

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERCERITA  
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL  
PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING*  
BERBANTUAN KOMIK *DIGITAL* DI SMP NEGERI  
SATU ATAP CLEBUNG BUBULAN BOJONEGORO**

**SKRIPSI**



**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan**

**Oleh:  
KAMALIN NAUFI HIDAYA  
NIM: 20110020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra  
INDONESIA  
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI  
IKIP PGRI BOJONEGORO  
TAHUN 2024**

**HALAMAN JUDUL**  
**PENINGKATAN KEMAMPUAN BER CERITA**  
**DENGAN MENGGUNAKAN MODEL**  
**PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING***  
**BERBANTUAN KOMIK *DIGITAL* DI SMP NEGERI**  
**SATU ATAP CLEBUNG BUBULAN BOJONEGORO**

**SKRIPSI**  
**Diajukan kepada**  
**IKIP PGRI Bojonegoro**  
**Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program**  
**Sarjana**

**Oleh:**  
**KAMALIN NAUFI HIDAYA**  
**NIM. 20110020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA**  
**INDONESIA**  
**FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI**  
**IKIP PGRI BOJONEGORO**  
**TAHUN 2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN

### HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantuan Komik *Digital* di SMP Negeri Satu Atap Clebung Bubulan Bojonegoro disusun oleh:

Nama : Kamalin Naufi Hidayat

NIM : 20110020

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap ujian skripsi.

Bojonegoro, 31 Juli 2024

Pembimbing I



Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd.  
NIDN. 0706058801

Pembimbing II



Sutrimah, M.Pd.  
NIDN. 0729038801

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantuan Komik *Digital* di SMP Negeri Satu Atap Clebung Bubulan Bojonegoro disusun oleh:

Nama : Kamalin Naufi Hidayat

NIM : 20110020

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP PGRI Bojonegoro pada hari Selasa, tanggal 23 Juli 2024.

Bojonegoro, 31 Juli 2024

Ketua



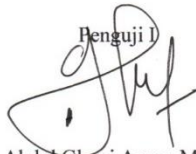
Fitri Nurdianingsih, M.Pd.  
NIDN. 0729058701

Sekretaris



Dr. Masnuatul Hawa, M.Pd.  
NIDN. 0706108701

Penguji I



Abdul Ghoni Asror, M.Pd.  
NIDN. 0704118901

Penguji II



Oktha Ika Rahmawati, M.Pd.  
NIDN. 0701108602

Rektor

Dr. Junarti, M.Pd.  
NIDN. 0014016501

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirmu, dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak pernah melewatkanmu”

(Umar Bin Khatib)

“Kegagalan pertama jadikan sebagai pengalaman, kegagalan kedua jadikan sebagai pembelajaran, kegagalan ketiga kamu harus belajar bersabar. Banyak orang yang gagal berkali-kali, tapi dengan kesabarannya dan ikhlas dalam usahanya, sehingga dia pantas untuk duduk di bangku pencapaian”

(fausndakb)

“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, keberhasilan adalah milik mereka yang senantiasa berusaha”

(BJ Habibie)

“Kalau sudah saatnya untuk kita. Kalau sudah waktunya menjadi milik kita, maka serumit apapun yang terjadi, mau bagaimanapun yang menghalangi Allah tetap akan memudahkan jalan-jalan itu untuk kita. Semua ada waktunya, semua ada masanya. Tetap berprasangka baik sama Allah, Allah akan berikan yang terbaik dari semua yang pernah kita pinta kepadanya”

(Ustadz Irfan Rizki Haas)

## PERSEMBAHAN

Dengan penuh ucapan syukur dan penuh bahagia penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

- Kedua orang tua saya, Ayah (Jupri, S.Pd.) dan Ibu (Ulfatus Sya'diyah, S.Pd. I). Mereka yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Terima kasih telah memberikan semangat, motivasi dan doa yang tidak pernah berhenti diberikan kepada saya.
- Untuk adik saya (Adib Amirul Umam) yang selalu menjadi penyemangat serta sayang yang tak terhingga selama ini.
- Diri saya sendiri yang selalu berjuang dan berani mencoba hal baru, sabar menghadapi kegagalan dan pantang menyerah. Terima kasih sudah bertahan untuk tetap kuat sampai detik ini. Semoga tahun ini bisa menggapai cita-cita yang telah lama diimpikan.

