

## BAB II

### KETERAMPILAN BERBICARA DAN MODEL PEMBELAJARAN *EXAMPLE NON EXAMPLE* BERBASIS MEDIA GAMBAR

#### A. Berbicara

##### 1. Pengertian Berbicara

Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar dipelajari. Berbicara tentu berhubungan erat dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh oleh seorang anak. Tarigan (2015: 15) mengemukakan bahwa berbicara (*speak*) merupakan suatu bagian integral dari keseluruhan personalitas atau kepribadian, mencerminkan lingkungan pembicara, kontak sosial dan pendidikannya.

Berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, neurologis, semantik, dan linguistik. Tarigan (2015: 16) menyatakan bahwa “berbicara merupakan kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi terhadap kata-kata yang mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan”. Sebagai bentuk atau wujudnya, berbicara dinyatakan sebagai suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan sang pendengar atau penyimak. Sejalan dengan pendapat Faizah, (2011:7) menyatakan bahwa “berbicara merupakan suatu kemampuan mengucapkan kata-kata (bunyi artikulasi) yang diekspresikan untuk menyampaikan buah pikiran atau gagasan. Suharyanti (2011:6) mengatakan bahwa “berbicara merupakan suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, *psikologis, neurologis, semantic, dan linguistic* sedemikian ekstensif, secara luas sehingga dapat dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi control social”. Slamet, (2008:33) menyatakan bahwa “berbicara adalah keterampilan

menyampaikan pesan melalui bahasa lisan berkaitan antara bahasa lisan dan pesan sangat erat, pesan diterima pendengar tidaklah dalam wujud asli, tetapi dalam bentuk lain yaitu bunyi bahasa”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berbicara adalah aktivitas mengeluarkan kata-kata atau bunyi berwujud ungkapan, gagasan, informasi yang mengandung makna tertentu secara lisan, untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

## 2. Tujuan Berbicara

Tujuan utama berbicara untuk berkomunikasi, komunikasi merupakan penerimaan pesan atau berita antar dua orang atau lebih menurut Suharyanti (2011:7) “Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi agar dapat menyampaikan secara efektif, maka seyogyanya pembicara memahami makna segala sesuatu yang ingin dikomunikasikan, harus mampu mengevaluasi efek komunikasinya terhadap pendengarnya dan dia harus mengetahui prinsip-prinsip yang mendasari segala situasi pembicaraan, baik secara umum maupun perorangan”.

Tujuan seseorang melakukan kegiatan berbicara tidak hanya untuk berkomunikasi semata, tetapi untuk memberi informasi, menghibur, menstimulasi, meyakinkan, dan menggerakkan pendengar. Hal ini sesuai dengan tujuan berbicara yang diungkapkan Tarigan (2008:16). Adalah sebagai berikut:

- a. Memberitahukan dan Melaporkan (*to inform*)  
Berbicara untuk menginformasikan dan melaporkan, dilaksanakan apabila seseorang ingin (1) menjelaskan proses, (2) menguraikan, menafsirkan atau menginterpretasikan, (3) memberi dan menyebarkan pengetahuan, (4) menjelaskan kaitan, hubungan, relasi antarbenda, dan peristiwa kepada pendengar.
- b. Menghibur (*to entertain*)  
Berbicara untuk menghibur dilakukan dengan cara pembicara menarik perhatian pendengar dengan berbagai cara seperti humor dan spontanitas yang menggairahkan. Oleh karena itu, pembicara harus dapat menciptakan suasana pembicaraan yang ramai dan penuh canda.

- c. Membujuk, Mengajak, Mendesak, dan Meyakinkan (*to persuade*)  
Berbicara untuk meyakinkan menuntut pembicara memiliki kemampuan untuk meyakinkan pendengar tentang segala hal yang dibicarakan sehingga pendengar percaya dan meyakini kebenaran pembicaraan tersebut.
- d. Menstimulasi Pendengar  
Berbicara untuk menstimulasi berupaya untuk membangkitkan inspirasi, kemauan, dan minat pendengar terhadap hal yang diungkapkan pembicara.
- e. Menggerakkan Pendengar  
Fungsi berbicara untuk menggerakkan ini menuntut pendengar dapat berbuat, bertindak/berinteraksi seperti yang dikehendaki pembicara. Berbicara pada level ini merupakan kelanjutan, pertumbuhan, atau perkembangan dari berbicara melaporkan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa seseorang melakukan kegiatan berbicara selain untuk berkomunikasi juga bertujuan untuk mempengaruhi orang lain dengan maksud apa yang dibicarakan dapat diterima oleh lawan bicaranya dengan baik. Adanya hubungan timbal balik secara aktif dalam kegiatan berbicara antara pembicara dengan pendengar akan membentuk kegiatan berkomunikasi menjadi lebih efektif dan efisien.

### 3. Jenis Keterampilan Berbicara

Mengucapkan kata-kata atau bunyi artikulasi tujuannya untuk mengekspresikan dan menyampaikan gagasan, pikiran, dan perasaan. Berbicara menjadi suatu alat komunikasi untuk menyampaikan sesuatu kepada pendengar. Menurut Suharyanti (2011:80) mengemukakan bahwa jenis-jenis berbicara sebagai berikut:

- a. Bermain Peran  
Bermain peran adalah memeragakan cerita yang ditulis dalam naskah yang mengucapkan dan perbuatan yang diperankan dihadapan penonton. Bermain peran juga merupakan pementasan yang menonjolkan percakapan dialog dan gerak-gerik pemain di atas panggung.
- b. Diskusi  
Ditinjau secara etimologis, kata diskusi berasal dari kata kerja '*to discuss*' atau 'membicarakan'. Dari etimologi tersebut dapat diketahui bahwa "Diskusi adalah suatu bentuk kegiatan yang terdiri dari beberapa orang (yang bertatap muka secara langsung) dalam bertukar pikiran atau pendapat dan pandangan terhadap masalah untuk mencari jalan pemahamannya

c. Pidato

Pidato merupakan salah satu bagian dari keterampilan berbicara, sedangkan keterampilan berbicara merupakan bagian dari tanggungjawab secara professional untuk mengajar, mendidik, melatih anak didik agar dapat berpidato. Pidato biasa disebut dengan istilah retorika berasal dari bahasa Yunani 'theror' sedang dalam bahasa Inggris disebut orator yang mempunyai arti orang yang terampil dan tangkas berbicara..

