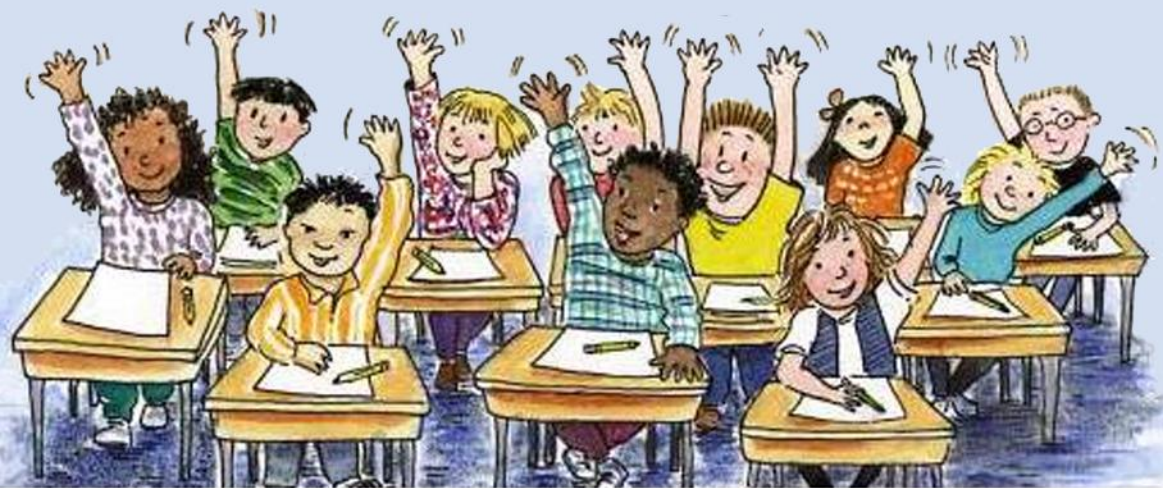




Model Pembelajaran

QUANTUM LEARNING

berbantuan Komik Digital pada Pembelajaran Bercerita



Kamalin Naufi Hidayat

Cahyo Hasanudin

Sutrimah

Areni Yulitawati Supriyono

Kamalin Naufi Hidayat
Cahyo Hasanudin
Sutrimah
Areni Yulitawati Supriyono

**Model Pembelajaran *Quantum Learning*
berbantuan Komik Digital pada
Pembelajaran Bercerita**



Model Pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan Komik Digital pada Pembelajaran Bercerita

Penulis:
Kamalin Naufi Hidayat
Cahyo Hasanudin
Sutrimah
Areni Yulitawati Supriyono

Editor:
Dr. Heny Kusuma Widyaningrum, S.Pd., M.Pd.
Rani Jayanti, M.Hum.

Layouter :
Tim Kreatif PRCI

Cover:
Rusli

Cetakan Pertama : Mei 2024

Hak Cipta 2024, pada Penulis. Diterbitkan pertama kali oleh:

Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT
Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

Website : www.rcipress.rcipublisher.org
E-mail : rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Copyright © 2024 by Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
All Right Reserved

- Cet. I – : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024
; 15,5 x 23 cm
QRCBN : 62-1293-8904-384

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan
cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang
Hak Cipta Pasal 72

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta
Pasal 72

Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling sedikit 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).

Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta terkait sebagai dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)



QUOTES

“Jika hari ini engkau menulis, besok menulis, lusa menulis, tulat menulis, tubin menulis, maka tulisan itu masih tak akan pernah berarti, selama engkau tidak pernah mempublikasi”.

– Cahyo Hasanudin

KATA PENGANTAR

rahmat dan hidayah-nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penulisan buku yang berjudul “Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantuan Komik Digital pada Pembelajaran Bercerita”

Pada buku “Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantuan Komik Digital pada Pembelajaran Bercerita” merupakan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis untuk mengetahui peningkatan kemampuan bercerita pada siswa kelas VII di SMP Negeri Satu Atap Clebung Bubulan Bojonegoro.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih memiliki banyak kekurangan, sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Semoga buku ini dapat menambah pengetahuan dan manfaat bagi para pembaca serta semua pihak khususnya dalam bidang Pendidikan.

Bojonegoro, 9 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	I
DAFTAR ISI	II
PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU	III
BAB I BERCERITA	1
A. Hakikat Bercerita	1
B. Manfaat Bercerita	2
C. Indikator Penilaian Bercerita	3
 BAB II <i>QUANTUM LEARNING</i>	 8
A. Hakikat Model Pembelajaran <i>Quantum Learning</i>	8
B. Manfaat Model Pembelajaran <i>Quantum Learning</i>	9
C. Kelebihan Model Pembelajaran Quantum Learning	10
D. Kelemahan Model Pembelajaran Quantum Learning	11
E. Sintaks Model Pembelajaran Quantum Learning	12
 BAB III KOMIK DIGITAL	 14
A. Hakikat Komik Digital	14
B. Manfaat Komik Digital	14
C. Kelebihan Komik Digital	16
D. Komik yang digunakan dalam penelitian	17
 BAB IV MODEL PEMBELAJARAN <i>QUANTUM LEARNING</i> BERBANTUAN KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN BERCERITA	 19
A. Implementasi Model Pembelajaran Quantum Learning berbantuan komik digital	 19
B. Bentuk Peningkatan Kemampuan bercerita dengan menerapkan model pembelajaran quantum learning berbantuan komik digital	 24
DAFTAR RUJUKAN	42
GLOSARIUM	46
INDEKS	47
TENTANG PENULIS	48

