatkan t_{hitung} sebesar 17,758 dengan signifikansi 0,000. Tabel distribusi t dicari pada $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 70 + 68 - 2 = 136$ diperoleh $t_{tabel} = 1,645$. Nilai aktivitas siswa $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk kelas eksperimen ($49,676 > 1,645$), sedangkan kelas

kontrol ($17,758 > 1,645$) dengan nilai signifikansi untuk kedua kelas sama yaitu ($0,000 < 0,05$), maka H_a diterima dan nilai t aktivitas siswa kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol ($49,676 > 17,758$) yang berarti bahwa model *Role Playing* lebih efektif terhadap aktivitas siswa daripada model *Paired Storytelling*. Jadi dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* lebih efektif daripada model *Paired Storytelling* terhadap aktivitas belajar siswa.

Tabel 6. Uji Keefektifan Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Aktivitas Pretest Eksperimen - Aktivitas Posttest Eksperimen	-23,6133	12,8400	2,3443	-28,4079	-18,8188	-10,073	29	,000

Tabel 7. Uji Keefektifan Aktivitas Siswa Kelas Kontrol

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Aktivitas Pretest Kontrol - Aktivitas Posttest Kontrol	-3,6900	7,9566	1,4527	-6,6610	-,7190	-2,540	29	,017

Tabel 8. Uji Dua Pihak Hasil Belajar Siswa (*Posttest*)

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HasilBelajar Posttest	Equal variances assumed	,177	,675	2,795	58	,007	6,333	2,266	1,798	10,869
	Equal variances not assumed			2,795	57,523	,007	6,333	2,266	1,797	10,870

Uji satu pihak digunakan untuk menguji keefektifan yang menguji apakah model *Role Playing* lebih efektif daripada model *Paired Storytelling* terhadap hasil belajar siswa. Hasil penghitungan statistik untuk hasil belajar untuk kelas eksperimen didapatkan t_{hitung} sebesar 13,944 dengan signifikansi 0,000, sedangkan kompetensi membaca pemahaman kelas kontrol didapatkan t_{hitung} sebesar 10,130 dengan signifikansi 0,000. Tabel distribusi t dicari pada $\alpha = 0,05$ dengan $dk = 70 + 68 - 2 = 136$ diperoleh $t_{tabel} = 1,645$. Dari hasil uji satu pihak kompetensi membaca

pemahaman siswa diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk kelas eksperimen ($13,944 > 1,645$), sedangkan kelas kontrol ($10,130 > 1,645$) dengan nilai signifikansi untuk kedua kelas sama yaitu ($0,000 < 0,05$), maka H_a diterima dan nilai t kompetensi membaca pemahaman siswa kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol ($13,944 > 10,130$). Jadi dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* lebih efektif daripada model *Paired Storytelling* terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 9. Uji Keefektifan Hasil Belajar Kelas Eksperimen

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	HasilBelajar Pretest Eksperimen - HasilBelajar Posttest Eksperimen	-13,667	8,087	1,477	-16,686	-10,647	-9,256	29	,000

Tabel 10. Uji Keefektifan Hasil Belajar Kelas Kontrol

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	HasilBelajar Pretest Kontrol - HasilBelajar Posttest Kontrol	-8,500	8,320	1,519	-11,607	-5,393	-5,596	29	,000

Berdasarkan hasil analisis ketuntasan belajar siswa, didapatkan hasil p ada siswa kelas eksperimen, diketahui bahwa banyaknya siswa yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 70 adalah 67 dari 70 siswa. Dengan demikian 95,7% siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai ≥ 70 . Sedangkan pada kelas

kontrol dengan model *Paired Storytelling* diperoleh hasil banyaknya siswa yang memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan 70 adalah 62 dari 68 siswa. Dengan demikian 91,2% siswa pada kelas kontrol memperoleh nilai ≥ 70 . Ini berarti bahwa kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan model *Role Playing* dan kelas kontrol yang

diberi perlakuan dengan menggunakan model *Paired Storytelling* sudah mencapai ketuntasan belajar dan persentase ketuntasan hasil tes kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol yaitu $95,7\% > 91,2\%$.

