

PENGEMBANGAN BUKU SOAL BERBASIS HOTS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS III MI

Annida Aprila¹, Titin Sunaryati²

^{1,2}Universitas Pelita Bangsa

Email: aprilanida37@gmail.com¹, titinsunaryati@pelitabangsa.ac.id²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memberikan penjelasan terkait proses pengembangan buku soal HOTS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III, untuk mengetahui respon ketertarikan peserta didik dan pendidik terhadap pengembangan buku soal HOTS, dan mengetahui tingkat efektifitas buku soal berbasis HOTS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) atau penelitian pengembangan dengan menerapkan model pengembangan Addie berdasarkan 5 langkah prosedur penelitian dan pengembangan. Hasil dari penilaian validator ahli materi memperoleh presentase 95 % dengan kriteria “Sangat Valid”, validator ahli media memperoleh presentase 95,8% dengan kriteria “Sangat Valid”, dan validator ahli bahasa memperoleh presentase 93,75% dengan kriteria “Sangat Valid”. Hasil penilaian respon pendidik memperoleh presentase 94% dengan kriteria “Sangat Baik” dan respon peserta didik memperoleh rata-rata presentase 95% dengan kriteria “Sangat Baik”. Tingkat efektivitas buku cerita bergambar memperoleh nilai rata-rata pretest 49 dan rata-rata posttest 69 dengan analisis nilai N-Gain menghasilkan skor 0,39 yang menunjukkan “terjadi peningkatan sedang” pada hasil belajar siswa kelas III. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa buku soal berbasis HOTS yang dikembangkan telah valid dan efektif untuk digunakan sebagai bahan peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Buku Soal Berbasis HOTS, Meningkatkan Hasil Belajar, Penelitian Pengembangan.

Abstract: This study aims to provide an explanation related to the process of developing HOTS question books to improve the learning outcomes of grade III students, to determine the response of student and educator interest to the development of HOTS question books, and to determine the level of effectiveness of HOTS-based question books to improve student learning outcomes. This type of research is Research and Development (R&D) or development research by applying the Addie development model based on 5 steps of research and development procedures. The results of the material expert validator assessment obtained a percentage of 95% with the "Very Valid" criterion, the media expert validator obtained a percentage of 95.8% with the "Very Valid" criterion, and the linguist validator obtained a percentage of 93.75% with the "Very Valid" criterion. The results of the educator response assessment obtained a percentage of 94% with the criteria of "Very Good" and the response of students obtained an average percentage of 95% with the criteria of "Very Good". The effectiveness level of picture storybooks obtained a pretest average score of 49 and a posttest average of 69 with N-Gain value analysis resulting in a score of 0.39 which indicates "moderate improvement" in the

learning outcomes of grade III students. Based on the data obtained, it can be concluded that the HOTS-based question book developed has been valid and effective to be used as material for improving student learning outcomes.

Keywords: *HOTS-Based Question Book, Improving Learning Outcomes, Research Development.*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang aktif adalah pendidikan yang pusatnya ada pada siswa atau pendidikan bagi siswa. Dasar pendidikannya ialah apa yang menjadi minat dan kebutuhan para peserta didik. Karena itu, pendidik berkualitas sangat dibutuhkan sehingga dalam proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Melalui Permendikbud No. 13, pemerintah mengeluarkan peraturan untuk mendampingi implementasi Kurikulum 2013 Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan, yang mewajibkan penggunaan, mekanisme, dan praktik penilaian yang digunakan oleh setiap pendidik diatur dengan pedoman yang dibuat oleh Direktorat Jenderal terkait bekerjasama dengan Badan Penelitian dan