PETUNJUK PENGGUNAAN BUKU

Buku hasil penelitian ini membantu pembaca dalam mengetahui isi atau bagian-bagian dalam buku ini. Penjelasan singkat mengenai keterampilan tersebut akan membantu pembaca memahami materi yang tersajikan dalam buku ini.

Buku ini berkedudukan sebagai bahan ajar bagi siswa dalam mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia. Buku ini juga merupakan bahan ajar yang diperlukan dalam membangun pengetahuan dan keterampilan.

Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, perlu dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Baca dan pahami tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar
2. Baca dan pahami materi yang berisi poin penting yang mengacu pada pencapaian tujuan pembelajaran
3. Setiap akhir pembelajaran berilah latihan atau tes formatif untuk mengasah pemahaman pada materi
4. Harapan kami, buku ini dapat membantu guru dalam menentukan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi para siswa serta guru dapat menyediakan media-media yang menarik agar terhindar dari pembelajaran yang membosankan.

BAB I

Bercerita

A. Hakikat Bercerita

Menurut Wondal (2017) bercerita merupakan wujud bahasa yang mempergunakan penuturan dan kata-kata untuk mengantarkan makna. Menurutnya bercerita salah satu alternatif berlatih komunikasi dengan orang lain. Selain itu bercerita juga membuat anak-anak memiliki keberanian. Anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang kuat dan pandai berkomunikasi, maka hubungan antar satu sama lain juga akan lebih erat dan terbuka.

Khasinah (2015) menjelaskan pengertian bercerita yaitu melafalkan aktivitas atau peristiwa yang benar terjadi maupun fiksi, dan disampaikan secara lisan bertujuan untuk berbagi pengetahuan dengan orang lain. Keahlian berbahasa bisa meningkat jika ada dorongan kegiatan melalui berbicara, mendengarkan, berdiskusi serta bercerita. Menurutnya anak-anak mampu berbahasa dengan baik jika anak mendapatkan kesempatan berlatih dengan interaksi orang lain, anak-anak hanya butuh pengalaman dalam mengekspresikan dirinya melalui berbahasa.

Menurut Rohayati (2018) berpendapat pengertian cerita yaitu aktivitas seseorang dalam mengutarakan bentuk pesan atau penjelasan dengan alat bantu maupun tanpa alat bantu agar dapat disimak dengan menggembirakan. Salah satu contoh bercerita melalui dongeng merupakan cara cepat anak dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. kegiatan ini membuat anak cepat dalam memahami maksud dari penutur, karena kegiatan ini menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan pengertian bercerita yaitu kegiatan menggambarkan suatu peristiwa atau pengalaman yang dialami oleh diri sendiri atau orang lain dan disampaikan secara lisan. Aktivitas bercerita dapat mengembangkan wawasan fantasi anak dan membantu

dalam mengekspresikan dirinya sendiri. Anak akan mampu berbicara dan berbahasa dengan baik jika menerapkan kemampuan bercerita dalam kehidupan sehari-hari.

B. Manfaat Bercerita

Kegiatan bercerita merupakan salah satu kegiatan komunikasi yang paling digemari siswa dalam proses pembelajaran. Bercerita memiliki beragam manfaat, salah satunya bercerita dapat membantu siswa dalam peningkatan berbicara. Ahro dkk. (2020) memaparkan manfaat yang akan di dapat anak saat bercerita yaitu, 1) menjalin hubungan emosional antar siswa, orang tua dan guru, 2) wadah penyajian pesan, 3) mendorong peningkatan imajinasi anak, 4) mendidik afeksi anak, 5) mendorong proses pengenalan diri anak, 6) memperbanyak pengalaman moral, 7) sebagai sarana hiburan, 8) membangun kepribadian anak.

Gagasan yang sama dikemukakan oleh Gusti (2020) yang memaparkan manfaat bercerita melalui media dongeng. Bercerita dengan media dongeng membantu membentuk pribadi dan moral anak. Manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan kemampuan berbicara anak. Bercerita dapat membuat anak mampu menyampaikan pesan kepada orang lain. Maka anak akan memiliki keberanian dalam mengutarakan pendapatnya.
- 2) Meningkatkan kemampuan berbahasa. Kemampuan berbahasa dipengaruhi oleh kemampuan komunikasi. Dengan bercerita anak-anak mempelajari dan memahami istilah-istilah, perumpamaan, kosakata dalam kalimat.
- 3) Meningkatkan wawasan. Bercerita merupakan metode penyampaian informasi yang paling menyenangkan dan mudah dipahami. Sehingga dapat membantu orang lain dalam menyerap informasi secara efektif. Mengajar anak

