

PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL KOOPERATIF TIPE *ONE STAY TWO STRAY* MATERI VERTEBRATA UNTUK KELAS X SMA

Shella Wardya Relandina

Pendidikan Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya
Jalan Ketintang Gedung C3 Lt. 2 Surabaya 60231
e-mail: shellawardya@yahoo.co.id

Nur Kuswanti dan Tjipto Haryono

Pendidikan Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Surabaya
Jalan Ketintang Gedung C3 Lt. 2 Surabaya 60231

Abstrak

Telah dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* pada materi vertebrata. Penelitian bertujuan menghasilkan perangkat pembelajaran yang layak serta mendeskripsikan kelayakan perangkat pembelajaran secara teoretis dan empiris. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D namun hanya sampai pada tahap *develop*. Penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran yang layak secara teoretis dan empiris dengan hasil telaah RPP mendapatkan skor 3,71 dan LKS 3,8; keterlaksanaan RPP 3,87; aktivitas siswa sesuai dengan tahap-tahap pembelajaran model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* dan tidak ada kegiatan yang tidak relevan; kompetensi spiritual sebesar 3,6 dan kompetensi sosial sebesar 3,5; ketuntasan kompetensi pengetahuan 100%; dan seluruh siswa merespons positif terhadap pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *One Stay Two Stray*. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* pada materi vertebrata layak secara teoretis dan empiris.

Kata kunci: Perangkat pembelajaran, model kooperatif tipe *One Stay Two Stray*, materi vertebrata

Abstract

The development of one stay two stray learning package on vertebrate topic has been conducted. This study aims to produce learning package using cooperative learning model with One Stay Two Stray type which is feasible and describe the theoretical and empirical feasibilities of the package. This research was done using the 4-D model. However, it was done for the first three stages. The results show that the lesson plan gets 3,71 of score, and the Student Worksheet gets 3,83. Lesson plan implementation get the score of 3,87. In addition, student's activities were different for every meeting, and there was no irrelevant activity. Score of spiritual competence was 3,6 and social competence was 3,5. The mastery of knowledge competence was 100%. All of the students gave positive responses to the lesson that used One Stay Two Stray type of cooperative learning model. Based on all of the results, it can be concluded that the learning package is feasible theoretically and empirically.

Keywords: Learning package, cooperative learning model with One Stay Two Stray, vertebrates

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan prinsip bahwa siswa berada pada posisi sentral dan aktif dalam belajar, sehingga pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran aktif (*active learning*) dan pendekatan ilmiah (*scientific approach*). Tujuan dari Kurikulum 2013 adalah agar semua lulusan memiliki kompetensi yang mencakup tiga dimensi, yaitu sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*) (Kemendikbud, 2013). Salah satu solusi dari

permasalahan tersebut yaitu pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *One Stay Two Stray*.

Model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* merupakan modifikasi dari model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TSTS). Modifikasi yang terdapat pada model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* adalah jumlah anggota yang *stay* dan *stray*, yaitu satu siswa *stay* dan dua siswa *stray*. Model kooperatif tipe TSTS merupakan pembelajaran dengan cara berdiskusi secara berkelompok dan memberikan kesempatan kepada kelompok

membagikan hasil dan informasi kepada kelompok lain. Setelah selesai mengerjakan tugas yang diberikan maka setiap kelompok menentukan dua anggota yang akan *stay* (tinggal) dan dua anggota yang akan *stray* (berpencar) ke kelompok lain (Suprijono, 2013). Model kooperatif tipe TSTS dapat meningkatkan aktivitas siswa, membantu siswa dalam berkomunikasi, mengingat kembali pengetahuan yang didapat, dan membuat siswa merasa senang (Surjosuseno, 2011 dan Hamiddin, 2010)

Berdasarkan hasil pengisian angket prapenelitian yang diberikan kepada 32 siswa dan wawancara dengan guru Biologi di suatu SMA, diperoleh data bahwa 84,9% siswa mengatakan pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*) belum diimplementasikan secara maksimal. Selain itu, 87,5% siswa mengatakan bahwa materi vertebrata sulit dimengerti karena memiliki istilah yang menggunakan bahasa ilmiah yang sulit dan cakupan materi yang luas. Selain itu, dalam menyampaikan materi vertebrata guru masih menggunakan metode ceramah. Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang termotivasi dan 81,25% siswa tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Di sisi lain, berdasarkan hasil angket 68,75 % siswa senang melakukan belajar kelompok atau bertanya kepada teman yang mereka anggap pandai.

