

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EXAMPLE NON
EXAMPLE* TERHADAP PEMAHAMAN ISI DONGENG**
(Penelitian pada Siswa Kelas II SD N Soroyudan Kabupaten Magelang)

SKRIPSI



Oleh:

Dita Maharani Nurmala
15.0305.0111

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EXAMPLE NON
EXAMPLE* TERHADAP PEMAHAMAN ISI DONGENG**
(Penelitian pada Siswa Kelas II SD N Soroyudan Kabupaten Magelang)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:
Dita Maharani Nurmala
15.0305.0111

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EXAMPLE NON EXAMPLE* TERHADAP PEMAHAMAN ISI DONGENG (Penelitian pada Siswa Kelas II SD N Soroyudan Kabupaten Magelang)

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:
Dita Maharani Nurmala
15.0305.0111

Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons.
NIK.19580912 198503 1 006

Magelang, 29 Juni 2019
Dosen Pembimbing II



Ela Minchah L.A, M.Psi.Psi.
NIK.138706116

PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EXAMPLE NON EXAMPLE* TERHADAP PEMAHAMAN ISI DONGENG (Penelitian pada Siswa Kelas II SD N Soroyudan Kabupaten Magelang)

Oleh:
Dita Maharani Nurmala
15.0305.0111

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:
Hari : Jum'at
Tanggal : 19 Juli 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons. (Ketua/Anggota)
2. Ela Minchah L.A, M.Psi.Psi. (Sekretaris/Anggota)
3. Drs. Arie Supriyatno, M.Si. (Anggota)
4. Galih Istiningsih, M.Pd. (Anggota)

Mengesahkan,
Dekan FKIP



Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons.
NIK.19580912 198503 1 006

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Dita Maharani Nurmala
NPM : 15.0305.0111
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran *Example Non Example* Terhadap Pemahaman Isi Dongeng Penelitian pada Siswa Kelas II SD N Soroyudan, Kabupaten Magelang

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 29 Juni 2019
Yang membuat pernyataan,



Dita Maharani Nurmala
15.0305.0111

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama pasti kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al – Insyirah: 5)

PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur kehadiran Allah SWT, skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orangtuaku, terimakasih atas semangat, motivasi dan do'a yang telah diberikan.
2. Almamater tercinta Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *EXAMPLE NON EXAMPLE*
TERHADAP PEMAHAMAN ISI DONGENG**
(Penelitian pada Siswa Kelas II SD N Soroyudan Kabupaten Magelang)

Dita Maharani Nurmala

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Example Non Example* terhadap pemahaman isi dongeng pada siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri Soroyudan, Kabupaten Magelang.

Penelitian ini adalah jenis penelitian *Quasi Experimental Design* dengan model *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel yang diambil sebanyak 46 siswa yang terdiri dari 23 siswa kelompok eksperimen dan 23 kelompok kontrol. Metode pengumpulan data ini menggunakan tes. Validitas instrumen tes menggunakan uji validitas sedangkan reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan bantuan program SPSS for Windows versi 24.00. Uji prasyarat analisis terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Analisis data menggunakan teknik statistik yaitu uji *One Way Anova* dengan bantuan program SPSS for Windows versi 24.00.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Example Non Example* berpengaruh positif terhadap pemahaman isi dongeng. Hal ini dibuktikan dari uji *One Way Anova* dengan nilai signifikansi 0,05 diperoleh nilai $F_{hitung} 14,710 > F_{tabel} (3;88)$. Hasil dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Example Non Example* berpengaruh positif terhadap pemahaman isi dongeng pada siswa.

Kata Kunci: *Example Non Example*, Pemahaman siswa, Isi dongeng siswa

**THE INFLUENCE OF LEARNING MODEL EXAMPLE NON EXAMPLE
TO UNDERSTANDING THE CONTENTS OF FABLED**
(Research on Grade II Students of Soroyudan Primary School, Magelang District)

Dita Maharani Nurmala

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of Example Non Example learning models on understanding the content of stories in 2nd grade students of Soroyudan State Elementary School, Magelang Regency.

This research was a type of Quasi Experimental Design research with the Nonequivalent Control Group Design model. The samples taken were 46 students consisting of 23 experimental group students and 23 control groups. The data collection method used was test. The test instrument was tested by using validity test while the reliability uses the Cronbach Alpha formula with the help of the SPSS program for Windows version 24.00. The analysis of the prerequisite test consisted of normality test and homogeneity test. The data was analyzed by using statistic technique, which was One Way Anova assisted by SPSS for Windows 24.00 version.

The results of the study showed that the Example Non Example learning model had a positive effect on the understanding of the content of fairy tales. This is evidenced by the One Way Anova test with a significance value of 0.05 obtained by the value of $F_{count} 14.710 > F_{table} (3; 88)$. The results of the study can be concluded that the use of the Example Non Example learning model had a positive effect on students understanding of the content of fairy tale.

Keywords: Example non example, Student understanding, Stories content

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah segala puji kehadirat Allah SWT, Tuhan Semesta Alam yang menciptakan jagad raya dan segala isinya yang telah memberikan segala rahmat, taufik dan hidayah, serta inayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Terselesaikannya karya ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko. Muh. Widodo, MT., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang, yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut Ilmu di Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang dan selaku dosen pembimbing 1, yang telah memberikan kesempatan dan memberikan arahan dalam penyusunan skripsi.
3. Dr. Riana Mashar, M.Si.,P.Si selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Ari Suryawan, M.Pd, selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melanjutkan jenjang perkuliahan.
5. Ela Minchah L.A, M.Psi.Psi. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan dan membimbing penyusunan skripsi.

6. Umi Muhtatimah, S.Pd.SD selaku kepala sekolah dan Aprilia Indra Prasastri, S.Pd. selaku guru kelas II SD N Soroyudan Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang yang telah memberikan ijin kepada penulis sebagai tempat penelitian dan semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Semoga segala bantuan, dukungan, dan pengorbanan yang diberikan kepada penulis menjadi amal yang dapat diterima dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak.

Magelang, 29 Juni 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Pemahaman Isi Dongeng.....	7
1. Pengertian Pemahaman.....	7
2. Hakikat Dongeng.....	8
B. Model Pembelajaran <i>Example Non Example</i>	21
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	21
2. Pengertian Model Pembelajaran <i>Example non Example</i>	22
C. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Example non Example</i> terhadap Pemahaman Isi Dongeng.....	33

D. Penelitian Relevan.....	34
E. Kerangka Pemikiran.....	35
F. Hipotesis Penelitian.....	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Rancangan Penelitian	38
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	39
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	39
D. Subjek Penelitian.....	40
E. Setting Penelitian.....	41
F. Metode Pengumpulan Data	41
G. Instrumen Penelitian.....	42
H. Validitas dan Reliabilitas	45
I. Prosedur Penelitian.....	50
J. Metode Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil Penelitian	55
1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	55
2. Deskripsi Data Penelitian	57
3. Perbandingan Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Post-test</i>)	58
4. Uji Prasyarat Analisis	61
5. Uji Hipotesis	63
B. Pembahasan.....	64
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	69
A. Simpulan.....	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Desain Nonequivalent Control Group Design	38
Tabel 2 Kisi-kisi Tes Pemahaman Isi Dongeng	44
Tabel 3 Hasil Uji Validitas Instrumen Item Soal Tes	46
Tabel 4 Analisis Tingkat Kesukaran	48
Tabel 5 Daya Pembeda Soal	49
Tabel 6 Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	57
Tabel 7 Hasil Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	58
Tabel 8 Distribusi Frekuensi Hasil Skor Pretest	59
Tabel 9 Distribusi Frekuensi Hasil Skor Post-test	60
Tabel 10 Hasil Uji Normalitas Pemahaman Isi Dongeng Siswa.....	62
Tabel 11 Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Post-test Kelas Eksperimen dan Kontrol	63
Tabel 12 Hasil Uji Hipotesis One Way Anova	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Kerangka Pemikiran.....	37
Gambar 2 Hasil Pengukuran Awal (Pretest).....	59
Gambar 3 Hasil Pengukuran Akhir (Post-test).....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Validasi.....	75
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian	76
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	77
Lampiran 4 Daftar Nama Subjek Penelitian	78
Lampiran 5 Lembar Validasi Dosen	79
Lampiran 6 Lembar Validasi Guru	107
Lampiran 7 Silabus	121
Lampiran 8 RPP dan Perangkat Pembelajaran.....	123
Lampiran 9 Soal Pretest Post-test	170
Lampiran 10 Modul Pembelajaran.....	174
Lampiran 11 Daftar Nilai Kondisi Awal dan Akhir.....	186
Lampiran 12 Hasil Uji Validitas	187
Lampiran 13 Hasil Uji Reliabilitas	188
Lampiran 14 Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas.....	189
Lampiran 15 Hasil Uji Hipotesis.....	190
Lampiran 16 Media Pembelajaran	191
Lampiran 17 Dokumentasi.....	194

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia dalam kehidupan sehari-hari selalu melakukan berbagai aktifitas. Aktifitas tersebut di dalamnya terdapat komunikasi dan dalam berkomunikasi keterampilan berbahasa menjadi salah satu hal yang penting. Dialog dalam lingkungan keluarga, antar anak dan orangtua, antar orangtua menuntut keterampilan berbahasa. Manusia merupakan makhluk sosial, mereka selalu hidup berkelompok dan didukung oleh alat komunikasi vital yang mereka miliki bersama atau kegiatan ini membutuhkan alat, sarana, atau media yaitu bahasa, yaitu bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk berinteraksi satu sama lain berupa lambang bunyi ujaran yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang memudahkan kita untuk berkomunikasi, maka tidak terlepas dari yang namanya keterampilan berbahasa.

Bahasa merupakan alat utama untuk berkomunikasi dalam kehidupan manusia, baik secara individual maupun kolektif sosial. Secara individual, bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan isi gagasan batin orang lain. Secara kolektif sosial, bahasa merupakan alat berinteraksi dengan sesamanya. Terwujudnya interaksi sosial pada peserta didik harus didasari dengan penguasaan keterampilan berbahasa.