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kamalin Naufi Hidayat

NIM : 20110020

Program Studi: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Pendidikan Bahasa dan Seni

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

### PENINGKATAN KEMAMPUAN BER CERITA DENGAN MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM LEARNING* BERBANTUAN KOMIK *DIGITAL* DI SMP NEGERI SATU ATAP CLEBUNG BUBULAN BOJONEGORO

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini. **Saya secara pribadi** bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 17 Juli 2024



Kamalin Naufi Hidayat  
NIM. 20110020

## ABSTRAK

Hidaya, K.N., 2024. Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantuan Komik *Digital*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni. IKIP PGRI Bojonegoro. Pembimbing I Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd., Pembimbing II Sutrimah, M.Pd..

**Kata Kunci:** Bercerita, *Quantum Learning*, Komik *Digital*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan siswa dalam kemampuan bercerita yaitu siswa kesulitan penguasaan dalam pemilihan kata, penyusunan kalimat serta kurangnya rasa percaya diri saat bercerita di depan kelas. Oleh karena itu, perlu dicari solusi baru agar masalah dapat teratasi dengan mengaplikasikan model pembelajaran *quantum learning* untuk membantu siswa dalam kemampuan bercerita.

Tujuannya penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan implementasi penggunaan model pembelajaran quantum learning berbantuan komik digital dan mendeskripsikan bentuk peningkatan kemampuan bercerita siswa dengan menerapkan model *quantum learning* berbantuan komik *digital*.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan hasil penelitian kemampuan bercerita diketahui bahwa pada pratindakan tidak ada siswa yang tuntas dengan 0% ketuntasan klasikal, kemudian pada siklus I mengalami peningkatan terdapat 3 anak tuntas dan 5 siswa belum tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal 37,5% dan pada siklus II semua siswa dikatakan tuntas dengan persentase ketuntasan klasikal 100%. Kesimpulan penelitian ini yaitu penerapan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan komik *digital* dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa.



## ABSTRACT

Hidaya, K.N., 2024. Improving Storytelling Ability by Using Quantum Learning Model Assisted by Digital Comic. Thesis. Indonesian Language and Literature Education Study Program. Faculty of Language and Arts Education. IKIP PGRI Bojonegoro. Advisor I Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd., Advisor II Sutrimah, M.Pd..

**Keyword:** Telling Stories, Quantum Learning, Digitals comics

This study is motivated by students' problems in storytelling skills, namely students' difficulty in mastering word selection, sentence construction and lack of confidence when telling stories in front of the class. Therefore, it is necessary to find a new solution so that the problem can be resolved by applying the quantum learning model to help students in their storytelling ability.

The purpose of this study is to describe the implementation of the use of quantum learning models assisted by digital comics and describe the form of improvement in students' storytelling ability by applying quantum learning models assisted by digital comics.

This research uses the Classroom Action Research (PTK) method. Based on the results of the storytelling ability research, it is known that in the pre-action no students were complete with 0% classical completeness, then in cycle I experienced an increase there were 3 complete children and 5 students were not complete with a percentage of classical completeness of 37.5% and in cycle II all students were said to be complete with a percentage of classical completeness of 100%. The conclusion of this research is that the application of quantum learning model assisted by digital comics can improve students' storytelling ability.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti sampaikan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Quantum Learning* Berbantuan Komik *Digital* di SMP Negeri Satu Atap Clebung Bubulan Bojonegoro” ini dengan lancar dan tepat waktu.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan dan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Strata 1 di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni di IKIP PGRI Bojonegoro. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat belajar lebih banyak lagi dalam penerapan ilmu yang di dapat. Skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, bantuan, arahan dan masukan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Junarti, M.Pd. selaku rektor IKIP PGRI Bojonegoro
2. Ibu Fitri Nurdianingsih, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP PGRI Bojonegoro
3. Ibu Dr. Masnuatul Hawa, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
4. Bapak Dr. Cahyo Hasanudin, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Sutrimah, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan

bimbingan, arahan dan masukan dalam proses penyusunan skripsi penelitian ini.

