

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Pada BAB II akan diuraikan mengenai teori-teori yang mendasari permasalahan penelitian ini, yaitu keterampilan menulis, teks cerita inspiratif, dan aplikasi *Comic Strip It*. Adapun uraian secara rinci dipaparkan sebagai berikut.

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medium* yang berarti perantara. Menurut Yaumi (2017: 3), media merupakan sesuatu yang dapat menghubungkan antara sumber dan penerima informasi. Menurut Umar (2014: 134), media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk sebuah proses. Pernyataan-pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat atau saluran komunikasi yang membawa pesan dari seorang individu kepada individu lainnya.

Pembelajaran memiliki arti upaya untuk membelajarkan pelajar. Menurut UUD RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar yang berlangsung dalam satu lingkup kegiatan belajar. Interaksi dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting karena melalui kegiatan interaksi siswa dapat memperoleh kelengkapan informasi dari guru atau sumber belajar. Menurut Faryadi (2017: 2),

pembelajaran bukan sebuah interaksi melainkan perubahan perilaku manusia karena adanya pengalaman atau informasi yang diterima. Dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan, pembelajaran adalah proses yang dilakukan oleh guru untuk mengarahkan siswa pada suatu ilmu pengetahuan agar tujuan kegiatan belajar tercapai dengan baik.

Aspek terpenting dalam sebuah pembelajaran adalah adanya perubahan. Tujuan siswa dalam kegiatan belajar, yaitu menjadi lebih baik dari sebelumnya sehingga pembelajaran dapat disebut sebagai proses perubahan dari belum mengetahui menjadi mengetahui. Menurut Riyana (2007: 3), pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yaitu sebagai berikut.

- a. Guru adalah seorang pendidik yang menyampaikan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada siswa.
- b. Siswa adalah seseorang yang menerima ilmu pengetahuan dari guru.
- c. Tujuan pembelajaran, yaitu sebuah target yang harus dicapai dalam kegiatan belajar mengajar.
- d. Materi pembelajaran merupakan isi dari kurikulum berupa bahan pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.
- e. Metode merupakan cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran.
- f. Media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada penerima.

Komponen-komponen tersebut merupakan pendukung dalam kegiatan belajar mengajar. Komponen pembelajaran merupakan sebuah kesatuan yang dapat mengarahkan kegiatan belajar kepada tujuan pembelajaran. Apabila salah satu dari komponen tersebut tidak ada dalam pembelajaran, proses belajar mengajar tidak akan berjalan dengan lancar.

Media pembelajaran terdiri dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Menurut Umar (2014: 134), media pembelajaran adalah alat, metodik, teknik yang digunakan sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah. Media dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang dapat memengaruhi keberhasilan pembelajaran sebab media memiliki banyak manfaat. Manfaat media pembelajaran, yaitu sebagai alat penarik perhatian, meningkatkan minat belajar, mengembangkan kegiatan belajar, serta menciptakan suatu ide atau pandangan terhadap hal tertentu. Selain itu, media juga memiliki peran yang penting dalam dunia pendidikan. Berikut fungsi dan peran media pembelajaran menurut Yaumi (2017: 12).

- a. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang berhubungan dengan komponen lainnya untuk menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

- c. Media pembelajaran harus relevan dengan komponen yang ingin dicapai agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- d. Media pembelajaran adalah pengantar materi pembelajaran sehingga tidak dipergunakan sebagai hiburan semata.
- e. Media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar.
- f. Media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar.

Sependapat dengan pernyataan di atas, Umar (2014: 136) juga menyebutkan fungsi dan peran media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi dan pesan sehingga dapat meningkatkan serta melancarkan proses dan hasil belajar.
- b. Menimbulkan motivasi belajar siswa.
- c. Mengatasi keterbatasan indra, waktu, dan ruang.
- d. Memberikan gambaran tentang hal yang terjadi dalam lingkungan.