d. Wawancara

Dalam praktek sehari-hari wawancara dilangsungkan oleh dua orang, seorang bertanya dan yang lain menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Tujuan dalam wawancara untuk memperoleh informasi dari narasumber.

e. Bercerita

Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara lisan kepada orang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi atau hanya sebuah dongeng yang dikemas dalam bentuk cerita dapat didengar dengan rasa menyenangkan.

f. Membaca Nyaring

Membaca nyaring suatu aktivitas atau kegiatan yang merupakan alat dari guru, murid maupun pembaca bersama-sama dengan orang lain atau pendengar untuk menangkap serta memahami informasi, pikiran dan perasaan seseorang pengarang atau pembaca.

Pada kegiatan jenis berbicara tersebut, ada yang memiliki kekerapan mobilitas perpindahan peran dari pembicara menjadi pendengar atau sebaliknya, seperti pada berbicara antar pribadi dan berbicara dalam kelompok kecil, dan ada pula yang mobilitas perpindahan perannya relatif kecil bahkan tidak pernah terjadi, seperti berbicara dalam kelompok besar

Berdasarkan situasi pembicara, berbicara dibedakan atas berbicara formal dan berbicara informal. Berbicara informal meliputi bertukar pengalaman, percakapan, penyampaian berita, pengumuman, bertelepon, dan memberi petunjuk. Adapun berbicara formal meliputi ceramah, wawancara, debat, diskusi, dan bercerita dalam situasi formal.

#### 4. Faktor-Faktor Penunjang Keefektifan Berbicara

Kemampuan berbicara yang efektif dan efisien merupakan syarat yang harus dimiliki seorang pembicara agar dapat berkomunikasi dengan lancar. Penekanan dalam tindak komunikasi adalah penyampaian pesan atau informasi kepada lawan bicara. Akan tetapi, di lapangan sering kali terjadi

permasalahan dalam tindak komunikasi lisan dimana pembicara menggunakan bahasa yang berbelit-belit sehingga komunikasi menjadi tidak efektif.

Menurut Arsyad dan Mukti (2001:17) “keefektifan komunikasi dipengaruhi oleh kemampuan berbicara seseorang. Agar dapat menyampaikan informasi dengan efektif dan efisien, sebaiknya pembicara memahami betul-betul isi pembicaraan”. Selain itu, seseorang juga harus mampu mengevaluasi efek komunikasi terhadap pendengar. Jadi, bukan hanya apa yang didengar tetapi juga bagaimana mengemukakannya. Pengungkapan ini menyangkut masalah bahasa dan pengucapan bunyi-bunyi bahasa tersebut. Ucapan adalah seluruh kegiatan yang dilakukan dalam memproduksi bunyi bahasa seperti artikulasi, yaitu bagaimana posisi alat bicara, seperti lidah, gigi, bibir, dan langit-langit pada waktu membentuk bunyi, baik vokal maupun konsonan.

Untuk menjadi seorang pembicara yang baik selain menguasai masalah yang dibicarakan juga harus memperlihatkan keberanian dan kegairahan. Selain itu pembicara harus berbicara dengan jelas dan tepat. Menurut Arsyad dan Mukti (2011:17-22) terdapat dua faktor yang harus diperhatikan pembicara agar dapat berbicara secara efektif dan efisien, yaitu faktor kebahasaan dan faktor nonkebahasaan.

a. Faktor-Faktor Kebahasaan

1) Ketepatan Ucapan

Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa secara tepat. Pengucapan bunyi bahasa yang kurang tepat dapat mengalihkan perhatian pendengar. Pengucapan bunyi-bunyi bahasa dianggap menyimpang jika terlalu jauh dari ragam bahasa lisan, sehingga terlalu menarik perhatian, mengganggu komunikasi, atau pemakaiannya (pembicara) dianggap aneh.

2) Penempatan Tekanan, Nada, Sendi, dan Durasi yang Sesuai

Kesesuaian tekanan, nada, sendi, dan durasi merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara. Bahkan, bisa dikatakan sebagai faktor penentu dalam komunikasi.

3) Pilihan Kata (Diksi)

Pilihan kata yang digunakan oleh pembicara hendaknya jelas, tepat, dan bervariasi. Maksudnya, pendengar sebagai sasaran mudah mengerti maksud yang hendak disampaikan oleh pembicara.

#### 4) Ketepatan Sasaran Pembicaraan

Ketepatan sasaran pembicaraan berkaitan dengan penggunaan kalimat yang efektif dalam komunikasi. Ciri kalimat efektif ada empat, yaitu keutuhan, perpautan, pemusatan perhatian, dan kehematan.

#### b. Faktor-Faktor Nonkebahasaan

Keefektifan berbicara tidak hanya didukung oleh faktor kebahasaan seperti yang telah diuraikan di atas, tetapi juga ditentukan oleh faktor nonkebahasaan.

##### 1) Sikap Wajar, Tenang, dan Tidak Kaku

Seorang pembicara yang baik ketika berbicara di depan umum seharusnya memiliki kemampuan yang baik dalam mengatur koordinasi tubuhnya. Hal ini dimaksudkan agar sikap tubuh tersebut mampu mendukung keberhasilan pembicaraan.

##### 2) Pandangan Harus Diarahkan Kepada Lawan Bicara

Ketika berbicara di depan umum hendaknya seorang pembicara mengarahkan pandangannya kepada lawan bicara. Hal ini dimaksudkan sebagai bagian dari bentuk penghormatan kepada lawan bicara. Selain itu, pembicara juga dapat mengetahui reaksi lawan bicara terhadap pembicaraan yang disampaikan, sehingga pembicara dapat memposisikan diri agar dapat menguasai situasi dengan baik.

