

## **BAB II KAJIAN TEORETIS**

### **A. Kedudukan Pembelajaran Teks Cerita Fantasi dalam Kurikulum 2013 Revisi**

Kurikulum merupakan seperangkat perencanaan pendidikan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran tertentu yang digunakan sebagai pedoman dan arah penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Kurikulum yang berlaku dalam pendidikan di Indonesia pada saat ini yaitu kurikulum 2013 edisi revisi yang merupakan wujud penyempurnaan kurikulum 2013 yang lebih menekankan pada kesesuaian antara kompetensi inti, kompetensi dasar, dan evaluasi dalam penilaian.

Kurikulum dijabarkan dalam silabus ke dalam materi pokok, kegiatan pembelajaran dan pengembangan penilaian. Setiap mata pelajaran memiliki silabus yang berbeda pada setiap jenjang dan tingkatannya, salah satunya yaitu silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dalam silabus Bahasa Indonesia terdiri atas beberapa materi pokok, salah satunya yaitu materi pembelajaran mengenai teks cerita fantasi.

Berdasarkan kurikulum 2013 edisi revisi teks cerita fantasi merupakan salah satu bentuk narasi di dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII semester 1. Untuk lebih jelasnya tentang teks cerita fantasi dalam kurikulum 2013 akan penulis jabarkan berikut ini.

#### **1. Kompetensi Inti (KI)**

Berdasarkan Permendikbud nomor 24 (2016:3) dijelaskan bahwa “Kompetensi inti pada kurikulum 2013 merupakan tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki oleh peserta didik

pada setiap tingkatan kelas”. Kompetensi inti terdiri atas:

- 1) kompetensi inti sikap spiritual;
- 2) kompetensi inti sikap sosial;
- 3) kompetensi inti pengetahuan;
- 4) kompetensi inti keterampilan.

Kompetensi inti yang berkaitan dengan penelitian ini sesuai dengan Permendikbud nomor 24 tahun 2016 tersebut, yakni sebagai berikut.

**Tabel 2.1**  
**Kompetensi Inti**

|      |  |
|------|--|
| KI-1 | Menghargai dan menghayati ajaran agama yang di anutnya.  |
| KI-2 | Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.  |
| KI-3 | Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.   |
| KI-4 | Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori. |

## 2. Kompetensi Dasar

Berdasarkan Permendikbud (2016:3) “Kompetensi dasar merupakan kemampuan dan materi pembelajaran minimal yang harus dicapai peserta didik untuk suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada kompetensi inti”. Kompetensi dasar yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

**Tabel 2.2**  
**Kompetensi Dasar**

| <b>Kompetensi Dasar</b> |  |
|-------------------------|--|
| 3.4                     | Menelaah struktur dan kebahasaan teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar   |
| 4.4                     | Menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk cerita fantasi secara lisan dan tulis dengan memerhatikan struktur dan penggunaan bahasa |

### **3. Indikator Pencapaian Kompetensi**

Indikator pencapaian kompetensi (IPK) merupakan penanda pencapaian kompetensi dasar (KD) yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur mencakup aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan. Berkaitan dengan kompetensi dasar menelaah struktur dan kaidah kebahasaan cerita fantasi serta menyajikan gagasan dalam bentuk teks cerita fantasi, penulis jabarkan indikator pencapaian kompetensinya sebagai berikut.

- 3.4.1 Menjelaskan orientasi dengan tepat dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti dan alasan.
- 3.4.2 Menjelaskan komplikasi dengan tepat dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti dan alasan.
- 3.4.3 Menjelaskan resolusi dengan tepat dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti dan alasan.
- 3.4.4 Menentukan 2 konjungsi urutan waktu dengan tepat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
- 3.4.5 Menentukan 2 kata ganti dengan tepat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.

- 3.4.6 Menentukan 2 kalimat langsung dengan tepat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
- 3.4.7 Menentukan 2 kalimat tidak langsung dengan tepat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
- 3.4.8 Menentukan 2 kata keterangan waktu dengan tepat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
- 3.4.9 Menentukan 2 kata keterangan tempat dengan tepat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
- 3.4.10 Menentukan 2 kata/ ungkapan keterkejutan dengan tepat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
- 4.4.1 Menulis teks cerita fantasi dengan memperhatikan kelengkapan struktur.
- 4.4.2 Menulis teks cerita fantasi dengan memperhatikan kelengkapan kaidah kebahasaan.

#### **4. Tujuan Pembelajaran**

Setelah peserta didik membaca dan mengamati teks cerita fantasi dengan menggunakan model pembelajaran *Quantum Learning*, diharapkan peserta didik mampu:

1. menjelaskan orientasi dengan tepat dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti dan alasan.
2. menjelaskan komplikasi dengan tepat dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti dan alasan.

3. menjelaskan resolusi dengan tepat dalam teks cerita fantasi yang dibaca disertai bukti dan alasan.
4. menentukan 2 konjungsi urutan waktu dengan tepat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
5. menentukan 2 kata ganti dengan tepat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
6. menentukan 2 kalimat langsung dengan tepat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
7. menentukan 2 kalimat tidak langsung dengan tepat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
8. menentukan 2 kata keterangan waktu dengan tepat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
9. menentukan 2 kata keterangan tempat dengan tepat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
10. menentukan 2 kata/ ungkapan keterkejutan dengan tepat dalam teks cerita fantasi yang dibaca.
11. menulis teks cerita fantasi dengan memperhatikan kelengkapan struktur.
12. menulis teks cerita fantasi dengan memperhatikan kelengkapan kaidah kebahasaan.

## **B. Hakikat Teks Cerita Fantasi**

### **1. Pengertian Teks Cerita Fantasi**

Cerita fantasi merupakan salah satu jenis karya sastra yang dapat mengembangkan imajinasi dan mengasah kreativitas peserta didik.

Dalam hubungan ini Kosasih (2019:241) menjelaskan “Cerita fantasi adalah cerita yang sepenuhnya dikembangkan berdasarkan khayalan, fantasi atau imajinasi. Cerita fantasi tidak mungkin terjadi di alam nyata, selain itu peristiwa-persitiwa yang diceritakan banyak yang tidak terpahami oleh akal sehat”. Nurgiyantoro dalam Yahya dkk (2018:351) berpendapat “Dalam cerita fantasi biasanya penulis menampilkan tokoh, alur, atau tema yang derajat kebenarannya diragukan, baik sebagian atau seluruh ceritanya”. Sejalan dengan pendapat yang telah dikemukakan, Riswandi dan Titin Kusmini (2018:46) mengemukakan,

Cerita fantasi merupakan cerita yang menggambarkan dunia yang tidak nyata, dunia yang dibuat sangat mirip dengan kenyataan dan menceritakan hal-hal yang aneh, menggambarkan suasana asing dan peristiwa-peristiwa yang sukar diterima akal. Macam-macamnya adalah: fantasi binatang, fantasi mainan dan boneka, fantasi dunia liliput, fantasi tentang alam gaib, dan fantasi tipu daya waktu.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, penulis menyimpulkan bahwa cerita fantasi adalah cerita yang dikembangkan berdasarkan khayalan atau imajinasi, berisi tema, tokoh, latar, alur dan menceritakan hal-hal yang aneh serta peristiwa-peristiwa yang sukar diterima oleh akal sehat.