Berdasarkan Taksonomi Bloom tersebut, maka kemampuan peserta didik dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu tingkat tinggi dan tingkat rendah. Pengetahuan, pemahaman dan aplikasi mencakup kemampuan tingkat rendah. Sedangkan kemampuan tingkat tinggi meliputi analisis, sintesis, evaluasi, dan kreativitas. Dilihat dari cara berpikir, kemampuan tingkat tinggi dibagi menjadi dua, yaitu berpikir kritis dan berpikir kreatif. Berpikir kreatif merupakan kemampuan dalam melakukan generalisasi dengan menggabungkan, mengubah atau mengulang kembali keberadaan ide-ide tersebut. Beberapa ahli juga membagi berbagai jenis pemikiran ke dalam tingkatan yang berbeda, seperti pemikiran tingkat tinggi (HOTS) dan pemikiran tingkat rendah (LOTS). Tingkat penalaran yang lebih tinggi (*Higher Order Thinking Skill*) meliputi pemikiran kritis, pemikiran kreatif, dan pemikiran pengetahuan dasar. Ukuran pada suatu tes dapat dilihat dari kemampuan dalam memberikan gambaran secara jelas tingkat keberhasilan program atau tujuan dalam pembelajaran. Agar tujuan mudah untuk dievaluasi, maka harus bersifat operasional dan harus diklasifikasikan dalam bentuk yang lebih rinci lagi.

Penilaian yang dilakukan oleh guru juga biasanya hanya mengukur kemampuan berpikir tingkat rendah (*Lower Order Thinking Skill*) misalnya menghafal rumus matematika untuk menyelesaikan soal-soal matematika tanpa memahami konsepnya. Sehingga kemampuan berpikir peserta didik tidak dapat berkembang. Kemampuan berpikir peserta didik di Indonesia secara ilmiah dianggap masih rendah dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahayu,

bahwa salah satu faktor penyebabnya antara lain karena peserta didik di Indonesia kurang terlatih dalam menyelesaikan soal-soal yang mengukur HOTS (Higher Order Thinking Skill), dan masalah yang biasa dihadapi guru adalah kemampuan dalam mengembangkan instrumen asesmen HOTS masih kurang dan belum tersedianya instrumen asesmen yang didesain khusus untuk melatih HOTS, sehingga perlunya dikembangkan instrumen asesmen HOTS.

Mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi tentunya diperlukan instrumen berupa tes tertulis, selain digunakan untuk mengetahui kemampuan peserta didik juga dapat digunakan sebagai sarana untuk melatih kemampuan peserta didik untuk berpikir pada tingkat yang lebih tinggi. Soal-soal yang digunakan untuk latihan dapat berisi pertanyaan yang tujuannya menguji peserta didik dalam hal pemecahan masalah, berpikir kritis dan berpikir kreatif. Pemberian tes berupa soal berbasis HOTS pada mata pelajaran PPKn dapat menghasilkan siswa yang mampu berpikir luas, mengaitkan apa yang dipelajarinya dengan materi PPKn agar mampu menyelaraskan seperti siswa yang mampu mengatasi suatu masalah dalam berpikir kritis dan kreatif berdasarkan pengetahuan awal. Pengetahuan dan penalaran ini dapat memengaruhi sikap dan keterampilan siswa menjadi warga negara yang memiliki rasa cinta tanah air. Efek positif yang signifikan akan dihasilkan dari dimasukkannya soal-soal HOTS dalam pembelajaran PPKn, bahkan dapat mengubah arah kebaikan di masa depan.

Berdasarkan hasil Observasi awal menunjukkan bahwa nilai tes prestasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan masih di bawah rata-rata. Padahal buku penunjang pembelajaran Kurikulum 2013 sudah memuat beberapa soal yang mengukur kemampuan tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill*), namun salah satu faktor penyebabnya adalah minimnya alat tes yang diberikan guru kepada siswanya hanya dengan tes. Pengetahuan, pemahaman, yang termasuk dalam kategori menguji kemampuan berpikir tingkat rendah (*Low Order Thinking Skill*), dan hanya dengan menerapkannya. Tidak ada tes yang dibuat khusus untuk melatih kemampuan HOTS siswa, dan guru hampir tidak pernah membuat instrumen tes berbasis HOTS. Akibatnya, siswa kurang siap untuk menjawab pertanyaan yang menilai kemampuan berpikir tingkat tinggi.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti, peneliti menggunakan desain rancangan dan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*) R&D. Metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan sebuah metode penelitian atau langkah-langkah ilmiah dalam mengembangkan ataupun membuat suatu produk tertentu