5. Bapak M. Masjkuroni Dwi Wibowo, S.Pd. SD. selaku kepala sekolah SMP Negeri Satu Atap Clebung Bubulan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah.
6. Bapak Muh. Budiono, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri Satu Atap Clebung Bubulan yang telah membantu peneliti selama melakukan penelitian di sekolah.
7. Orang tua tercinta, Ayahanda Jupri, S.Pd. dan Ibunda Ulfatus Sya'diyah, S.Pd. I. yang telah memberikan semangat, motivasi dan doa dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabat seperjuangan Diajeng Sintya Alfi Praharsari, Eliana Fitria Dewi Ningsih dan Rohmawati. Terima kasih atas waktu yang diluangkan bersama, memberikan dukungan, motivasi, semangat dan doa, serta menjadi pendengar yang baik sehingga skripsi ini terselesaikan dengan sempurna.

Semoga segala bentuk dukungan dan bantuan dapat diberikan imbalan dan balasan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya.

Bojonegoro, 26 Mei 2024

Peneliti

Kamalin Naufi Hidayat

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	vii
ABSTRAK .....	viii
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Definisi Operasional.....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR &amp; HIPOTESIS TINDAKAN .....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Pustaka.....	9
B. Kajian Teoretis .....	14
C. Kerangka Berpikir.....	31
D. Hipotesis Tindakan.....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
A. Pendekatan Penelitian .....	35
B. Prosedur Penelitian Tindakan .....	35
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	40
D. Subjek Penelitian.....	40
E. Data dan Sumber Data .....	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41

G. Teknik Analisis Data.....	42
H. Teknik Validasi Data.....	45
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Penelitian .....	47
B. Pembahasan.....	63
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>75</b>
A. Simpulan .....	75
B. Saran.....	76

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu.....	13
Tabel 2.2 Pedoman penilaian kemampuan bercerita.....	18
Tabel 2.3 Sintaks pembelajaran <i>quantum learning</i> .....	25
Tabel 3.1 Instrumen pengumpulan data .....	43
Tabel 3.2 Kriteria ketuntasan belajar .....	44
Tabel 3.3 Indikator keberhasilan belajar .....	45
Tabel 4.1 Distribusi frekuensi nilai pratindakan .....	51
Tabel 4.2 Distribusi frekuensi kemampuan bercerita siklus I.....	55
Tabel 4.3 Distribusi frekuensi nilai siklus II.....	60
Tabel 4.4 Rekap nilai kemampuan bercerita.....	70
Tabel 4.5 Rekap Persentase ketuntasan belajar siswa.....	70
Tabel 4.6 Persentase ketuntasan aspek kemampuan bercerita .....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir .....	32
Gambar 3.1 Bagan penelitian tindakan kelas .....	36
Gambar 4.1 Bagan sintaks konsep TANDUR.....	48
Gambar 4.2 Grafik nilai pratindakan .....	51
Gambar 4.3 Diagram ketuntasan belajar siswa pratindakan .....	52
Gambar 4.4 Grafik rekapitulasi nilai siklus I.....	55
Gambar 4.5 Diagram ketuntasan belajar siklus I .....	56
Gambar 4.6 Grafik nilai siklus II .....	60
Gambar 4.7 Diagram ketuntasan belajar siklus II.....	61
Gambar 4.8 Grafik rekap nilai kemampuan bercerita.....	70
Gambar 4.9 Grafik rekap persentase ketuntasan siswa.....	71
Gambar 4.10 Persentase ketuntasan aspek kemampuan bercerita .....	74

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Silabus pembelajaran .....	87
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan pembelajaran .....	89
Lampiran 3 Instrumen pengumpulan data .....	101
Lampiran 4 Lembar penilaian .....	104
Lampiran 5 Media komik <i>digital</i> .....	106
Lampiran 6 Surat pencarian data.....	134
Lampiran 7 Surat selesai melakukan penelitian.....	135
Lampiran 8 Daftar hadir siswa.....	136
Lampiran 9 Pedoman wawancara .....	138



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

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.