Berikut di bawah ini contoh teks cerita fantasi.

**Ruang Dimensi Alpha**  
**Karya: Ratna Juwita**

“Kau harus membawanya kembali!” Erza berteriak kalang kabut. Aku gugup. Bingung. Tak tau apa yang harus kuperbuat, sedangkan manusia dengan wajah setengah kera memandang sekeliling.

Manusia purba itu menemukanku ketika aku memasuki dimensi alpha. Tanpa kusadari ia mengikutiku. Manusia purba itu akan mati jika kembali dalam waktu 12 jam.

“Aku harus membawa dia kembali!” teriakku.

Erza menghempaskan tubuhnya pada meja kontrol laboratorium dengan kesal. Ardi berteriak lantang “Jangan main-main Don!” Ardi menatapku dengan tajam. “Padahal..” Erza tercekat, “Aku tahu Er kita tinggal punya waktu 8 jam”. Aku terus berusaha meyakinkan sahabat-sahabatku.

“Jika kamu mengembalikan manusia purba melebihi 8 jam, berarti tamat riwayatmu”, Kembali Erza dan Ardi menatap tajam.

Aku mengotak-atik komputer Luminaku dengan cepat. Aku memutuskan untuk tetap mengembalikan manusia purba itu.

“Sistem ok!”

Manusia purba itu harus hidup. Setiap makhluk berhak untuk hidup. Aku yang mmbawanya, aku juga yang harus mengembalikannya. Orang tuaku tak pernah mengajarkanku untuk melarikan diri sesulit apapun masalah yang kuhadapi.

Ku klik tombol ‘run’ pada layar monitor Lumina di depanku dan diikuti gelombang biru mirip Aurora memenuhi ruangan. Pagar Asteroid terbuka lebar, memberikan ruang cukup untuk kulewati bersama manusia purba itu. Ruangan penuh asap dengan pohon-pohon yang meranggas. Hampir 8 jam, manusia purba tetap memegang tanganku. Kurang 10 menit aku lepaskan tangan manusia purba. Kujabat erat dan aku lari menuju lorong dimensi alpha. Kurang 10 menit lagi waktu yang tersisa dan aku masih di lorong dimensi alpha. Aku berpikir ini takdir akhir hidupku. Tiba-tiba kudengar teriakan keras dan goncangan hebat. Aku terlempar kembali ke laboratoriumku.

Alarm berbunyi. Gelombang dimensi alpha semakin mengecil.

Badanku lemas seakan rontok semua sendiku. Aku menengadah dan kulihat sahabat-sahabat mengelilingiku. Semua alat di laboratorium ini pecah berantakan. Tinggal laptop Luminaku yang masih menyala.

“Ardi maafkan aku! Maaf telah merusak laboratorium untuk penelitian ini”, kataku mengiba.

“Gak apa-apa asalkan dirimu bisa selamat”, Ardi memelukku dengan erat. Kulihat Erza membawa air minum untukku. Tidak menyangka aku bisa berhasil dikembalikan dan hidup lagi secara biasa.

Manusia purba itu berhasil kembali ke habitatnya pada 500 tahun sebelum masehi. Aku dapat melihatnya dengan jelas di layar laptop. Manusia purba itu tersenyum sambil melambaikan tangan ke arahku.

Sumber: Harsiati dkk (2017:54)

## 2. Struktur Teks Cerita Fantasi

Pada dasarnya, semua jenis teks pasti memiliki struktur. Menurut Harsiati dkk (2017:60) “Struktur cerita fantasi yaitu (1) orientasi (pengenalan tokoh), (2) komplikasi (timbul masalah), (3) resolusi (penyelesaian masalah). Penulis menjabarkan struktur teks cerita fantasi sebagai berikut.

### a. Orientasi

Orientasi merupakan bagian awal dalam sebuah cerita. Pada bagian orientasi pengarang memberikan pengenalan tentang tema, tokoh, penokohan, latar dan sedikit alur cerita kepada pembacanya. Musfita (2017:57) menjelaskan “Ciri-ciri bagian orientasi (tahap pengenalan) berupa (1) cerita tentang apa, (2) siapa pelaku dalam cerita tersebut, (3) di mana cerita itu terjadi, dan (4) kapan cerita itu terjadi”. Berikut ini adalah contoh orientasi dalam teks cerita fantasi.

Minggu pagi yang cerah Ardi, Handi dan Dani berada di Candi Trowulan. Mereka merupakan siswa pilihan dari sebuah SMP yang sedang melakukan tugas pengamatan untuk karya ilmiah remaja. Di tengah keramaian orang yang sedang berwisata, mereka sibuk menyelesaikan laporannya.

.....

Sumber: Harsiati (2017: 60)

### b. Komplikasi

Komplikasi merupakan bagian yang menceritakan terjadinya permasalahan dalam sebuah cerita. Dalam tahap ini sebuah permasalahan disajikan dari awal hingga puncak masalah. Harsiati dkk (2017:63) “Ciri dari tahap komplikasi yaitu, berisi sebuah hubungan sebab akibat sehingga muncul masalah hingga masalah itu memuncak”. Berikut ini adalah contoh komplikasi dalam teks cerita fantasi.



“Tolong”, tiba-tiba terdengar suara Handi berteriak minta tolong. Dani dan Ardi yang berada tidak jauh dari tempat itu segera berlari menghampiri. Betapa kagetnya mereka berdua melihat Handi berada di sebuah lubang dan hanya kelihatan tangannya. Dengan reflek Ardi dan Dani menarik berusaha menolong Handi.

Tapi “Aaahh...! terdengar teriakan keras dan mereka bertiga terseret masuk ke lubang itu.

“Dimana kita??” Ardi bertanya sambil menatap tembok sekelilingnya yang memancarkan keemasan.

“Tempat apa ini?” Handi dan Dani bertanya hampir bersamaan.

.....

Sumber: Harsiati (2017:60)

### c. Resolusi

Resolusi merupakan penyelesaian dari permasalahan atau konflik yang terjadi. Resolusi sendiri merupakan bagian penentu yang akan mengarah pada ending. Ciri pada tahap resolusi adalah adanya sebuah penyelesaian masalah dari konflik yang terjadi. Berikut ini adalah contoh resolusi dalam teks cerita fantasi.

.....

Selesai Dani menyelesaikan kalimatnya, terdengar dentuman keras. Buuum...! Seakan ada yang mengangkat mereka bertiga tiba-tiba sudah kembali berada di area Candi Trowulan tempat mereka melakukan pengamatan. Ketiganya mengusap mata. Seakan tidak percaya mereka saling beranggapan. “Benar kata Gajah Mada tadi...”Handi berucap lirih.

“Iya kita tidak cukup hanya dengan pintar”Ardi berkata hampir tak terdengar.

