



THE EFFECT OF THE APPLICATION OF GRAPHIC ORGANIZER STRATEGIES ON
THE ABILITY TO ANALYZE FAIRY TALES IN CLASS IV SDN 37 PEKANBARU

Fatimah Uly Artha Sinaga

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia
artasinaga1802@gmail.com

PENGARUH PENERAPAN STRATEGI *GRAPHIC ORGANIZER* TERHADAP
KEMAMPUAN MENGANALISIS CERITA DONGENG PADA KELAS IV SDN 37
PEKANBARU

ARTICLE INFO

Submitted:
12 Desember 2019
12th December 2019

Accepted:
20 Februari 2020
20th February 2020

Published:
29 Februari 2020
29th February 2020

ABSTRACT

Abstract: *Graphic organizer is a strategy that coordinates ideas and concepts into visual form. The purpose of this research was to determine the ability of students to analyze fairy tales using graphic organizer strategies. The research method used is quasi experimental research. The ability of students to analyze fairy tales using graphic organizer can be proven from results of t-test with significant level of 5% (95% degrees of confidence) obtained $t_{count} (7.875) > t_{table} (2.080)$ and $sig (0.019) < 0.05$. The value of $t_{count} > t_{table}$ or $sig < 0.05$ shows that the ability to analyze fairy tale stories of the two groups is significantly different. This is also supported differences in the average value of the posttest results of analyzing the students fairy tale in the experimental group and the control group. The experimental group got an average value of 94.48, while the control group obtained an average value of 62.30, so that it could be concluded that there was a significant influence on the use of a graphic organizer strategy on the ability to analyze fairy tale stories in grade IV SDN 37 Pekanbaru.*

Keywords: *graphic organizer, fairytales*

Abstrak: *Graphic organizer adalah strategi yang mengorganisasikan ide-ide dan konsep-konsep ke dalam bentuk visual. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menganalisis cerita dongeng dengan menggunakan strategi graphic organizer. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu atau quasi experimental yang menggunakan desain penelitian nonequivalent control group design. Kemampuan siswa dalam menganalisis cerita dongeng menggunakan graphic organizer dapat dibuktikan dari hasil t_{test} dengan taraf signifikansi 5% (derajat kepercayaan 95%) diperoleh $t_{hitung} (7.875) > t_{tabel} (2.080)$ dan nilai $sig (0.019) < 0.05$. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $sig < 0.05$ menunjukkan kemampuan menganalisis cerita dongeng kedua kelompok berbeda secara signifikan. Hal tersebut juga didukung dari perbedaan nilai rata-rata (mean) posttest hasil menganalisis cerita dongeng siswa pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapat nilai rata-rata sebesar 94.48, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 62.30, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan strategi graphic organizer terhadap kemampuan menganalisis cerita dongeng pada kelas IV SDN 37 Pekanbaru.*

Kata Kunci: *graphic organizer, dongeng*

CITATION

Sinaga, P.U.A. (2020). The Effect Of The Application Of Graphic Organizer Strategies On The Ability To Analyze Fairy Tales In Class IV SDN 37 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9 (1), 100-107. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v9i1.7852>.

PENDAHULUAN

Dongeng adalah cerita fantasi sederhana yang tidak benar-benar terjadi berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral (mendidik) dan juga menghibur (Triyanto, 2007). Menceritakan dongeng sudah menjadi tradisi yang dilakukan kebanyakan para orang tua kepada anak-anaknya. Dongeng menjadi favorit anak-anak karena ceritanya penuh dengan fantasi atau imajinasi. Karakter-karakter yang sering muncul dalam dongeng adalah penyihir, peri, pangeran putri, troll, raksasa, kurcaci dan hewan-hewan yang dapat berbicara, juga makhluk-makhluk yang memiliki kekuatan magis lainnya.