Keterampilan berbahasa merupakan aspek-aspek yang membantu seseorang untuk bisa berbahasa dengan baik. Keterampilan berbahasa sendiri terdiri dari 4 komponen yaitu keterampilan menyimak, menulis, membaca,

berbicara. Mengingat pentingnya bahasa dalam kehidupan sehari-hari maka di Indonesia ini terdapat pembelajaran Bahasa Indonesia di seluruh sekolah khususnya di Sekolah Dasar (SD). Agar siswa dapat berbahasa dengan baik dan benar, maka penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari perlu dilestarikan. Salah satu keterampilan yang dipelajari siswa adalah mendengarkan dongeng. Setelah mendengarkan siswa dapat memahami kembali isi dongeng yang didengar dan menyebutkan beberapa unsur dari dongeng.

Peneliti menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* yang diharapkan memudahkan guru dalam menyusun strategi pembelajaran sebagai upaya untuk memecahkan masalah. Model pembelajaran *Example Non Example* adalah strategi pembelajaran yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Taktik ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan 2 hal yang terdiri dari *examples* dan *non examples* dari suatu definisi konsep yang ada dan meminta siswa untuk mengklasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada. *Examples* memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan *non examples* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas.

Examples non examples merupakan model pembelajaran dengan mempersiapkan gambar, diagram, atau tabel sesuai materi bahan ajar dan kompetensi, sajian gambar ditempel atau memakai LCD/ OHP, dengan petunjuk guru siswa mencermati sajian, diskusi kelompok tentang sajian gambar tadi, presentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan, evaluasi, dan refleksi atau *Examples Non Examples* adalah model pembelajaran yang menggunakan contoh. Contoh-contoh dapat diperoleh dari kasus atau gambar yang relevan dengan Kompetensi Dasar (KD). Model pembelajaran *Examples non Examples* ini menggunakan gambar sebagai media pembelajaran.

Hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti dengan Guru SD N Soroyudan, peneliti menemukan beberapa fakta yang kurang sesuai. Rendahnya pemahaman siswa disebabkan oleh kegiatan yang kurang menarik, dengan contoh guru hanya menggunakan metode ceramah, hal ini membuat siswa tidak aktif karena hanya mendengarkan saja apa yang disampaikan oleh guru tersebut. Siswa kurang fokus atau tidak memperhatikan saat guru sedang menjelaskan atau membacakan tentang dongeng. Masih ada beberapa siswa yang tidak paham dengan apa yang dijelaskan jika disampaikan secara klasikal, karena karakter siswa yang berbeda-beda. Kemudian yang menjadi fokus yaitu siswa belum bisa menceritakan kembali dari dongeng yang didengarnya jika tidak dipancing terlebih dahulu dan belum bisa menyebutkan beberapa unsur dari dongeng tersebut. Hal ini dapat disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang rancangannya kurang menarik.

Menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* diharapkan siswa SD N Soroyudan dapat memahami kembali isi dongeng yang sudah didengarnya dan menyebutkan beberapa unsur dari dongeng. Karena beberapa anak kelas II dengan karakteristik yang berbeda, mereka masih lama dalam menuliskan kembali apa yang ia pikirkan/ mereka belum mampu menceritakan kembali dengan bahasa mereka sendiri ke dalam buku tulis mereka, sehingga yang pasif akan merasa termotivasi dengan siswa lainnya ketika diskusi kelompok diberikan oleh guru.

Permasalahan rendahnya pemahaman siswa kelas II tentang dongeng di SD N Soroyudan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia harus segera diatasi agar siswa tidak merasa kesulitan. Menyadari akan pentingnya model dalam sebuah pembelajaran, maka diharapkan model pembelajaran *Example Non Example* ini memungkinkan dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa dalam materi dongeng. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Example Non Example* Terhadap Pemahaman Isi Dongeng Pada Siswa Kelas II di SD N Soroyudan Kabupaten Magelang”.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Siswa belum bisa menceritakan kembali dari dongeng dan menyebutkan beberapa unsur dari dongeng.
2. Siswa kurang fokus atau tidak memperhatikan saat guru sedang menjelaskan atau membacakan tentang dongeng.

3. Ada beberapa siswa yang harus secara individu dipandu oleh guru, karena jika klasikal siswa tidak paham apa yang disampaikan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada di SD N Soroyudan, maka penulis membatasi pada masalah pemahaman dongeng yang masih rendah yaitu belum bisa menceritakan kembali dari dongeng yang didengarnya dan belum bisa menyebutkan beberapa unsur dari dongeng, hal ini merupakan persoalan yang harus diselesaikan dan dicarikan solusinya.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Example Non Example* terhadap pemahaman siswa tentang isi dongeng?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu menguji adanya pengaruh model pembelajaran *Example Non Example* terhadap pemahaman siswa tentang isi dongeng pada siswa kelas II SD N Soroyudan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai bagaimana model pembelajaran *Example Non Example* tersebut dapat mempengaruhi pemahaman isi dongeng pada siswa kelas II.

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan diskusi di bidang pendidikan tentang pengaruh model pembelajaran *Example non Example* terhadap pemahaman siswa tentang isi dongeng.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, mampu memperbaiki proses pembelajaran yang terjadi di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Example non Example* terhadap pemahaman siswa tentang dongeng dan mengetahui kelebihan, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan yang relevan bagi guru.
- b. Bagi sekolah, dijadikan bahan masukan dan inovasi kepada sekolah sehingga tujuan sekolah ataupun visi misi dari sekolah tersebut terpenuhi serta meningkatkan kinerja sekolah khususnya masalah kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi peneliti, memperoleh pengalaman langsung dalam penerapan model pembelajaran *Example non Example*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pemahaman Isi Dongeng

1. Pengertian Pemahaman

Pemahaman berasal dari kata dasar “paham”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia paham mempunyai arti pengertian, pendapat, pikiran, aliran, haluan, pandangan, mengerti benar (akan). Sedangkan pemahaman berarti proses, cara, perbuatan memahami atau memahamkan. Dalam memahami isi dongeng diperlukan suatu proses mengenali kata, serta terampil memahami arti kata. Dalam berkomunikasi diperlukan pemahaman tentang kata-kata yang biasa digunakan. Untuk memahami dongeng diperlukan pemahaman tentang kata-kata yang digunakan dalam dongeng. Pemahaman sebagai suatu kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan, atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya.

“Pemahaman adalah perasaan setelah menerjemahkannya ke dalam suatu makna; atau dia adalah proses akal yang menjadi sarana kita untuk mengetahui dunia realitas melalui sentuhan dengan pancaindera.” (Az-Za'Balawi, 2007: 87). Jadi, dalam memahami dongeng diperlukan pancaindera dan perasaan yang kemudian diterjemahkan ke dalam suatu makna. Kata-kata yang didengar siswa dalam dongeng diterjemahkan siswa ke dalam makna yang mereka ketahui. Untuk memahaminya maka diperlukan suatu sentuhan pancaindera. Sentuhan tersebut dapat berupa media yang dapat menggambarkan cerita yang didengar siswa.

Pemahaman juga bisa diartikan dengan kemampuan untuk menginterpretasikan sesuatu atau mengulang informasi dengan bahasanya sendiri. Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menerjemahkan, membedakan, mengungkapkan kata-kata-katanya sendiri, menyimpulkan sesuatu berdasarkan konsep-konsep ataupun materi-materi pelajaran yang telah dimilikinya.

Pemahaman adalah bagaimana seseorang mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan. Dengan pemahaman siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep. Pembelajaran yang dilaksanakan lebih mengaktifkan siswa untuk terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Interaksi antara guru dan siswa lebih akrab sehingga guru lebih mengenal anak didiknya lebih baik. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah cara atau proses untuk mengerti benar hubungan antara fakta-fakta atau konsep sederhana.

2. Hakikat Dongeng

a. Pengertian Dongeng

Dongeng merupakan sebuah karangan sastra yang bergenre fantasi. Dongeng ini merupakan cerita khayal yang disampaikan secara lisan dari mulut ke mulut sehingga beredar di lingkungan masyarakat (Djuanda, 2006: 67). Dongeng adalah cerita tentang hal-hal yang aneh dan tak masuk akal, berbagai keajaiban, dan kesaktian, biasanya

mengisahkan dewa, raja dan putri (Shadily, 2010: 854). Dongeng sebagai bagian dari sastra lisan sudah sejak lama diakui manfaatnya dan digunakan sebagai media pendidikan. Sejak zaman dahulu dongeng sudah dikenal dan dijadikan sebagai media dalam menanamkan nilai-nilai sosial maupun kemanusiaan. Melalui dongeng diharapkan anak-anak dapat menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan mereka. Sampai sekarang dongeng juga masih dijadikan sebagai media, bahkan dalam kurikulum dongeng dijadikan materi pokok untuk kelas rendah.

Menurut Nurgiyantoro (2015: 198) dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal tidak masuk akal. Dongeng sebagai salah satu genre cerita anak tampaknya dapat dikategorikan sebagai salah satu genre cerita fantasi dan dilihat dari sefi panjang cerita biasanya relatif pendek. Dongeng sering diidentikkan dengan suatu cerita bohong, bualan, khayalan, atau cerita yang mengada-ada dan tidak ada manfaatnya. Bahkan, dongeng juga dianggap sebagai cerita yang tidak masuk akal. Walaupun tidak masuk akal, namun tidak berarti dongeng tersebut tidak bermanfaat. Dalam perkembangannya, dongeng senantiasa mengaktifkan tidak hanya aspek-aspek intelektual, tetapi juga aspek kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni, fantasi, dan imajinasi. Dongeng juga menawarkan kesempatan menginterpretasi dengan mengenali kehidupan di luar pengalaman langsung mereka.