“Ya kita harus memiliki perilaku yang baik...” Dani berteriak lantang sambil menyeret kedua temannya menuju area candi yang harus diamati. Mereka bertiga bertekad menyelesaikan tugasnya tepat waktu. Seperti biasanya mereka bekerja keras untuk menghasilkan sebuah karya.

Sumber: Harsiati (2017:62)

### 3. Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi

Musfita (2017:61) menjelaskan “Beberapa prinsip penggunaan bahasa pada cerita imajinasi atau rekaan, di antaranya, (1) menggunakan konjungsi urutan waktu, (2) menggunakan kata ganti, serta (3) adanya kalimat langsung dan tidak langsung”.

Harsiati dkk (2017:68) berpendapat “Ciri kebahasaan pada cerita yaitu: (1) penggunaan kata ganti (2) penggunaan keterangan waktu dan tempat, (3) memakai kata sambung atau urutan waktu, (4) penggunaan kata/ ungkapan keterkejutan.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, penulis menyimpulkan ciri kebahasaan pada cerita fantasi yaitu, (1) menggunakan konjungsi urutan waktu, (2) penggunaan kata ganti, (3) adanya kalimat langsung dan tidak langsung, (4) penggunaan keterangan waktu dan tempat, serta (5) penggunaan kata/ungkapan keterkejutan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada uraian berikut.

#### (a) Konjungsi Urutan Waktu

Alwi dkk (2003:296) “Konjungsi atau istilah lain kata sambung adalah kata tugas yang menghubungkan dua satuan bahasa yang sederajat, kata dengan kata, frasa dengan frasa, atau klausa dengan klausa”. Beberapa konjungsi urutan waktu yang sering digunakan dalam cerita imajinasi adalah *kemudian, seketika, tiba-tiba, sementara itu, lalu, selama, bersamaan, selanjutnya, akhirnya* dan lain-lain. Contoh penggunaan konjungsi urutan waktu pada teks cerita fantasi.

Anggaplah ini sebagai rasa terima kasihku, karena kamu telah mengurusku, Nina. “*Akhirnya*, Nina menuruti yang dikatakan bidadari tersebut.

Sumber: Musfita (2017:61)

## (b) Kata Ganti

Kata ganti atau pronomina adalah kata yang dipakai untuk mengacu kepada nomina lain. Menurut Alwi dkk (2003:249) kata ganti terdiri atas 3 macam, yaitu:

1. Kata ganti orang (kata ganti yang dipakai untuk mengacu pada orang).
2. Kata ganti penunjuk (kata ganti yang berfungsi untuk menunjukkan nomina benda atau tempat tertentu).
3. Kata ganti penanya (kata ganti yang dipakai sebagai pemarah pertanyaan).

Contoh penggunaan kata ganti pada teks cerita fantasi.

*Rani* mencari-cari suara *itu*. “*Siapa kamu? Di mana kamu?*” tanya *Rani* kebingungan.  
 “*Aku* ada di atasmu”.  
*Rani* menengok ke atas. *Ia* terkejut, ternyata di atasnya ada seorang peri kecil imut yang sedang terbang.

Sumber: Musfita (2017:61)

Penjelasan:

Itu = kata ganti penunjuk

Kamu, aku, nya = kata ganti orang

Siapa, di mana = kata ganti penanya.

## (c) Kalimat langsung dan Tidak Langsung

Nurinayah (2018:13) mengemukakan “Kalimat langsung adalah sebuah kalimat yang merupakan hasil kutipan langsung dari pembicaraan yang sama persis seperti apa yang dikatakan. Sedangkan, kalimat tidak langsung adalah kalimat yang melaporkan atau memberitahukan perkataan orang lain dalam bentuk berita”.

Dalam cerita imajinasi atau rekaan kalimat langsung biasanya diucapkan oleh seorang tokoh. Adapun kalimat tidak langsung digunakan oleh pengarang dalam

menceritakan tindakan tokoh tersebut. Kalimat tidak langsung bisa juga digunakan oleh tokoh saat menceritakan tokoh lain.

Contoh penggunaan kalimat langsung pada teks cerita fantasi.

“Perkenalkan, aku Emily, peri kecil yang tinggal di sebuah negeri peri, aku ingin minta tolong padamu,” ujarnya dengan suaranya yang lucu.

Sumber: Musfita (2017:61)

Contoh penggunaan kalimat tidak langsung pada teks cerita fantasi.

Pekerjaan sehari-harinya hanya menjahit. Walaupun masih kecil, tangannya lincah membenarkan dan membuat pakaian. Ia adalah Vika, anak yatim piatu yang tinggal di pojok desa. Rumahnya terpencil.

Sumber: Musfita (2017:61)

#### (d) Penggunaan Kata Keterangan Waktu dan Tempat

Dalam teks cerita fantasi, biasanya penulis menggunakan kata keterangan tempat dan kata keterangan waktu untuk menghidupkan suasana. Keterangan tempat adalah keterangan yang menunjukkan tempat terjadinya peristiwa atau keadaan. Contoh kata yang menunjukkan keterangan tempat adalah *di, dari, ke atas, di bawah*. Sedangkan kata keterangan waktu merupakan kata yang memberikan informasi mengenai saat terjadinya suatu peristiwa. Contoh kata yang menunjukkan keterangan waktu adalah, *di saat itu, pada, biasanya, kemarin*. Contoh penggunaan kata keterangan waktu dan kata keterangan tempat pada teks cerita fantasi.

*Minggu pagi* yang cerah Ardi, Handi, dan Dani berada *di* Candi Trowulan.

Sumber: Harsiati (2017:60)

(e) Penggunaan Kata/ Ungkapan Keterkejutan

Ungkapan keterkejutan adalah suatu ungkapan yang memberikan makna keterkejutan dari seseorang. Penggunaan kata/ ungkapan keterkejutan berfungsi untuk menggerakkan cerita (memulai masalah) sehingga membuat cerita fantasi lebih menarik. Contoh penggunaan kata keterkejutan pada teks cerita fantasi:

*Tanpa diduga* buku terjatuh dan halaman terbuka menyeret Nabila pada dunia lain.

Sumber: Harsiati (2017:69)

**C. Hakikat Kemampuan Menelaah Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi serta Menyajikan Gagasan dalam Bentuk Teks Cerita Fantasi**

**1. Hakikat Menelaah Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi**

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI) Edisi V (2016) menelaah mempunyai makna mempelajari, mengkaji, memeriksa dan menilik. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka yang dimaksud menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fantasi dalam penelitian ini adalah suatu kegiatan mempelajari dan mengkaji secara saksama struktur teks cerita fantasi yang berupa orientasi, komplikasi, dan resolusi serta kaidah kebahasaan teks cerita fantasi yang meliputi konjungsi urutan waktu, kata ganti, kalimat langsung, kalimat tidak langsung, kata keterangan waktu, kata keterangan tempat dan kata/ ungkapan keterkejutan.

Berikut di bawah ini contoh menelaah struktur dan kebahasaan teks cerita fantasi.