Dongeng dapat dibedakan menjadi tujuh jenis, yaitu mite, sage, fabel, legenda, cerita jenaka, cerita pelipur lara dan cerita perumpamaan. 1) Mite merupakan bentuk dongeng yang menceritakan hal-hal gaib seperti cerita tentang dewa, peri ataupun Tuhan. 2) Sage merupakan cerita dongeng tentang kepahlawanan, keberkasaan, atau kesaktian seperti cerita dongeng kesaktian Patih Gajah Mada. 3) Fabel merupakan dongeng tentang binatang yang bisa berbicara atau bertingkah laku seperti manusia. 4) Legenda merupakan bentuk dongeng yang menceritakan tentang suatu peristiwa mengenai asal usul suatu benda atau pun tempat. 5) Cerita jenaka merupakan cerita yang berkembang dalam masyarakat yang bersifat komedi serta dapat membangkitkan tawa contoh Cerita Pak Belalang. 6) Cerita pelipur lara biasanya merupakan bentuk cerita yang bertujuan untuk menghibur para tamu dalam suatu perjamuan dan diceritakan oleh seorang ahli cerita seperti wayang yang diceritakan oleh seorang dalang. 7) Cerita perumpamaan merupakan bentuk dongeng yang mengandung kiasan/ibarat nasihat-nasihat, yang bersifat mendidik.

Unsur-unsur pembangun cerita rakyat ada dua yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik, tapi yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah unsur intrinsik. Menurut (Nurgiyantoro 2007:23) unsur intrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur ini yang menyebabkan karya sastra itu hadir sebagai karya sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika seseorang membaca karya sastra.

Unsur intrinsik menurut (Nurgiyantoro 2007:66), yaitu tema, alur atau plot, tokoh atau penokohan, latar, sudut pandang dan amanat.

Dongeng juga merupakan cerita pendek kolektif kesusastraan lisan. Dongeng menceritakan tentang keajaiban-keajaiban yang berisi pesan moral dan tidak dapat dicerna menggunakan logika, karena biasanya memiliki kalimat pembukaan dan penutup yang bersifat klise (Danandjaja, 1994:84). Pada saat anak-anak membaca dongeng banyak juga anak yang merasa kesulitan menemukan informasi yang sulit untuk didapat karena terlalu banyaknya kalimat yang harus mereka cerna untuk mendapatkan informasi penting yang terdapat pada cerita dongeng tersebut. Anak sulit untuk mengetahui apa konflik yang terjadi, bagaimana peristiwa itu terjadi, apa solusi bagi permasalahan yang terjadi pada cerita tersebut dan lain sebagainya. Hal ini sangat menarik untuk diteliti dan dianalisis lebih jauh. karena adanya fenomena tersebut penulis ingin meneliti dengan tujuan mempermudah anak untuk mendapatkan informasi-informasi penting yang ada dalam sebuah cerita dongeng dengan menggunakan strategi *graphic organizer*.

Graphic organizer adalah strategi yang mengordinasikan ide-ide dan konsep-konsep kedalam bentuk visual. *Graphic organizer* terbuat dari garis-garis, panah-panah, dan lingkaran yang menampilkan hubungan antar ide pokok. Membantu siswa mengorganisasikan pikiran, pengetahuan, dan ide mereka. Penggunaan *graphic organizer* ini sangatlah bermanfaat bagi siswa mengingat penggunaannya yang tidak sulit, menarik, dapat mencatat informasi secara sistematis dan mudah diingat. Informasi yang bersifat acak mudah hilang. Sementara otak memiliki kemampuan untuk menyimpan gambar tanpa batas. *Graphic organizer* bekerja sesuai kerja otak. Menurut Marzano (1988), mencatat informasi dalam bentuk gambar/visual dapat menstimulasi dan meningkatkan kerja otak. *Graphic organizer* adalah grafik visual yang menampilkan hubungan antara berbagai ide, konsep, fakta dan istilah dalam satu topik utama. *Graphic organizer* kadang disebut juga dengan

nama peta konsep atau diagram konsep.