Dongeng meliputi berbagai bentuk kisah, dongeng pada dasarnya kisah turun temurun dari nenek moyang dan secara merata dikenal oleh masyarakat. Dongeng mencerminkan perasaan serta pikiran yang menjadi milik bersama masyarakat yang sahaja. Dongeng juga termasuk dalam cerita rakyat lisan. Cerita rakyat lisan terdiri atas mite, legenda, dan dongeng. Mite adalah cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi, dianggap suci oleh yang punya cerita dan ditokohkan oleh dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwanya terjadi di dunia lain dan terjadi pada masa lampau. Sedangkan legenda adalah cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Legenda ditokohkan oleh manusia, walaupun kadang-kadang mempunyai sifat luar biasa dan sering kali dibantu oleh makhluk-makhluk ajaib. Tempat terjadinya adalah di dunia seperti yang kita kenal sekarang, dan terjadinya belum terlalu lampau. Selanjutnya dongeng adalah cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang punya cerita dan dongeng tidak terikat oleh waktu maupun tempat.

Dongeng yang diceritakan oleh guru biasanya untuk menghibur atau menjadi hiburan bagi siswa kelas rendah khususnya kelas II yang membacanya. Walaupun banyak juga dongeng yang melukiskan kebenaran, berisi ajaran moral, bahkan sindiran. “Dongeng berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik) dan juga menghibur. Jadi dongeng tidak hanya berisi hiburan tetapi juga pesan moral. Pesan moral merupakan salah satu unsur dongeng atau biasa disebut dengan

amanat. Dalam memahami isi dongeng maka siswa perlu mengetahui unsur-unsur dongeng. Sebuah dongeng harus mengandung ide atau gagasan yang menarik. Ide-ide menarik sebuah dongeng dapat dikaitkan dengan unsur-unsur dongeng, yaitu tema, alur, latar, tokoh dalam dongeng dan penokohan. Berdasarkan uraian tentang dongeng, isi dongeng dan pemahaman di atas, maka peneliti menyimpulkan tentang pengertian pemahaman isi dongeng. Dongeng adalah rangkaian peristiwa tidak nyata dan berisi 15 pesan moral bagi pendengarnya. Isi dongeng berupa unsur-unsur dongeng yang meliputi tema, alur, latar, tokoh dalam dongeng, penokohan dan pesan moral. Pemahaman adalah kemampuan untuk mengulang pengetahuan yang telah diterima dengan bahasa sendiri.

Disimpulkan bahwa pemahaman isi dongeng adalah kemampuan untuk mengulang akan unsur-unsur dongeng meliputi tema, latar, tokoh dalam dongeng, penokohan dan pesan moral, yang ceritanya merupakan rangkaian peristiwa yang tidak nyata. Pemahaman isi dongeng siswa dapat diukur dengan kemampuan siswa dalam menyebutkan kembali unsur-unsur dongeng yang didengar.

b. Ciri-ciri Dongeng

Dongeng mempunyai ciri-ciri antara lain:

- 1) Isi cerita mengenai alam khayal dan fantasi.
- 2) Dipengaruhi kesusastraan Arab dan Hindu.

- 3) Tidak dikenal nama pengarangnya dan tidak terikat waktu dan tempat.
- 4) Latar belakang cerita tidak jelas dan isi cerita berdasarkan fantasi serta tokohnya.
- 5) Disampaikan secara lisan (dari mulut ke mulut) sebagai pengantar tidur, hiburan, atau sindiran secara turun temurun.
- 6) Mengandung nilai moral dan pendidikan.
- 7) Alur cerita sederhana dan karakter tidak diuraikan secara rinci.
- 8) Jika berbentuk tulisan, biasanya dongeng ditulis dengan gaya penceritaan secara lisan
- 9) Pendahuluan dan pengenalan cerita singkat serta langsung membahas topik atau inti cerita.

c. Jenis-jenis Dongeng

Dongeng terbagi menjadi beberapa jenis antara lain legenda, mite, fabel, sage, pelipur lara, dan cerita rakyat. Pertama yaitu legenda, legenda merupakan dongeng yang menceritakan asal usul suatu daerah atau tempat. Sebenarnya masih terjadi perdebatan mengenai legenda adalah dongeng, ada yang berpendapat bahwa legenda berbeda dengan dongeng karena memiliki kisah yang nyata (bukan berdasar imajinasi) sedangkan ada yang berpendapat bahwa legenda adalah dongeng karena adakalanya muncul tokoh-tokoh yang tidak nyata.

Kedua mite, mite adalah jenis dongeng yang menceritakan kisah mengenai hal gaib. Hal gaib yang dimaksudkan disini antara lain seperti

kisah para dewi, peri, dan Tuhan atau kepercayaan (keagamaan). Yang ketiga fabel, fabel adalah jenis dongeng yang menceritakan kisah binatang yang bisa berbicara dan bertingkah layaknya manusia. Salah satu dongeng fabel yang melegenda adalah si kancil.

Selanjutnya yaitu Pelipur lara, pelipur lara sendiri bertujuan untuk menghibur (terdapat unsur komedi didalamnya), bedanya cerita pelipur lara lebih sering dibawakan oleh dalang menggunakan media wayang. Dongeng ini biasanya berkisah tentang petualangan dan peperangan ksatria yang berakhir bahagia (kemenangan bagi pembela kebenaran dan kehancuran pada tokoh yang jahat). Kemudian cerita rakyat juga merupakan kisah yang ditokohi oleh manusia dan biasanya adalah menceritakan suka duka seseorang, dan impian seseorang. Selanjutnya yang terakhir adalah sage, sage adalah jenis dongeng yang menceritakan kisah tentang kepahlawanan, keperkasaan, atau kesaktian. Misalnya saja seperti kisah jaman kerajaan di Indonesia.

Jenis-jenis dongeng menurut Priyono (2011: 9) adalah:

1) Legenda

Legenda adalah dongeng yang menceritakan asal mula terjadinya suatu tempat, gunung, dsb. Contoh dari legenda adalah dongeng Tangkiban Perahu, Terjadinya Rawapening, Asal Mula Kota Banyuwangi.

2) Mite

Mite adalah dongeng yang bercerita tentang dunia dewa-dewa dan berkaitan dengan kepercayaan masyarakat. Misalnya adalah dongeng Dewi Sri dan Nyi Roro Kidul.

3) Fabel

Dongeng ini merupakan cerita tentang kehidupan binatang yang digambarkan dan bisa bicara seperti manusia, bersifat sindiran, atau kiasan. Cerita-cerita fabel sangat luwes digunakan untuk menyindir perilaku manusia tanpa membuat manusia tersinggung. Contohnya adalah Dongeng Kancil, serta Tupai dan ikan Gabus.

4) Pelipur Lara

Dongeng pelipur lara biasanya disajikan sebagai pengisi waktu istirahat, dibawakan secara romantis, penuh humor, dan sangat menarik. Contohnya adalah di Jawa Timur terkenal dengan Tukang Kentrung, di Sumatera Barat terkenal dengan Juru Pantun.

5) Cerita Rakyat

Umumnya dongeng yang terkait dengan cerita rakyat diciptakan dengan suatu misi pendidikan yang penting bagi dunia anak-anak. Yang termasuk dalam kelompok dongeng ini adalah kisah Malinkundang, Bawang Merah Bawang Putih, dan Timun Emas.

6) Sage

Sage adalah jenis dongeng yang berhubungan dengan sejarah dari tokoh tertentu. Isinya menceritakan tentang keberanian,

kepahlawanan, kebaikan, kesaktian, atau keajaiban dari seseorang atau kaum tertentu. Biasanya sage dipercaya dengan kuat benar terjadi oleh beberapa kalangan atau anggota masyarakat. Contoh dongeng sage yaitu Sangkuriang. Jenis-jenis dongeng berdasarkan pengertian di atas adalah dongeng yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat, dunia binatang, cerita untuk pelipur lara, berkaitan dengan kepercayaan nenek moyang dan cerita rakyat.

d. Unsur-unsur Isi Dongeng

Isi dongeng mencakup antara lain jalan cerita, sifat-sifat tokoh, pokok persoalan, dan pesan yang ada dalam cerita. Cerita fiksi seperti dongeng mempunyai beberapa unsur sebagai berikut:

1) Tema

Tema merupakan gagasan pokok yang mendasari terbentuknya sebuah dongeng. Terdapat dua jenis tema yang ada dalam sebuah dongeng antara lain:

- a) Tema yang tersurat, tema yang dapat ditemukan langsung dalam sebuah cerita, sifatnya jelas, mudah dikenali, dan merupakan pusat dari cerita tersebut.
- b) Tema yang tersirat, sering juga disebut dengan tema yang tidak langsung. Mendapatkan suatu tema, seorang pembaca biasanya harus membaca sebagian besar dari cerita sampai dengan penyelesaiannya, kemudian baru dapat menyimpulkan tema cerita tersebut.

2) Tokoh dan Penokohan (Watak/ Karakter Tokoh)

Tokoh merupakan pelaku dalam sebuah cerita. Pelaku mengalami berbagai macam peristiwa, konflik, dan menjadi bagian utama dalam cerita. Dalam sebuah dongeng, biasanya ada satu tokoh utama protagonis (baik), satu tokoh utama antagonis (jahat) dan beberapa tokoh pembantu (figuran). Tokoh utama merupakan tokoh yang menjadi pusat perhatian dalam cerita tersebut, sedangkan tokoh pembantu (figuran) adalah tokoh yang mendampingi tokoh utama dan terlibat dalam sebagian peristiwa bersama dengan tokoh utama.

Penokohan sendiri merupakan watak, sifat, kondisi fisik dan karakter yang dimiliki oleh tokoh dalam sebuah cerita. Masing-masing tokoh memiliki penokohan yang berbeda-beda, biasanya tokoh utama protagonis (baik) memiliki penokohan yang sangat berbeda dengan tokoh utama antagonis (jahat). Karena perbedaan inilah akan muncul sebuah masalah dalam cerita.

3) Alur

Alur merupakan jalan cerita dalam sebuah karya sastra. Alur disusun oleh rentetan peristiwa yang dialami pelaku mulai dari pengenalan, kemudian terjadinya konflik, munculnya puncak permasalahan, hingga penyelesaian dalam sebuah cerita. Hubungan antara berbagai kejadian dalam cerita inilah yang disebut dengan alur cerita. Alur berhubungan erat dengan waktu dalam cerita tersebut. Secara umum terdapat 3 jenis alur cerita, antara lain:

- a) Alur maju, merupakan alur yang teratur dan sesuai dengan perjalanan waktu. Berawal dari masa lampau menuju masa sekarang/ masa kini.
- b) Alur mundur, merupakan alur mundur merupakan aur cerita yang dimulai dari masa kini, kemudian menceritakan kejadian yang telah terjadi pada masa lampau.
- c) Alur campuran, merupakan alur campuran yang menggabungkan antara cerita pada masa kini dan masa lampau.