Sebagai alat yang digunakan untuk berkomunikasi pasti sebuah media memiliki kelemahan atau kelebihan dalam hal tertentu. Maka dari itu pemilihan media harus disesuaikan dengan kebutuhan. Menurut Romadhona, dkk (2016: 2), pemilihan media pembelajaran harus menggunakan pedoman atau prinsip tertentu agar media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berikut merupakan

kriteria media yang tepat digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran.

- a. Kesesuaian pemilihan media dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kesesuaian pemilihan media dengan materi pembelajaran.
- c. Kesesuaian pemilihan media dengan fasilitas pembelajaran.
- d. Kesesuaian pemilihan media dengan karakteristik siswa.
- e. Kesesuaian pemilihan media dengan gaya belajar siswa.
- f. Kesesuaian pemilihan media dengan teori.

Seseorang yang berperan penting dalam kegiatan pembelajaran bahkan menjadi penentu media pembelajaran adalah guru. Menurut Ramayulis (2013: 10), guru merupakan figur sentral dalam mengantarkan manusia pada tujuan yang lebih mulia. Guru disebut sebagai kunci bagi keberlangsungan pendidikan. Tugas pokok seorang guru adalah menyampaikan ilmu pengetahuan dan pengalaman, membimbing, mengajarkan, serta mendampingi siswa. Tujuan dari hal tersebut, yaitu untuk direalisasikan dalam tingkah laku dan kehidupan nyata.

Seorang guru perlu menyiapkan rencana pembelajaran sebelum melakukan kegiatan mengajar. Hal tersebut gunanya untuk mengatur kegiatan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Rencana ini disebut sebagai rencana pelaksanaan pembelajaran atau RPP. Menurut Ramayulis (2013: 169), perencanaan adalah proses mempersiapkan hal-hal yang akan dikerjakan di masa mendatang

untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Faryadi (2017: 57) perencanaan pembelajaran, yaitu menciptakan manajemen sumber yang lebih baik untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam jangka waktu tertentu. Kesimpulan dari kedua pernyataan tersebut, yaitu RPP merupakan sebuah rencana atau rancangan pembelajaran untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Rencana pelaksanaan pembelajaran memiliki fungsi sebagai acuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran agar lebih efektif serta efisien. Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif dan efisien apabila dilakukan sesuai waktu yang tersedia, materi pembelajaran dapat dipahami oleh siswa, dan pembelajaran telah mencapai tujuan yang diharapkan. Maka dari itu, RPP harus disusun berdasarkan urutan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Setelah melakukan proses perencanaan, guru sudah bisa memulai pelaksanaan pembelajaran. Pada pelaksanaan pembelajaran, guru menerapkan perencanaan yang telah dibuat. Kegiatan guru di dalam hal ini, yaitu menyampaikan pembelajaran kepada siswa, mengarahkan siswa pada kebenaran tentang sebuah informasi, serta berinteraksi dengan siswa mengenai pembelajaran yang sedang dilakukan. Proses belajar mengajar terbagi menjadi tiga tahap, yaitu pendahuluan, inti, serta penutup. Hal tersebut juga ditegaskan oleh Ramayulis (2013: 176), yaitu sebagai berikut.

- a. Kegiatan pendahuluan merupakan kegiatan awal yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan siswa agar aktif dalam proses belajar.
  - 1) Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik.
  - 2) Mengajukan pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan dengan materi pembelajaran.
  - 3) Menjelaskan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang akan dicapai.
  - 4) Menyampaikan uraian kegiatan yang sesuai dengan silabus.
  
- b. Kegiatan inti merupakan sebuah proses untuk mencapai KD. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, menyenangkan, inspiratif, menantang, dan dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.
  - 1) Melibatkan siswa mencari informasi yang luas.
  - 2) Menggunakan beragam pendekatan, media, dan sumber belajar.
  - 3) Memfasilitasi agar terjadi interaksi antarguru dan siswa.
  - 4) Melibatkan siswa secara aktif.
  - 5) Memfasilitasi siswa untuk kegiatan diskusi.
  - 6) Memberi kesempatan pada siswa untuk berpikir, menganalisis, dan menyelesaikan masalah.

