

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Model *Quantum Learning*

a. Pengertian Model *Quantum Learning*

Model pembelajaran *Quantum Learning* merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa belajar dalam suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan (Batubara, 2021). Model *Quantum Learning* dilakukan dengan adanya perubahan bermacam-macam interaksi yang ada di dalam dan di sekitar situasi belajar, antara lain dengan menerapkan model pembelajaran bervariasi serta pengkondisian suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membangun minat peserta didik (Evina, 2018). Suatu gaya atau rancangan pembelajaran yang menyenangkan bagi semua anak. Karena model pembelajaran ini di desain dengan menggunakan berbagai metode dan ideologi belajar yang dapat diterapkan oleh semua tingkatan usia. Mulai dari PAUD yang paling dasar hingga tingkat Perguruan Tinggi. Oleh sebab itu, model pembelajaran *Quantum Learning* ini dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan, mulai dari yang paling dasar sampai dengan yang paling atas. Model *Quantum Learning* ini digunakan oleh guru sebagai bahan ajar yang inovatif serta kreatif dalam proses penggunaannya (Deporter & Hernacki, 2016).

Model *Quantum Learning* merupakan model pembelajaran yang efektif untuk semua umur (Aditama,2017) Keefektifan model *Quantum Learning* dapat dilihat dari penelitian terdahulu yang berhasil menerapkan dengan mempraktikkan konsep quantum learning melancarkan jalan guru untuk memimpin, menuntun dan memudahkan perjalanan peserta didik memahami konsep dari materi yang dipelajari. Hal ini dilakukan dengan mengaitkan apa yang diajarkan dengan kehidupan nyata, sehingga peserta didik lebih cepat dan mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Model *Quantum Learning* dapat diterapkan untuk mendukung keberlangsungan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Model *Quantum Learning* yang merupakan suatu teknik yang digunakan anak-anak dalam kegiatan belajar yang dicetuskan oleh Potter. Dengan adanya model *Quantum Learning* anak - anak dibawa kedalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan lebih nyaman. Dengan demikian secara tidak langsung anak-anak akan merasa lebih leluasa dan bebas dan kegiatan belajar tanpa merasa ada paksaan atau beban terhadap dirinya.

Penggunaan model pembelajaran *Quantum Learning* diharapkan dapat memperbaiki keadaan pembelajaran yang menakutkan agar menjadi lebih menyenangkan dengan demikian peserta didik lebih mudah mencapai kemampuan yang diinginkan. Pembelajaran *Quantum Learning* menciptakan suasana kelas yang lebih hidup yang

membuat para anak didik cenderung lebih aktif, yakni tidak hanya sebatas pengamat yang pasif (Widyaningsih & Yusuf, 2015).

Model *Quantum learning* memiliki prinsip yaitu semuanya berbicara, semuanya bertujuan, pengalaman sebelum pemberian nama, mengakui setiap usaha, jika layak dipelajari maka layak pula dirayakan (Astuti,2017) mengajak anak-anak agar memasuki dunia guru dan para guru dapat berperan dalam dunia anak-anak. Prinsip ini meminta agar pendidik mampu masuk kedalam dunia anak-anak sebagai langkah awal. Memasuki terlebih dahulu dunia anak-anak bermakna akan memberi izin untuk memimpin, menuntun, dan memudahkan perjalanan anak-anak menuju kesadaran dan ilmu pengetahuan yang lebih luas. Dengan melibatkan apa yang diajarkan oleh guru dengan sebuah peristiwa, pikiran atau perasaan yang didapatkan dari kehidupan rumah, sosial, atletik, musik, seni, rekreasi atau akademis mereka. Setelah kaitan itu terbentuk, dengan mudah dunia anak-anak dibawa ke dunia pendidik (Fathurrohman, 2017).

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa inti dari model *Quantum Learning* adalah model pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses belajar,serta model *Quantum Learning* merupakan model mengkolaborasikan kemampuan belajar yang terampil, komunikasi dan rasa percaya diri pada kondisi lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.

B. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Quantum Learning*

Menurut (Abdurrahman,2013) menjelaskan tahapan-tahapan model quantum learning sebagai berikut :

1. Penataan lingkungan belajar

Pada fase ini seperti telah diungkapkan, bahwa *Quantum Learning* mementingkan adanya lingkungan belajar yang kondusif bagi pembelajar, maka dalam proses belajar dan mengajar diperlukan penataan lingkungan yang dapat membuat siswa merasa betah dalam belajarnya, dengan penataan lingkungan belajar yang tepat juga dapat mencegah kebosanan dalam diri siswa.

2. Kekuatan AMBAK (Apa Manfaatnya Bagi Ku)

Fase ini membantu menumbuhkan minat dengan memuaskan “Apakah manfaat bagiku” (AMBAK) dan manfaat kehidupan pelajar”. Ambak adalah motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan. Kegiatan pada tahap ini merupakan kegiatan apersepsi dalam pembelajaran.

3. Membiasakan Membaca

Pada tahap ini siswa memiliki salah satu aktivitas yang cukup penting adalah membaca. Karena dengan membaca akan menambah pemahaman, menambah wawasan dan daya ingat akan bertambah.

4. Membiasakan mencatat

Fase ini bertujuan untuk agar siswa belajar akan benar-benar dipahami sebagai aktivitas kreasi ketika siswa tidak hanya bisa menerima, melainkan bisa mengungkapkan kembali apa yang didapatkan menggunakan bahasa hidup dengan cara dan ungkapan sesuai gaya belajar siswa itu sendiri. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan simbol-simbol atau gambar yang mudah dimengerti oleh siswa itu sendiri, simbol-simbol tersebut dapat berupa tulisan.

5. Membebaskan gaya belajar siswa

Ada beberapa macam gaya belajar yang dimiliki oleh siswa, gaya belajar tersebut yaitu: visual, auditorial dan kinestetik. Dalam *Quantum Learning* guru hendaknya memberikan kebebasan dalam belajar pada siswa dan janganlah terpaku pada satu gaya belajar saja. Pemberian intruksi yang tepat dan sesuai dengan gaya belajar siswa, tentunya akan berpengaruh pada keberhasilan pencapaian tujuan siswa tersebut.

6. Menjadikan anak lebih kreatif

Siswa yang kreatif adalah siswa yang ingin tahu, suka mencoba dan senang bermain. Dengan adanya sikap kreatif yang baik siswa akan mampu menghasilkan ide-ide yang segar dalam belajarnya.

7. Melatih kekuatan motorik anak

Kekuatan motorik sangat diperlukan dalam belajar anak, sehingga anak perlu dilatih untuk mendapatkan kekuatan motorik yang baik. Ketujuh tahapan di atas adalah hal-hal yang harus dilakukan guru dan siswa untuk

menerapkan Model *Quantum Learning* pada pembelajaran di kelas. Guru dan siswa memiliki peran masing-masing dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan tahapan dari langkah –langkah model *Quantum Learning*.

C. KELEBIHAN MODEL *QUANTUM LEARNING*

Kelebihan model pembelajaran *Quantum Learning* pembelajaran *Quantum Learning* menekankan pengembangan akademis dan keterampilan, guru mampu menyatu dan membaur pada dunia siswa sehingga guru biasa lebih memahami siswa, pembelajaran *quantum learning* sebagai salah satu model pembelajaran yang dapat memadukan antara berbagai sugesti positif dan interaksinya dengan lingkungan. Setiap jenis model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan begitu pula dengan model *Quantum Learning*. kelebihan dari model *Quantum Learning* menurut (Hernacki & Eko Sudarmanto, 2021) diantaranya yaitu :

1) Bersikap positif

Sugesti sangat mempengaruhi tingkah laku siswa. *Quantum Learning* lebih menekankan pada sugesti positif dan menghindari sugesti negatif. Tujuannya adalah untuk menanamkan sikap positif pada siswa karena sugesti positif akan mengarahkan pikiran anak pada perasaan dan tingkah laku dari suatu keadaan yang dikendaki

2) Motivasi meningkat

Motivasi menentukan inensitas usaha anak dalam belajar. Adanya usaha yang tekun dengan disadari adanya motivasi, maka seorang anak akan dapat memperoleh prestasi yang baik.