- 4) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Melalui bercerita anak dapat belajar mengenai peristiwa, kepribadian tokoh serta sebab akibat. Hal ini dapat meningkatkan logika dan pengetahuan anak dalam memecahkan masalah pada cerita.
- 5) Mendorong kreativitas dan imajinasi. Imajinasi dalam cerita dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan mengembangkan imajinasi berlandaskan kreativitas.
- 6) Meningkatkan kecerdasan emosional. Tokoh-tokoh dalam cerita memberikan penyampaian emosi yang berbeda-beda. Anak-anak dapat mengetahui arti dari ekspresi wajah tokoh, seperti kesedihan, kegembiraan, kemarahan, ketakutan dan kebingungan.
- 7) Menginformasikan mengenai nilai moral. Nilai moral biasanya dimasukkan dalam cerita. Cara penyampaian nilai moral sesuai dengan tahap pemahaman dan perkembangan anak, yaitu menyenangkan dan tidak memaksa.

Berbagai pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan manfaat bercerita yaitu anak dapat memperoleh penambahan pengalaman sehingga dapat memperluas wawasan dan pemikirannya. Selain itu bercerita juga dapat membantu anak dalam mengenali karakter dirinya sendiri, karena dalam bercerita anak akan membangun dirinya dengan sifat ceria dan suka berbicara.

C. Indikator Penilaian Bercerita

Kemampuan bercerita adalah kegiatan menyampaikan tanggapan secara langsung. Seseorang dapat dikatakan terampil bercerita jika mampu bercerita sesuai dengan indikator. Adapun indikator bercerita yaitu kesesuaian isi cerita dengan tema, pilihan kata, ketepatan kalimat dan kelancaran berbicara.

Penilaian kemampuan bercerita siswa oleh peneliti digunakan sebagai instrumen penskoran untuk menentukan taraf peningkatan kemampuan bercerita siswa. Penilaian

bercerita ini menggunakan teknik penilaian yang dikembangkan oleh Nurgiyantoro (2016). Adapun rincian aspek-aspek penilaian keterampilan bercerita dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Kriteria penilaian bercerita

No	Aspek yang dinilai	Skor	Skor maksimal
1	Kesesuaian dengan gambar a. Baik b. Cukup c. Kurang	3 2 1	3
2	Ketepatan logika urutan cerita a. Baik b. Cukup c. Kurang	3 2 1	3
3	Ketepatan makna keseluruhan cerita a. Baik b. Cukup c. Kurang	3 2 1	3
4	Ketepatan kata a. Baik b. Cukup c. Kurang	3 2 1	3
5	Ketepatan kalimat a. Baik b. Cukup c. Kurang	3 2 1	3
6	Kelancaran a. Baik b. Cukup c. Kurang	3 2 1	3
	Jumlah skor maksimal		18

Teori Nurgiyantoro (2016)

Penilaian nilai akhir dalam skala 0-100 adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

No	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian dengan gambar	3	Baik: Penyampaian dan pengungkapan cerita sesuai dengan gambar
		2	Cukup: Penyampaian dan pengungkapan cerita cukup sesuai dengan gambar
		1	Kurang: Penyampaian dan pengungkapan cerita kurang sesuai dengan gambar
2	Ketepatan logika urutan cerita	3	Baik: Cerita dikembangkan secara kreatif tanpa keluar dari urutan gambar. Alur, tokoh dan setting terkonsep dengan jelas
		2	Cukup: Cerita dikembangkan secara cukup kreatif tanpa keluar dari urutan gambar. Alur, tokoh dan setting cukup terkonsep.
		1	Kurang: Cerita dikembangkan dengan kurang kreatif dan keluar dari urutan gambar. Alur, tokoh dan setting tidak terkonsep dengan jelas.
3	Ketepatan makna keseluruhan cerita	3	Baik: Amanat cerita sesuai dengan tema
		2	Cukup: Amanat cerita

No	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
		1	cukup sesuai dengan tema Kurang: Amanat cerita kurang sesuai dengan tema
4	Ketepatan kata	3 2 1	Baik: Penggunaan kata-kata, istilah sesuai dengan tema dan karakter tokoh, terdapat variasi dalam pemilihan kata. Cukup: Penggunaan kata-kata, istilah cukup sesuai dengan tema dan karakter tokoh, tidak ada variasi dalam pemilihan kata. Kurang: Penggunaan kata-kata, istilah kurang sesuai dengan tema dan karakter tokoh, tidak ada variasi dalam pemilihan kata.
5	Ketepatan kalimat	3 2 1	Baik: Penggunaan kalimat efektif dan variatif Cukup: Penggunaan kalimat cukup efektif dan cukup variatif Kurang: Penggunaan kalimat kurang efektif dan tidak variatif
6	Kelancaran	3 2	Baik: Berbicara lancar, tidak terbata-bata dan penempatan jeda sesuai Cukup: Berbicara cukup lancar, tidak terbata-bata