- 7) Memberi kesempatan pada siswa untuk berkompetisi secara sehat.
  - 8) Memfasilitasi siswa untuk membuat laporan hasil pembelajaran.
  - 9) Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil pekerjaannya.
- c. Kegiatan penutup merupakan kegiatan mengakhiri proses pembelajaran. Pada kegiatan ini, guru menyimpulkan hasil pembelajaran, memberikan umpan balik, refleksi, dan tindak lanjut.

Setelah proses pembelajaran selesai, langkah selanjutnya guru mengadakan kegiatan evaluasi. Evaluasi adalah proses menentukan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Purwanto (2017: 3), evaluasi merupakan proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk alternatif keputusan. Tujuan dari evaluasi pembelajaran, yaitu untuk mendapat data sebagai bukti yang menunjukkan tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan kurikuler.

## **2. *Comic Strip It***

Komik merupakan rangkaian cerita bergambar yang mudah dicerna oleh pembaca. Jika didefinisikan secara jelas, komik adalah sebuah cerita yang dapat menarik perhatian pembaca dengan adanya gambar sebagai bentuk ekspresinya. Keunikan sebuah komik tidak hanya dinikmati oleh anak-anak, bahkan orang dewasa juga menyukai

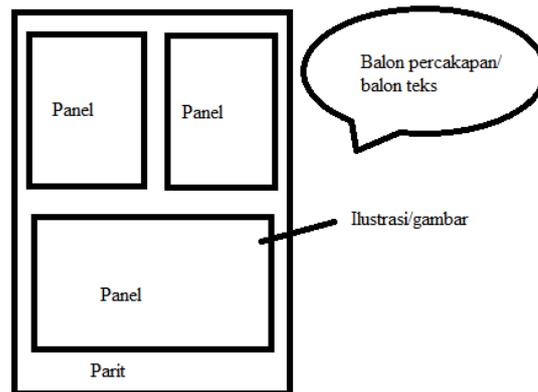
komik karena memiliki gambar sebagai pemanis isi cerita. Menurut Hidayah (2017:37), komik mengandung beberapa unsur, sebagai berikut.

- a. Imaji (pada umumnya berupa gambar) yang disusun secara sengaja oleh pembuat komik.
- b. Imajinasi yang dirangkai dalam sebuah kotak dan disebut sebagai panel.
- c. Imaji-imaji yang memiliki unsur menginformasikan dan disusun dalam bentuk cerita (naratif), serta dibuat menjadi lebih menarik.
- d. Imaji bukan berupa gambar, tetapi memiliki berbagai simbol seperti balon percakapan serta narasi.
- e. Tersusun dari beberapa kotak atau panel.

Sebuah komik tentu memiliki ciri khas yang membedakan dengan bacaan lainnya. Ciri khas tersebut merupakan elemen-elemen pelengkap dalam komik. Menurut Amadea (2020: 16), elemen dalam komik meliputi panel, parit, balon teks atau balon percakapan, serta ilustrasi atau gambar.

- a. Panel merupakan tampilan (*Layout*) pemisah antara peristiwa satu dengan lainnya.
- b. Parit adalah jarak pemisah antarpanel yang dapat diisi dengan judul atau deskripsi tertentu.

- c. Balon teks atau balon percakapan merupakan bidang untuk menampilkan kata atau kalimat ekspresi dari subjek cerita.
- d. Ilustrasi atau gambar merupakan objek atau peristiwa yang ditampilkan dalam komik.



