Abstrak

Skripsi dengan judul "Penggunaan Aplikasi *Comic Strip It* dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Inspiratif di Kelas IX MTsN 1 Nganjuk" ini ditulis oleh Khusnul Aminatus Sholihah, NIM. 12210173087, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Jurusan Tadris Bahasa Indonesia, dibimbing oleh Ibu Lilis Anifiah Zulfa, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi *Comic Strip It*, Teks Cerita Inspiratif

Konteks penelitian ini berdasarkan fenomena yang terjadi di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Nganjuk terutama di kelas IX. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks cerita inspiratif, hasil karya siswa kelas IX MTsN 1 Nganjuk kurang menarik dan tidak mengandung inspirasi bagi pembaca. Hal ini dikarenakan siswa masih kesulitan dalam menuangkan ide untuk membuat teks cerita inspiratif. Selain itu, mereka juga masih kesulitan dalam merangkai alur cerita dan belum memahami struktur cerita inspiratif. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin membahas tentang Penggunaan Aplikasi *Comic Strip It* dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Inspiratif di Kelas IX MTsN 1 Nganjuk. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk (1) mendeskripsikan penggunaan dan cara kerja aplikasi *Comic Strip It*, (2) mendeskripsikan pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It* di kelas IX MTsN 1 Nganjuk, dan (3) mendekripsikan respons siswa kelas IX MTsN 1 Nganjuk terhadap penggunaan aplikasi *Comic Strip It* dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengecakan keabsahan data terdiri dari beberapa tahap yaitu perpanjangan keikutsertaan, ketekunan atau keajegan pengamat, dan pemeriksaan atau pengecekan.

Hasil peneliti ini, yaitu (1) penggunaan dan cara kerja aplikasi *Comic Strip It* terdiri dari; (a) unduh aplikasi *Comic Strip It*, (b) buka aplikasi, (c) izinkan aplikasi mengakses gambar, (d) buat judul komik, (e) masukkan gambar, (f) beri tulisan dengan menekan *POW* atau *Speech-Balloon Icon*, (g) ubah filter dengan menekan *FX*, (h) buat halaman selanjutnya dengan mengulangi langkah-langkah mulai dari memasukkan gambar, (i) lihat hasil pada menu *Preview*, dan (j) simpan hasil komik dengan menekan *Save Strip*. (2) Pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It* di kelas IX MTsN 1 Nganjuk berupa; (a) perencanaan, yaitu guru menyiapkan RPP, bahan ajar berupa video, dan *E-learning*; (b) pelaksanaan, yaitu guru membuka kelas melalui *E-learning*, menyapa siswa, menyampaikan tujuan, menulis KD, menyampaikan bahan ajar, memberi penugasan membuat cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It*, menentukan waktu pengumpulan tugas, dan refleksi dengan cara memberi kesempatan siswa untuk bertanya serta merespons interaksi siswa melalui aplikasi

Whatsapp; (c) evaluasi dilakukan dengan memberi apresiasi pada hasil karya siswa dalam bentuk penilaian serta kritik dan saran atau *feedback*. (3) Respons siswa kelas IX MTsN 1 Nganjuk terhadap penggunaan aplikasi *Comic Strip It* dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif sangat baik. Siswa menjadi lebih antusias aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran menulis teks cerita inspiratif.

Abstract

Thesis entitled "Using Application *Comic Strip It* in Learning to Write Inspirational Story Texts in Class IX MTsN 1 Nganjuk" was written by Khusnul Aminatus Sholihah, NIM. 12210173087, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Department of Indonesian Language Education, supervised by Mrs. Lilis Anifiah Zulfa, M. Pd.

Keywords: Learning Media,Application *Comic Strip It*, Inspiring Story Text The

Context of this research is based on the phenomena that occurred in Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Nganjuk, especially in class IX. In learning Indonesian with inspirational story text material, the work of class IX students at MTsN 1 Nganjuk is less interesting and does not contain inspiration for readers. This is because students still have difficulty in expressing ideas to create inspirational story texts. In addition, they also still have difficulty in assembling the storyline and do not understand the structure of the inspirational story. Based on this background, the writer wants to discuss the use of the Application *Comic Strip It* in Learning to Write Inspirational Story Texts in Class IX MTsN 1 Nganjuk. The purposes of this study are to (1) describe the use and workings of theapplication *Comic Strip It*, (2) describe learning to write inspiring story texts using theapplication *Comic Strip It* in class IX MTsN 1 Nganjuk, and (3) Describe the response of class IX students of MTsN 1 Nganjuk to the use of the Comic Strip It application in learning to write inspiring story texts

This research is a qualitative descriptive study. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. Data analysis in this study includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. Checking the validity of the data consists of several stages, namely the extension of participation, persistence or constancy of the observer, and examination or checking.

The results of this research are (1) the use and workings of theapplication *Comic Strip It* consist of; (a) download theapplication *Comic Strip It*, (b) open the application, (c) allow the application to access the image, (d) create a comic title, (e) insert an image, (f) write a text by pressing *POW* or the *Speech Balloon Icon*, (g) change the filter by pressing *FX*, (h) create the next page by repeating the steps starting from inserting an image, (i) view the results on themenu *preview*, and (j) save the comic result by pressing *Save Strip*. (2) Learning to write inspirational story texts using theapplication *Comic Strip It* in class IX of MTsN 1 Nganjuk in the form of; (a) planning, namely the teacher prepares lesson plans, teaching materials in the form of videos, and *E-learning*; (b) implementation, namely the teacher opens the class through *E-learning*, greets students, conveys objectives, writes basic competencies, delivers teaching materials, gives assignments to make inspirational stories using theapplication *Comic Strip It*, determines when to collect assignments, and reflects by giving students the opportunity to ask and respond to student interactions through

theapplication *Whatsapp*; (c) evaluation is done by giving appreciation to the students' work in the form of assessment and criticism and suggestions or feedback. (3) The response of class IX students of MTsN 1 Nganjuk to the use of the Comic Strip It application in learning to write inspiring story texts was very good. Students become more enthusiastic active and enthusiastic in participating in learning to write inspiring story texts.