No	Aspek Penilaian	Skor	Kriteria
		1	namun tidak ada jeda Kurang: Berbicara kurang lancar, terbata-bata dan tidak ada jeda

BAB II

Quantum Learning

A. Hakikat Model Pembelajaran *Quantum Learning*

Menurut Firdaus (2016) model pembelajaran *quantum learning* yaitu kegiatan komunikasi yang mengaitkan faktor-faktor kepribadian siswa (penalaran, emosi dan bahasa tubuh) antara pengetahuan, perilaku, kepercayaan serta gagasan, semua harus diatur dengan baik agar tercipta kelarasan. Konsep model pembelajaran ini harus dilaksanakan dengan suasana yang menyenangkan sehingga siswa akan mendapatkan informasi yang leluasa. Model pembelajaran *quantum learning* ini sangat efektif, efisien dan terbuka sehingga akan mencapai pembelajaran yang unggul.

Menurut Tunip (2014) menjelaskan pengertian *quantum learning* yaitu aktivitas pencapaian interaksi siswa dalam meningkatkan keterampilan dengan proses pembelajaran menyenangkan dan bekerja sama belajar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Proses pembelajaran *quantum learning* membutuhkan koordinasi siswa dengan guru sebagai penguatan belajar. Proses belajar ini dapat menghilangkan kendala-kendala dalam belajar dengan memanfaatkan metode dan media yang tepat sehingga hasil belajar dapat terpenuhi dengan baik.

Menurut Anisa dkk. (2019) model pembelajaran *quantum learning* adalah proses pembelajaran yang mengasah apresiasi dan ingatan serta menjadikan proses belajar yang menyenangkan dan menguntungkan. Pembelajaran *quantum learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan proses terencana dengan baik. Pembelajaran ini terdiri atas tips, panduan dan strategi dalam keseluruhan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan pengertian *quantum learning* yaitu suatu proses pembelajaran yang terencana dengan koordinasi guru dan siswa untuk

menghasilkan proses belajar menyenangkan tanpa ada kendala apapun. Pembelajaran ini menjadi model pembelajaran yang efisien digunakan. Memanfaatkan model ini ditambah dengan media yang tepat akan menghasilkan proses pembelajaran yang menguntungkan.

B. Manfaat Model Pembelajaran *Quantum Learning*

Penerapan model pembelajaran *quantum learning* dalam proses pembelajaran dapat membuat guru lebih leluasa dalam menguasai kelas. Guru tidak hanya terpaksa dengan memberikan tugas. Model pembelajaran ini menuntun siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Nasrianti dkk. (2023) berpendapat manfaat *quantum learning* bagi siswa sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan motivasi dan semangat siswa melalui lingkungan yang nyaman seperti poses pembelajaran dengan media pendukung yang menarik
- 2) Menanamkan sikap positif seperti rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan gagasan dan pikirannya
- 3) Mendorong siswa aktif dalam mencoba hal baru dan menyesuaikan antara teori dengan kenyataan

Gagasan yang sama dikemukakan oleh Afriana dkk. (2023) memaparkan manfaat model pembelajaran *quantum learning* bagi siswa. Model tersebut akan efektif jika terdapat interaksi antar guru dan siswa yang tercipta di kelas sehingga menjadikan pembelajaran yang menarik. manfaat tersebut bisa diuraikan sebagai berikut, 1) siswa mampu berperilaku positif, 2) meningkatkan antusias belajar yang tinggi, 3) meningkatkan kemampuan belajar yang baik, 4) mendapatkan kepercayaan diri, 5) meningkatnya hasil belajar

Hardani & Nashikhah (2023) meneliti penggunaan model pembelajaran *quantum learning* di Sekolah Menengah Kejuruan. Pembelajaran *quantum learning* memberikan kesempatan siswa untuk beradaptasi dan bereksperimen secara mandiri. Beberapa manfaat *quantum learning* dapat diuraikan sebagai berikut, 1) memaksimalkan hasil belajar

beberapa mata pelajaran, 2) meningkatkan hasil positif siswa secara keseluruhan, 3) menjadikan siswa lebih aktif, kreatif dan berani, 4) menumbuhkan semangat belajar siswa

Berdasarkan manfaat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan mengenai manfaat *quantum learning* yaitu menjadikan siswa semangat dalam kegiatan belajar. Siswa akan lebih aktif dikarenakan sistem pembelajaran dengan model *quantum learning* memangkas guru dalam menyampaikan materi melalui pembelajaran konvensional. Model ini akan membuat kemampuan belajar siswa mengalami perkembangan dan memiliki antusias belajar yang tinggi.

C. Kelebihan Model Pembelajaran Quantum Learning

Model pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif yaitu model pembelajaran *quantum learning*. Model pembelajaran ini mengutamakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Siswa akan mampu menyerap pembelajaran dengan mudah. Menurut Marzuki (2021) kelebihan quantum learning dapat diuraikan sebagai berikut, 1) siswa mampu membangun semangat dan keaktifan belajar, 2) siswa mampu meningkatkan nilai hasil belajar pra dan pasca tindakan, 3) Meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran, 4) Mengajarkan siswa berpikir efektif agar mereka tidak bosan saat aktivitas di kelas, 5) siswa mampu mandiri di masa depan karena model pembelajaran ini dapat meningkatkan tanggung jawab dan kesiapan siswa.

