

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

BAB I ini terdiri dari konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan. Adapun uraian secara rinci dipaparkan sebagai berikut.

### **A. Konteks Penelitian**

Keterampilan berbahasa memiliki peranan yang sangat penting di dunia pendidikan, yaitu untuk meningkatkan kemampuan intelektual, meningkatkan kepercayaan diri, dan meningkatkan emosional seseorang. Keterampilan berbahasa yang paling tinggi kedudukannya adalah keterampilan menulis. Keterampilan menulis meliputi beberapa keterampilan lainnya seperti menyimak, berbicara, dan membaca sehingga keterampilan ini dapat disebut sebagai wadah yang menampung berbagai kemampuan. Saddhono, dkk. (2014: 163) juga mengungkapkan bahwa menulis mencakup berbagai kemampuan seperti pemilihan gaya bahasa dan kata secara tepat, serta kemampuan mengorganisasikan wacana dalam bentuk karangan. Maka dari itu, keterampilan menulis merupakan keterampilan yang sulit dan tidak semua orang bisa melakukannya.

Pengembangan keterampilan berbahasa di sekolah tentunya membutuhkan bantuan ilmu pengetahuan serta tambahan wawasan. Hal ini bisa didapatkan dengan bantuan materi pembelajaran yang disajikan oleh guru. Materi dalam kegiatan pembelajaran sangat beragam, khususnya pada

mata pelajaran bahasa Indonesia. Salah satu materinya adalah teks cerita inspiratif. Teks cerita inspiratif merupakan materi kelas IX di semester genap. Berdasarkan standar kompetensinya, materi teks cerita inspiratif yang digunakan dalam penelitian ini ada pada KD 4.12 yaitu mengungkapkan rasa simpati, empati, kepedulian, dan perasaan dalam bentuk cerita inspiratif dengan memperhatikan struktur cerita serta aspek kebahasaan.

Cerita inspiratif adalah cerita dari seseorang yang memiliki kelebihan khusus dan diungkapkan kembali untuk menarik perhatian orang lain agar mengikutinya. Menurut Sawali, dkk. (2013: 201), cerita inspiratif merupakan cerita masa lalu dan dapat menginspirasi orang lain untuk melakukan hal yang sama. Teks cerita inspiratif dapat diartikan sebagai teks narasi yang memuat inspirasi untuk memotivasi pembaca, tujuannya agar pembaca mengikuti cara yang sama sehingga mencapai kesuksesan seperti cerita dalam teks inspiratif tersebut.

Teks cerita inspiratif tidak hanya disajikan dalam bentuk teks, tetapi bisa juga dijadikan sebuah komik. Cerita inspiratif yang disajikan dalam bentuk komik akan membuat pembaca lebih termotivasi untuk melakukan kegiatan baca. Komik memiliki jenis yang beragam, di antaranya komik potongan (*Comic Strip*), komik online (*Web Comic*), komik ringan (*Comic Simple*), dan komik buku (*Comic Book*). Menurut Yuliandari, dkk. (2020: 4), komik strip merupakan komik yang terdiri dari beberapa panel. Pada umumnya, komik menjelaskan gagasan isi yang utuh sehingga gagasan yang

disampaikan juga tidak terlalu banyak. Sebuah komik hanya melibatkan satu fokus pembicaraan sehingga isi komik yang dibuat mengarah ke satu fokus saja. Isi komik tidak hanya memuat percakapan atau cerita fantasi, tetapi cerita inspiratif juga dapat dibuat menjadi komik.

Kehadiran media sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran, yaitu alat yang digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi kepada siswanya. Menurut Mahnun (2012: 27), media merupakan sarana penyalur informasi pembelajaran yang disampaikan oleh penyalur kepada penerima. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dikarenakan media termasuk alat yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Media yang digunakan dalam bidang pendidikan sangat beragam, salah satunya adalah aplikasi *Comic Strip It*. Aplikasi *Comic Strip It*, yaitu sebuah aplikasi yang digunakan untuk membuat komik strip dengan mudah melalui gawai. Media aplikasi *Comic Strip It* dapat dijadikan alat untuk menulis teks cerita inspiratif dengan dilengkapi gambar sebagai pendukung cerita.