**Gambar 2.1 Elemen Komik Strip**

Komik terdiri dari beberapa jenis, salah satunya adalah komik strip. Menurut Ratnawuri (2016: 9), komik strip adalah sebuah gambar atau rangkaian gambar yang berisi cerita. Gambar yang dirangkai dalam komik strip terdiri dari enam panel dan dirangkai dengan muatan cerita tertentu. Komik strip dapat diartikan juga sebagai rangkaian gambar yang berisi tentang sebuah cerita atau peristiwa. Komik strip dapat dijadikan sebagai media pembelajaran apabila isinya memuat unsur-unsur pembelajaran. Media komik strip dilengkapi oleh tampilan yang dapat menarik pembaca sehingga sangat tepat digunakan oleh guru untuk menjadi alat bantu dalam kegiatan mengajar.

Media aplikasi *Comic Strip It* adalah media untuk membuat sebuah komik melalui gawai. Menurut Ghazali (2020), aplikasi *Comic*

*Strip It* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat rangkaian gambar dan di dalamnya berisi sebuah cerita. Cara menggunakan aplikasi *Comic Strip It*, yaitu dengan bantuan gawai. Maka dari itu apabila aplikasi ini digunakan sebagai media pembelajaran, tentunya siswa membutuhkan sebuah gawai.

### **3. Keterampilan Menulis**

Keterampilan, yaitu kemampuan menggunakan akal secara kreatif dalam mengerjakan sesuatu, sedangkan menulis adalah kegiatan menyampaikan pesan menggunakan bahasa tulis. Keterampilan menulis merupakan kemampuan menuangkan ide atau gagasan dalam bentuk tulisan. Dalman (2014: 4) mengungkapkan bahwa keterampilan menulis adalah proses menyampaikan pemikiran atau ide dalam bentuk lambang, tanda, atau tulisan yang memiliki makna. Keterampilan menulis juga dapat diartikan sebagai kemampuan mengaitkan antarkata atau kalimat secara logis agar mudah dipahami.

Fungsi menulis menurut Mahmud (2017: 35) yaitu sebagai sarana dalam menemukan sesuatu, memunculkan ide baru, meningkatkan kemampuan mengorganisasikan suatu hal, menjernihkan berbagai ide yang dimiliki, membantu menyerap informasi, membantu melatih diri dalam memecahkan permasalahan, serta mengungkapkan diri untuk menjadi aktif. Sardila (2015: 114)

juga berpendapat bahwa kegiatan menulis dapat memberikan beberapa manfaat, sebagai berikut.

- a. Menghilangkan stres.
- b. Sebagai alat penyimpan memori.
- c. Membantu memecahkan masalah.
- d. Untuk melatih berpikir tertib.

Kegiatan menulis dapat menjadikan pembaca ikut berpikir, menjadi mengerti tentang sebuah informasi, dapat beropini, serta menjadi senang dan menghayati nilai-nilai yang disampaikan. Kegiatan menulis dapat mengasah kecerdasan seseorang, mengembangkan inisiatif dan kreativitas, menumbuhkan keberanian, serta mendorong kemauan mengumpulkan informasi. Pada dasarnya kegiatan menulis berlangsung secara bertahap, mulai dari pramenulis, menulis, dan revisi. Hal tersebut akan membantu penulis untuk mengetahui kekurangan yang ada di dalam tulisannya.

#### **4. Teks Cerita Inspiratif**

Pada dasarnya, inspirasi disebut sebagai ilham. Ilham merupakan sebuah pikiran yang melekat pada hati dan jiwa manusia. Inspirasi juga dapat diartikan sebagai proses yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Kusnah, dkk. (2020: 88), inspirasi merupakan ilham yang mampu menggerakkan hati untuk mencipta atau melakukan suatu hal. Sebuah inspirasi akan muncul sewaktu-waktu, misalnya dalam keadaan sengaja memikirkan hal

tertentu atau secara tidak sengaja mengingat sesuatu. Inspirasi dapat diartikan sebagai ide-ide kreatif yang muncul dari dalam diri sendiri setelah ada rangsangan dari luar. Setiap orang memiliki perbedaan kepekaan sehingga tidak semua orang memiliki inspirasi yang sama. Semua hal yang bersifat unik belum tentu dapat membentuk sebuah inspirasi, karena inspirasi sangat bergantung pada kepekaan dan respon diri sendiri.

