

Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantuan Komik Digital

Kamalin Naufi Hidayah¹, Cahyo Hasanudin², Sutrimah³

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

kamalinaufiha@gmail.com

abstrak – Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan siswa dalam kesukaran penguasaan berbahasa. Oleh karena itu, perlu dicari solusi agar masalah dapat teratasi dengan pengaplikasian model pembelajaran *quantum learning*. Tujuannya untuk mendeskripsikan bentuk peningkatan kemampuan bercerita siswa dengan menerapkan model *quantum learning* berbantuan komik digital. Metode penelitian ini yaitu PTK. Berdasarkan hasil penelitian kemampuan bercerita diketahui bahwa pada pratindakan tidak ada siswa yang tuntas, kemudian pada siklus I terdapat 3 anak tuntas dengan persentase 37,5% dan pada siklus II semua siswa dikatakan tuntas dengan persentase 100%. Kesimpulan penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan komik digital bisa menaikkan kemampuan bercerita siswa.

Kata kunci – Bercerita, *Quantum Learning*, Komik Digital

Abstrak – This research is motivated by the problem of students in the difficulty of language mastery. Therefore, it is necessary to find a solution so that the problem can be resolved by applying the *quantum learning* model. The purpose is to describe the form of improvement in students' storytelling ability by applying the *quantum learning* model assisted by digital comics. This research method is PTK. Based on the results of the storytelling ability research, it is known that in the pre-action no students were complete, then in cycle I there were 3 complete children with a percentage of 37.5% and in cycle II all students were said to be complete with a percentage of 100%. The conclusion of this research is that the application of *quantum learning* model assisted by digital comics can improve students' storytelling ability.

Keywords – Telling Stories, Quantum Learning, Digital Comics

Pendahuluan

Bercerita yaitu keahlian dalam memberikan suatu inspirasi secara lisan. Menurut Duilan (2017) bercerita adalah aktivitas yang menggambarkan sesuatu keadaan yang dihadapi individual atau orang lain. Pengertian bercerita menurut Gea (2018) yaitu keahlian bertutur yang menciptakan pandangan dari pembicara agar dapat digunakan oleh pendengar. Sedangkan Noviana (2013) menjelaskan pengertian bercerita yaitu cara berbicara dalam menjelaskan informasi kepada seseorang secara lisan.

Peningkatan pemahaman dalam bercerita pernah diteliti oleh Oktalia (2013). Hasil pendalaman menyatakan bahwa kenaikan kemampuan bercerita siswa memakai media video monolog menimbulkan tanggapan positif dari siswa. Penelitian

yang sejenis juga dilakukan oleh Trisnowati (2015) yang memperoleh hasil peningkatan kemampuan bercerita menggunakan teknik tutur bersambung dapat mengatasi permasalahan siswa, seperti malu dan rasa takut. Penelitian Sukidi (2016) menyatakan kenaikan keahlian bercerita dengan memanfaatkan media gambar sangat membantu dalam mekanisme pembelajaran, dan menambah kemahiran siswa dalam menyampaikan imajinasi.

Berdasarkan hasil pengamatan awal melalui wawancara yang diadakan peneliti dengan guru bahasa Indonesia pada tanggal 5 Desember 2023 ditemukan permasalahan tentang kemampuan bercerita yaitu siswa kesulitan penguasaan dalam pemilihan kata, penyusunan kalimat serta kepercayaan diri siswa saat bercerita di depan kelas. Oleh karena itu, perlu dicari solusi baru agar masalah dapat teratasi dengan mengaplikasikan model *quantum learning* untuk mengampu siswa dalam kemampuan bercerita.

Model pembelajaran *quantum learning* adalah suatu strategi belajar menarik dan mudah untuk diterapkan. Novitasari (2020) menjelaskan pengertian *quantum learning* yaitu model pembelajaran produktif yang meningkatkan antusias dan inspirasi belajar siswa. Pengertian *quantum learning* menurut Trisusilawati (2021) yaitu pembelajaran yang memadukan kemampuan belajar dengan kemampuan berbicara dalam lingkungan yang menarik. Sedangkan menurut Susanti (2023) *quantum learning* merupakan program pembelajaran yang fokus pada lingkungannya sehingga mempengaruhi prestasi belajar.