### **Misteri di Balik Buku Biografi**

Suatu hari Arman bermalas-malasan tidak mengerjakan tugas tentang biografi tokoh pahlawan. Padahal tugas itu sudah diberikan seminggu yang lalu. Pada saat pengumpulan tugas, dia tidak mengumpulkan sendiri dan beralasan karena tidak tahu tokoh pahlawan. Akhirnya Arman dihukum dan tidak boleh mengikuti pelajaran selama seminggu penuh sampai tugas selesai. Arman merasa bosan karena berada di luar kelas. Lalu dia pergi ke perpustakaan mencari buku. Dia menemukan buku yang berisi tokoh pahlawan kemudian membacanya.

Di tengah Arman asyik membaca buku, tiba-tiba buku biografi para pahlawan seakan hidup dan menyeret Arman masuk dalam masa peperangan 10 November di Surabaya. Perang yang sedang berkobar saat itu sangat mengerikan, ribuan butir peluru berdesingan membuat suara seperti suara pesawat.

Para pejuang berjuang dengan sekuat tenaga dan menggunakan peralatan apa saja yang mereka miliki.

Di balik sebuah tembok bangunan berdiri seorang penyemangat arek-arek Suroboyo untuk bangkit melawan, dan tidak gentar oleh serangan pasukan Inggris yang dilengkapi dengan senjata canggih. Arman mendekati tokoh tersebut, ternyata beliau adalah Bung Tomo, pemimpin para arek-arek Suroboyo.

“Hai anak muda sedang apa kamu di situ?” teriaknya sambil memberi komando kepada rekan-rekannya.

“Saya Arman Pak!, saya bingung mengapa menyelesaikan masalah harus dengan berperang seperti ini?” jawab Arman sedikit ketakutan.

“Harga diri dan kehormatan bangsa adalah segala-galanya, dan harus diperjuangkan dengan segala yang kita miliki”! teriaknya di tengah bising desingan suara tembakan.

“Saya kurang paham dengan penjelasan Bapak, jawab Arman”.

Bung Tomo yang kesal, akhirnya menyuruh Arman untuk ikut berperang pada peperangan 10 November. “Ikutlah berjuang bersama mereka agar kau merasakan apa itu harga diri bangsa!”

Awalnya Arman merasa malas dan ogah-ogahan ikut dalam pertempuran tersebut. Dan dia merasa sangat kesal karena kesialannya hari ini. Apalagi nyawanya juga berada di ujung tanduk jika dia tidak sengaja dibunuh. Arman berniat lari. Tapi ketika Arman lari ke belakang, tanpa diduga Arman bertemu dengan pemuda pejuang bernama Musa.

“Bersembunyi di balik tembok, jaga keselamatanmu!” teriak Musa sambil menarik badan Arman ke balik tembok.

“Jangan malas dan lambat seperti itu, membahayakan dirimu sendiri”, lanjutnya sambil mengangkat senjatanya.

“Mengapa seperti itu Bung”, sela Arman yang masih gemetar ketakutan.

Pada saat perang seperti ini sikap malas yang kamu miliki membuat terbunuh!” teriaknya dengan suara yang sangat keras.

“Iya,..iya Bung, Saya baru sadar sekarang, betapa sifat malas sangat merugikan, terima kasih nasihatnya,” jawab Arman.

Banyak kata-kata motivasi yang Arman dapatkan dari pemuda pejuang tersebut. Jika tidak mau mati, jangan pernah menyerah dan malas adalah kunci kegagalan hidup kita.

Mendengar hal itu Arman pun sadar. Kesadarannya mengembalikannya ke dunia nyata. Akhirnya, Arman sadar bahwa peristiwa yang dialaminya hanya mimpi. Tapi mimpi itu sangat berarti baginya dan dia pun berubah menjadi pribadi yang lebih baik.

*Sumber: Buku Paket Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs Kelas VII/ Ana Musfita*

Contoh hasil analisis struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fantasi yang berjudul “Misteri di Balik Buku Biografi”.

**Tabel 2.3**  
**Hasil Analisis Struktur Teks Cerita Fantasi yang Berjudul**  
**“Misteri di Balik Buku Biografi”**

| No | Struktur  | Kutipan  | Keterangan   |
|----|-----------|--|--|
| 1. | Orientasi | Suatu hari Arman bermalas-malasan tidak mengerjakan tugas tentang biografi tokoh pahlawan. Padahal tugas itu sudah diberikan seminggu yang lalu. Pada saat pengumpulan tugas, dia tidak mengumpulkan sendiri dan beralasan karena tidak tahu tokoh pahlawan. Akhirnya Arman dihukum dan tidak boleh mengikuti pelajaran selama seminggu penuh sampai tugas selesai.<br>..... | Bagian ini merupakan bagian orientasi, karena pada bagian ini terdapat pengenalan tokoh, latar dan penokohan. Dalam bagian tersebut diceritakan terdapat tokoh Arman yang mempunyai sifat malas. Selain itu, pengarang juga mengenalkan latar tempat dalam cerita tersebut yaitu di luar kelas dan perpustakaan. |

|    |            |   |   |
|----|------------|---|---|
| 2. | Komplikasi | <p>Di tengah Arman asyik membaca buku, tiba-tiba buku biografi para pahlawan seakan hidup dan menyeret Arman masuk dalam masa peperangan 10 November di Surabaya. Perang yang sedang berkobar saat itu sangat mengerikan, ribuan butir peluru berdesingan membuat suara seperti suara pesawat. Para pejuang berjuang dengan sekuat tenaga dan menggunakan peralatan apa saja yang mereka miliki.</p> <p>Di balik sebuah tembok bangunan berdiri seorang penyemangat arek-arek Suroboyo untuk bangkit melawan, dan tidak gentar oleh serangan pasukan Inggris yang dilengkapi dengan senjata canggih. Arman mendekati tokoh tersebut, ternyata beliau adalah Bung Tomo, pemimpin para arek-arek Suroboyo.</p> <p>.....</p> | <p>Bagian ini termasuk bagian konflik, karena pada bagian ini permasalahan mulai terjadi, yaitu ketika Arman terseret dalam kehidupan masa peperangan 10 November di Surabaya..</p>   |
| 3. | Resolusi   | <p>Mendengar hal itu Arman pun sadar. Kesadarannya mengembalikannya ke dunia nyata. Akhirnya, Arman sadar bahwa peristiwa yang dialaminya hanya mimpi. Tapi mimpi itu sangat berarti baginya dan dia pun berubah menjadi pribadi yang lebih</p>   | <p>Bagian ini termasuk bagian resolusi, karena memuat penyelesaian masalah yaitu, ketika Arman mendengar beberapa nasihat dari seorang pejuang muda bernama Musa. Arman mulai sadar atas sikap buruknya. Ia pun kembali ke dunia nyata dan tersadar</p> |



|  |       |   |
|--|-------|---|
|  | baik. | dengan apa yang dialaminya hanyalah mimpi dan ia pun berubah menjadi pribadi yang lebih baik. |
|--|-------|---|