Gagasan yang serupa dikemukakan oleh Anggarawati dkk. (2023) memaparkan kelebihan model pembelajaran *quantum learning*. Model *quantum learning* mampu meningkatkan siswa dalam berpikir kritis. Siswa mampu memahami, menganalisis dan mengevaluasi informasi. Kelebihan *quantum learning* dapat diuraikan sebagai berikut, 1) siswa dapat diajarkan berpikir dengan cara dan alur yang sama, 2) siswa akan fokus pada tujuannya, 3) membangkitkan pertumbuhan dan semangat dalam diri siswa, 4) adanya

kolaborasi antara guru dan siswa, 5) memberikan motivasi siswa dalam proses yang baik.

Berdasarkan rincian penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *quantum learning* yaitu memberikan siswa proses belajar yang menarik. Siswa mampu membangun sikap aktif dan semangat dalam belajar. Selain itu siswa mampu membangkitkan rasa percaya diri dalam dirinya, karena terdapat kolaborasi antara guru dengan siswa lainnya.

D. Kelemahan Model Pembelajaran Quantum Learning

Penerapan model pembelajaran *quantum learning* dalam kegiatan belajar juga memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan tersebut akan teratasi dengan bantuan dari media pembelajaran. Menurut Lede (2020) memaparkan kekurangan *quantum learning* antara lain, 1) membutuhkan waktu lebih lama dan memerlukan keterampilan guru lebih spesifik, 2) membutuhkan penyusunan dan perlengkapan yang mendetail, 3) sumber dan alat belajar memakan waktu yang lama.

Gagasan yang serupa dikemukakan oleh Nst (2022) menjelaskan bahwa *quantum learning* memiliki kelebihan yaitu membantu siswa dalam berkomunikasi. Namun ada juga kekurangan model pembelajaran *quantum learning* antara lain, 1) siswa saat berproses untuk menyesuaikan dengan kemampuan berpikirnya sangat lambat, 2) memerlukan waktu yang lama untuk membangun rasa percaya diri siswa, 3) siswa sulit untuk dikendalikan.

Berdasarkan pemaparan kekurangan model pembelajaran *quantum learning* menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan kekurangan *quantum learning* yaitu proses implementasi sangat memerlukan waktu yang lama, dikarenakan penyusunan dan penjadwalan harus dilakukan secara terperinci.

E. Sintaks Model Pembelajaran Quantum Learning

Model pembelajaran *quantum learning* bertujuan untuk menghasilkan proses belajar yang nyaman dan menyenangkan, meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pada akhirnya hasil belajar siswa akan meningkat. Adapun rancangan kerangka *quantum learning* dengan konsep “TANDUR” (Tanamkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, Rayakan) dari DePorter dkk (2010). Berdasarkan hal tersebut, dapat digambarkan melalui tabel di bawah ini.

TABEL 2. 1 SINTAKS PEMBELAJARAN QUANTUM LEARNING

Konsep	Implementasi
T	Siswa diminta berdiri dan menyaksikan aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> di layar LCD. Selanjutnya guru fokus pada menu utama aplikasi.
A	Guru mengarahkan untuk membuka terlebih dahulu menu awal level satu sampai duabelas dan menanyakan kepada siswa level mana yang paling mudah dan mana yang paling susah. Setelah diketahui jawaban dari masing-masing siswa, guru menjelaskan cara membaca aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> dengan benar.
N	Guru menjelaskan kepada siswa bahwa bacaan sederhana dan mudah dipahami siswa berada pada level satu sampai duabelas. Guru juga menunjukkan kepada siswa cara menggunakan aplikasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> untuk meningkatkan kemampuan membaca dan mengajarkan siswa suku kata, kata, kalimat, kalimat ganda dan wacana pendek melalui instruksi simulasi level demi level.
D	Siswa akan menyimak penjelasan guru mengenai aplikasi simulasi <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> , aplikasi ini mengajarkan siswa cara membaca yang benar melalui bimbingan guru. Guru meminta siswa maju satu per satu dengan membacakan suku kata, kata, kalimat, kalimat rangkap dan wacana pendek melalui <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> . Jika siswa melakukan kesalahan membaca, aplikasi itu sendiri tidak akan

Konsep	Implementasi
U	mengoreksi bacaan siswa tersebut. Siswa membaca secara berkelompok atau berpasangan dengan menggunakan <i>Bamboomedia BMGames Apps</i>. Di sini guru terus membimbing siswa agar dapat membaca bersama dengan benar dari level satu hingga duabelas atau hanya level yang dipersyaratkan sesuai standar kemahiran dan keterampilan dasar. Setiap kelompok atau berpasangan yang selesai membaca di depan kelas diminta kembali ke tempat duduknya dan bertukar tempat dengan kelompok lain. Kelompok yang duduk tetap memperhatikan kelompok lain yang sedang membaca di depan.
R	Guru dan siswa merefleksikan pembelajaran hari ini dan merayakannya dengan mengucapkan Hamdallah (Alhamdulillah), bertepuk tangan, bersorak kemenangan bersama guru dan siswa di kelas. Guru juga memberikan penghargaan kepada siswa yang dapat membaca melalui <i>Bamboomedia BMGames Apps</i> dengan baik. Selanjutnya kelas diakhiri dengan jabat tangan antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa. Tak lupa guru meminta maaf jika ada perilaku yang tidak berkenan kepada siswa.