Menurut Kusnah, dkk. (2020: 89), penciptaan inspirasi merupakan hasil dari proses pengembangan diri melalui ide kreatif yang muncul karena kebiasaan atau kondisi tertentu. Misalnya orang yang sedang mendengarkan lagu, tiba-tiba dia ingin menciptakan sebuah cerita yang terinspirasi dari lirik lagu tersebut. Selain dari lagu, seseorang dapat melakukan sesuatu yang terinspirasi dari novel, lingkungan, aktivitas orang lain, dan lain sebagainya.

Cerita inspiratif adalah sebuah narasi yang dapat menarik perhatian seseorang untuk mengikuti hal positif dari orang lain. Cerita inspiratif merupakan sebuah pengisahan tentang keistimewaan perilaku subjek atau seseorang yang membawanya ke puncak kesuksesan. Di dunia pendidikan cerita inspiratif digunakan sebagai salah satu jenis teks yang perlu dipelajari oleh siswa. Teks cerita inspiratif adalah bahan tertulis yang digunakan sebagai media untuk mendapat ide dari kisah orang yang memiliki kelebihan tertentu.

Penulisan teks cerita inspiratif yang baik tidak terlepas dari sistematika penulisan. Gaya penulisan teks cerita inspiratif akan memengaruhi pembaca agar tertarik untuk membaca teks tersebut. Sistematika penulisan teks cerita inspiratif juga sangat penting untuk mendukung isinya. Maka dari itu, penulisan teks juga harus disusun sesuai struktur agar menjadi bacaan yang sempurna.

a. Struktur cerita inspiratif

Menurut Sawali, dkk. (2013: 210), struktur teks cerita inspiratif terbagi menjadi lima yaitu sebagai berikut.

- a. Orientasi merupakan bagian awal yang berisi tentang pengenalan tema, latar, dan tokoh.
- b. Komplikasi merupakan klimaks atau bagian dari munculnya suatu permasalahan.
- c. Evaluasi merupakan bagian yang berisi tentang mulainya muncul pemecahan dan penyelesaian.
- d. Resolusi merupakan bagian pemecahan masalah.
- e. Koda merupakan sebuah amanat atau pesan.

b. Unsur kebahasaan teks cerita inspiratif

Menurut Sawali, dkk. (2013: 214), unsur kebahasaan teks cerita inspiratif, yaitu sebagai berikut.

1) Menggunakan kata atau kalimat deskriptif

Fungsi dari kata atau kalimat deskriptif, yaitu untuk menggambarkan sesuatu sehingga pembaca atau

pendengar seperti merasakan sendiri hal yang digambarkan.

2) Menggunakan kata-kata ekspresif

Kata ekspresif merupakan kata yang mampu menggambarkan isi perasaan tokoh atau pengarang teks cerita inspiratif.

3) Menggunakan majas

Majas merupakan penggunaan bahasa yang gunanya untuk memperoleh efek keindahan atau keekspresifan. Ada beberapa majas yang sering digunakan dalam teks cerita inspiratif, yaitu;

- a) majas metafora atau majas yang menyebut suatu hal sebagai pembandingan dengan hal yang dimaksud,
- b) majas perumpamaan, yaitu majas yang membandingkan sesuatu secara tidak langsung sehingga menggunakan kata-kata perbandingan (bak, ibarat, laksana, dan lain sebagainya), dan
- c) majas repetisi, yaitu majas yang mengulang kata atau kalimat untuk maksud tertentu.

c. Ciri-ciri teks cerita inspiratif, yaitu;

- 1) merupakan kisah nyata atau fiksi,
- 2) temanya berupa inspirasi,
- 3) judulnya menarik,

- 4) alur cerita runtut,
- 5) bersifat naratif, serta
- 6) ada tokoh diceritakan dalam teks cerita inspiratif.