**Tabel 2.4**  
**Hasil Analisis Kaidah Kebahasaan Teks Cerita Fantasi yang Berjudul**  
**“Misteri di Balik Buku Biografi”**

| <b>Kaidah Kebahasaan</b> | <b>Kutipan</b>  | <b>Keterangan</b>  |
|--------------------------|---|--|
| Konjungsi urutan waktu   | <p>“<b>Akhirnya</b> Arman dihukum dan tidak boleh mengikuti pealajaran”</p> <p>“<b>Lalu</b> dia pergi ke perpustakaan mencari buku”.</p>                                  | <i>Akhirnya</i> dan <i>lalu</i> termasuk konjungsi urutan waktu, karena menghubungkan dua satuan bahasa.                             |
| Kata ganti               | “ <b>Arman</b> merasa bosan karena berada di luar kelas. <b>Lalu dia</b> pergi ke perpustakaan mencari buku.”   | <i>Dia</i> termasuk kata ganti orang, karena mengacu pada nomina lain, yaitu Arman.  |
| Kalimat langsung         | <p>“Saya kurang paham dengan penjelasan Bapak, jawab Arman”.</p> <p>“Saya Arman Pak!, saya bingung mengapa menyelesaikan masalah harus dengan berperang seperti ini?”</p> | Kalimat-kalimat tersebut termasuk kalimat langsung, karena menunjukkan kalimat yang dituturkan langsung oleh pembicara, yaitu Arman. |
| Kalimat tidak langsung   | “Mendengar hal itu Arman pun sadar.   | Kedua kalimat di samping merupakan kalimat tidak   |

|                              |   |  |
|------------------------------|---|--|
|                              | <p>Kesadarannya mengembalikannya ke dunia nyata”.</p> <p>Di tengah Arman asyik membaca buku, tiba-tiba buku biografi para pahlawan seakan hidup dan menyeret Arman masuk dalam masa peperangan 10 November di Surabaya.</p> | <p>langsung, karena penggambaran tokoh Arman diceritakan melalui orang lain.</p>   |
| Kata keterangan waktu        | <p>“<b>Pada</b> saat perang seperti ini, sikap malas yang kamu miliki membuatmu terbunuh!”</p> <p>“Padahal tugas itu sudah diberikan <b>seminggu yang lalu</b>”</p>   | <p><i>Pada saat dan seminggu yang lalu</i> merupakan keterangan waktu karena menunjukkan waktu terjadinya peristiwa.</p>                         |
| Kata keterangan tempat       | <p>“Lalu dia pergi <b>ke perpustakaan</b> mencari buku”.</p> <p>“<b>Di balik sebuah tembok bangunan</b> berdiri seorang penyemangat arek-arek Suroboyo”.</p>  | <p>Frasa <i>ke perpustakaan dan di balik sebuah tembok</i> termasuk keterangan tempat, karena menunjukkan tempat terjadinya suatu peristiwa.</p> |
| Kata/ ungakapan keterkejutan | <p>“Di tengah Arman asyik membaca buku, <b>tiba-tiba</b> buku biografi para pahlawan seakan hidup dan menyeret Arman masuk dalam masa peperangan 10</p>   | <p><i>Tiba-tiba</i> dan <i>tanpa diduga</i> termasuk ungkapan keterkejutan, karena menunjukkan keterkejutan seseorang.</p>                       |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | November di<br>Surabaya”.<br>“Tapi ketika Arman<br>lari ke belakang,<br><b>tanda diduga</b> Arman<br>bertemu dengan<br>pemuda pejuang<br>bernama Musa” |  |
|--|--|--|

## 2. Hakikat Menyajikan Gagasan dalam Bentuk Teks Cerita Fantasi dengan Memperhatikan Struktur dan Kaidah Kebahasaan

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* Edisi V (2016), menyajikan mempunyai arti mengemukakan. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka yang dimaksud menyajikan gagasan dalam bentuk teks cerita fantasi dalam penelitian ini adalah kegiatan mengemukakan gagasan ke dalam tulisan yang berbentuk teks cerita fantasi dengan memperhatikan struktur teks cerita fantasi yang meliputi orientasi, komplikasi, resolusi serta kaidah kebahasaan teks cerita fantasi yang meliputi konjungsi urutan waktu, kata ganti, kalimat langsung, kalimat tidak langsung, kata keterangan waktu, kata keterangan tempat dan kata/ ungkapan keterkejutan.

Menurut Wahono dalam Triyan (2018:39) terdapat beberapa langkah untuk menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk teks cerita fantasi, di antaranya:

- 1) Menemukan ide
- 2) Menciptakan tokoh
- 3) Menentukan latar
- 4) Menciptakan alur
- 5) Mulai menulis
- 6) Menyunting teks cerita fantasi
- 7) Memublikasikan teks cerita fantasi

Mengenai langkah-langkah menyajikan gagasan kreatif dalam bentuk teks cerita fantasi, penulis jabarkan sebagai berikut.

(1) Menemukan ide

Ide merupakan gagasan atau buah pemikiran dari seorang penulis. Ide menulis dapat muncul dari faktor internal maupun faktor eksternal. Dari faktor internal, ide dapat berasal dari peristiwa yang dialami oleh penulis namun terdapat daya imajinasi/khayal dalam ide tersebut. Sedangkan, faktor eksternal yang dapat memunculkan sebuah ide dapat ditemukan melalui pengamatan terhadap lingkungan sekitar dan melalui kegiatan membaca.

(2) Menciptakan tokoh

Langkah yang kedua untuk membuat teks cerita fantasi adalah menciptakan tokoh. Dalam sebuah cerita, tokoh memegang peranan utama karena tokoh merupakan pelaku yang memainkan alur cerita. Tokoh dalam cerita fantasi dapat berwujud manusia, hewan, dan benda. Pada penentuan tokoh, hendaknya penulis menentukan juga karakter tokoh tersebut. Misalnya dengan karakter tokoh baik ataupun buruk.

(3) Menentukan latar

Latar atau *setting* adalah segala penggambaran waktu, ruang/ tempat dan suasana yang ada dalam cerita tersebut. Dalam cerita fantasi, latar dibedakan menjadi dua kategori, yaitu latar lintas waktu dan latar sezaman. Latar lintas waktu berarti cerita fantasi menggunakan dua latar waktu yang berbeda, misal pada masa kini dan

10 tahun yang akan datang. Adapun latar sezaman berarti latar yang digunakan satu masa saja.

(4) Menciptakan alur

Alur adalah rangkaian peristiwa yang sering berkaitan karena berhubungan sebab akibat atau alur ini merupakan pengembangan cerita yang bersifat kronologis. Dalam mengembangkan alur cerita, penulis hendaknya memberikan kesan menarik terhadap cerita yang dibuatnya, misalnya dengan memunculkan konflik yang dapat membangkitkan daya emosional pembaca.

(5) Mulai menulis

Setelah proses penentuan ide cerita, tokoh, latar dan alur cerita fantasi maka langkah berikutnya yaitu mulai mengembangkan cerita menjadi sebuah teks cerita fantasi yang utuh. Langkah pertama dalam menulis teks cerita fantasi yaitu dapat menentukan terlebih dahulu judul sesuai dengan tema yang telah dipilih. Selain itu, agar menambah minat pembaca, hendaknya paragraf pertama yang ditulis harus menarik dan membuat pembaca penasaran serta hanyut di dalam cerita fantasi.