dan mencoba keefektifannya melalui proses analisis kebutuhan, desain produk, uji coba, revisi, dan penyebaran produk agar dapat mengetahui keefektifan produk. Adapun dalam penelitian pengembangan pada bidang pendidikan adalah bentuk suatu rancangan atau desain pembelajaran berupa media pembelajaran (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Teori ADDIE ini muncul pada tahun 1967 yang dikembangkan oleh Robert A. Reiser dan Michael Molenda. Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan pembelajaran yang berbasis pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien (Hakim, 2022). Lokasi penelitian di laksanakan Penelitian ini dilakukan di kelas III MI Hidayatul Athfal Cibucil Sukamanah, Jonggol. Subjek penelitian pada pengembangan ini meliputi tiga validator yang terdiri dari validator uji ahli materi, validator uji ahli bahasa, dan validator uji ahli media. Produk ini akan dikembangkan lalu diimplementasikan pada peserta didik kelas Penelitian ini dilakukan di kelas III MI Hidayatul Athfal. Angket kebutuhan dalam pengembangan produk ini diberikan kepada guru kelas dan peserta didik kelas III yang berjumlah 30 orang, kemudian akan dianalisis menggunakan studi pengembangan yang terdiri dari tiga cara. Hasil analisis ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk buku cerita bergambar (Patmawati, 2018).

Angket validasi yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. angket validasi yang sudah diberikan kemudian dianalisis menggunakan skala likert 1-5 dengan menggunakan pernyataan positif. Persentase rata – rata validasi ahli hitung menggunakan rumus sebagai berikut (Akbar, 2013 : 83).

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$
$$V\text{-pg} = TSe/TSh \times 100\%$$

Keterangan:

V	= Validitas
V-ah.media	= Validasi ahli media
V-ah.materi	= Validasi ahli materi
V-pg	= Validasi pengguna (guru)
V-au	= Validasi audience (siswa)

Hasil dari perhitungan ditemukan tingkat kelayakan produk media pembelajaran yang

digunakan. Kualifikasi yang memenuhi ketentuan sebagai berikut :

Tabel 1 Kategori Kevalidan Produk

Tingkat Pencapaian	Kriteria
85,01 - 100,00	Sangat valid,atau dapat digunakan tanpa perbaikan
70,01 - 85,00	Cukup valid, atau dapat digunakan, namun perlu perbaikan kecil.
50,01 - 70,00	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu perbaikan besar.
01,00 - 50,00	Layak Tidak valid, atau tidak boleh digunakan

(Akbar, 2013:83)

Produk pengembangan buku soal berbasis HOTS pada mata Pelajaran PPkn yang sedang dikembangkan akan dinilai positif oleh validator apabila

Selanjutnya untuk mengukur keefektifan dari buku soal berbasis HOTS pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan rumus N-Gain, adapun rumusnya sebagai berikut:

$$N-Gain = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Test *N-Gain* dilakukan dengan menghitung selisih antara skor *pretest* (test yang dilakukan sebelum menggunakan bahan ajar buku cerita bergambar) dan skor *posttest* (test yang dilakukan setelah menggunakan bahan ajar buku cerita bergambar). Adapun kategori untuk memperoleh skor *N-Gain* dapat ditentukan nilai *N-Gain* sebagai persentase. Adapun pembagian kategori perolehan nilai *N-Gain* (Muniroh, 2021)dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 3. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain

Persentase	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Buku soal berbasis HOTS dikatakan efektif apabila memenuhi kriteria tarsiran dari N-Gain dengan persentase sedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk buku soal berbasis HOTS yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas III materi tema 5 (cuaca) dan 6 (energi dan perubahannya. Buku soal ini dikembangkan dengan inovasi gambar pada sampul yang menarik dan pemilihan warna yang cerah serta menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa kelas III meskipun berisi soal-soal berbasis HOTS. Dengan harapan siswa akan lebih tertarik ketika melihat bukunya dan mengisi soal-soal tes dari materi yang sudah dipelajari.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang tahapannya meliputi Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation), sebagai berikut:

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahwa hasil pembelajaran siswa dalam soal latihan atau tes berbasis HOTS masih kurang maksimal, dikarenakan terbatasnya media pembelajaran dan instrumen untuk ketika melakukan tes yang hanya menggunakan LKPD/LKS saja. Tahap desain ini meliputi penyesuaian media terhadap minat dan cakupan KI serta KD pada materi, agar buku soal ini dapat memberikan daya tarik siswa dalam mengisi soal-soal berbasis HOTS. agar pemilihan media tepat sasaran, maka perlu diperhatikan berbagai faktor yang menjadi dasar pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran, seperti, desain jelas rapi, dan menarik, serta sesuai dengan sasaran, luwes, praktis, dan tahan lama.