4) Setting

Latar atau *setting* merupakan ruang, waktu, suasana, dan alat pada peristiwa yang terjadi dalam sebuah karya sastra. Latar tempat yaitu menunjukkan dimana tempat terjadinya peristiwa yang ada dalam cerita. Latar waktu menunjukkan kapan berlangsungnya peristiwa yang dikisahkan dalam cerita. Latar suasana menunjukkan bagaimana suasana saat peristiwa dalam cerita itu terjadi.

5) Sudut pandang atau *point of view*

Sudut pandang digunakan pengarang dalam menciptakan cerita agar memiliki kesatuan. Sudut pandang merupakan tinjauan yang digunakan pengarang dalam menuturkan cerita. Sudut pandang dibedakan menjadi dua, yaitu sudut pandang orang pertama dan sudut pandang orang ketiga. Sudut pandang orang pertama, pengarang menempatkan diri sebagai tokoh sentral yang bercerita tentang dirinya atau pengalaman pribadinya. Sedangkan sudut

pandang orang ketiga, pengarang hanya bertindak sebagai pencerita dan tidak ikut dalam cerita.

6) Gaya

Gaya dalam penggunaan bahasa yang digunakan dalam cerita berkaitan erat dengan aspek-aspek cerita, yaitu tujuan dan unsur-unsur cerita. Tujuan bercerita berkaitan dengan amanat yang ingin disampaikan. Sedangkan gaya bercerita berkaitan dengan unsur-unsur cerita seperti tema, latar, tokoh, dan sudut pandang. Gaya bercerita juga berkait dengan sasaran cerita. Gaya perlu disesuaikan dengan aspek-aspek yang ada dalam cerita, sehingga cerita benar-benar menyatu.

7) Amanat

Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan seorang penulis atau pengarang cerita kepada pembaca. Selain mengandung unsur-unsur di atas, dongeng juga berisi tentang pesan moral dan tema tertentu. Dongeng biasanya mengangkat tema adat kebudayaan, kepercayaan suatu daerah, keluhuran budi seseorang, tugas yang diemban seseorang dan lain sebagainya. Tema ini disampaikan melalui tokoh. Tokoh-tokoh yang diangkat pun memilih kekhususan. Misalnya dewa-dewa, para raja dan bagian kerajaan dan binatang-binatang. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa isi dongeng berupa unsur-unsur dongeng yang meliputi tema, alur, atar, tokoh dalam dongeng, penokohan dan pesan moral.

e. Manfaat Dongeng bagi Siswa SD

Manfaat diberikannya pembelajaran tentang dongeng bagi siswa SD adalah untuk merangsang imajinasi anak sehingga dapat mengembangkan kreatifitas dari imajinasi yang ia pikirkan. Hal ini sesuai dengan manfaat dongeng yang dipaparkan Priyono (2011: 9) yaitu:

- 1) Merangsang dan menumbuhkan imajinasi dan daya fantasi anak secara wajar.
- 2) Mengembangkan daya penalaran sikap kritis serta kreatif.
- 3) Mempunyai sikap kepedulian terhadap nilai-nilai luhur budaya bangsa.
- 4) Dapat membedakan perbuatan yang baik dan perlu ditiru dengan yang buruk dan tidak perlu dicontoh.
- 5) Punya rasa hormat dan mendorong terciptanya kepercayaan diri dan sikap terpuji bagi anak-anak/mengajarkan nilai moral yang baik.

f. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Dongeng

Beberapa faktor yang mempengaruhi pemahaman dongeng siswa, antara lain:

- 1) Faktor jasmani, siswa yang badannya kurang sehat dan pertumbuhan yang tidak seimbang bisa menyebabkan hambatan bagi siswa. Seperti tidak bersemangat saat mengikuti proses belajar berlangsung.
- 2) Faktor psikologi terdiri atas intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kelelahan. Faktor psikologis merupakan

faktor yang terdapat pada diri siswa. Seorang siswa jika dalam dirinya mempunyai minat, bakat dan motivasi yang kuat maka siswa memiliki kemampuan untuk memahami proses belajar mengajar yang cepat atau dapat memahami.

- 3) Faktor keluarga, terdiri atas cara orang tua saat mendidik dirumah, relasi antar anggota keluarga, serta suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi orangtua.
- 4) Faktor sekolah, terdiri dari bagaimana cara guru mengajar di kelas, bagaimana cara guru menyampaikan materi kepada siswa, baik metode ataupun model pembelajaran yang dipakai.

Standar Kompetensi pada mata pelajaran ini adalah mendengarkan: Memahami teks pendek dan dongeng anak yang dilisankan, Berbicara: Mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman secara lisan melalui kegiatan bertanya, bercerita, dan deklamasi. Membaca: Memahami teks pendek dengan membaca lancar, dan membaca dongeng anak. Menulis: Menulis permulaan melalui kegiatan melengkapi cerita dan dikte. Kemudian Kompetensi Dasar antara lain, menyebutkan kembali dengan kata-kata atau kalimat sendiri teks pendek dan dongeng yang dilisankan

Indikator dongeng yang diambil antara lain menyebutkan unsur-unsur yang terdapat dalam dongeng, menjawab pertanyaan sesuai dongeng yang didengarkan, dan menceritakan kembali dongeng dengan menggunakan kata-kata sendiri.

B. Model Pembelajaran *Example Non Example*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru kelas. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, tujuan-tujuan pembelajaran, tahapan-tahapan dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas (Suprijono, 2009: 46). Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar (Soekamto, 1995: 78).

Model pembelajaran merupakan rangkaian dari pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Berkaitan dengan model pembelajaran, ada 4 kelompok model pembelajaran yaitu: Model pembelajaran memproses informasi, Model pembelajaran sosial, Model pembelajaran personal, dan Model pembelajaran sistem perilaku. Istilah model pembelajaran ini mengarah pada suatu pendekatan

pembelajaran tertentu termasuk tujuan pembelajaran, sintak atau tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan sistem pengelolaan kelas. Model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukuran yang diperoleh dari beberapa sistem tersebut. Melalui model pembelajaran, guru dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang dalam aktivitas belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran atau suatu pedoman dalam melakukan proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan terlaksanakan dengan baik dan sesuai dengan target yang sudah ditentukan. Pendekatan, strategi atau metode pembelajaran juga memiliki arti yang sama dengan model pembelajaran. Model pembelajaran saat ini sudah dikembangkan mulai dari yang sangat sederhana hingga model pembelajaran yang rumit.

2. Pengertian Model Pembelajaran *Example non Example*

Model Pembelajaran *Example Non Example* adalah strategi pembelajaran yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan atau contoh-contoh dapat berasal dari kasus atau gambar yang relevan dengan

Kompetensi Dasar (KD). Model *Example non Example* merupakan salah satu model *Group Investigation* dalam pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa dan meningkatkan perolehan hasil akademik. *Examples non Examples* adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Taktik ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan 2 hal yang terdiri dari *Examples dan non Examples* dari suatu definisi konsep yang ada dan meminta siswa untuk mengklasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada. *Examples* memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan *non Examples* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas (Apriani, 2010: 20).

Model pembelajaran *Example Non Example* atau juga biasa disebut *Example* (contoh akan suatu materi) *and non-Examples* (contoh dari suatu materi yang tidak sedang dibahas) merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Penggunaan media gambar ini disusun dan dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk deskripsi singkat mengenai apa yang ada di dalam gambar (Ariani, 2016: 14-15).

Examples Non Examples merupakan model pembelajaran dengan mempersiapkan gambar, diagram, atau tabel sesuai materi bahan ajar dan kompetensi, sajian gambar ditempel atau memakai LCD/ OHP, dengan petunjuk guru siswa mencermati sajian, diskusi kelompok tentang sajian

gambar tadi, presentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan, evaluasi, dan refleksi. Model pembelajaran *Examples Non Examples* ini menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Media gambar merupakan salah satu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dapat membantu mendorong siswa lebih melatih diri dalam mengembangkan pola pikirnya. Dengan menerapkan media gambar diharapkan dalam pembelajaran dapat bermanfaat secara fungsional bagi semua siswa, sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa diharapkan akan aktif dan semangat untuk belajar. Model ini bertujuan mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan cara memecahkan permasalahan-permasalahan yang termuat dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Penggunaan media gambar dirancang agar siswa dapat menganalisis gambar tersebut untuk kemudian dideskripsikan secara singkat perihal isi dari sebuah gambar. Dengan demikian, model ini menekankan pada konteks analisis siswa.

Menurut Huda (2013: 234-235), Model *Example Non Example* melibatkan siswa untuk menggunakan sebuah contoh untuk memperluas pemahaman sebuah konsep dengan lebih mendalam dan lebih kompleks, kemudian melakukan proses *discovery* (penemuan), yang mendorong mereka membangun konsep secara progresif melalui pengalaman langsung terhadap contoh-contoh yang mereka pelajari, selanjutnya mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian *non-*

example yang dimungkinkan masih memiliki karakteristik konsep yang telah dipaparkan pada bagian *example*.

Disimpulkan bahwa model pembelajaran *Example Non Example* merupakan model pembelajaran yang menggunakan contoh-contoh yang dapat berasal dari kasus atau gambar yang relevan dengan Kompetensi Dasar (KD). Model pembelajaran ini dapat dipersiapkan dengan menggunakan gambar-gambar sebagai alat pembantu guru dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan saat proses pembelajaran, gambar yang digunakan untuk model pembelajaran dapat ditampilkan di LCD, proyektor atau dapat berupa poster. Siswa dapat menganalisis gambar yang disajikan untuk kemudian dideskripsikan secara singkat perihal isi sebuah gambar tersebut. Demikian model ini bertujuan untuk mendorong siswa belajar berfikir kritis dengan cara memecahkan berbagai masalah yang termuat dalam contoh-contoh gambar yang disajikan.

a. Ciri-ciri Model Pembelajaran *Example Non Example*

Model pembelajaran *Example non Example* merupakan metode yang mengajarkan pada siswa untuk belajar mengerti dan menganalisis sebuah konsep. Konsep pada umumnya dipelajari melalui dua cara. Paling banyak konsep yang kita pelajari di luar sekolah melalui pengamatan dan juga dipelajari melalui definisi konsep itu sendiri. *Example and Non example* adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep.