Penggunaan *graphic organizer* di dalam kelas akan memberikan keuntungan bagi dua pihak yang terlibat di dalam mengajar, yaitu siswa dan guru. Untuk Guru: 1. Membantu untuk melihat level kemampuan siswa. 2. Membantu untuk mengakses proses berpikir siswa. 3. Membantu guru untuk mendapatkan umpan balik proses belajar siswa. Untuk siswa : 1. Membantu memperjelas hubungan antara berbagai konsep yang sudah dipelajari. 2. Membantu siswa dalam merapikan berbagai konsep, ide, teori, dan istilah

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu atau *quasi experimental* yang menggunakan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah tes. Dengan demikian data yang diteliti dan diukur adalah hasil analisis siswa yang diambil menggunakan tes uraian. Tes uraian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) *Pretest* yaitu tes yang diberikan sebelum pembelajaran dimulai dan bertujuan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam menganalisis cerita dongeng.
- 2) *Posttest* yaitu tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran dan bertujuan untuk mengetahui sampai dimana pencapaian siswa terhadap bahan pelajaran. Tujuan tes ini adalah untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dalam menganalisis dongeng.

Sebelum dilakukan pengujian analisis data, terlebih dahulu diadakan uji prasyarat analisis

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Data *Pretest* Kemampuan Menyimak Dongeng

Berdasarkan nilai *pretest* hasil menganalisis cerita dongeng siswa pada kelompok eksperimen yang telah diolah menggunakan program komputer SPSS versi 25, dihitung *mean*, *modus*, dan *median*. Hasil perhitungan tersebut

yang sudah dipelajari. Horton & Bergereud, 1990 (dalam Kristina, 2010) mengatakan penggunaan *graphic organizer* lebih efektif dalam memfasilitasi pemahaman. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah pengaruh penerapan strategi *graphic organizer* terhadap kemampuan menganalisis cerita dongeng? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menganalisis cerita dongeng dengan menggunakan *graphic organizer*.

yakni dengan pengujian normalitas, homogenitas.

1. Uji normalitas data dilakukan untuk melihat bahwa suatu data terdistribusi secara normal atau tidak.
2. Uji homogenitas varian sebagaimana dikemukakan Suharsimi Arikunto (2005: 318) dimaksudkan untuk mengetahui seragam tidaknya varian sampel yang diambil dari populasi yang sama.
3. Pengujian hipotesis menggunakan rumus statistik t-test dengan bantuan program komputer SPSS versi 25. Uji-t bertujuan untuk mengetahui perbandingan jumlah rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
4. *Effect size* (ES) untuk mengetahui seberapa besarnya pengaruh penerapan strategi *graphic organizer* terhadap kemampuan menganalisis cerita dongeng pada kelas IV SDN 37 Pekanbaru, maka digunakan kalkulator *Cohen*.

diperoleh modus 66.6, median 61.6, nilai rata-rata (mean) 59.36, nilai tertinggi 77.7, dan nilai terendah 33.3. Nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen berada pada rentang 55%-64% dengan kriteria kurang. Sedangkan hasil perhitungan pada kelompok kontrol diperoleh modus 66.6, median 61.1, nilai rata-rata (mean) 57.04, nilai tertinggi

72.2 dan nilai terendah 33.3, Nilai rata-rata pretest kelompok kontrol berada pada rentang 55%-64% dengan kriteria kurang. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kemampuan

menganalisis cerita dongeng siswa kelompok kontrol termasuk dalam kategori kurang. Untuk memperjelas dapat dilihat pada gambar:.

Tabel 1. Output SPSS Nilai Pretest Menganalisis Dongeng

		Statistics	
kemampuan analisis		Kel. Eks	Kel.Kon
N	Valid	23	23
	Missing	0	0
Mean		59,36	57,04
Std. Error of Mean		2,417	2,487
Median		61,00	61,00
Mode		66	66
Std. Deviation		11,593	11,926
Variance		134,394	142,225
Skewness		-,878	-,734
Std. Error of Skewness		,481	,481
Kurtosis		,572	-,357
Std. Error of Kurtosis		,935	,935
Range		45	39
Minimum		33	33
Maximum		78	72
Sum		365	1312