Adapun desain tampilan dari buku soal berbasis HOTS pada Mata Pelajaran PPKn sebagai berikut:



Gambar 1. Tampilan Buku Soal Berbasis HOTS

Langkah selanjutnya setelah buku soal berbasis HOTS ini dibuat maka dilakukannya validasi kepada para ahli untuk mengetahui kelayakan dari bahan ajar tersebut. Untuk melakukan penilaian terhadap buku cerita bergambar menggunakan angket penilaian kepada validator, guru, dan peserta didik. Adapun data yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut : 1) Analisis Data Kevalidan Bahan Buku Soal Berbasis HOTS Pada materi PPKn 2) Analisis respon peserta didik dan guru 3) Hasil pretest dan posttest dalam pembelajaran.

Media bahan ajar dikembangkan kemudian divalidasi oleh validator. Validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Setelah dilakukan penilaian oleh setiap validator, kemudian dilakukan analisis pada lembar hasil validasi oleh tiga ahli tersebut.

Tabel 2. Persentase Validator

No	Validator	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Ahli Media	100	95,8%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	100	95%	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	100	93,75%	Sangat Layak

Berdasarkan data diatas dapat diketahui pada ahli media mendapatkan skor presentasi 95,8% , ahli materi mendapatkan skor presentase 95 % dan ahli Bahasa mendapatkan skor presentase 93,75%, sehingga memperoleh persentase para ahli ada dengan kategori sangat layak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa buku soal berbasis HOTS dinyatakan valid.

Setelah selesai melakukan analisis kevalidan produk maka dilanjutkan pada tahap analisis respon peserta didik dan guru dengan menggunakan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Adapun hasil dari analisis tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Data Persentase Respon**Guru dan Peserta Didik**

No	Validator	Skor Rata-rata	Persentase	Kriteria
1	Respon Guru	36	94%	Sangat Efektif
2	Uji Coba Terbatas	32	95%	Sangat Efektif

Berdasarkan rumusan masalah analisis data dari respon peserta didik dan guru pada tabel respon guru memiliki persentase 94%, uji coba kelompok terbatas memiliki persentase 95% . Pada kedua uji coba tersebut mendapatkan kategori sangat Efektif dan dapat dinyatakan produk

praktis. Maka buku Soal berbasis HOTS pada mata Pelajaran PPkn dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar pada pembelajaran pendidikan pancasila.

Setelah selesai mengetahui keefektifan dari produk, maka selanjutnya adalah menentukan hasil keefektifan dari buku soal berbasis HOTS tersebut dengan menggunakan rumus N-Gain adapun hasil dari keefektifan dihitung dari pretest dan posttest yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Data Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Inisial Siswa	Pretest	Posttest
1.	AFA	55	70
2.	AI	55	80
3.	AZA	60	80
4.	AN	65	75
5.	AJK	65	65
6.	ATZ	25	40
7.	DA	45	65
8.	DNU	60	70
9.	FNS	50	80
10.	EAR	55	80
11.	HM	40	60
12.	HAJ	40	65
13.	IT	55	80
14.	IN	50	75
15.	KES	30	55
16.	MAU	50	60
17.	MSP	40	60
18.	RA	45	75
19.	RH	55	80
20.	RO	60	80
21.	RR	25	50
22.	SWM	50	70
23.	SZE	50	70
24.	SVP	55	70
Jumlah skor		1180	1655
Rata-rata		49	69