Adapun cara menulis teks cerita inspiratif menurut Sawali, dkk. (2013: 219), yaitu sebagai berikut.

a. Menentukan tema dan amanat

Langkah pertama, seorang penulis cerita inspiratif harus memilih tema agar isi cerita dapat difokuskan ke satu titik. Setelah memilih tema langkah selanjutnya, yaitu menentukan amanat. Sebelum membuat cerita inspiratif, seorang penulis harus memastikan terlebih dahulu tentang amanat yang akan disampaikan. Hal ini dikarenakan cerita inspiratif bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada pembaca. Maka dari itu, amanat cerita harus sudah ditentukan di awal sebelum membuat cerita inspiratif.

b. Membuat kerangka isi cerita

Langkah berikutnya, yaitu membuat kerangka isi cerita. Kerangka isi cerita akan membantu penulis dalam membuat cerita inspiratif yang sempurna agar cerita yang dibuat tidak melebar kemana-mana. Isi cerita juga dapat difokuskan pada tema yang telah ditentukan sehingga cerita tetap mengarah pada alur yang benar.

c. Membuat paragraf awal yang menarik

Pada saat membuat cerita inspiratif, paragraf pertama harus dibuat dengan kalimat yang menarik agar pembaca lebih termotivasi untuk membaca isi cerita. Penulis perlu memilih kata atau kalimat pembuka yang dapat memotivasi pembaca untuk penasaran dengan isi cerita yang disajikan. Apabila kalimat atau paragraf pembuka yang disajikan cukup menarik, pembaca akan tertarik untuk mengetahui isi secara keseluruhan dari teks cerita inspiratif tersebut.

d. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan mengalir

Pada saat membuat teks cerita inspiratif, penulis harus menyajikan cerita dengan bahasa yang sederhana. Membuat cerita inspiratif tidak sama dengan membuat karya sastra yang bahasanya sulit dipahami karena tidak perlu adanya pemaknaan. Bahasa pada cerita inspiratif harus mudah dipahami dan menyentuh perasaan pembaca sehingga pesan yang terkandung dalam isi cerita dapat tersampaikan dan memengaruhi para pembacanya.

e. Melibatkan emosi secukupnya

Tujuan penulisan cerita inspiratif adalah memengaruhi para pembaca sehingga isi cerita harus dapat menyentuh perasaan. Penulisan teks cerita inspiratif harus mampu menumbuhkan perasaan intens atau reaksi agar pembaca

memiliki kesan setelah membaca cerita yang disampaikan. Melibatkan rasa emosional pada isi cerita harus sewajarnya agar isi cerita tidak memiliki kesan berlebihan dan merusak suasana yang dituangkan dalam cerita inspiratif tersebut.

f. Akhir cerita terkesan menarik

Pada penyelesaian cerita, penulis perlu membuat akhir cerita yang menarik. Pemilihan kata di bagian akhir sangat memengaruhi apresiasi pembaca. Pada kegiatan ini, penulis perlu menciptakan akhir cerita yang dapat membuat pembaca memiliki kesan dan termotivasi untuk mengikuti inspirasi dari penulis.