Metode ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan dua hal yang terdiri dari *example* (memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan) dan *non example* (memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas) dari suatu definisi konsep yang ada, dan meminta siswa untuk mengklasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada. Metode *Example Non Example* penting dilakukan karena suatu definisi konsep adalah suatu konsep yang diketahui secara primer hanya dari segi definisinya daripada dari sifat fisiknya. Dengan memusatkan perhatian peserta didik terhadap *example dan non example* diharapkan akan dapat mendorong peserta didik untuk menuju pemahaman yang lebih dalam mengenai materi yang ada.

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Example non Example*

Beberapa langkah-langkah model pembelajaran *Example non Example* antara lain:

- 1) Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Gambar-gambar yang digunakan tentunya merupakan gambar yang relevan dengan materi yang dibahas sesuai dengan Kompetensi Dasar.
- 2) Guru menempelkan gambar di papan tulis atau ditayangkan melalui LCD/ OHP/ *In Focus*. Jika gambar, gambar yang akan digunakan sebagai sarana media pembelajaran, perlu diletakkan pada tempat

yang dapat terlihat oleh semua siswa saat mendengarkan penjelasan guru melalui media tersebut. Pada tahap ini guru dapat meminta bantuan siswa untuk mempersiapkan gambar dan membentuk kelompok siswa dan mengajak siswa untuk terlibat langsung dengan cara siswa memegang media tersebut secara langsung dengan begitu siswa akan semakin antusias dalam belajar dan memahami materi yang disampaikan.

- 3) Guru memberi petunjuk dan kesempatan kepada peserta didik untuk memperhatikan/ menganalisis gambar. Peserta didik diberi waktu melihat dan menelaah gambar yang disajikan secara seksama agar detail gambar dapat dipahami oleh peserta didik, dan guru juga memberi deskripsi tentang gambar yang diamati. Setelah itu siswa dapat mengembangkan materi tersebut dengan pendapat atau opini mereka sendiri.
- 4) Melalui diskusi kelompok 4-5 orang siswa, hasil diskusi dari analisis gambar tersebut dan dicatat pada kertas. Kertas yang digunakan sebaiknya disediakan guru. Diskusi kelompok ini selain meningkatkan pemahaman baru bagi siswa, juga dapat meningkatkan nilai tanggung jawab bersama.
- 5) Tiap kelompok diberi kesempatan untuk membacakan hasil diskusinya dan peserta didik dilatih untuk menjelaskan hasil diskusi mereka melalui perwakilan kelompok masing-masing.

- 6) Guru memulai dari pertanyaan, komentar/hasil diskusi peserta didik, guru mulai menjelaskan materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 7) Guru dan peserta didik menyimpulkan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Kurniasih (2015: 33), langkah-langkah model pembelajaran *Example Non Example* diantaranya:

- 1) Siswa memiliki pemahaman dan sebuah definisi, selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih lengkap.
- 2) Model ini mengantarkan siswa agar terlibat dalam sebuah penemuan dan mendorong siswa untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman dari gambar-gambar yang ada.
- 3) Model pembelajaran *Example Non Example* ini membuat siswa lebih kritis dalam menganalisis gambar, serta memudahkan siswa dalam belajar.
- 4) Siswa mendapatkann pengetahuan yang aplikatif dan materi berupa contoh gambar, selain itu siswa dapat mengembangkan materi yang mereka dapatkan sesuai pendapat mereka melalui gambar yang diberikan oleh guru.
- 5) Hal yang lebih penting, siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya secara pribadi, serta mengajarkan siswa menjadi seseorang yang kritis dan kreatif dalam belajar.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Example Non Example*

Adapun beberapa poin kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *Example non Example* adalah:

1) Kelebihan

- a) Siswa berangkat dari satu definisi yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih kompleks.
- b) Siswa terlibat dalam satu proses *discovery* (penemuan), yang mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman dari *example dan non example*.
- c) Siswa diberi sesuatu yang berlawanan untuk mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian *non example* yang dimungkinkan masih terdapat beberapa bagian yang merupakan suatu karakter dari konsep yang telah dipaparkan pada bagian *example*.
- d) Siswa lebih berfikir kritis dalam menganalisa gambar yang relevan.
- e) Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar yang sudah disajikan secara langsung oleh guru, sehingga akan mempermudah siswa memahami materi yang diberikan oleh guru.
- f) Siswa diberi kesempatan mengemukakan pendapatnya yang sesuai dengan analisis gambar.

2) Kekurangan

- a) Keterbatasan gambar/ tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar.
- b) Memerlukan waktu yang lama, apalagi jika siswa memiliki antusias yang luar biasa terhadap materi tersebut karena guru juga harus menyediakan waktu yang cukup banyak juga untuk menyampaikan materi.

d. Tujuan dan Manfaat Model Pembelajaran *Example Non Example*

Tujuan dari model pembelajaran *Example non Example* untuk pembelajaran, antara lain:

- 1) Sebagai alat pembelajaran guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, memperjelas materi yang akan dipelajari bersama di dalam kelas.
- 2) Mempermudah dalam menyusun materi, guru dapat menyusun materi yang akan disampaikan kepada siswa dengan lebih rinci, jelas, detail, dan akurat. Media pembelajaran dengan menggunakan model *Example non Example* dapat dibuat semenarik mungkin agar minat belajar siswa semakin meningkat.
- 3) Membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah dan cepat, karena pembelajaran atau materi yang disampaikan telah disajikan ke dalam sebuah media pembelajaran berupa gambar yang menarik.
- 4) Dapat mengetahui kemampuan belajar siswa dalam artian saat guru menyajikan dengan menggunakan model pembelajaran tersebut

siswa akan semakin antusias dan tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

- 5) Mengajarkan pada siswa untuk belajar mengerti dan menganalisis sebuah konsep melalui pengamatan.

Model pembelajaran ini merupakan model yang menggunakan Media “Kalender Duduk Dongeng (KALDUDONG). Media ini merupakan sekumpulan gambar terpisah yang memuat beberapa gambar-gambar serta mewakili sederetan cerita/ dongeng. Media gambar ini dapat antara lain kartu gambar dengan tampilan berlembar-lembar secara terpisah. Rangkaian cerita lengkap terkemas menjadi satu dalam keseluruhan lembaran gambar. Beberapa gambar-gambar ini dimasukkan kedalam sebuah figura yang dibuat dari kardus, dan menjadi beberapa figura dalam setiap kalender duduk. Setiap figura dibuat agar setiap gambar bisa dimasukkan dan dikeluarkan kembali dengan gambar dongeng selanjutnya yang akan digunakan. Media “Kalender Duduk Dongeng (KALDUDONG) juga dibuat secara berwarna-warni agar menarik perhatian siswa saat menggunakannya.

Ukuran yang digunakan untuk membuat media “Kalender Duduk Dongeng (KALDUDONG) ini tidak terlalu besar maupun kecil, karena media ini digunakan untuk setiap kelompok yang berisi 3-4 siswa. Bahan yang digunakan juga relatif mudah didapatkan, beberapa juga menggunakan bahan bekas. Adapun alat dan yang digunakan antara lain: kardus bekas, bor, karton tebal, solasi, kertas kado, lem kayu,

kertas manila, kawat, kertas buffalo, penggaris, mika transparan, double tip, spidol, gunting, dan cutter. Langkah-langkah penggunaan Media KALDUDONG antara lain: Siswa mengamati media KALDUDONG yang disediakan. Media KALDUDONG ini berisi 1 dongeng. Setiap figura pada media ini berisi 4 slide penggalan dongeng yang dibuat secara bolak balik pada satu figuranya. Siswa bisa membolak-balikkan figura jika merasa ingin mengulangi atau melanjutkan pada saat membaca dongeng tersebut. Media KALDUDONG ini bisa diganti dengan dongeng lainnya dengan cara mengganti setiap kertas slide dongeng dalam figura yang telah dipasang.

Adapun karakteristik model pembelajaran *Example Non Example* dengan media KALDUDONG adalah model yang menggunakan media sebagai contoh dalam pembelajaran, terutama gambar sebagai media pembelajaran. Peneliti menggunakan media KALDUDONG sebagai media bantu model pembelajaran *Example Non Example* dalam pembelajaran. Penggunaan media ini dirancang agar siswa dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah deskripsi ataupun menentukan unsur-unsur dari dongeng tersebut dan pembelajaran yang diambil harus relevan dengan Kompetensi Dasar. Media KALDUDONG digunakan agar siswa juga dapat berinteraksi dan mempresentasikannya dihadapan siswa lainnya. Media KALDUDONG juga disusun memudahkan siswa karena media ini merupakan sekumpulan gambar terpisah yang memuat beberapa gambar-gambar

serta mewakili sederetan cerita/ dongeng. Model ini bertujuan untuk mendorong siswa belajar berfikir kritis dengan cara memecahkan berbagai masalah yang termuat dalam contoh-contoh gambar yang disajikan. Dibuktikan dengan pembelajaran kontekstual dengan menggunakan LKS.

C. Pengaruh Model Pembelajaran *Example non Example* terhadap Pemahaman Isi Dongeng

Pemahaman isi dongeng dapat diukur dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan serta mampu merubah siswa menjadi lebih baik dari yang tidak bisa menjadi bisa. Perubahan pemahaman siswa dapat dilihat dari pengaruh saat menggunakan model *Example Non Example*.

Kenyataan di lapangan, siswa masih banyak kesulitan saat memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang dongeng., siswa masih beranggapan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia terlalu membosankan. Dalam kenyataannya, model dan media pembelajaran belum digunakan secara maksimal, sehingga siswa masih kurang dalam memahami mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, pemahaman isi dongeng pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model *Example Non Example*.