3) Keterampilan belajar seumur hidup

Seorang yang belajar quantum learning akan mendapatkan teknik atau keterampilan belajar yang dapat meningkatkan belajar seseorang. Kelebihan model *Quantum Learning* menurut Kelebihan Shoimin (Rahmani & Muslihah,2020) model *Quantum Learning* memiliki keuntungan adalah: 1) Proses pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan, 2) Siswa dirangsang untuk aktif mengamati, 3) Menyesuaikan, antara teori dengan kenyataan, dan dapat mencoba melakukannya sendiri, 4) Model *Quantum Learning* menekankan perkembangan akademis dan keterampilan dan pelajaran yang diberikan oleh guru mudah diterima atau dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan model *Quantum Learning* antara lain :

1. Pembelajaran *Quantum Learning* dapat mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah.
2. Dapat membuat belajar seseorang menjadi dewasa.
3. Model pembelajaran *Quantum Learning* yang membuat peserta didik menjadi mandiri,

D. Kekurangan Model *Quantum Learning*

Selain kelebihan yang terdapat pada model *Quantum Learning* . Model *Quantum Learning* juga terdapat kekurangannya. Hal ini penulis memberikan penjabaran kekurangan model *Quantum Learning* Menurut (Huda,2013), kelemahan model *Quantum Learning* :

1. Memerlukan proses perancangan dan persiapan pembelajaran yang cukup matang dan terencana dengan cara yang lebih baik.
2. Tidak semua kelas memiliki sumber belajar, alat belajar, dan fasilitas yang dijadikan prasyarat dalam *Quantum Learning* selain itu juga karena pembelajaran ini juga menuntut situasi dan kondisi serta waktu yang lebih banyak.

Sedangkan,menurut (Sudarmanto,2021) diantaranya yaitu :

1. Memerlukan dan menuntut keahlian dan keterampilan guru lebih khusus.
2. Memerlukan proses perancangan dan persiapan pembelajaran yang cukup matang dan terencana dengan cara yang lebih baik.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kekurangan model *Quantum Learning* :

1. Membutuhkan ketrampilan guru yang terencana.
2. Kesulitan mengidentifikasi ketrampilan siswa.

2. Metode *Think Talk Write*

Metode yang digunakan menggunakan metode *Think Talk Write* awalnya adalah sebuah strategi yang digunakan dalam pembelajaran

menulis teks deskriptif, kemudian dikembangkan menjadi model pembelajaran dengan tetap pada kegiatan menulis. Huinker dan Laughlin mengemukakan bahwa pembelajaran "*Think Talk Write*" siswa didorong untuk memikirkan kemudian mengemukakan dan menuliskan gagasan atas permasalahan yang dibahas kedalam tulisan. Tujuan lain dari "*ThinkTalk Write*" adalah memungkinkan siswa mempengaruhi dan mengolah ide-ide sebelum mengungkapkannya secara tertulis sehingga siswa mampu mengembangkan gagasan melalui diskusi yang tersusun (Muhsyanur, 2020).

Metode ini dapat menstimulasi siswa untuk berfikir dan mendeskripsikan ide secara komprehensif melalui tulisan, kemudian membagikan gagasan secara verbal dengan kepercayaan diri yang utuh berkenaan dengan materi pembelajaran (Nana,2019). Menurut (Suparno,2020) Metode *Think Talk Write* unggul dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa, memberikan keterampilan dalam menyelesaikan masalah, dan mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran melalui diskusi, serta mengajarkan siswa untuk terbiasa berpikir dan berkomunikasi secara efektif. Terlepas dari keunggulannya, metode ini juga memiliki celah , yaitu peserta didik cenderung memilih kelompok siswa yang pandai sehingga dalam kelompok seringkali lebih dipengaruhi oleh teman sekelompok yang cenderung aktif sehingga guru harus mempersiapkan berbagai media dengan matang agar penerapan model pembelajaran ini dapat berjalan lancar tanpa hambatan .

Subyek penelitian di-tes menggunakan 2 macam tes yaitu tertulis dan lisan, untuk menguji kompetensi siswa. Tes tertulis dengan bentuk obyektif dipilih karena sebuah tes dikatakan sah dan valid apabila memiliki keakuratan dan ketepatan yang dapat mengukur kemampuan kognitif siswa.