(6) Menyunting teks cerita fantasi

Setelah teks cerita fantasi selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu menyunting teks tersebut dengan tujuan untuk mengurangi kesalahan-kesalahan yang ada dalam teks. Dalam kegiatan penyuntingan, hal yang harus diperhatikan antara lain, segi penggunaan kata baku dan tidak baku, ejaan, penggunaan tanda baca dan pemilihan kata atau diksi.

(7) Memublikasikan teks cerita fantasi

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* Edisi V (2016), kata memublikasikan memiliki makna kegiatan mengumumkan, menerbitkan, menyiarkan atau menyebarkan. Kegiatan memublikasikan teks cerita fantasi bisa dilakukan misalnya dengan cara mengunggah hasil karya di media sosial, memajang hasil karya di majalah dinding, membuat buku antologi kumpulan teks cerita fantasi atau bisa juga dengan mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat di depan kelas. Tujuan dari kegiatan memublikasikan yaitu agar hasil karya yang telah dibuat mendapatkan masukan, saran dan juga apresiasi.

#### **D. Hakikat Model Pembelajaran *Quantum Learning***

##### **1. Pengertian Model Pembelajaran *Quantum Learning***

Menurut Huda (2017:193) “*Quantum Learning* merupakan pembelajaran yang membiasakan belajar menyenangkan. Penerapan model ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga pada akhirnya siswa dapat meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh”. Sejalan dengan Huda, DePorter dkk dalam Lutfiana (2018:4) menjelaskan,

*Quantum Learning* adalah suatu pengetahuan dan metodologi belajar yang menciptakan lingkungan belajar yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi dan strategi belajar untuk memudahkan proses belajar mengajar yang berhasil dan efektif. Penerapan metode *Quantum Learning* dapat didukung dengan beberapa faktor, di antaranya lingkungan dan suasana yang nyaman, keyakinan siswa dalam belajar, komunikasi dan kreatifitas.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, penulis menyatakan bahwa *Quantum Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan kesempatan

kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya, dengan proses pembelajaran yang dibuat menyenangkan serta memadukan faktor-faktor yang terlibat dalam pembelajaran, sehingga terciptanya pembelajaran yang efektif dengan suasana kelas nyaman dan bergairah.

DePorter dalam Huda (2017:193) mengemukakan “*Quantum Learning* pertama kali digunakan di *Supercamp*. *Supercamp* menggunakan pola pembelajaran yang menggabungkan rasa percaya diri, keterampilan belajar, dan keterampilan berkomunikasi dalam lingkungan yang menyenangkan”.

Selanjutnya, Huda (2017:193) menjelaskan “*Quantum Learning* adalah seperangkat metode dan falsafah belajar yang terbukti efektif di sekolah dan bisnis untuk segala usia”. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa penerapan model *Quantum Learning* ini bisa diterapkan pada segala bidang, termasuk bidang pendidikan. DePorter dan Mike Hernacki (2005:14) berpendapat,

“*Quantum Learning* berakar dari Dr. Georgi Lozanov, seorang pendidik yang berkebangsaan Bulgaria yang bereksperimen dengan apa yang disebut sebagai “*Suggetology*” atau “*Sugestopedia*”. Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar dan setiap detail apapun memberikan sugesti positif atau negatif. Beberapa teknik yang dapat digunakan untuk memberikan sugesti positif yaitu dengan cara memasang musik latar di dalam kelas, meningkatkan partisipasi individu, menggunakan poster-poster untuk memberikan kesan besar sambil menonjolkan informasi.

Dari penjelasan DePorter dan Mike Hernacki dapat memberikan gambaran bahwa dalam model pembelajaran *Quantum Learning* pengaruh sugesti positif dari guru sangatlah penting untuk menciptakan suasana belajar yang menggairahkan. Dalam hal ini guru diharapkan mampu berkreaitivitas untuk memberikan dorongan

dan penguatan kepada peserta didik agar mereka bersemangat dan responsif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Quantum Learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna sehingga dapat menumbuhkan minat, serta memaksimalkan potensi dan hasil belajar siswa.

## **2. Karakteristik Model Pembelajaran *Quantum Learning***

Menurut Huda (2017: 193-195) konsep *Quantum Learning*, yaitu:

- 1) Kekuatan ambak  
Ambak adalah motivasi yang didapat dari pemilihan secara mental antara manfaat dan akibat-akibat suatu keputusan. Motivasi sangat diperlukan dalam proses belajar, karena dengan adanya motivasi keinginan untuk belajar akan selalu ada. Pada langkah ini, siswa harus diberi motivasi oleh guru agar mereka dapat mengetahui manfaat dari setiap pengalaman atau peristiwa yang dilaluinya dalam proses belajar.
- 2) Penataan lingkungan belajar  
Dalam proses belajar mengajar, diperlukan penataan lingkungan yang dapat membuat siswa merasa aman dan nyaman. Perasaan semacam ini akan menumbuhkan konsentrasi belajar siswa. Penataan lingkungan belajar yang tepat juga dapat mencegah kebosanan dalam diri siswa.
- 3) Memupuk sikap juara  
Memupuk sikap juara perlu dilakukan untuk lebih membangkitkan semangat belajar siswa. Seorang guru hendaknya memberi apresiasi kepada siswa yang telah berhasil dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga tidak diperbolehkan untuk mencemooh siswa yang belum menguasai materi. Dengan memupuk sikap juara ini, siswa akan merasa lebih dihargai.
- 4) Membebaskan gaya belajar  
Ada berbagai macam gaya belajar yang dimiliki siswa. Gaya belajar tersebut antara lain: visual, auditorial dan kinestetik. Dalam *Quantum Learning*, guru hendaknya memberikan kebebasan dalam belajar pada siswa dan tidak terpaku pada satu gaya belajar saja.



- 5) Membiasakan mencatat  
Belajar akan benar-benar dipahami sebagai aktivitas kreasi, ketika siswa tidak hanya bisa menerima, melainkan bisa mengungkapkan kembali apa yang diperoleh dengan menggunakan bahasa sesuai gaya belajar siswa sendiri. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan simbol-simbol atau gambar yang mudah dimengerti oleh siswa itu sendiri. Simbol-simbol tersebut dapat berupa tulisan, atau kode-kode yang bisa dimengerti siswa.
- 6) Membiasakan membaca  
Salah satu aktivitas yang cukup penting adalah membaca. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat meningkatkan perbendaharaan kata, pemahaman, wawasan dan daya ingatnya.
- 7) Menjadikan anak lebih kreatif  
Siswa yang kreatif adalah siswa yang ingin tahu, suka mencoba, dan senang bermain. Sikap kreatif memungkinkan siswa menghasilkan ide-ide yang segar dalam belajarnya.
- 8) Melatih kekuatan memori  
Kekuatan memori sangat diperlukan dalam belajar, sehingga perlu dilatih untuk mendapatkan kekuatan memori yang baik.