Model pembelajaran *quantum learning* pernah dilakukan oleh Maulidi (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan model *quantum learning* menghadirkan kesan aktual terhadap kenaikan semangat berlatih siswa MA Nurul Huda Pakandangan. Penelitian yang sejenis dilakukan oleh Hasanudin (2017) menyatakan penggunaan *quantum learning* dapat membangun kemampuan membaca siswa dalam melafalkan suku kata, kata dan kalimat sederhana dengan lantang dan tekanan yang benar. Penelitian Sultan (2020) tentang pembelajaran matematika pada materi aritmatika sosial dengan memanfaatkan *quantum learning* membuktikan adanya kenaikan yang menopang keikutsertaan aktif siswa dalam kegiatan belajar karena itu dapat menguatkan rasa percaya diri.

Komik digital adalah suatu media yang berisi percakapan bergambar dalam bentuk *online*. Andriani (2019) menjelaskan pengertian komik digital yaitu komik yang dibuat tanpa menggunakan bahan cetakan, dan umumnya dibuat menggunakan komputer. Menurut Purnama dkk (2015) pengertian komik digital yaitu serangkaian cerita bergambar yang diproduksi dengan memanfaatkan media komputer dan disebarluaskan melalui media *online*. Sedangkan menurut Azzahra (2022) menyimpulkan pengertian komik digital adalah komik yang diilustrasikan di komputer dan dipublikasikan di situs web.

Penggunaan media komik digital pernah dilakukan oleh Narestuti (2021) menyatakan bahwa komik digital sangat efektif diaplikasikan dalam pengajaran karena dapat menambah prestasi belajar. Penelitian yang sejenis dilakukan oleh Sari dkk (2022) menjelaskan komik digital cukup efektif membangkitkan kemampuan berbicara bahasa Jawa, terlihat dari prestasi belajar siswa dengan mengukur kefasihan, diksi, struktur kalimat dan keterampilan komunikasi. Penelitian Willya dkk (2023) menyatakan komik digital dapat membangkitkan keterampilan membaca siswa, dari kegembiraan membaca, kebiasaan menuturkan dan mendeskripsikan cerita yang dibaca.

Berdasarkan uraian di atas, maka penting dilangsungkan penelitian menggunakan model *quantum learning* berbantuan komik digital. Komik digital bersifat sebagai suplemen atau tambahan di dalam model *quantum learning*. Pada akhirnya kolaborasi antara model *quantum learning* dan media komik digital dapat menghasilkan *sintaks* pembelajaran baru untuk meningkatkan kemampuan bercerita.

Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Data berasal dari nilai siswa. Sumber data ini di dapat dari hasil tes siswa dalam praktik kemampuan bercerita. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan dua tahap, yaitu tes dan nontes. Tes dilakukan dengan praktik kemampuan bercerita dan nontes dilakukan dengan wawancara, dokumentasi dan pengamatan. Teknik analisis data mempraktikkan model Miles & Huberman (1992) menjelaskan tahap-tahap analisis dengan pengumpulan data, reduksi data, memaparkan data dan menarik kesimpulan. Analisis data hasil tes yang diterima siswa di setiap siklus akan dihitung dengan memakai rumus:

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

Untuk mengetahui ketuntasan belajar klasikal dapat menggunakan rumus dan kriteria ketuntasan siswa yang telah ditetapkan oleh Aqib (2009), yaitu:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Pada penelitian ini, teknik triangulasi data digunakan peneliti sebagai validasi data. Penggunaan triangulasi teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi tes dan wawancara.