3. Media *Canva*

a. Pengertian Media *Canva*

Sebagai generasi digital, gaya belajar peserta didik harus berubah baik dari segi cara mengajar sekaligus penyiapan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas (Faisal,2020). Guru harus mampu beradaptasi dengan perubahan tersebut dalam pelaksanaan proses pembelajaran, terlebih dalam kegiatan mendesain media pembelajaran. Media *Canva* merupakan media satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Media *Canva* merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Tanjung,2019). Media *Canva* sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) Media *Canva* mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan *Canva* mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan

meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik. Menurut (Fitria,2021) menyatakan bahwa pemanfaatan media *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan Media *Canva* kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat '*Drag and Drop*' yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya, bahkan siswa dapat berkolaborasi dalam proses mendesain sehingga siswa dapat mengerjakan secara berkelompok.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media *Canva* merupakan salah satu Aplikasi atau software yang dirancang untuk membangun pembelajaran yang dapat digunakan oleh siapa saja terutama untuk seorang pendidik, dimana di dalam media *canva* tersebut kita dapat menyusun pembelajaran dengan berbagai fasilitas yang mendukung.

4. Kemampuan Membaca

a. Pengertian Kemampuan Membaca

Kemampuan Membaca merupakan fungsi tertinggi yang berasal dari otak manusia sehingga dapat dikatakan bahwa setiap proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca. Membaca menjadi media bagi anak untuk mengetahui dan mencari informasi. Menurut (Rahman,2018) Kemampuan membaca merupakan suatu kemampuan dalam berbahasa yang dimiliki oleh seseorang dalam melihat dan memahami konteks makna yang terkandung dalam sebuah unsur-unsur bacaan seperti huruf,suku kata, kata, serta kalimat yang kemudian dilafalkan untuk dapat memahami makna dari bacaan tersebut.

Keterampilan membaca merupakan keterampilan dasar dalam sebuah pembelajaran,serta memabaca memiliki tujuan menginformasikan suatu tulisan,maka dari itu kegiatan membaca sangat diperlukan untuk dapat memahami makna yang terdapat dalam suatu bacaan yang telah ditentukan.

Dari adanya pemahaman yang telah dipaparkan. Kegiatan memabaca berfungsi sebagai alat kegiatan untuk mendapatkan suatu informasi dalam membentuk pemahaman bacaan secara lebih kreatif dengan menggunakan pemikiran, psikolinguistik, metakognitif dan menghasilkan sikap kreatif ,apresiasi,literal dalam pengalaman belajar.

5. Membaca Teks Naratif

a. Pengertian Membaca Teks Naratif

Membaca merupakan salah satu aktivitas belajar yang efektif untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berpikir untuk memahami isi teks bacaan (Pratiwi,2018). Membaca pada teks naratif penting dilakukan untuk mengasah kemampuan intelektual siswa dengan mempelajari estetika suatu tulisan, mempelajari bagaimana agar tulisan itu dapat dipahami baik oleh penulis itu sendiri dan belajar bagaimana mengembangkan ide menjadi sesuatu yang bermakna bagi pembaca (Novrista, 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca teks narasi merupakan suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan sejelas- jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang terjadi. Guru dapat memberi contoh bentuk karangan narasi dari novel atau cerita yang membuat menarik minat siswa untuk membaca, sehingga siswa dapat memahami tentang karangan narasi.

Keterampilan seseorang dalam membaca teks narasi pada prinsipnya dipengaruhi oleh dua faktor,yaitu faktor eksternal dan faktor internal.Faktor eksternal diantaranya yaitu sarana dan prasarana yang mendukung aktivitas membaca sedangkan faktor internal yaitu psikologi, intelektual, teknis dan minat membaca penulis. Keterampilan membaca dan menulis merupakan kegiatan yang saling berkaitan, keterampilan membaca berpengaruh terhadap keterampilan

membaca, keterampilan menulis membutuhkan pengetahuan dan ide-ide yang akan dituangkan melalui tulisan sedangkan pengetahuan dan ide-ide diperoleh dari kegiatan membaca (Febrina, 2017). Pembaca berupaya agar lambang-lambang yang di lihatnya menjadi bermakna dan paham apa yang di maksud lambang tersebut. Arti lainnya yaitu pengambilan dan pemahaman artian dan makna yang tersirat dalam bacaan yang ditulis disebut membaca (Sun et al., 2019)