Dalam menghadapi permasalahan tersebut, maka diperlukan perangkat pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* yang dapat menciptakan pembelajaran berpusat pada siswa karena menekankan keaktifan peserta didik dalam beraktivitas dan berinteraksi sesuai dengan Kurikulum 2013.

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* yang layak serta mendeskripsikan kelayakan perangkat pembelajaran secara teoretis dan empiris.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan 4-D namun hanya terbatas pada tahap *Develop*. Sasaran dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran yang berupa RPP dan LKS yang diujicoba secara terbatas pada 15 siswa kelas X-1 SMA Negeri 3 Pamekasan. Instrumen yang digunakan adalah lembar telaah perangkat pembelajaran, lembar pengamatan keterlaksanaan pembelajaran, lembar pengamatan aktivitas siswa, lembar tes hasil belajar, dan lembar angket respons siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode telaah, observasi, tes dan angket.

Perangkat pembelajaran dikatakan layak secara teoretis jika skor rata-rata dari hasil telaah ialah $\geq 2,51$

dengan kategori layak atau sangat layak. Perangkat pembelajaran dikatakan layak secara empiris jika skor rata-rata dari hasil pengamatan keterlaksanaan pembelajaran ialah $\geq 2,51$ dengan kategori layak atau sangat layak; aktivitas yang dilakukan siswa berbeda-beda sesuai dengan tahapan pembelajaran *One Stay Two Stray* dan tidak ada kegiatan yang tidak relevan; hasil belajar siswa aspek pengetahuan secara individu dan klasikal dikatakan tuntas ketika pencapaian nilai individu di atas 80, sedangkan secara klasikal dikatakan tuntas apabila mencapai $\geq 75\%$; untuk hasil belajar aspek spiritual dan sosial jika mendapatkan skor $\geq 2,51$ dengan kategori layak atau sangat layak; indikator pembelajaran dikatakan tuntas apabila $\geq 75\%$ siswa dapat menjawab soal dengan benar; dan respons positif siswa mencapai persentase $\geq 75\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* yang layak berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian, yaitu hasil telaah perangkat pembelajaran (Tabel 1), keterlaksanaan RPP (Tabel 2), aktivitas siswa (Tabel 3), hasil belajar (Tabel 4), dan respons siswa. Data hasil telaah perangkat pembelajaran disajikan dalam Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Data Hasil Telaah Perangkat Pembelajaran

| No | Aspek | Skor | Kategori |
|-----------------------|----------------------------------|-------------|---------------------|
| RPP | | | |
| 1 | Identitas RPP | 4 | Sangat Layak |
| 2 | Kompetensi Inti | 4 | Sangat Layak |
| 3 | Kompetensi Dasar | 4 | Sangat Layak |
| 4 | Indikator | 3,3 | Sangat Layak |
| 5 | Tujuan pembelajaran | 3,6 | Sangat Layak |
| 6 | Materi pelajaran | 3,6 | Sangat Layak |
| 7 | Model/metode pembelajaran | 3,3 | Sangat layak |
| 8 | Alokasi waktu | 4 | Sangat layak |
| 9 | Sumber/media pembelajaran | 4 | Sangat layak |
| 10 | Langkah-langkah pembelajaran | 3,6 | Sangat layak |
| 11 | Metode <i>One Stay Two Stray</i> | 3,6 | Sangat layak |
| 12 | Penilaian | 3,3 | Sangat layak |
| 13 | Daftar pustaka | 4 | Sangat Layak |
| Skor rata-rata | | 3,71 | Sangat Layak |
| LKS | | | |
| 1 | Topik | 4 | Sangat Layak |
| 2 | Tujuan pembelajaran | 4 | Sangat Layak |
| 3 | Isi LKS | 4 | Sangat Layak |
| 4 | Bahasa | 3,3 | Sangat Layak |
| Skor rata-rata | | 3,83 | Sangat Layak |

Data hasil keterlaksanaan RPP disajikan dalam Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Data Hasil Keterlaksanaan RPP

| Aspek yang diamati | Keterlaksanaan | | Kategori |
|--|----------------|-------------|--------------------|
| | Ya | Skor | |
| Pertemuan I | | | |
| Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa | √ | 4 | Sangat baik |
| Penyajian informasi | √ | 4 | Sangat baik |
| Mengorganisasi siswa ke dalam kelompok | √ | 3 | Baik |
| Pemberian tugas dan diskusi kelompok | √ | 4 | Sangat baik |
| Pertemuan II | | | |
| Stay dan Stray | √ | 4 | Sangat baik |
| Kembali ke kelompok asal | √ | 4 | Sangat baik |
| Diskusi kelas | √ | 4 | Sangat baik |
| Klarifikasi konsep dan penguatan | √ | 4 | Sangat baik |
| Skor rata-rata | | 3,87 | Sangat baik |