Hasil dan Pembahasan

Implementasi model pembelajaran *quantum learning* pada penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan kegiatan belajar nyaman dan menyenangkan. Adapun rancangan kerangka dilakukan dengan teori DePorter dkk (2010) dan dikembangkan melalui teori Hasanudin & Asror (2017), sebagai berikut:

Tabel 4.1 *Sintaks pembelajaran quantum learning*

Konsep	Implementasi
T	Guru membuka pembelajaran dengan doa bersama dan mengabsen siswa. Kemudian guru bertanya mengenai materi hari ini, guru juga menjelaskan KD beserta tujuan pembelajaran
A	Guru menjelaskan materi mengenai cerita fabel dan siswa mengamati penjelasan guru. Kemudian siswa disediakan waktu untuk bertanya mengenai materi yang belum dimengerti.
N	Guru mendemonstrasikan bercerita dengan baik berbantuan komik digital, dalam bercerita guru juga memperhatikan intonasi dan kelancaran bercerita.
D	Guru mengamati dan mengarahkan siswa untuk praktik bercerita kembali cerita fabel yang telah didemonstrasikan sebelumnya
U	Guru bersama siswa meninjau kembali materi yang sudah diajarkan
R	Guru dan siswa merayakan berakhirnya pembelajaran hari ini dengan tepuk tangan bersama-sama. Tidak lupa guru memberikan hadiah kepada siswa dengan kemampuan bercerita paling baik. Selanjutnya pembelajaran diakhiri dengan memberikan motivasi dan berterima kasih atas keikutsertaan siswa dalam pembelajaran.

Peningkatan kemampuan bercerita dengan menerapkan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan komik digital dapat diamati dari nilai akhir siswa setiap siklus. Setiap siklus nilai rata-rata siswa mendapati adanya kenaikan. Pada pratindakan nilai rata-rata bercerita adalah 55, dengan nilai terendah adalah 40 sedangkan nilai tertinggi memperoleh 67. Ketuntasan klasikal pratindakan dikatakan sangat rendah.

Pada siklus I kemampuan bercerita siswa mendapati adanya peningkatan dari pratindakan dengan nilai rata-rata 55 naik sebesar 72. Nilai terendah sebesar 56, sedangkan nilai tertinggi sebesar 83. Namun pada siklus I belum dikatakan tuntas

belajar karena hanya 3 siswa mencapai nilai di atas KKM, sedangkan 5 siswa di bawah KKM. Ketuntasan klasikal siklus I dikatakan sangat rendah dengan memperoleh persentase sebesar 37,5%.

Pada siklus II kemampuan bercerita siswa mendapati adanya kenaikan dari siklus I dengan nilai rata-rata 72 naik sebesar 86. Nilai terendah siswa adalah 78, sedangkan nilai tertinggi memperoleh 94. Pada siklus II ini kemampuan bercerita siswa kelas VII dapat dikatakan tuntas belajar, karena semua siswa mencapai nilai di atas KKM dengan ketuntasan klasikal sebesar 100%. Berikut ini disajikan tabel nilai yang dicapai siswa setiap siklus.

Tabel 4.4 rekap nilai kemampuan bercerita

No	Kegiatan	Nilai terendah	Nilai tertinggi	Nilai rata-rata
1	Pratindakan	40	67	55
2	Siklus I	56	83	72
3	Siklus II	78	94	86

Berdasarkan hasil penilaian kemampuan bercerita siswa dengan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan komik digital dapat diketahui bahwa siswa dinyatakan tuntas belajar jika mencapai nilai di atas 75 dan tidak tuntas jika nilai yang dicapai siswa di bawah 75. Berikut ini table dan data persentase ketuntasan siswa:

Tabel 4.5 persentase ketuntasan siswa

No	Kegiatan	Tuntas	Belum tuntas
1	Pratindakan	0 siswa 0%	8 siswa 100%
2	Siklus I	3 siswa 37,5%	5 siswa 62,5%
3	Siklus II	8 siswa 100%	0 siswa 0%

Berdasarkan persentase ketuntasan dapat disimpulkan bahwa: 1) persentase jumlah siswa tuntas belajar pada pratindakan sebesar 0% (0 Siswa) dan jumlah siswa belum tuntas sebesar 100% (8 siswa), 2) persentase jumlah siswa tuntas belajar siklus I sebesar 37,5% (3 siswa) dan jumlah siswa belum tuntas sebesar 62,5% (5 siswa), 3) persentase jumlah siswa tuntas belajar pada siklus II sebesar 100% (8 siswa) dan jumlah siswa belum tuntas sebesar 0% (0 siswa).