### 3. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Quantum Learning*

*Quantum Learning* mempunyai kerangka belajar yang dikenal dengan istilah TANDUR (*Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasi, Ulangi, dan Rayakan*). DePorter dalam Shoimin (2014:139) memaparkan lebih jelas mengenai istilah TANDUR sebagai berikut.

- 1) Tumbuhkan  
Tumbuhkan merupakan tahap menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan. Melalui tahap ini, guru berusaha mengikutsertakan siswa dalam proses belajar. Motivasi yang kuat membuat siswa tertarik untuk mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran. Tahap tumbuhkan bisa dilakukan untuk menggali permasalahan terkait dengan materi yang akan dipelajari, menampilkan suatu gambaran atau dunia nyata, cerita pendek atau video.
- 2) Alami  
Alami merupakan tahap ketika guru menciptakan atau mendatangkan pengalaman yang dapat dimengerti semua siswa. Tahap ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan awal yang telah dimiliki. Selain itu, tahap ini juga untuk mengembangkan keingintahuan siswa. Tahap alami bisa dilakukan dengan mengadakan pengamatan.

- 3) **Namai**  
Tahap namai merupakan tahap memberikan kata kunci, konsep, model atau strategi atas pengalaman yang telah diperoleh siswa. Dalam tahap ini, siswa dengan bantuan guru berusaha menemukan konsep atas pengalaman yang telah dilewati. Tahap penamaan memacu struktur kognitif siswa untuk memberikan identitas, menguatkan, dan mendefinisikan atas apa yang telah dialaminya. Untuk membantu penamaan dapat digunakan susunan gambar, warna alat bantu, kertas tulis, dan poster dinding.
- 4) **Demonstrasi**  
Tahap demonstrasi memberikan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan ke dalam pembelajaran yang lain dan ke dalam kehidupan siswa. Tahap ini menyediakan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan apa yang mereka ketahui. Tahap demonstrasi bisa dilakukan dengan penyajian di depan kelas, permainan, menjawab pertanyaan, dan menunjukkan hasil pekerjaan.
- 5) **Ulangi**  
Pengulangan akan memperkuat koneksi saraf sehingga menguatkan struktur kognitif siswa. Semakin sering dilakukan pengulangan, pengetahuan akan semakin mendalam. Tahap pengulangan bisa dilakukan dengan menegaskan kembali pokok materi pelajaran, memberi kesempatan siswa untuk mengulang pelajaran dengan teman lain atau melalui latihan soal.
- 6) **Rayakan**  
Rayakan merupakan wujud pengakuan untuk menyelesaikan partisipasi dan memperoleh keterampilan dalam ilmu pengetahuan. Tahap rayakan bisa dilakukan dengan pujian, tepuk tangan, dan bernyanyi bersama.

Berdasarkan pendapat Shoimin, dapat disebutkan bahwa model *Quantum Learning* mempunyai 6 tahap yang dikenal dengan istilah TANDUR (*Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasi, dan Rayakan*). Pada tahap pertama yaitu tahap tumbuhkan guru harus berusaha untuk menumbuhkan minat belajar siswa, misalnya dengan pemberian motivasi atau dengan memberikan sebuah video yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Pemberian motivasi pada awal pembelajaran sangatlah penting, karena hal ini akan berpengaruh terhadap sikap dan minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, tahap tumbuhkan juga dapat memberikan

sugesti positif kepada siswa bahwa proses belajar yang dilakukan akan bermakna dan menyenangkan.

Pada tahap alami, siswa diberikan kesempatan untuk belajar langsung melalui proses pengamatan. Tahap alami bisa dilakukan secara berkelompok agar proses belajar lebih hidup. Selain itu, siswa pun dapat saling bertukar pikiran dengan teman kelompoknya. Setelah siswa melakukan pengamatan, langkah berikutnya mereka akan belajar untuk memberikan nama atau konsep atas penemuannya. Dalam tahap namai ini, siswa belajar untuk mengungkapkan berbagai ide dalam bentuk tulis.

Tahap selanjutnya yaitu demonstrasi atau penyampaian pengetahuan yang telah mereka dapatkan dan diskusikan bersama teman kelompoknya. Kegiatan demonstrasi bisa dilakukan dengan cara presentasi di depan kelas. Melalui kegiatan presentasi, siswa akan belajar untuk tampil percaya diri dan bertukar pendapat dengan kelompok lainnya. Tahap kelima yaitu pengulangan sebagai bentuk penguatan pengetahuan. Melalui penegasan kembali materi yang telah disampaikan diharapkan siswa dapat lebih memahami dan mengingat materi yang telah mereka pelajari.

Tahap terakhir yaitu rayakan atau pemberian apresiasi kepada siswa atas keberhasilannya dalam proses pembelajaran. Apresiasi mempunyai peranan penting sebagai bentuk penghargaan atas usaha yang dilakukan siswa. Selain itu, melalui apresiasi siswa akan semakin tergugah untuk memberikan potensi terbaiknya dalam pembelajaran.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran *Quantum Learning* yang telah dikemukakan, penulis mencoba menerapkan langkah-langkah model *Quantum*

*Learning* dalam pembelajaran menelaah struktur dan kebahasaan teks cerita fantasi serta menyajikan gagasan dalam bentuk teks cerita fantasi sebagai berikut.

### **Pertemuan Ke-1**

#### **Kegiatan Pendahuluan**

1. Peserta didik menjawab salam dari guru.
2. Peserta didik berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas.
3. Peserta didik dicek kehadirannya oleh guru.
4. Peserta didik menerima motivasi dan manfaat mempelajari materi struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita fantasi.
5. Peserta didik bersama guru melaksanakan apersepsi terkait materi yang telah dipelajari serta kaitannya dengan materi yang akan dipelajari.
6. Peserta didik menyimak informasi mengenai kompetensi dasar, tujuan, dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.
7. Peserta didik melaksanakan *pretest*.

#### **Kegiatan Inti**

##### **Tumbuhkan**

8. Peserta didik menyimak video dengan tujuan menggali permasalahan terkait materi yang akan dipelajari.
9. Peserta didik bersama guru membahas video yang telah disimak.
10. Peserta didik menerima penjelasan garis besar mengenai struktur dan kebahasaan teks cerita fantasi.

**Alami**

11. Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
12. Setiap kelompok diberikan tugas untuk menelaah struktur dan kebahasaan cerita fantasi.
13. Secara berkelompok peserta didik menggali informasi tentang struktur dan kebahasaan dari teks cerita fantasi yang dibaca.
14. Peserta didik mendiskusikan hal-hal yang ditemukan tentang struktur dan kebahasaan teks cerita fantasi.

**Namai**

15. Peserta didik menyimpulkan hasil temuannya mengenai struktur dan kebahasaan teks cerita fantasi.

**Demonstrasi**

16. Perwakilan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi bersama kelompoknya dan kelompok lain menanggapi.
17. Peserta didik dan guru menyimpulkan hasil diskusi.

**Ulangi**

18. Peserta didik memperbaiki hasil diskusi berdasarkan masukan dalam presentasi dan konfirmasi dari guru mengenai pokok materi struktur dan kebahasaan teks cerita fantasi.