Data aktivitas siswa pada pertemuan I disajikan dalam Tabel 3a berikut:

Tabel 3a. Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Menggunakan Model Kooperatif Tipe One Stay Two Stray Pada Pertemuan I

| No | Aspek | Persentase |
|----|--|------------|
| 1 | Bekerja dalam kelompok | 38,8% |
| 2 | Memperhatikan penjelasan guru | 43,7% |
| 3 | Mengamati video | 24,0% |
| 4 | Bertanya berdasarkan hasil pengamatan | 5,55% |
| 5 | Mendata hasil identifikasi pada tabel di LKS | 16,6% |
| 6 | Menuliskan jawaban pertanyaan pada LKS | 14,4% |
| 7 | Mengemukakan pendapat | 1,85% |
| 8 | Melakukan diskusi kelompok | 11,1% |
| 9 | Memperhatikan penjelasan dari teman | 0,37% |
| 10 | Melaksanakan petunjuk guru | 5,55% |

Data aktivitas siswa pada pertemuan II disajikan dalam Tabel 3b berikut:

Tabel 3b. Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran Menggunakan Model Kooperatif Tipe One Stay Two Stray Pada Pertemuan II

| No | Aspek | Persentase |
|----|---|------------|
| 1 | Bekerja dalam kelompok | 16,6% |
| 2 | Memperhatikan penjelasan guru | 18,5% |
| 3 | Bertanya berdasarkan hasil pengamatan | 27,7% |
| 4 | Melakukan pertukaran informasi ke kelompok lain | 27,7% |
| 5 | Mengemukakan pendapat | 23,7% |
| 6 | Melakukan diskusi kelompok | 11,1% |

| | | |
|---|--------------------------------|-------|
| 7 | Memperhatikan penjelasan teman | 26,3% |
| 8 | Melaksanakan petunjuk guru | 22,2% |

Data hasil belajar berdasarkan ketuntasan indikator disajikan dalam Tabel 4a berikut:

Tabel 4a Data Ketuntasan Indikator Pembelajaran

| Indikator pembelajaran | Rata-rata (%) | Ketuntasan |
|---|---------------|--------------|
| 1. Mengidentifikasi ciri-ciri khusus dari setiap kelas utama hewan vertebrata dalam Kingdom Animalia | 97,5 | Tuntas |
| | | Tuntas |
| | | Tuntas |
| 2. Menentukan kelas-kelas utama berdasarkan ciri-ciri khusus setiap superkelas hewan vertebrata dalam Kingdom Animalia | 100 | Tuntas |
| | | Tuntas |
| 3. Menyebutkan peran anggota hewan Subfilum Vertebrata dalam ekosistem, ekonomi masyarakat, dan pengembangan ilmu pengetahuan di masa datang. | 70,5 | Tidak Tuntas |
| | | Tidak Tuntas |

Data hasil belajar berdasarkan aspek spiritual dan sosial disajikan dalam Tabel 4b berikut:

Tabel 4b. Data Hasil Belajar Kompetensi Spiritual dan Sosial

| Kompetensi yang diamati | Skor dan Kategori | | | |
|-------------------------|-------------------|------------|-----|-------------|
| | Pertemuan | | | |
| | I | Kategori | II | Kategori |
| Kompetensi Spiritual | 1,4 | Tidak baik | 3,6 | Sangat baik |
| Kompetensi sosial | | | | |
| a. Bekerja sama | 2,5 | Cukup | 3,8 | Sangat baik |
| b. Proaktif | 1,6 | Tidak baik | 3,5 | Sangat baik |
| c. Berkomunikasi | 1,0 | Tidak baik | 3,5 | Sangat baik |

Penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan merupakan suatu proses mengembangkan dan menelaah produk pendidikan, salah satunya melalui perangkat pembelajaran (Depdiknas, 2008). Perangkat pembelajaran terdiri atas silabus, RPP dan LKS. Dalam penelitian ini perangkat pembelajaran yang dikembangkan hanya RPP dan LKS yang mengacu pada Kurikulum 2013. Hal ini karena silabus Kurikulum 2013 telah disediakan oleh Kemdikbud sehingga guru tidak diberi beban untuk menyusun silabus.