Berdasarkan data yang diperoleh, dari segi kualitasnya hasil tulisan cerita inspiratif 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. Menyadari adanya kekurangan

yang dialami oleh siswa, maka sangat penting mencari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pada proses pembelajaran ini, aplikasi *Comic Strip It* digunakan sebagai pemecahan masalah yang dialami oleh siswa. Aplikasi *Comic Strip It* diharapkan dapat membantu siswa dalam menuangkan ide melalui beberapa gambar. Siswa juga diharapkan dapat terbantu dalam menyusun alur dan struktur teks cerita inspiratif dengan urutan gambar yang dibuat menggunakan *Comic Strip It*. Maka dari itu, peneliti memutuskan untuk melakukan pembahasan tentang *Penggunaan Aplikasi Comic Strip It dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Inspiratif di Kelas IX MTsN 1 Nganjuk*.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian di atas, peneliti menentukan fokus penelitian yang akan dijadikan bahan penelitian berupa *Penggunaan Aplikasi Comic Strip It dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Inspiratif di Kelas IX MTsN 1 Nganjuk* yaitu sebagai berikut.

1. Penggunaan dan cara kerja aplikasi *Comic Strip It*.
2. Pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It* di kelas IX MTsN 1 Nganjuk.
3. Respons siswa IX MTsN 1 Nganjuk terhadap penggunaan aplikasi *Comic Strip It* dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif.

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok permasalahan. Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi media pembelajaran, aplikasi *Comic Strip It*,

keterampilan menulis, dan teks cerita inspiratif. Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IX MTsN 1 Nganjuk.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

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.
3. Mendeskripsikan respons siswa IX MTsN 1 Nganjuk terhadap penggunaan aplikasi *Comic Strip It* dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian tentang *Penggunaan Aplikasi Comic Strip It dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Inspiratif di Kelas IX MTsN 1 Nganjuk* akan memberikan kegunaan, yaitu sebagai berikut.

#### 1. Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk menambah wawasan keilmuan terutama dalam mengembangkan keterampilan menulis cerita inspiratif siswa-siswi.

#### 2. Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut.

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan siswa dan menjadi motivasi dalam kegiatan menulis cerita inspiratif. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menggunakan dan memanfaatkan aplikasi *Comic Strip It* sebagai media pembelajaran.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran menulis cerita inspiratif.

c. Bagi kepala sekolah MTsN 1 Nganjuk

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar pengambilan kebijakan dalam hal kegiatan pembelajaran di MTsN 1 Nganjuk.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti berikutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang penelitian pembelajaran menulis teks cerita inspiratif.

e. Bagi peneneliti

Peneliti dapat memperoleh informasi dan wawasan mengenai pembelajaran menulis teks cerita inspiratif.

## E. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan penafsiran dalam memahami penelitian ini, perlu adanya penegasan dalam istilah yang digunakan yaitu sebagai berikut.

### 1. Penegasan Konseptual

Skripsi ini berjudul *Penggunaan Aplikasi Comic Strip It dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Inspiratif di Kelas IX MTsN 1 Nganjuk*. Peneliti perlu memberikan penegasan istilah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi atau materi kepada siswanya.
- b. Aplikasi *Comic Strip It* adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat komik dengan mudah melalui gawai.
- c. Keterampilan menulis adalah kemampuan dalam mengungkapkan gagasan atau ide kepada orang lain melalui bahasa tulis.
- d. Teks cerita inspiratif adalah sebuah teks narasi yang mengisahkan seorang tokoh dan isinya dapat menarik perhatian serta menginspirasi pembaca.

### 2. Penegasan Operasional

Secara operasional, penelitian ini membahas tentang penggunaan aplikasi *Comic Strip It* sebagai media pembelajaran materi menulis teks cerita inspiratif.

## F. Sistematika Pembahasan

Secara keseluruhan hasil penelitian disajikan dalam bentuk karya tulis ilmiah. Sistematika penelitian ini terdiri dari enam bab, yaitu sebagai berikut.

### 1. BAB I (Pendahuluan)

Bab ini terdiri dari konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

### 2. BAB II (Kajian pustaka)

Pada bab ini terdiri dari deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan paradigma penelitian.

### 3. BAB III (Metode Penelitian)

Bab ini terdiri dari rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap-tahap penelitian.

### 4. BAB IV (Hasil Penelitian)

Pada bab ini, peneliti memaparkan temuan penelitian berupa penggunaan dan cara kerja aplikasi *Comic Strip It*, pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan *Comic Strip It* di kelas IX MTsN 1 Nganjuk, serta respons siswa kelas IX MTsN 1 Nganjuk terhadap penggunaan aplikasi *Comic Strip It* dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif.



5. BAB V (Pembahasan)

Peneliti membahas secara mendalam tentang penggunaan aplikasi *Comic Strip It*, pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan *Comic Strip It* di kelas IX MTsN 1 Nganjuk, serta respons siswa kelas IX MTsN 1 Nganjuk terhadap penggunaan aplikasi *Comic Strip It* dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif.

6. BAB VI (Penutup)

Pada bab ini, terdiri dari kesimpulan hasil penelitian dan saran.