Teori Hasanudin & Asror (2017)

BAB III

Komik Digital

A. Hakikat Komik Digital

Perkembangan teknologi telah memengaruhi penggunaan media cetak beralih ke media digital. Media digital memberikan kemudahan mengakses bagi kalangan pelajar, mahasiswa maupun masyarakat. Pembuatan media pembelajaran secara digital menjadi populer akhir-akhir ini. Salah satunya komik digital menjadi media pembelajaran yang efektif untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Menurut Nindyana (2022) komik digital yaitu media gambar yang dapat diakses dan diterbitkan di perangkat lunak melalui internet.

Gagasan serupa dipaparkan oleh Diyanti (2023) menjelaskan pengertian komik digital merupakan coretan sketsa yang disediakan dalam media digital dan bisa diakses melalui perangkat elektronik. Komik digital menjadi media penyampaian materi antar guru dan siswa yang memberikan dampak positif siswa melalui imajinasi dalam kegiatan belajar. Perangkat elektronik yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu smartphone, di mana perangkat ini menjadi alat yang umum dipakai oleh siswa.

Sedangkan menurut Kartika (2023) komik digital merupakan cerita bergambar yang terstruktur dengan alur dan materi pembelajaran yang menarik agar siswa tidak bosan saat belajar. Komik digital mampu membangkitkan minat dan perhatian siswa karena di dalam komik digital terdapat nilai edukasi yang pantas digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, Komik digital sangat cocok dipakai untuk siswa zaman kekinian.

B. Manfaat Komik Digital

Pembuatan komik digital harus dibuat sesederhana mungkin, agar siswa dapat memahami materi yang akan

diajarkan. Media komik digital mampu memperjelas penyampaian materi dari guru untuk siswa. Menurut Annisa & Rustini (2023) memaparkan manfaat komik digital dalam pembelajaran sebagai berikut, 1) membantu siswa menangkap materi pembelajaran dengan berhubungan secara informatif, 2) membantu siswa dalam perkembangan minat belajar, 3) meningkatkan motivasi belajar, 4) meningkatkan daya cipta dan fantasi siswa, 5) menumbuhkan apresiasi membaca siswa, 6) meringankan guru dalam penyampaian materi, 7) menambah ketepatan pembelajaran, 8) meningkatkan kualitas pembelajaran karena guru mempelajari berbagai media pembelajaran dengan inovatif.

Media visual berkembang sangat pesat saat ini. Salah satunya media visual digital yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Penerapan komik digital untuk proses pembelajaran mampu membantu siswa menyerap materi lebih efektif. Menurut Ernawati (2020) memaparkan manfaat komik digital bagi siswa sebagai berikut, 1) Memperjelas penyajian materi, 2) Mampu menarik pengamatan belajar siswa, 3) Meningkatkan kontribusi keterampilan mental seperti berpikir kreatif, kritis dan logis.

Media komik digital tidak hanya meningkatkan minat baca siswa, namun juga terlibat terhadap kecakapan membaca dan keterampilan menceritakan kembali yang telah dibaca. Sebaliknya siswa saat membaca buku biasa akan membangunkan rasa bosan. Namun tidak terjadi saat siswa membaca komik digital, terdapat gambar berwarna dan mudah diakses akan memberikan kesan menarik terhadap siswa. Menurut Mariani dkk (2023) manfaat komik digital antara lain, 1) Meningkatkan inspirasi siswa ketika mengamati materi, 2) Memperoleh dorongan semangat dalam proses belajar, 3) Membantu hasil positif belajar siswa.

Berdasarkan manfaat-manfaat dari berbagai peneliti di atas, diharapkan proses pembelajaran menggunakan komik digital mampu memberikan kesan menyenangkan bagi siswa. Pemanfaatan komik digital tidak hanya untuk hiburan semata,

namun juga mengedepankan edukasi bagi siswa. Komik digital sebagai media pembelajaran kreatif yang memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran.

C. Kelebihan Komik Digital

Peningkatan kompetensi siswa harus didukung oleh guru-guru yang kreatif. Guru harus mampu memberikan pembelajaran yang efisien dan menarik perhatian siswa agar tujuan pembelajaran terpenuhi dengan baik. Materi pembelajaran yang dikemas dengan bantuan teknologi seperti penerapan komik digital akan memberikan respon positif siswa saat proses belajar. Menurut Utomo (2021) menjelaskan kelebihan komik digital yaitu dapat meningkatkan minat baca dan motivasi belajar karena adanya kemudahan dalam mengakses dan dapat dilakukan di mana saja. Selain itu dijelaskan pula bahwa komik digital memberikan penyampaian pengetahuan dengan gambar dan teks yang beragam akan meningkatkan kompetensi bahasa siswa.