2. Data Posttest Kemampuan Menganalisis Cerita Dongeng

Berdasarkan nilai *posttest* hasil menganalisis cerita dongeng siswa pada kelompok eksperimen yang telah diolah menggunakan program komputer SPSS versi 25, dihitung *mean*, *modus*, dan *median*. Hasil perhitungan tersebut diperoleh modus 100, median 94, dan nilai rata-rata (mean) 94.48, nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 83.3,. Nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen berada pada rentang 90%-100% dengan kriteria baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan, kemampuan

menganalisis dongeng siswa kelompok eksperimen berada dalam kategori Baik Sekali. Sedangkan hasil perhitungan pada kelompok kontrol diperoleh modus 77.7, median 77.7, nilai rata-rata (mean) 62.30 nilai tertinggi 88.8 dan nilai terendah 55.5. Nilai rata-rata *posttest* kelompok kontrol berada pada rentang 55-64% dengan kriteria kurang. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan, kemampuan menganalisis cerita dongeng siswa kelompok kontrol berada dalam kategori kurang. Untuk memperjelas dapat dilihat pada gambar :

Tabel 2. Output SPSS Nilai Posttest Menganalisis Dongeng

		Statistics	
kemampuan analisis		Kel. Eks	Kel.Kon

		Kel. Eks	Kel. kon
N	Valid	23	23
	Missing	0	0
Mean		94,48	62,30
Std. Error of Mean		1,307	1,998
Median		94,00	77,00
Mode		100	77
Std. Deviation		6,266	9,584
Variance		39,261	91,858
Skewness		-,917	-,382
Std. Error of Skewness		,481	,481
Kurtosis		-,371	-,663
Std. Error of Kurtosis		,935	,935
Range		17	33
Minimum		83	55
Maximum		100	88
Sum		2173	1732

3. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ha : Terdapat perbedaan signifikan antara siswa kelompok eksperimen dan siswa kelompok kontrol.

Pengujian hipotesis menggunakan rumus statistik t-test dengan bantuan program komputer SPSS versi 25. Data yang dianalisis adalah data

posttest kedua kelompok. Kriteria yang digunakan untuk mengambil kesimpulan hipotesis dengan taraf

signisikan 5%, yaitu $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $sig < 0,05$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Adapun hasil dari uji-t pada skor tes akhir (*posttest*) dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Hasil Uji-t

Data	Thitung	Df	Sig.(2-tailed)	Kesimpulan
<i>Posttest</i> eksperimen	–			Ada perbedaan yang signifikan
kontrol	7,875	44	0,019	

Berdasarkan perhitungan *t-test* pada tabel diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7.875. Harga t_{hitung} ($7.875 > t_{tabel}$ (2,080) dan menunjukkan nilai sig ($0,019 < 0,05$, hal ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa kelompok eksperimen dengan siswa kelompok kontrol pada tes akhir. Dengan kata lain, terdapat perbedaan nilai rata-rata yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.

4. Effect Size (ES)

Untuk mengetahui seberapa besarnya pengaruh penerapan strategi *graphic organizer* terhadap kemampuan menganalisis cerita dongeng pada kelas IV SDN 37 Pekanbaru, maka digunakan kalkulator *cohen* untuk menghitungnya.

Dengan kriteria :

- ES < 0,3 = Digolongkan rendah
- 0,3 < ES < 0,7 = Digolongkan sedang
- ES > 0,7 = Digolongkan tinggi

Tabel 4. Hasil Effect size

Kelas	X	Hasil	Keputusan
-------	---	-------	-----------

Eksperimen	94.48	0.5	Sedang
Kontrol	62.30		

Berdasarkan tabel diketahui bahwa setelah dilakukan uji effect size dengan menggunakan kalkulator *cohen*, didapatkan ES sebesar 0.5. Dengan demikian ES memenuhi kriteria dengan

Pembahasan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti memberikan *pretest* pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. *Pretest* tersebut bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelompok berbeda jauh atau tidak. Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata yang hampir sama, yaitu kelompok eksperimen sebesar 59.36, sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 57.04. Peneliti mengambil kesimpulan bahwa kemampuan yang dimiliki siswa kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sebelum mendapatkan perlakuan adalah sama.

Homogenitas *pretest* kedua kelompok penelitian dihitung menggunakan SPSS 25 bahwa nilai signifikansi hasil tes kemampuan menganalisis cerita dongeng adalah sebesar $0.522 > 0.05$, dimana $Sig > (0.05)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sama. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan pengumpulan data penelitian dengan memberi perlakuan pada masing-masing kelompok. Kelompok eksperimen melakukan kegiatan menganalisis cerita dongeng dengan menggunakan *graphic organizer*, sedangkan kelompok kontrol melaksanakan kegiatan menganalisis cerita dongeng dengan pembelajaran konvensional.