Berdasarkan hasil telaah pada Tabel 1, RPP yang dikembangkan mendapatkan kategori sangat layak untuk diujicobakan dengan skor rata-rata 3,71. Skor tersebut didapat karena telah sesuai dengan ketentuan dari BSNP mengenai format penulisan RPP. Berdasarkan Tabel 1 secara keseluruhan LKS mendapatkan skor rata-rata 3,83 dengan kategori sangat layak untuk diujicobakan. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) diberikan sebagai sumber pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menggunakan model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* dan pendekatan *scientific method* (mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan) serta melatih keterampilan, sikap spiritual dan sosial.

Keterlaksanaan RPP merupakan terlaksana tidaknya tahap-tahap pembelajaran menggunakan RPP dengan model kooperatif tipe *One Stay Two Stray*. Berdasarkan Tabel 2, semua tahap pembelajaran yang tercantum dalam RPP model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* terlaksana. Keterlaksanaan tiap tahap didukung oleh hasil telaah RPP aspek langkah-langkah pembelajaran dan metode *One Stay Two Stray* mendapatkan skor 3,6 dengan kategori sangat layak (Tabel 1). Amri (2013) berpendapat bahwa tahapan pada model pembelajaran yang digunakan bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dapat membuat siswa mencapai kompetensi dasar.

Aktivitas siswa diamati pada kegiatan uji coba perangkat pembelajaran model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* selama dua kali pertemuan terdiri atas 12 aspek. Berdasarkan Tabel 3, persentase dari setiap aspek tiap pertemuan berbeda-beda. Hal ini disebabkan karena model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* memiliki tahapan yang berbeda-beda, sehingga tidak semua aktivitas muncul dalam setiap pertemuan. Menurut Suwarna, dkk. (2006), penggunaan pola interaksi yang beragam antara guru-siswa, siswa-siswa dan siswa-media membuat pembelajaran tidak membosankan dan siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Suprijono (2013) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keberagaman, dan pengembangan keterampilan. Hal ini sesuai dengan ketetapan dari Kemendikbud (2013) bahwa pada Kurikulum 2013 terdapat penilaian terhadap masing-masing kompetensi inti yang terdiri atas: spiritual, sosial, pengetahuan dan keterampilan.

Hasil belajar siswa pada kompetensi pengetahuan siswa tuntas 100% (individual) dengan skor rata-rata seluruh siswa 93 (klasikal). Hal ini menunjukkan bahwa salah satu tujuan dari pembelajaran model kooperatif tercapai yaitu meningkatkan prestasi akademik melalui aktivitas kelompok (Depdiknas, 2008). Suprijono (2013)

menambahkan bahwa pembelajaran model kooperatif dapat mendorong siswa untuk mampu membangun pengetahuannya secara bersama-sama melalui pengamatan, eksplorasi dan diskusi kelompok. Siswa diminta untuk menafsirkan bersama-sama apa yang mereka temukan atau yang mereka bahas. Dengan cara demikian, materi pelajaran dapat dibangun dari diri siswa sendiri bukan dari guru karena berdasarkan hasil penelitian pengalaman belajar 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan (Ibrahim, 2010).

Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa indikator pembelajaran pertama tuntas dengan pencapaian sebesar 97,5% (Tabel 4a). Indikator pembelajaran kedua juga tuntas dengan pencapaian sebesar 100%. Hal ini berarti siswa dapat memahami konsep hewan vertebrata yang disampaikan dengan model kooperatif tipe *One Stay Two Stray*. Indikator pembelajaran ketiga belum tuntas dengan pencapaian sebesar 70,5%. Persentase yang tidak mencapai $\geq 80\%$ terjadi karena sebagian besar siswa tidak menjawab soal tersebut. Hal ini disebabkan siswa merasa waktu untuk menjawab soal sangat terbatas. Soal indikator ketiga mengharuskan siswa membaca artikel singkat sebelum menjawab soal. Selain itu, siswa belum terbiasa dengan menjawab pertanyaan melalui artikel.

Dalam kurikulum 2013 terdapat kompetensi lain selain pengetahuan, yaitu spiritual, sosial, dan keterampilan. Kompetensi tersebut saling terkait dan masing-masing kompetensi inti memiliki beberapa aspek yang harus dilatihkan. Kompetensi yang berkenaan dengan sikap keagamaan dan sosial dilatihkan secara tidak langsung, yaitu pada saat siswa belajar tentang pengetahuan dan keterampilan (Kemendikbud, 2013).

Berdasarkan repons siswa, didapatkan bahwa 100% siswa merespons positif terhadap pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *One Stay Two Stray*. Respons positif yang diberikan siswa terhadap pembelajaran model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* tidak terlepas dari tahap-tahap sebelumnya, yaitu berdasarkan hasil telaah perangkat pembelajaran model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* yang dinyatakan sangat layak dengan skor 3,83; keterlaksanaan RPP perangkat pembelajaran model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* yang dinyatakan sangat baik dengan skor 3,7, dan hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan 100% dengan skor rata-rata secara klasikal sebesar 93.