##### 3) Kesiediaan Menghargai Pendapat Orang Lain

Dalam menyampaikan isi pembicaraan, seorang pembicara hendaknya memiliki sikap terbuka dalam arti dapat menerima pendapat pihak lain, bersedia menerima kritik, dan bersedia mengubah pendapatnya jika ternyata pendapat tersebut tidak benar.

##### 4) Gerak-Gerik dan Mimik yang Tepat

Gerak-gerak dan mimik yang tepat juga mendukung keberhasilan tujuan pembicaraan seorang pembicara. Hal-hal yang penting selain mendapat tekanan, biasanya dibantu dengan gerak tangan atau mimik. Hal ini dapat menghidupkan komunikasi agar tidak kaku

##### 5) Kenyaringan Suara

Kenyaringan suara berkaitan dengan situasi tempat, jumlah pendengar, dan akustik. Situasi tempat berhubungan dengan dimana pembicaraan tersebut dilakukan, apakah di dalam ruang tertutup atau di ruang terbuka.

##### 6) Kelancaran

Kelancaran yang dimaksud adalah penggunaan kalimat lisan yang tidak terlalu cepat dalam pengucapan, tidak terputus-putus, dan jarak antar kata tetap atau ajek. Kelancaran juga didukung oleh kemampuan olah vokal pembicara yang tepat tanpa ada sisipan bunyi /e/, /anu/, /em/, dan sebagainya.

##### 7) Relevansi/Penalaran

Dalam sebuah pembicaraan seharusnya antarbagian dalam kalimat memiliki hubungan yang saling mendukung dan tidak bisa dipisahkan.

Gagasan demi gagasan haruslah berhubungan dengan runtut. Proses berpikir untuk sampai pada suatu kesimpulan harus logis dan relevan.

#### 8) Penguasaan Topik

Penguasaan topik dalam sebuah pembicaraan memiliki arti yang penting. Hal ini dikarenakan seseorang yang menguasai topik dengan baik akan lebih mudah dalam meyakinkan pendengar.

Keterampilan lebih mudah dikembangkan jika siswa memperoleh kesempatan untuk mengkomunikasikan sesuatu secara alami kepada orang lain dalam kesempatan bersifat informal walaupun demikian kesempatan untuk berbicara di kelas merupakan kondisi yang harus diciptakan karena bermanfaat bagi pembelajaran untuk mempelajari aspek-aspek pragmatik dan aspek-aspek lain dalam kaitannya penggunaan bahasa. Untuk mengembangkan keterampilan ini siswa memerlukan konteks yang bermakna misalnya berbicara dengan guru dan kelompok. Bermain peran, bercerita, membawa membawa sesuatu dari rumah dan menceritakannya di kelas.

### 5. Manfaat Berbicara

Kemampuan berbicara mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, dengan kemampuan berbicara siswa dapat menyampaikan ide, pikiran, gagasan dan perasaan kepada siswa lain. Berbicara adalah bagian dari keterampilan berbahasa, berikut manfaat dari berbicara. Adapun manfaat berbicara menurut Tarigan (2008:88) yaitu:

- a. Berbicara sebagai suatu cara berkomunikasi karena komunikasi mempersatukan para individu menciptakan serta mengawetkan suatu ikatan kepentingan umum, mempererat suatu persuadaraan, dan menetapkan suatu tindakan.
- b. Berbicara bermanfaat sebagai seni dan ilmu dikatakan demikian karena pengetahuan mengenai ilmu dan teori berbicara akan sangat bermanfaat dalam menunjang kemahiran serta keberhasilan seni atau praktek berbicara, itulah sebabnya maka diperlukan pendidikan berbicara.
- c. Berbicara bermanfaat untuk melaporkan atau memberi informasi yaitu memberi dan menanamkan pengetahuan, menerangkan atau menjelaskan suatu proses, dan menafsirkan suatu persetujuan ataupun menguraikan suatu tulisan.
- d. Berbicara bermanfaat untuk meyakinkan yaitu untuk memperoleh aksi, maka kemauan orang atau pribadi haruslah ditimbulkan untuk memahami serta membayangkan aksi tersebut seperti yang diinginkan karena tidak akan ada pendengar yang tertarik serta

terpikat kalau mereka tidak mempunyai keyakinan pada karakter sang pembicara.

- e. Berbicara bermanfaat untuk membandingkan yaitu untuk membuat suatu keputusan dan rencana.

Berbicara mempunyai bermacam-macam manfaat satu diantaranya adalah untuk membuat pendengar tertarik serta terpikat dengan cerita yang sedang dibicarakan. Menurut Sudarminah (2009: 90) berbicara digunakan untuk menyampaikan: 1) berbagai macam informasi, 2) kemauan dan keinginan, 3) pengungkapan berbagai perasaan. Manfaat berbicara diatas untuk membangun kemampuan siswa untuk menghasilkan ide. Yunus (2012:131) “berbicara bermanfaat membangun kemampuan siswa untuk menghasilkan ide, melatih kemampuan berbicara untuk berbagai tujuan, dan membina kreatifitas siswa dalam berbicara”.

Kemudian manfaat yang harus dicapai dalam pembelajaran berbicara adalah melatih siswa agar memiliki kemampuan berbicara untuk berbagai tujuan. Dalam hal ini pembelajaran harus diarahkan agar siswa mengoptimalkan berbagai potensi yang dimiliki menjadi sebuah kekuatan dalam berbicara. Dan membina kreatifitas siswa berbicara mampu menangkap berbagai sumber ide, mengemas ide, dan selanjutnya terampil dalam menyajikan ide tersebut. Menurut Suharyanti (2011:6) berbicara adalah suatu alat untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pendengar atau penyimak. Berbicara merupakan instrument yang mengungkapkan kepada penyimak hampir secara langsung, apakah pembicara memahami atau tidaknya bahan pembicaraannya maupun penyimaknya, apakah dia bersikap tenang ketika dia menyampaikan gagasan-gagasannya.