Jadi, kemampuan membaca pemahaman dapat mempermudah siswa dalam menulis teks narasi, karena pada dasarnya kemampuan menulis narasi memerlukan pengetahuan, penguasaan kosa kata, mengetahui struktur kalimat, memiliki kreativitas dalam menuangkan ide serta lainnya yang dapat dipelajari melalui kegiatan membaca. Dalam hal ini kemampuan menulis teks narasi dapat meningkat jika siswa tidak hanya membaca biasanya tetapi membaca dengan adanya proses pemahaman isi sebuah teks cerita naratif.

b. Tujuan Membaca Teks Naratif

Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks mengharuskan peserta didik untuk membaca banyak contoh teks terlebih dahulu sebelum masuk pada inti materi pembelajaran. Agar peserta didik antusias untuk mengikuti pembelajaran, guru harus pintar-pintar memilih teks yang membangkitkan semangat peserta didik. Guru perlu menyediakan contoh teks yang sesuai dengan umur dan

karakter peserta didik agar mereka dapat menyukai yang mereka baca. Namun, apabila diawal guru telah memberikan contoh teks yang tidak menarik perhatian peserta didik, misalnya dengan menyajikan teks yang tidak sesuai umur, atau teks yang terlalu sulit mereka pahami, akan berpengaruh pada proses pembelajaran selanjutnya. (Khairunnisa et al., 2020)

Kompetensi membaca dan menulis yang diperoleh siswa dari belajar Bahasa Indonesia selain berguna dalam lingkup pelajaran bahasa juga dibutuhkan untuk menguasai bermacam informasi yang terdapat dalam mata pelajaran lain (Subandiyah, 2015).