Tahapan pembelajaran pada model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* sesuai dengan beberapa gaya belajar siswa, sehingga menarik bagi siswa. Menurut Munthe (2009) gaya belajar merupakan karakteristik dan pilihan individu mengenai cara memperoleh informasi, mengorganisasikannya, meresponsnya, dan memikirkan informasi tersebut. Munthe (2009) menambahkan siswa dengan tipe *visual* lebih senang membaca dan mengamati

sesuatu karena cenderung menggunakan indera penglihatan (mata) sebagai alat untuk menyerap informasi. Dalam tahapan pembelajaran model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* guru memberikan tugas kepada siswa yaitu mengamati video dan membaca artikel untuk menjawab beberapa pertanyaan pada LKS. Aktivitas mengamati video, bertanya, melakukan diskusi kelompok, dan mengemukakan pendapat sesuai karakteristik siswa tipe belajar *auditori*. Hal ini disebabkan karena siswa dengan tipe *auditori* mengandalkan alat indera pendengaran (telinga) untuk mendengar dan mengingat informasi yang didapat (Silberman, 2007). Lain halnya dengan tipe *kinestetik* yang akan tampak gelisah apabila tidak bergerak dan mengerjakan sesuatu hal. Dalam pembelajaran model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* terdapat aktivitas *stay* dan *stray* untuk melakukan pertukaran informasi ke kelompok lain yang mengharuskan siswa untuk berpindah tempat menuju kelompok yang dimaksud.

Semua aktivitas yang terdapat pada pembelajaran model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* dapat membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* siswa dilatih untuk bertanya, mengamati, mengeksplorasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan. Hal ini sesuai dengan tujuan Kurikulum 2013 yaitu mendorong siswa mampu lebih baik dalam menggunakan pendekatan *scientific method* yaitu bertanya, mengamati, eksplorasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pelajaran (Kemedikbud, 2013).

Model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* dapat membantu siswa untuk lebih mensyukuri ciptaan Tuhan Yang Maha Pencipta karena terdapat aktivitas memberikan pendapat tentang hubungan keagungan Tuhan terhadap peran makhluk ciptaan-Nya di lingkungan sekitar. Siswa dapat menggali informasi tersebut melalui pengamatan video dan membaca artikel peran hewan vertebrata yang telah disediakan oleh guru.

PENUTUP

Simpulan

Perangkat pembelajaran dengan model kooperatif tipe *One Stay Two Stray* layak secara teoretis dan empiris berdasarkan hasil telaah RPP dengan skor 3,71 dan LKS 3,8; keterlaksanaan RPP 3,87; aktivitas siswa pada setiap tahap yang berbeda-beda di setiap pertemuan dan tidak ada kegiatan yang tidak relevan; skor kompetensi spiritual sebesar 3,6; skor kompetensi sosial sebesar 3,5; ketuntasan kompetensi pengetahuan 100%; dan seluruh

siswa merespons positif terhadap pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *One Stay Two Stray*.

Saran

Penelitian ini hanya diujicobakan secara terbatas, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut secara klasikal untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan. Sebaiknya telaah RPP dan telaah soal untuk Kompetensi Inti 3 (pengetahuan) menggunakan instrumen yang berbeda, sehingga hasilnya lebih spesifik, terutama soalnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. Pengembangan dan Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Materi Workshop Pengembangan dan Peningkatan Kualitas Pembelajaran di LPTK (PPKP)*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Hamiddin. 2010. Improving Students' Comprehension Of Poems Using Two Stay Two Stay Strategy. *Journal of Social Sciences*. Vol 10: 316-318.
- Ibrahim, Muslimin., dkk. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Surabaya: Unesa University Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013. *Petunjuk Teknis Persiapan Implementasi Kurikulum Tahun 2013 pada Minggu Pertama Di Sekolah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munthe, Bermawy. 2009. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani
- Silberman, Mel. 2007. *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif* Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surjosuseno, Tjahjaning Tingastuti. 2011. The Effects of "One Stays the Rest Stray" and "Lockstep" Techniques on the Enhancement of Students' Reading Achievements. *Conaplin Journal. Indonesian Journal Of Applied Linguistics*, Vol 1 No 1: 123-150.
- Suwarna, dkk. 2006. *Pengajaran Mikro "Pendekatan Praktis Menyiapkan Pendidik Profesional*. Yogyakarta: Tiara Wacana.