Menurut pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat berbicara adalah suatu alat komunikasi yang digunakan oleh seseorang pembicara untuk menyampaikan gagasan dan perasaannya agar dapat diterima oleh penyimak. Serta untuk menghasilkan ide dan melatih keterampilan berbicara dengan tujuan tertentu.

## **B. Cerita Rakyat**

### **1. Pengertian Cerita Rakyat**

Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Cerita rakyat pada umumnya mengisahkan tentang suatu kejadian pada masa lampau di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya, yaitu dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa. Menurut Musdalifa (2016: 63) “cerita rakyat merupakan salah satu bagian dari folklor, sehingga cerita rakyat merupakan milik bersama masyarakat yang diturunkan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Rukmini (2011: 221) menyatakan “(a) Cerita rakyat adalah cerita yang dianggap pernah terjadi dimasa lampau yang disampaikan kepada orang lain, (b) isi ceritanya merupakan pesan atau amanat, dan (c) setiap cerita mempunyai tokoh, tokoh cerita dalam cerita rakyat adalah manusia, yang terjadi di dunia yang kita kenal.”

Kedudukan cerita rakyat di tengah masyarakat dapat bermanfaat sebagai sarana untuk mengetahui asal-usul nenek moyang, sebagai jasa atau teladan kehidupan para pendahulu, sebagai hubungan kekerabatan, dan sebagai sarana pengetahuan asal mula tempat, adat istiadat serta sejarah benda pusaka. Sedangkan menurut Danandjaja (2010: 102) “cerita rakyat adalah bagian dari kebudayaan yang tersebar dan diwariskan turun temurun, bersifat tradisional dalam versi yang berbeda baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, cerita rakyat adalah karya sastra yang hidup di tengah-tengah masyarakat dan biasa dituturkan secara turun temurun oleh para tetua. Cerita rakyat berisi pesan tentang nilai-nilai luhur yang berkaitan dengan tata krama, kegigihan, kesabaran, serta semangat hidup untuk menjadi cerminan kehidupan untuk masyarakat.

## 2. Jenis Cerita Rakyat

Seperti karya sastra, cerita rakyat juga terbagi menjadi beberapa jenis. Menurut Danandjaja, (2010:50), cerita prosa rakyat dapat dibagi dalam tiga golongan besar, yaitu: (1) mite (*myth*), (2) legenda (*legend*), dan (3) dongeng (*folktale*).

### a. Mite

Istilah mite atau mitos dalam bahasa Indonesia berasal dari *mythos* (Yunani) yang berarti cerita dewata, dongeng terjadinya bumi dengan segala isinya; atau diambil dari Bahasa Inggris *myth: story, handed down from old times, about the early beliefs of a race* yang berarti cerita yang meriwayatkan zaman purbakala yang dipercayai suatu bangsa sampai kini.

Menurut Danandjaja, (2010:50), mite adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh yang empunya cerita. Mite pada umumnya mengisahkan terjadinya alam semesta, dunia, manusia pertama, terjadinya maut, bentuk khas binatang, bentuk topografi, gejala alam, dan sebagainya. Mite juga mengisahkan petualangan para dewa, kisah percintaan mereka, hubungan kekerabatan mereka, kisah peran mereka, dan sebagainya. Jadi mite adalah cerita yang dianggap benar-benar terjadi dan menceritakan kisah-kisah yang suci dan memiliki kekuatan seperti cerita dewa-dewa.

### b. Legenda

Legenda adalah cerita prosa rakyat yang dianggap oleh yang empunya cerita sebagai suatu kejadian yang sungguh-sungguh pernah terjadi. Legenda bersifat sekuler (keduniawian), terjadi pada masa yang belum begitu lampau, dan bertempat di dunia seperti yang kita kenal sekarang. Legenda sering dipandang sebagai sejarah kolektif (*folk history*), walaupun sejarah itu karena tidak tertulis telah mengalami distorsi sehingga sering kali dapat jauh berbeda dengan kisah aslinya.

Danandjaja, (2010:64) mengungkapkan bahwa legenda adalah cerita yang memiliki ciri-ciri mirip dengan mite, yaitu dianggap benar-benar terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Berlainan dengan mite, legenda ditokohi

oleh manusia biasa walaupun adakalanya memiliki sifat-sifat luar biasa, atau sering juga dibantu oleh makhluk-makhluk gaib (halus). Tempat terjadinya legenda adalah di dunia seperti kita kenal sekarang dan waktu terjadinya belum begitu lampau.

Legenda biasanya bersifat migratoris, yakni dapat berpindah-pindah, sehingga dikenal luas di daerah-daerah yang berbeda. Selain itu, legenda seringkali tersebar dalam bentuk pengelompokan yang disebut siklus, yaitu sekelompok cerita yang berkisar pada suatu tokoh atau suatu kejadian tertentu.

### c. Dongeng

Dongeng merupakan suatu cerita fantasi yang kejadian-kejadiannya tidak benar terjadi. Sebagai folklore, dongeng adalah cerita yang hidup di kalangan rakyat yang disajikan dengan cara bertutur lisan. Pada mulanya dongeng berkaitan dengan kepercayaan masyarakat yang berkebudayaan primitif terhadap hal-hal yang ada dalam alam kehidupan manusia. Dongeng berfungsi sebagai hiburan, kepercayaan yang bersifat diktatik (pengajaran moral dan nasihat bagi kehidupan), dan sumber pengetahuan. Menurut Danandjaja (2010:50) “menyatakan bahwa dongeng adalah prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita dan dongeng tidak terkait oleh waktu dan tempat”.

Berdasarkan isinya, dongeng golongan atas beberapa jenis. Menurut Danandjaja, (2010:86) “membagi dongeng kedalam empat golongan yakni dongeng binatang, dongeng biasa, dongeng lelucon dan anekdot, serta dongeng berumus”.