Setelah pemberian perlakuan, diperoleh data berupa nilai hasil menganalisis cerita dongeng siswa yang menggunakan strategi *graphic organizer* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai menganalisis dongeng siswa yang menggunakan pembelajaran secara konvensional. Data tersebut dapat dilihat dari nilai *posttest* kedua kelompok yang diuji menggunakan *t-test*. Harga t_{hitung} menunjukkan angka sebesar (7.875) $> t_{tabel}$ (2.080) sehingga dapat

$0.3 < ES < 0.7$. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh penerapan strategi *graphic organizer* terhadap kemampuan menganalisis cerita dongeng siswa termasuk dalam kategori sedang.

disimpulkan bahwa kemampuan menganalisis cerita dongeng siswa yang menggunakan strategi *graphic organizer* lebih tinggi dibandingkan dengan yang menggunakan pembelajaran secara konvensional. Hal tersebut juga ditunjukkan berdasar perolehan nilai rata-rata kedua kelompok. Nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen yaitu 94.48, sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata *posttest* sebesar 62.30. Kondisi akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan perbedaan dikarenakan perbedaan perlakuan yang dilakukan pada kedua kelompok. Pada kelompok eksperimen, siswa menggunakan strategi *graphic organizer* untuk membantu siswa dalam menganalisis dongeng. Dimana siswa mampu merangkum materi baru dan menghubungkannya dengan apa yang sudah mereka tahu Lefrancois (Githua Bernard, 2010). Strategi *graphic organizer* adalah strategi yang mengordinasikan ide-ide dan konsep-konsep kedalam bentuk visual. *Graphic organizer* terbuat dari garis-garis, panah-panah, dan lingkaran yang menampilkan hubungan antar ide pokok. Membantu siswa mengorganisasikan pikiran, pengetahuan, dan ide mereka. Menurut Marzano (1988), mencatat informasi dalam bentuk gambar/visual dapat menstimulasi dan meningkatkan kerja otak. Clark (dalam Syaza, 2010) mengatakan bahwa *graphic organizer* tidak hanya memungkinkan siswa untuk merekam dan mengkategorikan informasi tetapi juga membantu siswa untuk memahami konsep yang sulit menghasilkan pemikiran, dan mengidentifikasi hubungan diantara gagasan.

Perbedaan perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menyebabkan

adanya perbedaan perilaku siswa ketika mengikuti kegiatan belajar. Siswa pada kelompok eksperimen terlihat lebih bersemangat mengikuti pembelajaran. Siswa pada kelompok eksperimen mengungkapkan bahwa belajar dengan menggunakan strategi *graphic organizer* terasa menyenangkan, selain gambarnya yang lucu dan menarik, yang membuat mereka menjadi tidak bosan. Apalagi mereka juga belajar membuat gambar *graphic organizer* dengan bentuk yang sesuai keinginan mereka. Darch & carnine, 1986 (dalam Kristina, 2010) Siswa kelompok eksperimen juga terlihat antusias pada saat

mengikuti pembelajaran menggunakan strategi *graphic organizer* karena siswa seolah-olah banyak belajar. Kenyataan tersebut berbeda dengan kelompok kontrol, mereka merasa bosan pada saat belajar. Mereka cenderung tidak konsentrasi akibat pembelajaran yang terbilang membosankan. Berdasarkan pembahasan diatas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan strategi *graphic organizer* terhadap kemampuan menganalisis cerita dongeng pada kelas IV SDN 37 Pekanbaru.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Hasil *t-test* dengan taraf signifikansi 5% (derajat kepercayaan 95%) diperoleh $t_{hitung} (7,875) > t_{tabel} (2,080)$ dan nilai $sig (0,019) < 0,05$. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $sig < 0,05$ menunjukkan kemampuan menganalisis cerita dongeng kedua kelompok berbeda secara signifikan. Hal tersebut juga didukung dari perbedaan nilai rata-rata (*mean posttest*) hasil menganalisis cerita dongeng siswa pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan strategi *graphic organizer* dalam menganalisis cerita dongeng memiliki nilai rata-rata sebesar 94.48, sedangkan kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata sebesar 62.30, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan

penggunaan strategi *graphic organizer* terhadap kemampuan menganalisis cerita dongeng pada kelas IV SDN 37 Pekanbaru.