Persentase peningkatan ketuntasan belajar kemampuan bercerita siswa mencakup aspek penilaian menurut Nurgiyantoro (2016). Berikut ini uraian aspek-aspek dari peningkatan kemampuan bercerita siswa.

a. Kesesuaian dengan gambar

Kriteria kesesuaian dengan gambar adalah kemampuan siswa dalam mencermati sebuah gambar secara sistematis hingga menjadi sebuah cerita. Berdasarkan persentase kemampuan bercerita pada aspek ini mencapai kenaikan dari siklus I dan siklus II yaitu persentase keberhasilan sebesar 75% dan 100%.

b. Ketepatan logika urutan cerita

Kriteria ketepatan logika urutan cerita adalah kemampuan siswa dalam menalar sebuah cerita menjadi cerita yang sistematis. Berdasarkan persentase kemampuan bercerita pada aspek ini mencapai peningkatan, masing-masing memperoleh persentase 70,8%, 75% dan 95,8%.

c. Ketepatan makna keseluruhan cerita

Kriteria ketepatan makna keseluruhan cerita adalah kemampuan siswa dalam menyampaikan amanat yang termuat di dalam sebuah cerita. Berdasarkan persentase kemampuan bercerita pada aspek ini mencapai peningkatan dari pratindakan, siklus I dan siklus II sebesar 33,3%, 95,8% dan 100%.

d. Ketepatan kata

Kriteria ketepatan kata adalah kemampuan siswa dalam menggunakan kata-kata sesuai dengan kaidah kebahasaan. Berdasarkan persentase kemampuan bercerita pada aspek ini mencapai peningkatan dari pratindakan dan siklus II sebesar 58,3% dan 75%. Namun ada siklus I aspek ini tidak mencapai peningkatan dengan persentase 58,3%.

e. Ketepatan kalimat

Kriteria ketepatan kalimat adalah kemampuan siswa dalam menentukan penggunaan kalimat secara efektif dan variatif. Berdasarkan persentase kemampuan bercerita mencapai kenaikan sebesar 62,5%, 66,6% dan 75%.

f. Kelancaran

Kriteria kelancaran adalah kemampuan siswa dalam kemahiran berbahasa saat bercerita, kemampuan ini meminta siswa untuk berbicara tanpa terbata-

bata. Berdasarkan persentase kemampuan bercerita mencapai kenaikan sebesar 50%, 58,3% dan 70,8%. Untuk lebih jelas perbandingan aspek-aspek penilaian dapat diamati pada tabel berikut.

Tabel 4.6 persentase keberhasilan aspek kemampuan bercerita

No	Aspek penilaian	Persentase ketuntasan		
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	Kesesuaian dengan gambar	-	75%	100%
2	Ketepatan logika urutan cerita	70,8%	75%	95,8%
3	Ketepatan makna keseluruhan cerita	33,3%	95,8%	100%
4	Ketepatan kalimat	58,3%	58,3%	75%
5	Ketepatan kata	62,5%	66,6%	75%
6	Kelancaran	50%	58,3%	70,8%

Berdasarkan tabel persentase keberhasilan aspek kemampuan bercerita, dikatakan bahwa peningkatan kemampuan bercerita siswa didapati dengan meningkatnya setiap aspek-aspek kemampuan bercerita.

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah implementasi model *quantum learning* berbantuan komik digital dapat menaikkan kemampuan bercerita siswa. Hal ini bisa diamati dari nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal di setiap siklus, yaitu nilai rata-rata 55 dengan 0%, nilai rata-rata 71,6 dengan 37,5%, dan nilai rata-rata 86 dengan 100%.