E. Kerangka Berfikir

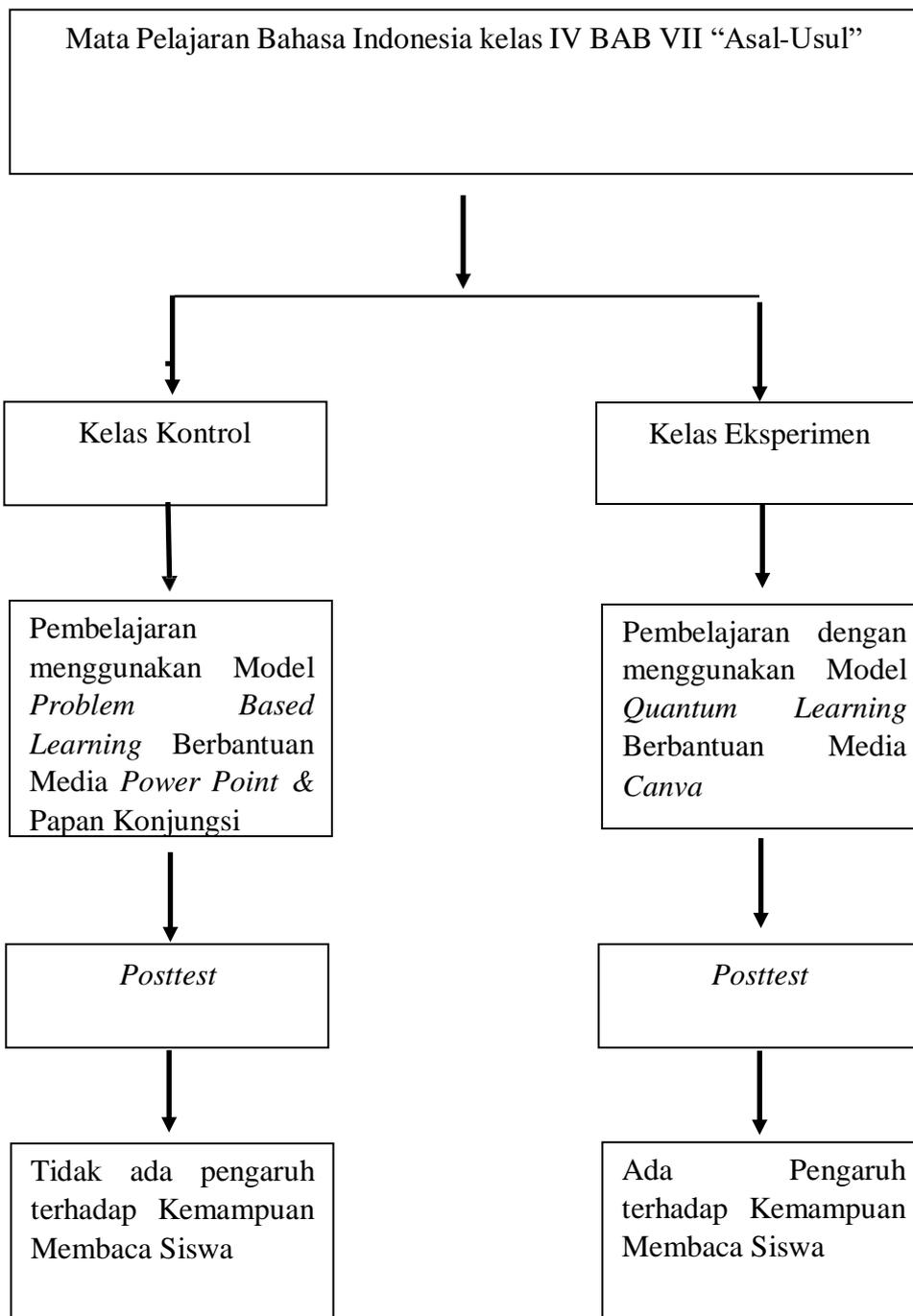
Penelitian ini tentang pengaruh model *Quantum Learning* berbantuan media *Canva* terhadap kemampuan membaca teks naratif pada siswa kelas IV. Salah satu model pembelajarannya yang digunakan guru menggunakan model *Quantum Learning*. Model pembelajaran *Quantum Learning* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan serta menyertakan segala dinamika yang menunjang keberhasilan belajar itu sendiri dan segala ketertarikan, perbedaan, interaksi, serta aspek-aspek yang dapat memaksimalkan momentum untuk belajar. Untuk mewujudkan hal tersebut, model *Quantum Learning* terdiri beberapa tahapan sehingga pemahaman siswa dapat tercapai dengan baik.

Dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dalam penyampaian materi perlu nya berbantuan media yang sesuai agar proses

pembelajaran lebih menarik dan efektif. Media yang digunakan yaitu media *Canva*. Media *Canva* merupakan media salah satu aplikasi desain visual yang sangat mudah untuk digunakan oleh para pengguna, bahkan bagi pemula sekali pun. Aplikasi *Canva* memberikan fitur yang menarik untuk konten visual yang ingin dibuat oleh pengguna, sehingga pengguna dapat berkreasi sekreatif mungkin.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan pada kelas IV merupakan mata pelajaran yang memiliki materi yang cukup luas. Sehingga siswa diharapkan memiliki wawasan luas. Guru menggunakan model *Quantum Learning* serta menggunakan media *Canva*. Hal ini tentu dapat meningkatkan ketercapaian dalam proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat meningkatkan ketercapaian dalam pembelajaran yang dapat membantu siswa meningkatkan hasil belajar yang dicapai peserta didik.

Dari mata pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas IV BAB VII (Asal-Usul) peneliti menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning* berbantuan *Canva* diharapkan berpengaruh terhadap kemampuan peserta didik dalam membantu mencapai hasil belajar yang baik. Berikut ini merupakan gambaran kerangka berpikir dari penulis “Pengaruh Model *Quantum Learning* Berbantuan Media *Canva* Terhadap Kemampuan Membaca Teks Naratif Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada kerangka berpikir tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan sementara (hipotesis) pada penelitian, yakni:

- H1 : “Ada pengaruh model *Quantum Learning* berbantuan media *Canva* terhadap kemampuan membaca teks naratif siswa kelas IV”.
- H0 : “Tidak ada pengaruh model *Quantum Learning* berbantuan media *Canva* terhadap kemampuan membaca teks naratif siswa kelas I