Sebagai upaya meningkatkan penelitian lebih lanjut, terdapat beberapa saran sebagai berikut: 1) Bagi Guru; dalam melaksanakan proses pembelajaran bahasa Indonesia terkhusus dalam kegiatan menganalisis cerita dongeng, guru sebaiknya menggunakan strategi *graphic organizer*, sehingga pembelajaran menganalisis lebih menyenangkan dan menarik perhatian siswa; 2) Bagi Sekolah; hasil penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki sistem pembelajaran bahasa Indonesia terutama dalam cerita dongeng; 3) Bagi Peneliti; penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan penelitian berikutnya yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani.(2016). Peningkatan Kemampuan Menganalisis Unsur Intrinsik Cerpen Dengan Model Inside Outside Circle Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Polewali Kabupaten Polewali Mandar. *Jurnal Papatuzdu*, 11(1), 25.

Arikunto.(2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Buku Siswa Tema 8 “*Tempat Tinggalku*” kelas 4 (tematik terpadu kurikulum 2013, jakarta:

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013

Coughlin, C.(2010). The Other Side Of The Story : Using Graphic Organizers as Coognitive Learning Tools to Teach Students to Construct Effective Counter-Analysis. *Journal Wake Forest University*, 39(2),75.

Githua, N. B.(2008) Effects Of Advance Organizer Strategy During Instruction on Secondary School Students’ Mathematics



- Achievement in Kenyas Nakuru district. *International Journal Of Science and Mathematics Education*, 6(3), 439.
- Iltar, I. (2016). The Power of Graphic Organizers: Effects on Students' Word-learning and Achievement Emotions in Social Studies. *Australian Journal Of Teacher Education*, 41(1),77.
- Iskandarwassid dan Sunendar, D .(2011).*Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Kurniaman, O dan Charlina. (2018). *Pembelajaran membaca dengan graphic organizer di sekolah dasar*. Pekanbaru : UR PRESS.
- Kurniaman, O., & Zufriady. (2019). The Effectiveness of Teaching Materials for Graphic Organizers in Reading in Elementary School Students. *Journal of Educatiobal Sciences*, 3(1), 48- 62.
- Mahmuda, M. F.(2011). Penerapan Strategi Graphic Organizer untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Siswa Kelas IV SDN Purwanto 2 Malang. *Jurnal Universitas Negeri Malang*, 9(23), 55.
- Mercuri, P. S. (2010). Using Graphic Organizer as A Tool for the Development of Scientific Language. *Gist: Education Learning Journal*, 4(1), 45-46.
- Miftah, R. (2016). Penggunaan Graphic Organizer dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Jurnal Fibonacci*, 2(2),74.
- Nurdianingsih, F. (2014). Efektivitas Penggunaan Graphic Organizer untuk Mengajar Membaca Dilihat Dari Motivasi Siswa. *Jurnal stkip pacitan*, 6(23),17.
- Nurgiyantoro, B. (2005). *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University.
- Rahmasri, B. (2017). Penggunaan Graphic Organizer (GO) dalam Telaah Kemampuan Membaca Mahasiswa Semester II IKIP PGRI Madiun. *Jurnal Universitas PGRI Madiun*, 5(10),270-271.
- Resmini, N., dkk. (2006). *Pembinaan dan Pengembangan Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Bandung : UPI PRESS
- Sugiyono. (2013).*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Yari, I. (2012). 7 Kekuatan Dongeng. *Majalah PAUDNI: Dongeng Bentuk Karakter Anak*. Edisi VII Tahun 2012. Jakarta: Kemdikbud.
- Zaini, S.H., Mokhtar, S.z & Nawawi, M. (2010). The Effect Of Graphic Organizer On Students' Learning in School. *Malaysian Journal of Educational Technology*, 10(1),21.
- Zubaidah, E. (2006). *Teknik Mendongeng dan Manfaat Dongeng Bagi Anak*. *Jurnal Buletin PADU*, 5(10), 24.
-