## 3. Ciri-Ciri Cerita Rakyat

Ciri-ciri cerita rakyat, yaitu penyebarannya dari mulut ke mulut. Ekspresi budaya yang disebarkan, baik dari segi waktu dan ruang melalui mulut, lahir di dalam masyarakat yang masih bercorak desa, masyarakat di luar kota, menggambarkan ciri-ciri budaya suatu masyarakat, tidak diketahui siapa pengarangnya, karena itu menjadi milik masyarakat (anonim), tidak mementingkan fakta dan kebenaran, lebih menekankan pada aspek khayalan

atau fantasi yang tidak diterima oleh masyarakat modern, terdiri dari berbagai versi, dan menggunakan gaya bahasa lisan (sehari-hari). Rukmini, (2009:34). “Cerita rakyat adalah bentuk tradisi atau budaya lisan yang disampaikan manusia kepada keturunannya untuk mengirimkan suatu makna kehidupan”. Cerita rakyat ada yang bersifat fiktif, tetapi ada juga yang nyata. Biasanya cerita rakyat menceritakan tentang asal-usul suatu tempat atau suatu kejadian. Berikut ini adalah ciri-ciri dari cerita rakyat. Menurut Danandjaja (2010:50) menyatakan:

- a. Disampaikan secara turun-temurun,
- b. Tak diketahui secara pasti siapa yang pertama kali membuatnya,
- c. Kaya akan nilai-nilai luhur,
- d. Bersifat tradisional,
- e. Mempunyai banyak versi dan variasi,
- f. Memiliki bentuk-bentuk klise baik dalam bentuk susunan atau cara mengungkapkannya
- g. Bersifat anonim, maksudnya tidak ada nama pengarangnya
- h. Cerita rakyat disampaikan secara lisan
- i. Tersebar dan berkembang dari mulut kemulut

Berdasarkan pendapat di atas dapat kita simpulkan, bahwa ciri-ciri dari cerita rakyat yaitu penyebarannya melalui lisan dari mulut ke mulut sehingga penciptanya tidak diketahui. Status kepemilikannya menjadi milik bersama karena sumbernya tidak jelas, serta mempunyai kegunaan dalam kehidupan sehari-hari yakni sebagai hiburan

#### **4. Aspek Penilaian Berbicara Cerita Rakyat**

Setiap kegiatan belajar perlu diadakan penilaian termasuk dalam pembelajaran kegiatan berbicara cerita rakyat. Cara yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu berbicara adalah tes kemampuan berbicara. Pada prinsipnya penilaian keterampilan berbicara cerita rakyat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbicara, bukan menulis, maka penilaian keterampilan berbicara lebih ditekankan pada praktik berbicara. Nurgiyantoro, (2015:215). Keberhasilan yang akan dinilai dalam berbicara cerita rakyat dapat dilihat dari berbagai aspek diantaranya yaitu:

- a. Tema  
Mendefinisikan tema adalah makna yang dikandung oleh sebuah cerita. Tema merupakan salah satu unsur yang sangat penting di dalam sebuah cerita. Tema berkaitan erat dengan fokus ataupun dasar yang dipakai oleh pengarang untuk mengembangkan sebuah cerita.
- b. Tokoh  
Tokoh adalah orang yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi atau drama. Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan tokoh dalam cerita rakyat dapat berupa manusia atau binatang. Misalnya tokoh yang terdapat dalam cerita malin kundang yang terdiri dari malin kundang itu sendiri yang menjadi tokoh utamanya.
- c. Latar  
Latar merupakan tempat yaitu segala sesuatu yang menjelaskan peristiwa dalam cerita. unsur latar dapat dibedakan ke dalam tiga unsur pokok yaitu tempat, waktu, dan sosial.
- d. Nilai-nilai yang terkandung dalam cerita
  - 1) Nilai moral  
Nilai moral adalah nilai dalam cerita yang berhubungan dengan perangai, budi pekerti, atau tingkah laku manusia. Biasanya nilai ini dapat diketahui melalui deskripsi tokoh, hubungan antartokoh, dialog, dan lain-lain
  - 2) Nilai budaya  
Nilai budaya adalah nilai dalam cerita yang berhubungan dengan adat istiadat, bahasa, gaya bicara tokoh yang mencerminkan bahasa tertentu, dan kebiasaan yang berlaku pada tempat para tokoh.

### **C. Model *Example Non Example***

#### **1. Pengertian Model *Example Non Example***

*Examples non examples* merupakan model pembelajaran yang menggunakan media gambar, disusun dan dirancang agar anak dapat menganalisis gambar tersebut menjadi sebuah bentuk diskripsi singkat mengenai apa yang ada di dalam gambar. Penggunaan model pembelajaran *example non example* ini lebih menekankan pada konteks analisis siswa. Menurut Darmawan dan Wahyudin (2018:147), “model *Example non example* adalah model pembelajaran yang menggunakan media gambar dalam penyampaian materi pembelajaran yang bertujuan mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan jalan memecahkan permasalahan-permasalahan yang terkandung dalam contoh-contoh gambar yang

disajikan”. *Example non example* adalah metode belajar yang menggunakan contoh-contoh (Hamdani, 2010:94). Contoh-contoh dapat diperoleh dari kasus atau gambar yang relevan dengan KD.

Metode *example non example* yang menyajikan gambar-gambar yang menarik akan memotivasi siswa untuk lebih mudah memahami makna dan pesan dari gambar-gambar tersebut. Hal ini akan sangat efektif dalam menjelaskan materi pelajaran. Menurut Huda (2018:234) menyatakan bahwa “*example non example* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran”. Strategi ini bertujuan mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis dengan 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, strategi ini menekankan pada konteks analisis siswa.

*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 suatu pembelajaran dengan menggunakan media gambar. Siswa dituntut untuk dapat menganalisis serta berfikir kritis dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa diharapkan akan lebih aktif dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model *example non example* adalah suatu model yang menggunakan media gambar untuk menyampaikan materi pelajaran yang bertujuan untuk mendorong siswa berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah dengan gambar yang disajikan atau ditampilkan.