الملخص

البحث الجامعي بعنوان "إن استخدام تطبيق برنامج كوميك ستريب ئيت في تعلم كتابة نصوص قصة ملهمة في الفصل التاسع مدرسة الدولة التسناوية ١ عنجوك "كتبه حسن الأمنتس الصليحة ، رقم التسجيل١٢٢١٠١٧٣٠٨٧ ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، قسم تعليم اللغة الإندونيسية ، بإشراف السيدة ليليس أنيفيا زلفا الماجستير

الكلمات الرئيسية: وسائط التعلم و برنامج كوميك ستريب ئيت ، نص قصة ملهمة

يعتمد سياق هذا البحث على الظواهر التي تحدث في مدرسة الدولة التسناوية ١ عنجوك ، وخاصة في الفئة التاسع. في تعلم اللغة الإندونيسية باستخدام مواد نصية ملهمة للقصة ، فإن عمل طلاب الفصل التاسع في مدرسة الدولة التسناوية ١ عنجوك أقل إثارة للاهتمام ولا يحتوي على مصدر إلهام للقراء. هذا لأن الطلاب ما زالوا يواجهون صعوبة في التعبير عن الأفكار لإنشاء نصوص قصة ملهمة. بالإضافة إلى ذلك ، لا يزالون يواجهون صعوبة في تجميع القصة ولا يفهمون بعد هيكل القصة الملهمة. بناءً على هذه الخلفية ، يريد الكاتب مناقشة استخدام تطبيق برنامج كوميك ستريب ئيت في تعلم كتابة نصوص قصة ملهمة في الفصل التاسع مدرسة الدولة التسناوية ١ عنجوك. الغرض من هذه الدراسة هو (١) وصف استخدام وطريقة عمل تطبيق برنامج كوميك ستريب ئيت، (٢) وصف تعلم كتابة نصوص قصة ملهمة باستخدام تطبيق برنامج كوميك ستريب ئيت في الفصل الفصل التاسع مدرسة الدولة التسناوية ١ عنجوك، و (٣) وصف استجابة طلاب الفصل التاسع في مدرسة الدولة الأولى في المدرسة السناوية لاستخدام تطبيق كوميك ستريب ئيت في تعلم كتابة نصوص قصصية ملهمة.

هذا البحث دراسة وصفية نوعية. تقنيات جمع البيانات باستخدام الملاحظة والمقابلات والتوثيق. يتضمن تحليل البيانات في هذه الدراسة تقليل البيانات وعرض

البيانات واستخلاص النتائج. يتكون التحقق من صحة البيانات من عدة مراحل ، وهي امتداد المشاركة ، والمثابرة أو الثبات للمراقب ، والفحص أو التدقيق.

نتائج هذه الدراسة هي (١) استخدام وطريقة عمل تطبيق برنامج كوميك ستريب ئيت ، تتكون من: (أ) تنزيل تطبيق برنامج كوميك ستريب ئيت، (ب) افتح التطبيق ، (ج) السماح للتطبيق بالوصول إلى الصور ، (د) إنشاء عناوين فكاهية ، (هـ) إدراج الصور ، (و) كتابة نص بالضغط على فوو أو الكلام -أيقونة البالون ، (ز) قم بتغيير المرشح بالضغط على ف.ك ، (ح) أنشئ الصفحة التالية عن طريق تكرار الخطوات بدءًا من إدراج صورة ، (ط) اعرض النتائج في قائمة المعاينة ، (ي) حفظ النتيجة المصورة بالضغط على حفظ الشريط. (٢) تعلم كتابة نصوص قصة ملهمة باستخدام تطبيق برنامج كوميك ستريب ئيت في الفئة التاسع مدرسة الدولة التسناوية ١ عنجوك في شكل (أ) التخطيط ، أي يقوم المعلم بإعداد خطط الدروس ، والمواد التعليمية على شكل مقاطع فيديو ، والتعلم الإلكتروني ؛ (ب) التنفيذ ، أي أن المعلم يفتح الفصل من خلال التعلم الإلكتروني ، يحيي الطلاب ، ينقل الأهداف ، يكتب الكفاءات الأساسية ، يسلم المواد التعليمية ، إعطاء مهام لعمل قصص ملهمة باستخدام تطبيق برنامج كوميك ستريب ئيت ، وتحديد وقت جمع المهام ، (ج) يتم التقييم من خلال تقدير عمل الطلاب في شكل تقييم ونقد واقتراحات أو تغذية راجعة. (٣) كانت استجابة طلاب الفصل التاسع من مدرسة الدولة السناوية ١ عنجوك لاستخدام تطبيق برنامج كوميك ستريب ئيت في تعلم كتابة نصوص قصة ملهمة جيدة جدًا. يصبح الطلاب أكثر حماسًا ونشاطًا وحماسة في المشاركة في تعلم كتابة نصوص قصصية ملهمة.