**Rayakan**

19. Peserta didik menerima apresiasi dari guru berupa tepuk tangan bersama.

## **Penutup**

20. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.
21. Peserta didik bersama guru melaksanakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
22. Peserta didik melaksanakan *posttest* mengenai materi yang telah dipelajari.
23. Peserta didik menerima informasi sebagai tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.
24. Peserta didik dan guru berdoa bersama untuk menutup pembelajaran.

## **Pertemuan Ke-2**

### **Kegiatan Pendahuluan**

1. Peserta didik menjawab salam dari guru.
2. Peserta didik berdoa bersama dipimpin oleh ketua kelas.
3. Peserta didik dicek kehadirannya oleh guru.
4. Peserta didik menerima motivasi dan manfaat mempelajari menulis teks cerita fantasi.
5. Peserta didik bersama guru melaksanakan apersepsi terkait materi yang telah dipelajari serta kaitannya dengan materi yang akan dipelajari.
6. Peserta didik menyimak informasi mengenai kompetensi dasar, tujuan, dan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan.
7. Peserta didik melaksanakan *pretest*.

### **Kegiatan Inti**

#### **Tumbuhkan**

8. Peserta didik menyimak video sebagai stimulus untuk materi yang akan dipelajari.
9. Peserta didik bersama guru membahas video yang telah disimak.

### **Alami**

10. Peserta didik membuat kelompok berdasarkan kelompok pada pertemuan sebelumnya.
11. Secara berkelompok peserta didik berdiskusi tentang topik dan kerangka teks cerita fantasi.

### **Namai**

12. Peserta didik mengembangkan kerangka teks cerita fantasi secara utuh dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan.

### **Demontsrasi**

13. Peserta didik mempresentasikan hasil tulisannya dan kelompok lain menanggapi.

### **Ulangi**

14. Peserta didik memperbaiki teks cerita fantasi yang sudah dibuat berdasarkan masukan dalam diskusi dan konfirmasi dari guru.

### **Rayakan**

15. Peserta didik menerima apresiasi dari guru atas keberhasilannya dalam menulis dan presentasi.

### **Penutup**

16. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.

17. Peserta didik bersama guru melaksanakan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
18. Peserta didik melaksanakan *posttest* mengenai materi yang telah dipelajari.
19. Peserta didik menerima informasi sebagai tindak lanjut pembelajaran untuk pertemuan selanjutnya.
20. Peserta didik dan guru berdoa bersama untuk menutup pembelajaran.

#### **4. Kelebihan dan Kelemahan Model *Quantum Learning***

Huda (2017:196) menjelaskan beberapa kelebihan model pembelajaran *Quantum Learning*, di antaranya:

1. *Quantum Learning* sebagai salah satu metode belajar dapat memadukan sugesti positif dan interaksinya dengan lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa
2. Lingkungan belajar yang menyenangkan dapat menimbulkan motivasi peserta didik sehingga secara langsung dapat memengaruhi proses belajar.
3. *Quantum Learning* dengan teknik simulasi memiliki manfaat yang sangat baik untuk meningkatkan potensi akademis (prestasi belajar) maupun potensi kreatif yang terdapat dalam diri siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *Quantum Learning* dapat menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat belajar, dan memaksimalkan potensi serta hasil belajar peserta didik.

Selanjutnya, Huda (2017:196) menjelaskan beberapa kelemahan model *Quantum Learning*, di antaranya:

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



- (3) Tidak semua kelas memiliki sumber belajar, alat belajar, dan fasilitas yang dijadikan persyaratan dalam *Quantum Learning*.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan, penulis menyimpulkan bahwa kelemahan model pembelajaran *Quantum Learning* adalah memerlukan keahlian dan keterampilan guru secara khusus untuk dapat merancang dan mempersiapkan rencana pembelajaran yang cukup matang dan baik. Maka dari itu, guru dituntut untuk mempunyai keahlian membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan kreatif dan inovatif. Selain itu, kelemahan lain dari model pembelajaran *Quantum Learning* yaitu, kurangnya ketersediaan fasilitas, alat dan sumber belajar sebagai bahan penunjang dalam proses pembelajaran.

#### **E. Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang penulis laksanakan relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitri Liqa (2019) mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Indonesia, STKIP Bina Bangsa Getsempena dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran *Quantum Learning* terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi pada Siswa Kelas X SMA Inshafuddin Banda Aceh”. Berdasarkan penelitian tersebut, telah disimpulkan bahwa model pembelajaran *Quantum Learning* efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis puisi pada siswa kelas X.

Selain itu, Muttaqin (2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Quantum Learning* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs NW Mataram”, juga telah membuktikan adanya pengaruh model pembelajaran *Quantum Learning* dengan simpulan dalam penelitiannya diperoleh

$t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  dengan demikian  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima, maka dapat dikatakan model pembelajaran *Quantum Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika kelas VII MTs NW Mataram tahun ajaran 2019/2020.

Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Mutiara Indah Sari (2022) mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Univeristas Siliwangi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Quantum Learning* terhadap Kemampuan Menelaah Struktur, Kebahasaan dan Memerankan Isi Fabel/Legenda Daerah Setempat (Eksperimen pada Peserta Didik Kelas VII MTs Al-Mujahadah Kecamatan Mrebet Kabupaten Purbalingga Tahun Ajaran 2021/2022). Berdasarkan penelitian tersebut, telah disimpulkan bahwa model *Quantum Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan peserta didik Kelas VII MTs Al-Mujahadah dalam menelaah struktur, kebahasaan dan memerankan isi fabel/ legenda daerah setempat.

Ketiga penelitian tersebut dianggap relevan karena terdapat kesamaan dalam hal variabel bebasnya yaitu model pembelajaran *Quantum Learning* dan juga kesamaan dalam jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Perbedaannya terletak pada variabel terikat, yaitu menulis puisi, pembelajaran matematika dan kemampuan menelaah struktur, kebahasaan serta memerankan isi fabel/ legenda, sedangkan pada penelitian ini variabel terikatnya adalah kemampuan menelaah struktur, kebahasaan dan menyajikan gagasan dalam bentuk teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Ciawi tahun ajaran 2021/2022.

## **F. Anggapan Dasar**

Berdasarkan hasil kajian teoretis, penulis dapat merumuskan anggapan dasar sebagai berikut.

- 1) Kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan teks cerita fantasi serta menyajikan gagasan dalam bentuk teks cerita fantasi merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh peserta didik kelas VII SMP/MTs berdasarkan kurikulum 2013 revisi.
- 2) Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah model pembelajaran.
- 3) Model pembelajaran *Quantum Learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bermakna sehingga dapat menumbuhkan minat, serta memaksimalkan potensi dan hasil belajar siswa.

## **G. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan anggapan dasar yang penulis rumuskan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Model pembelajaran *Quantum Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menelaah struktur dan kebahasaan teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Ciawi tahun ajaran 2021/2022.
- 2) Model pembelajaran *Quantum Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan menyajikan gagasan dalam bentuk teks cerita fantasi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Ciawi tahun ajaran 2021/2022.