## **2. Langkah-Langkah Model *Example Non Example***

Sebelum pembelajaran dengan model pembelajaran model *example non example* dilakukan, guru sebaiknya melakukan persiapan agar pembelajaran

dengan metode ini berjalan dengan baik. Salah satu persiapan yang harus dilakukan oleh guru adalah memilih gambar yang akan dijadikan media dalam pembelajaran. Menurut Suprijono (2017:144), langkah-langkah model pembelajaran *example non example*, yaitu

- a. Guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Guru menempelkan gambar dipapan atau ditayangkan melalui ohp.
- c. Guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan pada siswa untuk memperhatikan/menganalisis gambar.
- d. Melalui diskusi kelompok 2-3 orang siswa, hasil diskusi dari analisis gambar tersebut dicatat pada kertas.
- e. Tiap kelompok diberi kesempatan membacakan hasil diskusinya, mulai dari komentar/hasil diskusi siswa. Setelah memahami hasil dari analisa yang dilakukan siswa.
- f. Guru mulai menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai, menyimpulkan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hal senada juga juga diungkapkan Huda (2018:235) langkah-langkah penerapan strategi pembelajaran *example non example* dapat dilakukan dengan guru mempersiapkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran, guru menempelkan gambar dipapan atau ditayangkan lewat OHP, guru membentuk kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri dari 2-3 siswa, guru memberi petunjuk dan memberi kesempatan kepada setiap kelompok untuk memperhatikan dan/atau menganalisis gambar, mencatat hasil diskusi dari analisis gambar pada kertas, memberi kesempatan bagi tiap kelompok untuk membacakan hasil diskusinya, berdasarkan komentar atau hasil diskusi siswa, guru menjelaskan materi sesuai tujuan yang ingin dicapai, setelah itu guru menutup kegiatan pembelajaran.

### **3. Kelebihan dan Kelemahan Model *Example Non Example***

*Example non example* sebagai salah satu model pembelajaran yang memiliki berbagai kelebihan. Namun demikian juga tidak lepas dari adanya kelemahan yang perlu menjadi pertimbangan dalam menerapkannya. Hamdani (2010:94) mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan model *example non example* antara lain, kelebihan model *example non example*, yaitu:

- a. Siswa lebih kritis dalam menganalisis gambar,
- b. Siswa mengetahui aplikasi dari materi berupa contoh gambar, dan siswa diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya.
- c. Siswa berangkat dari satu definisi yang selanjutnya digunakan untuk memperluas pemahaman konsepnya dengan lebih mendalam dan lebih kompleks.
- d. Siswa terlibat dalam satu proses discovery (penemuan), yang mendorong mereka untuk membangun konsep secara progresif melalui pengalaman dari *examples dan non examples*.
- e. Siswa diberi sesuatu yang berlawanan untuk mengeksplorasi karakteristik dari suatu konsep dengan mempertimbangkan bagian *non examples* yang dimungkinkan masih terdapat beberapa bagian yang merupakan suatu karakter dari konsep yang telah dipaparkan pada bagian *examples*.

Adapun kelemahan model *example non example*, yaitu

- a. Tidak semua materi dapat disajikan dalam bentuk gambar, dan memakan waktu yang lama.
- b. Jika siswa tidak memiliki dasar pengetahuan yang relevan maka metode ini menjadi tidak efektif

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Examples non examples* dapat disimpulkan, bahwa kelebihan dari model pembelajaran ini adalah menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan cara siswa dituntut untuk berfikir kritis dan mampu mengungkapkan pendapatnya. Sedangkan, kekurangan yang terdapat dalam model pembelajaran ini adalah memerlukan waktu yang cukup lama dalam proses pembelajarannya dan tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan dengan model pembelajaran ini

## **D. Media Gambar**

### **1. Pengertian Media Gambar**

Secara khusus, media gambar adalah penyajian visual dua dimensi yang memanfaatkan rancangan gambar sebagai sarana pertimbangan mengenai kehidupan sehari-hari, misalnya menyangkut manusia, peristiwa, benda, tempat, dan sebagainya. Hamdani (2011: 262) mengemukakan bahwa “media gambar adalah media yang mengombinasikan fakta dan gagasan secara jelas

dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar”.

Media gambar menurut Azhar (2010: 73) mendefinisikan, bawa:

“Media Gambar apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

Geoffrey, H. (2005: 73) menyatakan : *“image media is a medium that is a reproduction of the original two-dimensional form, in the form of photographs or paintings”* yang artinya media gambar adalah media yang merupakan reproduksi bentuk asli dua dimensi, yang berupa foto atau lukisan”. Sudjana dan Rivai (2013: 70) “media gambar dilihat dari pandangan media grafis adalah gambar gambar hasil lukisan tangan, hasil cetakan, dan hasil karya seni fotografi. Penyajian obyek dalam bentuk gambar dapat disajikan melalui bentuk nyata maupun kreasi khayalan belaka sesuai dengan bentuk yang pernah dilihat oleh orang yang menggambarnya”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian media gambar di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar sebagai media visual yang dimanfaatkan untuk menyalurkan informasi melalui gambar-gambar yang berfungsi untuk menarik perhatian siswa, memperjelas sajian dan mengilustrasikan peta konsep.

## **2. Fungsi Media Gambar**

Secara garis besar fungsi utama penggunaan media gambar adalah:

Fungsi edukatif : artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan. Fungsi sosial : artinya memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang. Fungsi ekonomis : artinya memberikan produksi melalui Pembinaan prestasi kerja secara maksimal. Fungsi politis : berpengaruh pada politik pembangunan. Fungsi seni dan budaya dan telekomunikasi, yang mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pola usaha penciptaan teknologi kemediaman yang modern.