Bercerita memiliki beragam manfaat, salah satunya yaitu untuk menambah imajinasi anak sehingga anak mampu menyalurkan pengetahuan yang dimiliki tanpa rasa takut. Fadlan (2019) menjelaskan manfaat bercerita yaitu untuk meluaskan kemampuan kreatif anak melalui keanekaragaman konsep-konsep yang dibuat. Manfaat bercerita menurut Sanjaya (2016) yaitu memperluas wawasan dan pemikiran anak dengan menyampaikan fantasinya. Sedangkan Girsang dkk (2019) berpendapat manfaat dari bercerita yaitu untuk mengembangkan cara penyampaian anak, serta meningkatkan pemahaman positif dalam melatih karakternya.

Peningkatan pemahaman dalam bercerita pernah diteliti oleh Oktalia (2013). Hasil penelitian ini menyatakan bahwa peningkatan kemampuan

bercerita siswa dengan menggunakan 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 proses pembelajaran, dan menambah keterampilan siswa dalam menyampaikan imajinasi.

Berdasarkan hasil observasi awal melalui wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia pada tanggal 5 Desember 2023 ditemukan permasalahan tentang kemampuan bercerita yaitu siswa kesulitan penguasaan dalam pemilihan kata, penyusunan kalimat serta kurangnya rasa percaya diri saat bercerita di depan kelas. Oleh karena itu, perlu dicari solusi baru agar masalah dapat teratasi dengan mengaplikasikan model pembelajaran *quantum learning* untuk membantu siswa dalam kemampuan bercerita.

Model pembelajaran *quantum learning* adalah suatu strategi belajar yang 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* memiliki manfaat yaitu meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Susilawati (2019) menjelaskan manfaat *quantum learning* yaitu menciptakan hubungan kekeluargaan antar guru dan siswa. Menurut Budiarti (2020) manfaat dari *quantum learning* adalah mengembangkan semangat motivasi belajar dan memperkuat rasa percaya diri siswa saat di depan guru dan teman-temannya. Sedangkan menurut Yustiyawati dkk (2021) *quantum learning* memberikan manfaat positif, seperti menjadikan siswa giat, produktif, terbuka dan percaya diri.

Maulidi (2022) pernah melakukan penelitian model pembelajaran *quantum learning* yang menyatakan bahwa pemanfaatan model pembelajaran *quantum learning* memberikan kesan positif terhadap kenaikan semangat belajar 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 Sumartini (2023) tentang pembelajaran bahasa Indonesia pada permainan bahasa dengan memanfaatkan *quantum learning* membuktikan adanya kenaikan hasil observasi dan hasil belajar pada siswa.

Model pembelajaran *quantum learning* memiliki kelebihan yaitu memberikan pembelajaran yang menyenangkan menjadikan siswa semangat dan produktif dalam proses pembelajaran. Menurut Lutfiani dkk (2023) kelebihan *quantum learning* yaitu menciptakan suasana interaksi antar guru dan siswa dalam meningkatkan pengalaman dan motivasi belajar. Nugraha & Evianty (2021) menjelaskan kelebihan *quantum learning* yaitu memperoleh pengalaman baru sehingga proses pembelajaran tidak membosankan. Sedangkan Indrawan (2021) berpendapat tentang kelebihan *quantum learning* yaitu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kreativitas dan kinerja belajar siswa.

Model pembelajaran *quantum learning* memiliki kekurangan yaitu penerapannya dibutuhkan rencana yang intensif. Basaria (2018) menjelaskan kelemahan dari *quantum learning* yaitu memerlukan durasi yang panjang untuk mengembangkan keinginan belajar dan menyulitkan pengenalan kemampuan siswa, akibatnya siswa mendapatkan nilai kurang memenuhi. Menurut Amanah (2023) kelemahan *quantum learning* yaitu model yang sangat berbelit-belit untuk dipahami dan diterapkan. Hal ini membuat implementasi komprehensif menjadi sulit dalam lingkungan pendidikan. Sedangkan Fajar (2023) berpendapat mengenai kelemahan model pembelajaran *quantum learning* yaitu sulitnya mengidentifikasi kemampuan siswa karena memerlukan waktu yang lama untuk mengembangkan pengalaman praktis dan keinginan belajar. Untuk mengatasi kelemahan ini, maka dibutuhkan media tambahan sebagai penyempurna model pembelajaran *quantum learning* salah satunya media komik *digital*.