Adapun perhitungannya sebagai berikut:

$$<g> = (\text{Skor Post test} - \text{Skor pre test}) / (100 - \text{Skor Pretest})$$

$$<g> = (69-49)/(100-49)$$

$$<g> = 20/51$$

$$<g> = 0,39$$

Hasil pengolahan data nilai rata – rata *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas III MI Hidayatul Athfal dalam uji keefektifan sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal melalui perhitungan N-Gain menghasilkan skor 0,39. Berdasarkan kriteria N-Gain hasil 0,39 menunjukkan kriteria “terjadi peningkatan sedang” pada sebelum dan sesudah menggunakan buku soal berbasis HOTS.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian buku soal HOTS 1) Proses pengembangan pada penelitian ini menghasilkan produk berupa buku soal berbasis HOTS yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Proses pengembangan buku soal berbasis HOTS ini mengikuti 5 langkah model pengembangan ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Buku soal yang dihasilkan memperoleh presentase 95,8% dari penilaian yang dicapai oleh ahli media sehingga mendapatkan kriteria “Sangat valid”. Pada validator ahli materi memperoleh presentase 95% sehingga mendapatkan kriteria “Sangat valid”. Pada validator ahli bahasa memperoleh presentase 93,75% sehingga mendapatkan kriteria “Sangat valid”. Rata-rata presentase yang dihasilkan sebesar 94,85% dengan kriteria yang didapat “sangat valid”. Hal ini menunjukkan bahwa buku soal berbasis HOTS sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan membantu dalam menunjang instrumen tes dalam pembelajaran. Hasil respon pendidik mendapatkan presentase 94% dengan kriteria “Sangat baik”. Serta hasil uji coba terbatas respon siswa terhadap ketertarikan media memperoleh nilai rata-rata 95% dengan kriteria “sangat baik”. Hasil penilaian pada uji coba lapangan oleh siswa menghasilkan nilai *pretest* 49 dan nilai rata-rata *post test* 69. Analisis nilai N-Gain menghasilkan skor 0.39 yang menunjukkan bahwa “terjadi peningkatan sedang” terhadap meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI pada mata pelajaran PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. 2013. Ilukmannstrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
Barrat, Carroline, (2014). Higher Order Thinking And Assessment. International Seminar on

- current issues in Primary Education: Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, 2009. *Teori Belajar & Pembelajaran*, Jogjakarta : ArRuzz Media.
- Conklin, W. (2012). *Higher Order Thinking Skill to develop 21st century learners*. Huntington Beach, CA: Shell Education Publishing, Inc dalam jurnal *Strategi Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS) dalam Kurikulum 2013*
- Conny R. Semiawan. 1999. *Perkembangan dan Belajar Peserta Didik*. Depdikbud.
- Depdiknas .2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*. Development) *Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Batu: Literasi Nusantara.
- Djamarah Syaiful Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Gagne dan Briggs. 1979. *Pengertian Pembelajaran*.
- Gunawan, G., Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 12(1), 14-22.
- Haig, Y. (2014). *Higher Order Thinking and Assessment*. International Seminar on current issues in Primary Education: Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Halimah, S., Nuryadi, M.,H. & Rusnaini. (2017). Penguatan Nilai-nilai Multikultural dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. *Educitizen*, 2(01), 130-142.
- Iskandar Wiryokusumo dalam Afrilianasari, 2014. *Teori Pengembangan*, Surabaya
- Krathwol, D.R (2002). *A Revision of Bloom's taxonomy: An oerview. Theory into Partice*. Vol 41 (4), 212-218
- Kuswana, W. S. (2012). *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Kusumawati, Sri Wahyuni. "Penerapan Model Pembelajaran Savi Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah di Sekolah Dasar" 01 (2013): 10.
- Lukman S. Saputra, Aa Nurdiman, dan Salikun "Buku Guru PPKn" (2016, hlm 6)
- Mardianto, *Psikologi Pendidikan*, (Medan: Perdana Publishing, 2012), h. 39-40
- Muhammad Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), h. 5.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h. 132. 11
- Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 38.
- Nana Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Rosdakarya..

Literasi Nusantara Abadi.

- Pourhosein Gilakjani, A., & Sabouri, N. B. (2016). How Can Students Improve Their Reading Comprehension Skill? *Journal of Studies in Education*, 6(2), 229.
<https://doi.org/10.5296/jse.v6i2.9201>
- Lang, H.R. & Evans, D. N. (2006). *Models, Strategis, and Methods: For Effective Teaching*. New York: Pearson Education, Inc.
- Suharsimi, A. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Bandung: Grafindo