Menurut Sanjaya (2014: 169) media gambar memiliki fungsi dan berperan untuk :

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
- c. Menambah gairah dan memotivasi belajar siswa.
- d. Meningkatkan hasil belajar siswa

Oemar Hambalik, (2006: 131) bahwa media gambar memiliki beberapa fungsi, diantaranya :

- a. Dapat mengatasi perbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang mencantumkan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa kepeserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, maniat, modelmaupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.
- b. Media gambar dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung didalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (g) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
- c. Media gambar memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- d. Media gambar menghasilkan keseragaman pengamatan
- e. Media gambar dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
- f. Media gambar membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g. Media gambar membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- h. Media gambar memberikan pengalaman yang integral menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

Karena itu gambar dapat dipergunakan sebagai media pendidikan dan mempunyai nilai-nilai pendidikan bagi peserta didik yang memungkinkan

belajar secara efisien peserta didik yang berkaitan dengan pemanfaatan media gambar dalam data PBM.

### **3. Syarat-Syarat Media Gambar**

Agar tujuan penggunaan media gambar dapat tercapai, menurut Subana dan Sunarti (2011: 322) gambar harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut bagus, jelas, menarik, dan mudah dipahami, cocok dengan materi pembelajaran, benar dan otentik, artinya menggambarkan arti yang sebenarnya, sesuai dengan tingkat umur/kemampuan siswa, walaupun tidak mutlak sebaiknya gambar menggunakan gambar yang menarik sehingga tampak lebih realistis dan merangsang minat siswa untuk mengamatinya, perbandingan ukuran gambar harus sesuai dengan ukuran objek yang sebenarnya, agar siswa lebih tertarik dan memahami gambar, hendaknya menunjukkan hal yang sedang melakukan perbuatan, gambar yang dipilih hendaknya mengandung nilai-nilai murni dalam kehidupan sosial.

### **4. Teknik Penggunaan Media Gambar**

Sebelum menggunakan media gambar, hal-hal yang harus diperhatikan menurut Subana dan Sunarti (2011: 323), antara lain pengetahuan apa yang hendak diperhatikan kepada siswa melalui gambar, persoalan apa yang hendak dijawab melalui gambar, kegiatan kreatif apa yang hendak dibina oleh gambar, reaksi emosional apa yang hendak ditimbulkan oleh gambar, apakah gambar itu membawa siswa menuju penyelidikan lebih lanjut, adakah media lain yang lebih tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Oemar Hambalik, (2006: 131) teknik penggunaan media gambar adalah :

- a. Dalam menggunakan gambar, tunjukkan hal-hal yang perlu diperhatikan siswa.  
Hal yang harus diperhatikan, sebagai berikut; 1) Apa yang harus dicapai siswa dalam gambar itu, 2) Siswa harus mengerti bagaimana mempelajari gambar itu, 3) Bagaimana siswa menilai gambar?, 4) Bagaimana siswa memberikan kritik terhadap gambar, 5) Bagaimana hubungan gambar dengan materi pembelajaran?
- b. Bila gambar terlalu luas isinya, berikan seri-seri gambar yang mempunyai urutan logis.

- c. Ketika memperhatikan gambar, mungkin timbul persoalan apakah siswa dapat melihat gambar atau tidak. Jika tidak semua siswa dapat melihatnya, sesudah pelajaran berakhir, gambar diletakkan ditempat yang dapat dijangkau oleh siswa.

Teknik penggunaan media gambar menurut Anitah (2012: 10) “sebelum menggunakan gambar, hal yang perlu diperhatikan, yaitu pengetahuan apa yang akan diperhatikan melalui gambar itu, harus jelas terlebih dahulu, kemungkinan salah pengertian yang akan ditimbulkan oleh gambar, persoalan apa yang hendak dijawab oleh gambar, reaksi emosional apa yang hendak dibina oleh gambar, apakah gambar itu membawa pembelajar ke penyelidikan selanjutnya, apakah sekiranya ada media lain yang lebih tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan”

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Teknik penggunaan media gambar harus diperhatikan benar-benar dalam penggunaannya karena kalau tidak diperhatikan benar-benar akan mengakibatkan kekeliruan. Teknik dalam penggunaan media gambar juga harus sesuai dengan materi ajar supaya siswa dapat memahaminya.

## **5. Langkah-langkah Penggunaan Media Gambar**

Pemanfaatan media pengajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dipergunakan guru. Sanjaya (2006: 173) menyatakan pada dasarnya harus diperhatikan dalam penggunaan media gambar pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media gambar yang digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media gambar harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Hal ini perlu ditekankan sebab sering media gambar dipersiapkan hanya dilihat dari kepentingan guru.

Agar media gambar benar-benar digunakan untuk belajar siswa, maka ada langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam penggunaan gambar, diantaranya :

1. Pergunakan gambar untuk tujuan-tujuan pelajaran yang spesifik, yaitu dengan cara memilih gambar tertentu yang akan mendukung penjelasan inti pelajaran atau pokok-pokok pelajaran. Tujuan khusus yang mengarahkan minat siswa pada pokok terpenting dalam pelajaran
2. Padukan gambar-gambar kepada pelajaran, sebab keefektifan pemakaian gambar di dalam proses belajar mengajar memerlukan keterpaduan. Bila media gambar akan dipakai semua perlu dipikirkan akan keterkaitan dengan materi pelajaran
3. Pergunakan gambar sedikit saja, dari pada mempergunakan banyak gambar tetapi tidak efektif. Hematlah penggunaan media gambar yang memakai makna yang berkaitan dengan materi pelajaran saja.
4. Kurangi penambahan kata-kata pada gambar, oleh karena gambar justru sangat penting dalam mengembangkan kata atau cerita, dalam menyajikan gagasan baru.
5. Mendorong pernyataan yang kreatif, melalui gambar para siswa akan didorong untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lisan atau tulisan.
6. Mengevaluasi kemajuan kelas, bisa juga dengan memanfaatkan gambar-gambar baik secara umum maupun secara khusus. Jadi guru bisa menggunakan media gambar untuk mengevaluasi hasil belajar siswa, pemakaian instrumen tes akan sangat baik dilakukan oleh guru. dalam upaya memperoleh hasil tes yang komprehensif serta menyeluruh. (Sudjana, N dan Rivai, A, 2013: 77).