Penggunaan komik *digital* dalam pembelajaran dapat menarik pengamatan siswa dalam belajar, siswa akan lebih fokus pada gambar dan jalan cerita yang terdapat pada komik digital. Menurut Astutik & Suprijono (2021) penggunaan komik *digital* sangat dibutuhkan dalam pembelajaran karena media komik *digital* memuat unsur hiburan dan selanjutnya akan diisi materi pembelajaran. Milenia & Kusumandyoko (2022) menjelaskan alasan penggunaan komik *digital* yaitu untuk memikat perhatian siswa dalam pembelajaran. Sedangkan Devista & Kadafi (2021) berpendapat mengenai penggunaan komik *digital* dalam pembelajaran yaitu sebagai solusi ketika siswa bosan dengan keadaan belajar di kelas.

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.

Komik *digital* memiliki manfaat yaitu memberikan pembelajaran yang menarik sehingga membuat siswa mengamati pembelajaran dengan khusyuk. Menurut Kusumadewi dkk (2022) manfaat dari komik *digital* yaitu membantu memberikan materi pembelajaran kepada siswa untuk menambah kualitas siswa dalam proses pembelajaran. Hanifah (2023) berpendapat manfaat komik *digital*

yaitu memberikan pemahaman yang mendalam dan memanfaatkan teknologi yang ada. Sedangkan menurut Ningrum & Talib (2023) manfaat komik *digital* yaitu memudahkan guru dalam membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif.

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 kegemaran membaca, kebiasaan membaca dan mendeskripsikan kembali cerita yang dibaca.

Berdasarkan uraian di atas, maka penting dilakukan penelitian dengan 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.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka bisa ditarik suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah implementasi model pembelajaran *quantum learning* berbantuan komik *digital* dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Clebung Bubulan Bojonegoro?
2. Bagaimanakah bentuk peningkatan kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Clebung Bubulan Bojonegoro yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan komik *digital*?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah disampaikan di atas. Maka penelitian ini memiliki tujuan yang ingin diambil. Tujuan yang ingin diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi model pembelajaran *quantum learning* berbantuan komik *digital* dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Clebung Bubulan Bojonegoro
2. Untuk mendeskripsikan bentuk peningkatan kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri Satu Atap Clebung Bubulan Bojonegoro yang diajar dengan menerapkan model pembelajaran *quantum learning* berbantuan komik *digital*.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat membagikan manfaat baik teoritis atau praktis.

Manfaat yang ingin diraih dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat memajukan kualitas pembelajaran
- b. Dapat menyampaikan gagasan kepada instansi terkait menarik strategi yang bisa membantu proses pembelajaran

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bercerita
- b. Bagi siswa, penelitian ini bisa menunjang siswa untuk menambah rasa percaya diri dalam kemampuan bercerita
- c. Bagi pihak sekolah, penelitian ini dinantikan bisa meningkatkan trobosan dalam pembelajaran bahasa Indonesia

## **E. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan gambaran variabel yang dicantumkan dalam judul penelitian. Definisi operasional diartikan untuk menyelaraskan pengenalan terhadap istilah yang dipakai dalam judul penelitian. Istilah-istilah yang diperoleh pada judul penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Pengertian bercerita

Menurut Afrizawati dkk (2022) bahwa pengertian bercerita merupakan aktivitas di mana seseorang menceritakan narasi bermaksud menolong pendengar memahami amanat dan meneladani kebaikan yang ada di dalamnya.

2. Pengertian *Quantum learning*



Menurut Budiarti (2020) menjelaskan pengertian *quantum learning* yaitu model pembelajaran yang membangun antusias dalam kegiatan pengajaran secara produktif.

3. Pengertian komik *digital*

Menurut Putra & Kristiana (2020) bahwa pengertian komik *digital* yaitu komik yang diciptakan untuk mengirimkan cerita dan amanat secara visual yang dibalut dalam media *digital*.