Berdasarkan uraian tentang dongeng, isi dongeng dan pemahaman di atas, maka peneliti menyimpulkan tentang pengertian pemahaman isi dongeng. Dongeng adalah rangkaian peristiwa tidak nyata dan berisi pesan moral bagi pendengarnya. Isi dongeng berupa unsur-unsur dongeng yang meliputi tema, alur, latar, tokoh dalam dongeng, penokohan dan pesan

moral/amanat. Pemahaman adalah kemampuan untuk mengulang pengetahuan yang telah diterima dengan bahasa sendiri. Dari ketiga pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman isi dongeng adalah kemampuan untuk mengulang akan unsur-unsur dongeng meliputi tema, latar, tokoh dalam dongeng, penokohan dan pesan moral, yang ceritanya merupakan rangkaian peristiwa yang tidak nyata. Pemahaman isi dongeng siswa dapat diukur dengan kemampuan siswa dalam menyebutkan kembali unsur-unsur dongeng yang didengar.

D. Penelitian Relevan

1. Anggriliana (2018) dengan judul Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Bacaan Teks Dongeng dengan Membaca Indah pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Min 22 Aceh Besar. Hasil Penelitian menunjukkan skor rata-rata tes sebelum menggunakan baca indah sebesar 38,09 berbeda jauh dengan skor rata-rata tes sesudah menggunakan baca indah yaitu 89,47.
2. Larasati (2016) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran *Example Non Example* terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Maduretno, Kaliangkrik, Magelang. Hasil Penelitian menunjukkan skor rata-rata tes sebelum menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* sebesar 56,80 berbeda jauh dengan skor rata-rata tes sesudah menggunakan model pembelajaran *Example non Example* yaitu 77,87.

3. Susanti (2013) dengan judul Upaya Meningkatkan Pemahaman Isi Dongeng dengan Penggunaan Media Gambar Seri pada Siswa Kelas I SD Negeri Gentan Ngaglik Sleman. Hasil Penelitian menunjukkan skor rata-rata tes sebelum menggunakan media gambar seri sebesar 70,26 berbeda jauh dengan skor rata-rata tes sesudah menggunakan media gambar seri yaitu 81,15.

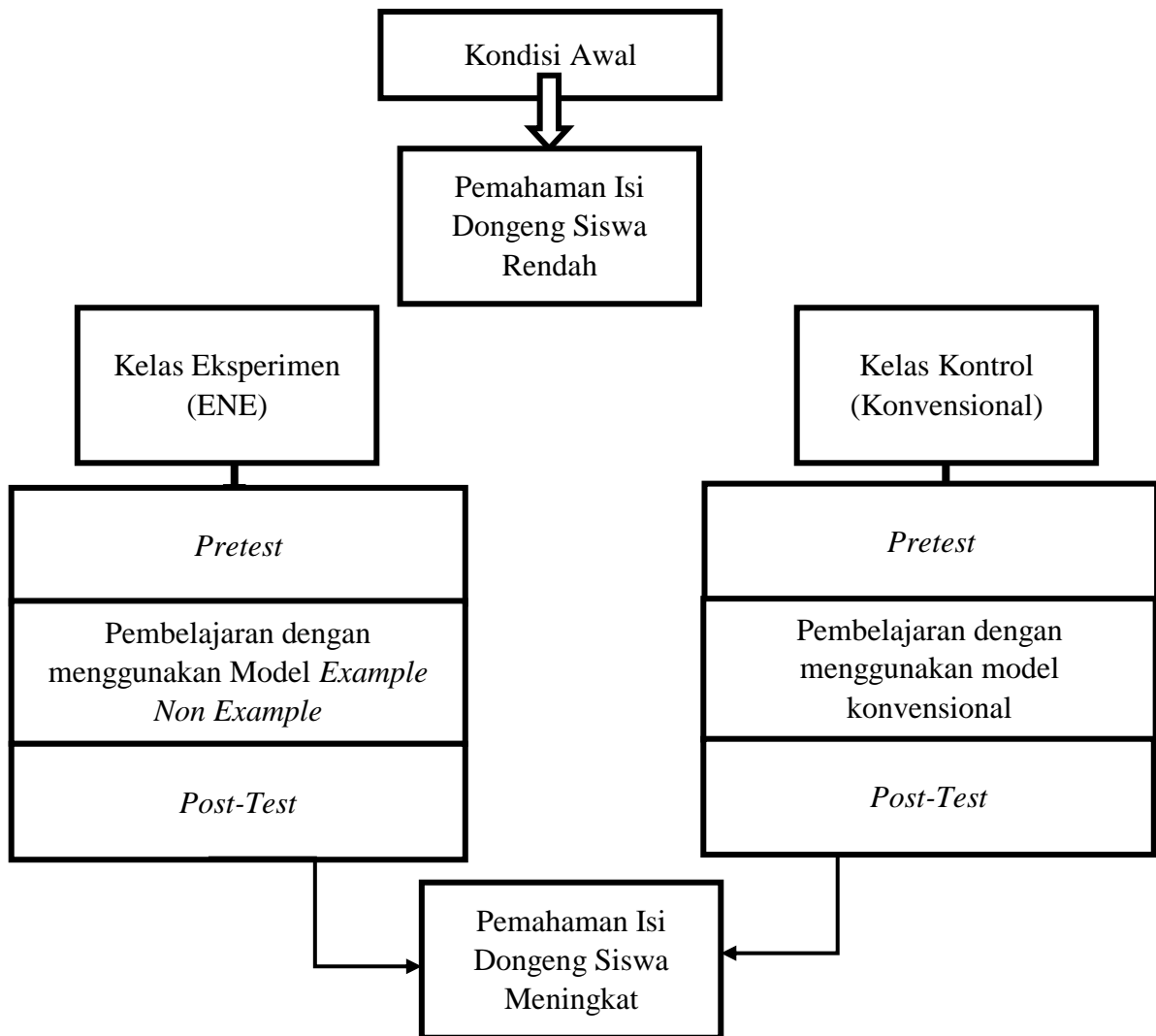
Pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti untuk mengukur hasil pemahaman isi dongeng siswa pada siswa kelas II SD N Soroyudan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Diperoleh bahwa hasil penelitian ini meningkat, hal tersebut karena terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen yaitu 76,74 dan kelompok kontrol 71,09 dengan menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* berbantu dengan Media “Kalender Duduk Dongeng (KALDUDONG) perbedaan selanjutnya pada variable penelitian, teknik analisis data, serta subjek dan lokasi penelitian.

E. Kerangka Pemikiran

Pemahaman adalah bagaimana seseorang mempertahankan, membedakan, menduga, menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan. Dengan pemahaman siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dilakukan dengan metode ceramah bersifat membosankan, menyebabkan siswa mengantuk,

tidak berminat untuk aktif dalam proses pembelajaran, maka dari itu metode ceramah tidak efektif untuk digunakan. Kondisi tersebut menunjukkan siswa kurang minat dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui model pembelajaran *Example Non Example*, diharapkan menggunakan model ini dapat mempengaruhi keaktifan, minat belajar serta pemahaman siswa.

Peneliti bermaksud melakukan *treatment* dengan model pembelajaran *Example Non Example* untuk meningkatkan pemahaman isi dongeng siswa kelas II SD N Soroyudan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran pada kelas eksperimen, sehingga nantinya siswa dapat memahami pembelajaran pada materi dongeng fabel. Dengan adanya hasil yang optimal maka guru dapat menggunakan model pembelajaran *Example Non Example*. Berdasarkan uraian diatas maka gambar kerangka pikir penelitian ini disajikan sebagai berikut:



Gambar 1
Bagan Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian. Hipotesis penelitian ini bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Example Non Example* terhadap pemahaman isi dongeng siswa di kelas II SD N Soroyudan”

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Quasi Experimental Design*. Rancangan penelitian *Quasi Experimental Design* penelitian ini menggunakan kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Bentuk desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Desain ini digunakan dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui pengaruh model pembelajaran. Dengan demikian hasil perlakuan lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan keadaan sesudah diberi *treatment*. (Creswell, 2013: 242). Desain penelitian *Quasi Experimental Design* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1
Desain Nonequivalent Control Group Design

Grup	<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Pengaruh perlakuan ditunjukkan oleh perbedaan antara $(O_2 - O_1)$ pada kelompok eksperimen dengan $(O_4 - O_3)$ pada kelompok kontrol.

Keterangan:

- O_1 = pengukuran kelompok eksperimen sebelum diberi *treatment*
- O_2 = pengukuran kelompok eksperimen setelah diberi *treatment*
- O_3 = pengukuran awal kelompok kontrol
- O_4 = pengukuran akhir kelompok kontrol
- X = perlakuan pada kelompok eksperimen (penggunaan Model Pembelajaran)
- = tidak ada perlakuan pada kelompok kontrol

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian. Variabel penelitian yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas merupakan variabel yang nilai mempengaruhi variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Example Non Example*.
2. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel independen (bebas). Variabel terikat pada penelitian ini adalah pemahaman isi dongeng.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Pemahaman isi dongeng yang dibahas dalam penelitian ini adalah materi dongeng tentang hewan (fabel) dengan melalui proses belajar yang diukur dengan menggunakan soal tes pemahaman.
2. Model pembelajaran *Example Non Example* merupakan model pembelajaran yang menggunakan media gambar “Kalender Duduk Dongeng (KALDUDONG)” dalam penyampaian materi pembelajaran dengan melalui diskusi kelompok 4-5 orang siswa, hasil diskusi dari analisa gambar tersebut dan dicatat pada kertas yang bertujuan mendorong

siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu-individu yang menjadi sasaran penelitian. Subjek penelitian itulah data tentang variabel yang diteliti dan diamati oleh peneliti (Arikunto, 2006: 90). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2016: 117).

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek yang diteliti, baik berupa orang, benda, kejadian, nilai maupun hal-hal yang terjadi. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD N Soroyudan sebanyak 48 siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016: 118). Sampel yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari kelas IIA yang berjumlah 23 siswa terdiri dari 17 siswa dan 6 siswi, kelas IIB berjumlah 23 siswa terdiri dari 13 siswa dan 10 siswi.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah teknik pengambilan sampel. Penentuan sampling dalam penelitian ini menggunakan Teknik Sampling Jenuh.

Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

E. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat yang digunakan untuk penelitian ini yaitu SD N Soroyudan yang berlokasi di Jl. Mayor Unus Km.2 Kemaran, Jogonegoro, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang.

2. Waktu Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang dilalui yaitu pengajuan judul hingga penyusunan proposal. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester II tahun pelajaran 2018/2019.

F. Metode Pengumpulan Data

1. Tes

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian penelitian ini adalah tes. Menurut Arikunto (2010: 100) tes adalah sederetan, latihan, atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, *intelegence*, dan kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes adalah sejumlah pertanyaan yang dibuat dan disampaikan oleh peneliti untuk mengungkapkan keadaan atau tingkat perkembangan dari hasil belajar siswa. Ada dua jenis tes dalam penelitian ini yaitu *pretest* dan *post-test*.

Tes diberikan kepada siswa yaitu berupa soal-soal pilihan ganda yang dilakukan sebelum penerapan Model Pembelajaran *Example Non Example* yang disebut *pretest* atau pemberian soal sebelum diberikannya kegiatan pembelajaran dan soal-soal tersebut akan diberikan kembali sesudah penerapan Model Pembelajaran *Example non Example* yang di sebut dengan pemberian soal *post-test*. Kegiatan ini dilakukan agar peneliti dapat dengan mudah mengetahui hasil dari *treatment* siswa kelas II di SD N Soroyudan, apakah terdapat pengaruh yang signifikan atau tidak ada pengaruh yang signifikan.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes.

Instrumen tes digunakan untuk mengukur variabel pemahaman isi dongeng siswa pada materi dongeng mata pelajaran Bahasa Indonesia. Instrumen ini berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 soal yang sudah valid dengan 4 opsi jawaban (A, B, C, dan D) yang akan dimunculkan saat *pretest* dan *post-test*. Sebelum dijadikan sebagai instrumen penelitian, instrumen tes ini perlu melewati langkah-langkah pengujian untuk menentukan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Instrumen tes Aspek yang diambil atau dibatasi pada ranah kognitif yaitu aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), dan materi ajar. Penelitian ini menggunakan 4 RPP yang berbeda pada setiap langkah pembelajarannya. Kelompok eksperimen ini menggunakan RPP dengan strategi model pembelajaran *Example Non Example*. Sedangkan kelompok kontrol menggunakan RPP dengan metode ceramah.

Tes yang digunakan yaitu tes tertulis dengan materi dongeng. Tes tertulis ini berupa soal pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban yaitu A, B, C, dan D dengan berpedoman kisi-kisi berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). *Pretest* dilaksanakan pada awal pembelajaran untuk melihat rata-rata nilai awal siswa baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. *Post-test* dilaksanakan setelah proses pembelajaran berlangsung, tes ini berguna untuk mengetahui pemahaman isi dongeng siswa.

Beberapa soal dengan kategori pilihan ganda ini terdapat butir soal yang valid dan tidak valid. Butir soal yang valid antara lain dengan nomor 2, 3, 4, 8, 10, 13, 15, 16, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 33, 34, 36, 39, 40. Sedangkan butir soal yang tidak valid antara lain nomor 1, 5, 6, 7, 9, 11, 12, 14, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 32, 35, 37, 38.

Tabel 2
Kisi-kisi Tes Pemahaman Isi Dongeng

Unsur yang dinilai	Kriteria	Nomor Soal			Jenis Kategori
		C1	C2	C3	
Tema	Siswa dapat menentukan tema	1, 29			Pilihan Ganda
	Siswa dapat menyimpulkan isi dongeng		34		
Tokoh dan Penokohan	Siswa dapat menyebutkan tokoh dalam dongeng	3, 5, 21, 25			
	Siswa dapat menyebutkan tokoh protagonis dan antagonis dalam dongeng	31, 32,			
	Siswa dapat membedakan sifat-sifat tokoh dalam dongeng	12, 13	35		
	Siswa dapat menentukan tokoh yang patut ditiru dan tidak patut ditiru	18, 19, 22, 23			
Setting	Siswa dapat menentukan tempat dalam dongeng	2, 24	7		
	Siswa dapat menentukan waktu dalam dongeng	6, 11, 16,			
	Siswa dapat menentukan suasana dalam dongeng	8, 26			
Alur	Siswa dapat menjelaskan urutan dalam dongeng		14, 15, 27, 28, 36, 37, 39		
	Siswa dapat menentukan isi sesuai alur dongeng		4, 9, 17, 33, 38,		
Amanat	Siswa dapat menentukan amanat dalam dongeng			10, 40	
	Siswa dapat menjelaskan amanat dalam dongeng			20, 30	

H. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validasi adalah menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu apa yang ingin diukur (Siregar, 2013: 47). Sedangkan validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesasihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi dan validitas berkenaan dengan instrumen terhadap aspek yang dinilai sehingga benar-benar menilai apa yang seharusnya dinilai. Uji validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi dan validitas konstruk.

a. Validitas Isi

Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompeten atau melalui *Expert Judgement*. Dengan kata lain, validitas instrumen penelitian ini melibatkan pendapat ahli yang menguasai bidang kebutuhan penelitian (*Expert Judgement*). Tahap ini digunakan untuk menguji kelayakan instrumen-instrumen penelitian sebelum digunakan, agar memperoleh data yang sesuai. Validitas ini dilakukan oleh 3 ahli, yaitu Ibu Dra. Lilis Madyawati, M.Si. dan Bapak Arif Wiyat Purnanto, M.Pd. selaku dosen spesifikasi Bahasa Indonesia, serta Ibu Aprilia Indra Prasastri, S.Pd. selaku guru kelas II SD N Soroyudan.

Tabel 3
Hasil Uji Validitas Instrumen Item Soal Tes

No. Item	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,243	0,423	Tidak Valid
2.	0,623	0,423	Valid
3.	0,566	0,423	Valid
4.	0,812	0,423	Valid
5.	0,152	0,423	Tidak Valid
6.	0,402	0,423	Tidak Valid
7.	0,351	0,423	Tidak Valid
8.	0,606	0,423	Valid
9.	0,259	0,423	Tidak Valid
10.	0,754	0,423	Valid
11.	0,018	0,423	Tidak Valid
12.	0,110	0,423	Tidak Valid
13.	0,661	0,423	Valid
14.	0,021	0,423	Tidak Valid
15.	0,683	0,423	Valid
16.	0,771	0,423	Valid
17.	0,765	0,423	Valid
18.	0,213	0,423	Tidak Valid
19.	0,623	0,423	Valid
20.	0,213	0,423	Tidak Valid
21.	0,737	0,423	Valid
22.	0,150	0,423	Tidak Valid
23.	0,623	0,423	Valid
24.	0,198	0,423	Tidak Valid
25.	0,525	0,423	Valid
26.	0,395	0,423	Tidak Valid
27.	0,484	0,423	Valid
28.	0,208	0,423	Tidak Valid
29.	0,093	0,423	Tidak Valid
30.	0,623	0,423	Valid
31.	0,252	0,423	Tidak Valid
32.	0,246	0,423	Tidak Valid
33.	0,462	0,423	Valid
34.	0,554	0,423	Valid
35.	0,300	0,423	Tidak Valid
36.	0,580	0,423	Valid
37.	0,316	0,423	Tidak Valid
38.	0,087	0,423	Tidak Valid
39.	0,510	0,423	Valid
40.	0,452	0,423	Valid

b. Validitas Konstruk

Validitas konstruk adalah validitas yang menunjukkan sejauh mana hasil tes mampu menangkap satu *trait* atau suatu konstruk teoritik yang hendak diukurnya. Validitas konstruk digunakan untuk menguji validitas butir soal tes kognitif. Peneliti mengadakan uji coba instrumen tes pemahaman di SD N Panca Arga I. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 2 April 2019 dengan jumlah responden 22 siswa.

2. Reliabilitas

Reliabilitas sebagai korelasi kuadrat antara skor perolehan dengan skor sebenarnya, yang juga merupakan rasio antara variasi skor sebenarnya dengan variasi skor perolehan (Wahidmurni, 2010: 96). Reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah alat pengumpul data menunjukkan tingkat ketepatan, tingkat keakuratan, kestabilan atau konsistensi dalam mengungkapkan gejala tertentu. Reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi data. Penggunaan pengujian reliabilitas oleh peneliti adalah untuk menilai konsistensi pada objek dan data, apakah instrumen yang digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. Peneliti menggunakan metode koefisien *Cronbach's Alpha*.

Hasil penghitungan menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* diperoleh data perbandingan r_{hitung} sebesar 0,913 lebih besar dari r_{tabel} sebesar 0,423. Dengan demikian dari hasil r_{hitung} dibanding r_{tabel} diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka semua butir soal dinyatakan sudah reliabel.

3. Analisis Tingkat Kesukaran

Menganalisis tingkat kesukaran soal penelitian ini menggunakan bantuan program *Microsoft Excel*. Pengujian tingkat kesukaran dilakukan dengan membandingkan banyaknya jumlah siswa yang menjawab soal benar pada tiap butir soal dibanding dengan jumlah peserta tes. Berdasarkan hasil perhitungan SPSS 24.00 untuk soal yang sudah valid dan reliabel diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4
Analisis Tingkat Kesukaran

No.	Mean	Kriteria
1.	0,95	Mudah
2.	0,95	Mudah
3.	0,68	Sedang
4.	0,59	Sedang
5.	0,72	Mudah
6.	0,77	Mudah
7.	0,72	Mudah
8.	0,81	Mudah
9.	0,86	Mudah
10.	0,95	Mudah
11.	0,77	Mudah
12.	0,95	Mudah
13.	0,81	Mudah
14.	0,81	Mudah
15.	0,95	Mudah
16.	0,90	Mudah
17.	0,36	Sedang
18.	0,63	Sedang
19.	0,77	Mudah
20.	0,72	Mudah

Harga tingkat kesukaran yang diperoleh, kemudian di interpretasikan dengan ketentuan sebagai berikut” soal dengan nilai 0 – 0,3 (sukar), 0,31 – 0,70 (sedang), dan 0,71 – 1,00 (mudah).