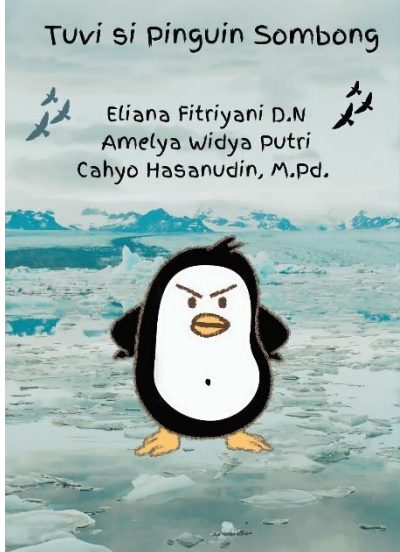
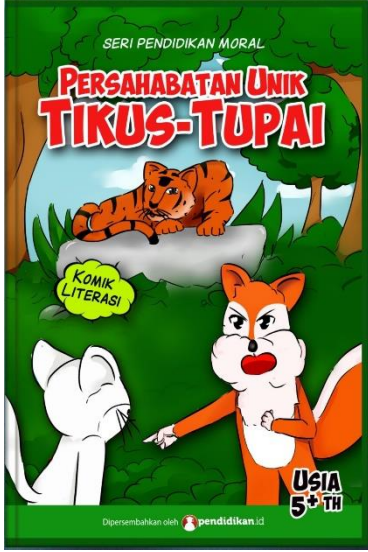
Menurut Dewi & Setyaningtyas (2022) berpendapat kelebihan komik digital dalam pembelajaran yaitu dapat diaplikasikan untuk belajar secara mandiri dan penyampaian gambar disajikan dengan beragam warna. Melalui komik digital siswa akan mendapatkan kesenangan dari tampilan-tampilan gambar kartun yang berwarna-warni. Pengembangan media komik ini dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Menurut Wahyuniari dkk (2023) menjelaskan kelebihan komik digital yaitu dapat menambah koleksi kata-kata pembaca dan dapat membantu siswa dalam menuangkan imajinasi kreatifnya. Jika siswa memanfaatkan komik digital dengan baik, siswa akan mendapatkan pengetahuan mengenai kata-kata asing yang tidak dimengerti. Selain itu, kemampuan berbahasa siswa akan meningkat karena komik digital dapat memudahkan siswa dalam memberi gagasan mengenai imajinasinya yang terpendam.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan kelebihan komik digital yaitu dapat membantu siswa dalam memahami pengetahuan karena dalam komik digital terdapat gambar kartun yang beragam warna membuat siswa semakin cermat dan bersemangat dalam proses belajar. Selain itu siswa akan semakin aktif dalam memberikan gagasan mengenai imajinasinya yang dituangkan dalam kemampuan berbahasa.

D. Komik yang digunakan dalam penelitian

Pembelajaran kemampuan bercerita pada penelitian ini dilakukan dengan berbantuan komik digital. Komik digital yang digunakan yaitu komik cerita fabel. Pada komik fabel ini terdapat dua komik berbeda yang akan digunakan di setiap siklus. Pada siklus I menggunakan komik digital “Tuvi Si Pinguin Sombong”, komik karya Ningsih dkk tahun 2022 mahasiswa program studi pendidikan bahasa dan sastra Indonesia IKIP PGRI Bojonegoro. Komik digital “Tuvi Si Pinguin Sombong” adalah komik literasi moral yang mengajarkan kepada anak-anak agar tidak mempunyai sifat sombong, angkuh dan suka meremehkan orang maupun makanan, karena dapat merugikan diri sendiri. Pada siklus II komik digital yang digunakan berjudul “Persahabatan Unik Tikus-Tupai” yang diterbitkan di *webside pendidikan.id* tahun 2018. Komik digital “Persahabatan Unik Tikus-Tupai” adalah komik literasi seri moral yang mengajarkan kepada anak-anak agar tidak serakah, mau mengalah dan menghindari pertengkaran. Adapun kedua komik tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

Tuvi Si Pinguin Sombong	Persahabatan Unik Tikus-Tupai
Tuvi si pinguin Sombong Eliana Fitriyani D.N Amelya Widya Putri Cahyo Hasanudin, M.Pd. 	