Penggunaan gambar secara efektif disesuaikan dengan tingkatan anak, baik dalam hal besarnya gambar, detail, warna dan latar belakang untuk penafsiran. Dijadikan alat untuk pengalaman kreatif, memperkaya fakta, dan memperbaiki kekurang jelasan. Akan tetapi gambar juga menjadi tidak efektif, apabila terlalu sering digunakan dalam waktu yang tidak lama. Gambar sebaiknya disusun menurut urutan tertentu dan dihubungkan dengan masalah yang luas.

## **5. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar**

Media gambar sama dengan media lain, yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dan penerima sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam symbol-simbol komunikasi visual. Supaya proses penyimpangan pesan dapat berhasil dan efisien, simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar. Secara khusus gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas penyajian ide, menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Media gambar berbentuk dua dimensi karena hanya memiliki ukuran yang panjang dan lebar. Yang termasuk media gambar adalah gambar, foto, kartun, komik, poster, peta dan lain-lain. Media gambar telah sesuai dengan kemajuan dan teknologi seperti gambar fotografi. Gambar fotografi bisa diperoleh dari berbagai sumber gambar yang diperoleh dari berbagai sumber. Hamdani (2011: 263) menyatakan bahwa media gambar mempunyai kelebihan dan kelemahan sebagai berikut :

- a. Kelebihan Media Gambar
  - 1) Sifatnya konkret, gambar lebih realities menunjukkan masalah Dibandingkan dengan media verbal semata.
  - 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu peristiwa yang terjadi dimasa lampau tidak kita bisa lihat seperti apa adanya.
  - 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
  - 4) Gambar dapat memperjelas suatu masalah.
  - 5) Gambar harganya murah dan gampang didapatkan serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.
- b. Kelemahan Media Gambar
  - 1) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
  - 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
  - 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (sejarah) diperlukan strategi yang tepat. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran tidak terjebak pada sifat menonton dan siswa tidak hanya menonton. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sejarah tidak hanya menonton. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sejarah diawali media gambar akan membawa suasana belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Beberapa strategi yang dapat dipilih :

a. Serangkaian Gambar Untuk Belajar Kelompok

Serangkaian disajikan bersama dengan serangkaian pertanyaan yang harus didiskusikan dengan imajinasi dan resepsi kelompok.

b. Serangkaian gambar untuk belajar individual

Serangkaian gambar disajikan kepada setiap anak didik dengan cara lisan. Kemudian meminta pendapat anak didik, serta memberikan tugas sesuai dengan kemampuan mereka.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar juga mempunyai kelebihan dan kelemahan. Dilihat dari kelebihan media yang dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran dan bidang studi maupun dalam bidang lainnya. Kelemahan tidak dapat menunjukkan gerak dan gambar serta tidak dapat memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup.

### E. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Mirna Fitriani yaitu berjudul “Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Penggunaan Model *Example Non Example* pada Siswa Kelas V di SDN 24 Temmalebba Kecamatan Bara Kota Palopo”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa keterampilan berbicara melalui model *example non example* mengalami peningkatan dilihat dari hasil nilai rata-rata siklus I sebesar 3,04, dan semakin meningkat pada siklus II yang nilai rata-ratanya 3,77. Kemudian penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini, adapun kesamaannya terdapat pada variabel tindakan, variabel tindakan yaitu sama-sama menggunakan model *example non example*. Dan perbedaannya terdapat pada variabel hasil. Variabel hasil dalam penelitian Mirna Fitriani adalah keterampilan berbicara, sedangkan dalam penelitian ini variabel hasilnya adalah keterampilan berbicara melalui cerita rakyat.
2. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah “Penelitian Yang Dilakukan Oleh Soliandri Anawati Yang Berjudul Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Dengan Menerapkan Model Pembelajaran *Examples Non Examples* pada Siswa Kelas X B SMA Negeri 1 Beduai Kabupaten Sanggau T.A. 2015/2016”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *example non example* terdapat peningkatan, dilihat dari hasil rata-rata pada siklus I sebesar 65,40

kemudian dilanjutkan pada siklus II dengan nilai sebesar 82,73. Penelitian yang dilakukan oleh Soliandri Anawati memiliki kesamaan dalam penelitian ini. Adapun kesamaan terdapat pada variabel tindakan yang digunakan yaitu model pembelajaran *example non example* dan perbedaannya terdapat pada variabel hasil. Variabel hasil dalam penelitian Soliandri Anawati adalah keterampilan menulis paragraf deskripsi, sedangkan dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara melalui cerita rakyat.

#### **F. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis merupakan suatu jawaban dan dugaan sementara terhadap masalah dan sub masalah penelitian yang harus dan masih dilakukan kebenarannya melalui penelitian dilapangan. (Zuldafrial, 2012: 13). “Hipotesis adalah dugaan sementara dalam penelitian. Hipotesis pada dasarnya adalah jawaban terhadap rumusan masalah penelitian. Oleh karena itu bentuk rumusan hipotesis mengikuti bentuk rumusan masalah”

Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoretis terhadap rumusan masalah penelitian, belum dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2013:96), “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data” Berdasarkan pendapat para ahli diatas, bahwa yang dimaksud dengan hipotesis adalah dugaan sementara terhadap masalah yang akan diteliti, dan kebenarannya masih diragukan serta perlu pembuktian lebih lanjut agar penelitian dapat disimpulkan dengan valid.. Hipotesis tindakan dalam penelitian adalah penggunaan model *example non example* berbasis media gambar dapat meningkatkan keterampilan berbicara melalui cerita rakyat pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Suti Semarang Kabupaten Bengkayang.