Daftar Referensi

- Azzahra, A. H. (2022). Perancangan komik digital mengenai dampak belajar *online* selama pandemi terhadap mahasiswa. *Seminar Nasional Institut Kesenian Jakarta (IKJ)*, 1(1). <https://doi.org/10.52969/semnasikj.v1i1.6>.
- Andriani, N. (2019). Penerapan media komik digital terhadap pemahaman pembelajaran matematis siswa SMP. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1). <https://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/229>.
- Duilan, D. (2017). Peningkatan keterampilan bercerita dengan menggunakan media boneka tangan pada siswa kelas IX 1 SMP Negeri 3 Pujut Kab. Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2016/2017. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 2(2), 13-27. <http://dx.doi.org/10.58258/jupe.v2i2.206>.
- Deporter, B., Reardon, M., & Nourie, S., S. (2010). *Quantum teaching: Mempratekkan quantum learning di ruang kelas-kelas*. Bandung: Kaifa

- Gea, T. (2018). Kemampuan siswa dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui kegiatan bercerita dengan metode artikulasi di kelas vii SMP Negeri 1 Tuhemberua Tahun Pembelajaran 2015/2016. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 3(1), 258-267. <https://doi.org/10.32696/ojs.v3i1.76>.
- Hasanudin, C., & Asror, A. G. (2017). Efektivitas model pembelajaran *quantum learning* dengan media aplikasi bamboomedia bmgames apps terhadap keterampilan membaca permulaan pada siswa Kelas I MI Se-Kecamatan Kedungadem. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 150-159. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i2.907>.
- Maulidi, A. (2022). Implementasi model pembelajaran *quantum learning* dalam meningkatkan motivasi belajar. *Fakta: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 13-22. <http://dx.doi.org/10.28944/fakta.v2i1.698>.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305-317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Noviana, L. (2013). Pengaruh metode bercerita terhadap kemampuan menyimak pada anak kelompok bermain Tunas Bangsa di Ds. Wotansari Kec. Balongpanggang Kab. Gresik. *Jurnal Mahasiswa Unesa*, 2(1), 1-20. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/902>.
- Novitasari, H., Sutrimah, S., & Hasanudin, C. (2020). Analisis keterampilan menulis teks drama dengan pembelajaran quantum. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Non-formal*, 6(2), 179-190. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.6.2.179-190.2020>.
- Oktalia, U. C. (2013). Penggunaan video monolog untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas VIIB SMP Negeri 4 Gerokgak. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Undiksha*, 1(8). <https://doi.org/10.23887/jjpbs.v1i8.1219>.
- Purnama, U. B., Mulyoto, M., & Ardianto, D. T. (2015). Penggunaan media komik digital dan gambar pengaruhnya terhadap prestasi belajar IPA ditinjau dari minat belajar siswa. *Teknodika*, 13(2). <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/teknodika/article/view/6793/4649>.
- Sari, L. T., Syamsiah, N., & Maruti, E. S. (2022). Peningkatan keterampilan berbicara unggah-ungguh bahasa jawa menggunakan komik digital di Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 356-362. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/2751/2107>.
- Sukidi, S. (2016). Peningkatan kemampuan bercerita dengan menggunakan media gambar bagi siswa kelas VII A SMP Bhayangkari Karangpandan Kabupaten Karanganyar Semester Gasal Tahun Pelajaran 2009/2010. *Indonesian Language Education and Literature*, 1(2), 135-147. <http://dx.doi.org/10.24235/ileal.v1i2.603>.

- Susanti, A. (2023). Penerapan strategi *quantum learning* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 13(1), 246-260. <https://doi.org/10.33369/diadik.v13i1.27536>.
- Trisnowati, S. (2015). Upaya meningkatkan kemampuan bercerita dengan teknik tutur bersambung pada siswa kelas IX D Smp Negeri 1 Patikraja Semester 1 Tahun 2014-2015. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 1(2). <http://dx.doi.org/10.30595/mtf.v1i2.279>.
- Trisusilawati, T. (2021). Peningkatan keterampilan menulis prosa deskriptif melalui model *quantum learning*: *Increasing description prose writing skills through quantum learning model*. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 39-44. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i2.2775>.
- Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran media pembelajaran komik digital untuk menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449-454. <https://doi.org/10.53625/jpdsh.v2i3.4518>.