Tabel 3.1 Komik digital

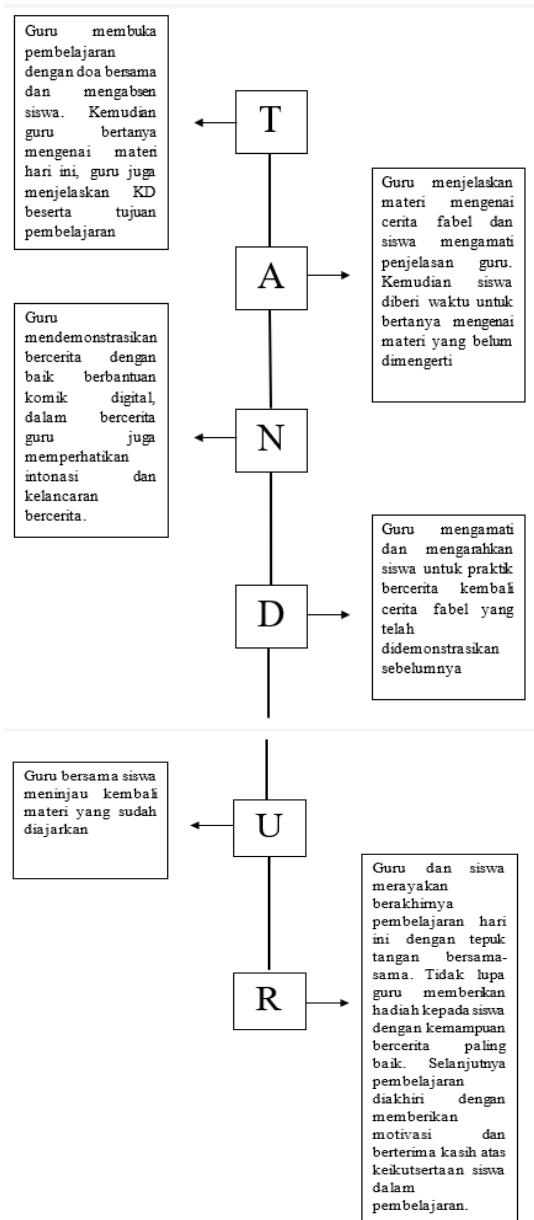
BAB IV

Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantuan Komik Digital pada Pembelajaran Bercerita

A. Implementasi Model Pembelajaran Quantum Learning berbantuan komik digital

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Clebung Bubulan Bojonegoro dengan menggunakan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan komik digital. Penelitian ini menggunakan dua siklus pembelajaran. Setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bercerita siswa. Berikut ini dijelaskan uraian hasil implementasi model pembelajaran *quantum learning* dalam pembelajaran kemampuan bercerita.

Implementasi model pembelajaran *quantum learning* pada siklus I dilakukan guru dengan menggunakan konsep TANDUR (tumbuhkan, alami, namai, demonstrasikan, ulangi, rayakan).



4.1 Gambar bagan sintaks konsep TANDUR

Pada tahap **“Tumbuhkan”** ini, guru berupaya mengarahkan siswa menuju materi yang akan diajarkan. Guru juga menjelaskan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran materi ini agar minat

belajar siswa tumbuh serta dapat berkonsentrasi dalam pembelajaran.

Selanjutnya tahap **“Alami”** yaitu guru mengajak siswa untuk masuk ke dalam materi cerita fabel, guru juga memberikan contoh cerita fabel yang populer di kalangan pelajar, struktur cerita fabel dan teknik bercerita dengan baik. Setelah menjelaskan materi, guru memberikan waktu siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dimengerti. Tahap ketiga yaitu **“Namai”**, pada tahap ini guru memberikan intruksi mengenai praktik bercerita yang harus dilakukan siswa sesuai dengan yang dilakukan guru. Sebelumnya guru mendemonstrasikan cerita fabel berjudul **“Tuvi Si Pinguin Sombong”** berbantuan LCD, saat guru mendemonstrasikan cerita, guru juga memperhatikan teknik-teknik bercerita agar siswa bisa meniru cara bercerita yang baik dan benar. Tahap **“Demonstrasikan”** yaitu guru mengarahkan siswa untuk praktik bercerita di depan kelas. Dalam tahap ini peneliti mengamati dan menulis hasil penilaian di lembar penilaian yang telah disiapkan, kemudian memberikan skor setiap siswa yang telah selesai bercerita.

Tahap berikutnya adalah **“Ulangi”**, Pada tahap ini guru mengulang kembali pembelajaran hari ini. Guru memastikan bahwa siswa benar-benar paham mengenai materi cerita fabel, guru juga memberikan umpan balik mengenai isi cerita fabel **“Siapa saja tokoh yang terdapat di cerita fabel tadi?”**, **“Apa amanat yang bisa diambil dari cerita fabel tersebut?”**. Tahapan terakhir pada konsep ini yaitu **“Rayakan”**, berakhirnya pembelajaran hari ini diakhiri dengan tepuk tangan bersama-sama. Selain itu, guru memberikan motivasi dan mengucapkan terima kasih atas keikutsertaan siswa pada pembelajaran hari ini.

Implementasi model pembelajaran *quantum learning* pada siklus II tidak jauh beda dengan implementasi pada siklus I. Pada siklus II, Guru melakukan perbedaan pada komik digital yang digunakan. Tahap **“Tumbuhkan”** ini, guru mengarahkan siswa untuk mengulas kembali materi yang telah diajarkan sebelumnya. Guru juga menjelaskan tujuan pembelajaran materi ini agar minat belajar siswa tumbuh dan berkonsentrasi dalam pembelajaran.