4. Analisis Daya Beda Soal

Daya pembeda butir soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Menentukan pembagian kelompok atas dan kelompok bawah, yaitu dengan mengurutkan nilai tertinggi ke nilai yang terendah, kemudian dibagi menjadi dua. Jika jumlah data ganjil, maka data yang memuat nilai terendah dibuang. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan SPSS 24.00 dengan jumlah soal yang sudah valid dan reliabel diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 5
Daya Pembeda Soal

No.	r hitung	Kriteria
1.	0,090	Jelek
2.	0,363	Cukup
3.	0,636	Baik
4.	0,636	Baik
5.	0,363	Cukup
6.	0,454	Baik
7.	0,363	Cukup
8.	0,363	Cukup
9.	0,272	Cukup
10.	0,090	Jelek
11.	0,454	Baik
12.	0,090	Jelek
13.	0,363	Cukup
14.	0,363	Cukup
15.	0,090	Jelek
16.	0,181	Jelek
17.	0,545	Baik
18.	0,363	Cukup
19.	0,272	Cukup
20.	0,545	Baik

Harga daya pembeda yang diperoleh, kemudian di interpretasikan dengan ketentuan sebagai berikut: 0,00 – 0,20 (Jelek), 0,21 – 0,40 (Cukup), 0,41 – 0,70 (Baik), 0,71 – 1,00 (Baik Sekali).

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu dimulai dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyusunan. Tahap-tahap penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan penelitian

Persiapan yang dilakukan sebelum melakukan penelitian yaitu mengajukan surat izin ke Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan meminta izin kepada Kepala Sekolah SD N Soroyudan dan melakukan observasi di SD tersebut pada bulan November 2018, kemudian melakukan wawancara dengan guru kelas guna mengetahui informasi dan menambah keterangan mengenai masalah pemahaman dongeng mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas rendah khususnya kelas II Sekolah Dasar.

Setelah melakukan perizinan, tahap selanjutnya yaitu mempersiapkan instrumen penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes. Penyusunan instrumen dibuat sesuai dengan perangkat pembelajaran dan kemudian instrumen divalidasi oleh validator dosen ahli Ibu Dra. Lilis Madyawati, M.Si., Bapak Arif Wiyat Purnanto, M.Pd. selaku ahli spesifikasi Bahasa Indonesia, serta guru kelas II SD N Soroyudan Ibu Aprilia Indra Prasastri, S.Pd.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini, peneliti mengambil sampel penelitian berupa kelas yang sudah ada, kemudian peneliti memberikan *pretest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kemampuan awal siswa, selanjutnya perlakuan/ (*treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran *Example non Example* untuk kelas eksperimen dan memberikan *post-test* kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui pengetahuan akhir siswa.

a. Penentuan Kelompok

Kelas yang menjadi subjek penelitian dibagi ke dalam 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelas IIA sebagai kelompok kontrol dan IIB sebagai kelompok eksperimen.

b. Pelaksanaan *Pretest*

Siswa kelompok kontrol dan eksperimen sama-sama mengerjakan *pretest* mengenai materi dongeng. Hasil dari *pretest* ini setelah terkumpul kemudian dikoreksi. Hasil perhitungan *pretest* siswa akan digunakan untuk analisis lebih lanjut.

c. Pelaksanaan Perlakuan/ *Treatment*

Pelaksanaan tindakan/ *treatment* ini dilakukan sebanyak 5 kali kepada masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen yang berjumlah 23 siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Example Non Example*. Kelompok kontrol dengan jumlah siswa 23 siswa sebagai

kelompok pembanding dalam penelitian ini diberikan perlakuan dengan model konvensional atau dengan hanya menggunakan metode ceramah.

d. Pelaksanaan *Post-Test*

Post-test diberikan kepada siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah melaksanakan perlakuan, perlakuan/*treatment*. Tujuan pemberian *post-test* adalah untuk mengetahui atau mengukur hasil pemahaman isi dongeng siswa setelah diberikan *treatment*.

3. Tahap Penyusunan

Tahap penyusunan dilakukan setelah hasil penelitian dalam skripsi selesai. Pada pengolahan data dan analisis data penelitian ini menggunakan metode statistik. Tahap selanjutnya yaitu melakukan pelaporan hasil penelitian untuk diajukan kepada dosen pembimbing skripsi untuk disetujui dan diperkenankan untuk mengikuti ujian skripsi.

J. Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan data kuantitatif, maka analisis data yang digunakan menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Teknik analisis tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran *Example Non Example* terhadap pemahaman isi dongeng siswa. Setelah melakukan perlakuan/*treatment* terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *post-test* dan peningkatan pengetahuan. Teknik analisis data instrumen tes ini meliputi uji prasyarat dan pengujian hipotesis.

Peneliti membagi menjadi 2 tahap dalam menganalisis data yaitu uji prasyarat yang bertujuan untuk menentukan normalitas dan homogenitas dan uji hipotesis untuk membuktikan hipotesis. Penentuan teknik analisis dalam uji hipotesis ditentukan oleh hasil uji prasyarat.

1. Uji Prasyarat

Terdapat dua jenis uji persyaratan analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu uji normalitas dan homogenitas. Berikut penjelasan mengenai kedua jenis uji persyaratan analisis data tersebut.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui distribusi data dalam variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak digunakan dalam penelitian adalah data yang memiliki distribusi normal. Normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji *Normal Shapiro-Wilk*. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan SPSS 24.00 *for Windows*. Kriteria pengambilan keputusan yang dilakukan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikansi 5%. Jika *sig.* > 0,05 maka data berdistribusi normal dan jika *sig.* < 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua data sampel tersebut homogen atau tidak. Jika kedua data sampel tidak homogen, pengujian hipotesis tidak dapat dilanjutkan. Dalam penelitian ini untuk uji homogenitas menggunakan *Levene Statistic*. Uji

homogenitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 24.00 *for Windows*.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah analisis yang digunakan untuk menyimpulkan hasil penelitian. Apakah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran *Example Non Example* terhadap pemahaman isi dongeng mata pelajaran Bahasa Indonesia. Setelah data dinyatakan normal dan homogen, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan uji *One Way Anova* dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Uji hipotesis dilakukan dengan bantuan program SPSS 24.00 *for Windows*.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh model pembelajaran *Example Non Example* (ENE) terhadap pemahaman isi dongeng, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Kesimpulan Teori

a. Pemahaman Isi Dongeng

Kemampuan untuk mengulang akan unsur-unsur dongeng meliputi tema, latar, tokoh dalam dongeng, penokohan dan pesan moral, yang ceritanya merupakan rangkaian peristiwa yang tidak nyata. Pemahaman isi dongeng siswa dapat diukur dengan kemampuan siswa dalam menyebutkan kembali unsur-unsur dongeng yang didengar.

b. Model Pembelajaran *Example Non Example*

Model Pembelajaran *Example Non Example* adalah strategi pembelajaran yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berfikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang disajikan atau contoh-contoh dapat berasal dari kasus atau gambar yang relevan dengan Kompetensi Dasar (KD).

2. Kesimpulan Hasil

Hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan peneliti, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Example Non Example* (ENE) berpengaruh terhadap pemahaman isi dongeng siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji *One Way Anova* tingkat signifikansi 5% yaitu 0,05 diperoleh nilai $F_{0,05} (3;88)$ sebesar 2,71. Karena nilai $F_{hitung} = 14,710 > F_{0,05} (3;88)$ sebesar 2,71. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak yang berarti ada pengaruh model pembelajaran *Example Non Example* terhadap pemahaman isi dongeng siswa. Hal tersebut karena terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen yaitu 76,96 dan kelompok kontrol 71,09 dengan menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* untuk kelas eksperimen kemudian kelompok kontrol menggunakan model konvensional.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan antara lain:

1. Bagi Guru

Hendaknya guru dapat menggunakan model pembelajaran *Example Non Example* atau model yang bervariasi sebagai referensi mengajar, karena menggunakan model pembelajaran sebagai salah satu sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran, agar siswa juga memperoleh hasil maksimal dalam belajar.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hendaknya peneliti selanjutnya mengembangkan model pembelajaran *Example Non Example* secara lebih luas dan diterapkan pada mata pelajaran lain selain Bahasa Indonesia. Serta peneliti selanjutnya diharapkan menggunakan model penelitian *True Experimental Design* dan dapat mempersiapkan waktu dengan sebaik-baiknya agar penggunaan model pembelajaran dan media dapat lebih maksimal pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggriliana, P. 2018. *Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Bacaan Teks Dongeng dengan Membaca Indah pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Min 22 Aceh Besar*. Aceh.
- Apriani. 2010. *Implementasi model pembelajaran Examples non Examples*. Sumedang: Grasindo.
- Ariani, W. S. 2016. *Model Pembelajaran*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Arif Sadiman M.Sc, d. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Az-Za'Balawi, M. S. 2007. *Pendidikan Remaja antara Islam dan Ilmu Jawa*. Jakarta: Gema Insani Press.
- Creswell, J. W. 2013. *Research Design: Qualitative, Quantitativ, and Mixed Methods Approaches*. California.
- Djuanda, D. 2006. *Pembelajaran Bhasa Indonesia yang Komunikatif dan Menyenangkan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Huda, M. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Kurniasih Imas, B. S. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Larasati. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Example Non Example terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Maduretno, Kaliangkrik, Magelang*. Magelang.
- Madyawati, L. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.
- Nurgiyantoro, B. 2015. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Pringgawidagda, S. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- Priyono, K. 2011. *Terampil Mendongeng*. Jakarta: Grasindo.
- S. Sadiman, A., Raharjo, & Anung, H. 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Shadily, H. 2010. *Ensiklopedi Indonesia* . Jakarta: Vanhoeve.
- Siregar, S. 2013. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soekamto, T. 1995. *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Antar Universitas.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan* . Bandung : Alfabeta.
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanti. 2013. *Upaya Meningkatkan Pemahaman Isi Dongeng dengan Penggunaan Media Gambar Seri pada Siswa Kelas I SD Negeri Gentan Ngaglik Sleman*. Sleman.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahidmurni. 2010. *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Zaim, S. B. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.