SIMPULAN

Model *Role Playing* lebih efektif untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan model *Paired Storytelling*. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji keefektifan (uji satu pihak) aktivitas siswa diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk kelas eksperimen ($49,676 > 1,645$), sedangkan kelas kontrol ($17,758 > 1,645$) dengan nilai signifikansi untuk kedua kelas sama yaitu ($0,000 < 0,05$), maka H_a diterima dan nilai t aktivitas siswa kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol ($49,676 > 17,758$) yang berarti bahwa model *Role Playing* lebih efektif terhadap aktivitas belajar siswa dibandingkan model *Paired Storytelling*. Perbedaan juga dapat dilihat dari hasil analisis observasi siswa dengan model *Role Playing* pada setiap aspek aktivitas yang diamati menunjukkan adanya selisih persentase rata-rata skor yang lebih baik dibandingkan dengan model *Paired Storytelling* yaitu pada aspek *listening activities* terdapat selisih 10,10%, aspek *visual activities* selisih 7,71%, aspek *oral activities* 7,91%, aspek *writing activities* 6,27%, aspek *mental activities* 17,65%, dan aspek *emotional activities* 5,45%.

Sedangkan dari hasil uji satu pihak hasil belajar untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ untuk kelas eksperimen ($13,944 > 1,645$), sedangkan kelas kontrol ($10,130 > 1,645$) dengan nilai signifikansi untuk kedua kelas sama yaitu ($0,000 < 0,05$), maka H_a diterima dan nilai t kompetensi membaca pemahaman siswa kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol ($13,944 > 10,130$) yang berarti bahwa model *Role Playing* lebih efektif terhadap hasil belajar daripada model *Paired Storytelling*. Dari hasil analisis tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model *Role Playing* lebih efektif untuk meningkatkan aktivitas dan kompetensi membaca pemahaman menyimpulkan isi cerita anak dibanding dengan model *Paired Storytelling*.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Furqon. 2013. The Effect of Think-Pair-Share Model and Motivation on Student's Reading Comprehension Achievement. *Journal of English Literacy Education*. (2).
<http://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jenglish/article/view/2212R>
- Arends, Richard. 2012. *Learning to Teach, Ninth Edition*, Mc Graw Hill Companies, Inc, New York.
- Carss, Wendy Diane. 2007. The Effects of Using Think-Pair-Share uring Guided Reading Lessons. *Journal University of Waikato*.
<https://www.researchgate.net/publication/33052890>
- Durukan, Erhan. 2010. Effects of Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Technique on Reading-Writing Skills. *Educational Research and Reviews* 6(1) pp. 102-109.
<http://www.academicjournals.org/ERR>
- Gocer, Ali. 2010. A Comparative Research on the Effectivity of Cooperative Learning Method and Jigsaw Technique on Teaching Literary Genres. *Educational Research and Reviews* 5(8) pp. 439 - 445.
<http://www.academicjournals.org/ERR2>
- Haryadi. 2006. *Retorika Membaca: Model, Metode, dan Teknik*. Semarang: Rumah Indonesia Semarang.
- Hidayati, Nurul Ani. 2015. Implementasi *Think Pair Share* Teknik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa kelas XI IPA 4 MAN Klaten Tahun Ajaran 2014/2015. *Tesis: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Huda, Miftahul. 2011. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce, B & Marsha Weil, Emili Calhoun. 2009. *Models of Teaching (Model-Model Pengajaran)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Khan, Ali Shafqat. 2008. And Experimental Study to Evaluate The Effectiveness of Cooperative Learning Versus Traditional Learning Method. *International Journal. Thesis: International Islamic University Islamabad, Pakistan*
- Lie, Anita. 2007. *Cooperative Learning: Mempraktikan Cooperative-Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Yogyakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Meltzer, David. 2002. The Relationship Between Mathematic Preparation And Conceptual

- Learning Gain In Physics: A Possible Hidden Variabel In Diagnostic Pretest Score. *American Journal Physics*, 70 (2), 1259-1267.
- Mohammadi, Azam & Davarbina Mehran. 2015. The Effect of Cooperative Learning Techniques on Reading Comprehension Ability of Iranian EFL Learners. *International J. Soc. Sci. and Education*. 5 Issue 3, 2015 ISSN: 2223-4934 E.
- National Reading Panel. 2000. *Report of National Reading Panel Teaching Children to Read: An Evidence-Base Assessment of the Scientific Research Literature on Reading and Its Implications for Reading Instruction*. Rockville, MD: National Institute of Child Health and Human Development.
- Rahim, Farida. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar* (Edisi 2 Cet. 2). Jakarta: Bumi Aksara.
- Slavin, Robert E. 2010. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Sukirno. 2009. *Sistem Membaca Pemahaman yang Efektif*, Purworejo: UMP Press.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Widhiarso, Wahyu. 2011. *Mengaplikasikan Uji-t untuk Membandingkan Gain Score antar Kelompok dalam Eksperimen*. Yogyakarta: FP UGM
- Zuchdi, Darmiyati. 2001. *Strategi Meningkatkan Kemampuan Membaca*. Yogyakarta: UNY Press.