g. Pemilihan judul

Judul merupakan hal pertama yang dibaca oleh calon pembaca. Jika judul cerita inspiratif yang dibuat biasa dan tidak menarik, para pembaca akan malas untuk memperhatikan cerita inspiratif tersebut. Judul pada teks cerita inspiratif harus disesuaikan dengan isi yang disampaikan sehingga antara judul dan isi saling berkaitan.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Berkaitan dengan penggunaan aplikasi *Comic Strip It* dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif di dalam penelitian ini, sebelumnya juga terdapat penelitian yang serupa. Beberapa penelitian yang serupa dengan penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Penelitian Khusnul Khotimah dan Benny Herawanto (2018) dengan judul “Hasil Karangan Deskripsi menggunakan Komik Strip pada Situs [www.handschuhfisch.de](http://www.handschuhfisch.de) sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa Kelas XII Semester 1 SMA Negeri 8 Surabaya”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar keterampilan menulis karangan deskripsi menggunakan media pembelajaran komik strip. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya perbaikan yang signifikan pada skor siswa setelah menggunakan komik strip. Penelitian ini lebih menjelaskan tentang penggunaan komik strip untuk memunculkan ide dalam menulis karangan deskripsi. Selain itu, penelitian tersebut menjadikan komik strip sebagai media.
2. Hasil penelitian Lilis Mulyati (2016) yang berjudul “Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote Di SMK Negeri 1 Sumedang”. Penelitian Lilis Mulyati bertujuan untuk mengetahui (1) motivasi siswa setelah penggunaan media komik strip dalam meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot, (2) peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan pendekatan saintifik dengan media komik strip. Hasil dari penelitian ini, yaitu minat siswa dalam pembelajaran keterampilan menulis teks anekdot mengalami peningkatan. Penelitian tersebut lebih difokuskan pada motivasi dalam meningkatkan keterampilan menulis anekdot dan peningkatan hasil belajar, sedangkan penelitian ini difokuskan pada

penggunaan media aplikasi *Comic Strip It* dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif. Lilis Mulyati meneliti siswa kelas X SMK, sedangkan penelitian ini menggunakan siswa kelas IX MTs. Metode penelitian yang digunakan Lilis Mulyati adalah PTK, sedangkan penelitian ini menggunakan deskripsi kualitatif.

3. Penelitian Erika Septiani, dkk. (2020) dengan “Kesulitan Menulis Teks Cerita Inspiratif berdasarkan Struktur Siswa Kelas IX-10 SMPN 1 Labuhan Deli”. Penelitian Erika Septiani, dkk bertujuan untuk mengetahui faktor penyebab siswa mengalami kesulitan dalam mengarang teks cerita inspiratif berdasarkan strukturnya. Hasil penelitiannya, yaitu terdapat enam faktor yang memengaruhi kesulitan siswa dalam menulis teks cerita inspiratif. Faktor yang disebutkan oleh Erika Septiani, dkk., yaitu siswa kurang terbiasa dalam kegiatan mengarang, kesulitan menentukan topik, kesulitan mengembangkan kerangka tulisan, kesulitan merangkai peristiwa, kesulitan menentukan konflik, serta kesulitan menyusun kalimat. Fokus penelitian lebih mengarah kepada analisis faktor-faktor yang memengaruhi siswa kesulitan menuang ide dalam penulisan teks cerita inspiratif.

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

No.	Identitas	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Khusnul Khotimah dan Benny Herawanto (2018) dengan judul	Terdapat perbaikan yang signifikan pada skor siswa	1. Sama-sama membahas tentang keterampilan menulis dan	1. Materi pembelajaran berupa teks deskripsi bukan teks cerita

	<p>“Hasil Karangan Deskripsi menggunakan Komik Strip pada Situs <a href="http://www.handschuhfis.ch.de">www.handschuhfis.ch.de</a> sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa Kelas XII Semester 1 SMA Negeri 8 Surabaya”.</p>	<p>setelah menggunakan komik strip.</p>	<p>penggunaan komik strip dalam materi pembelajaran.</p> <p>2. Sama-sama menggunakan metode deskriptif kualitatif.</p>	<p>inspirasi.</p> <p>2. Media pembelajaran hanya menggunakan komik strip tanpa aplikasi <i>Comic Strip It</i>.</p> <p>3. Objek penelitian merupakan siswa SMA/SMK/MA, bukan siswa SMP/MTs.</p> <p>4. Penerapan media komik strip untuk merancang teks deskripsi, bukan penggunaan aplikasi <i>Comic Strip</i> dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif.</p>
2.	<p>Lilis Mulyati (2016) dengan judul “Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote Di</p>	<p>Penggunaan pembelajaran pendekatan saintifik dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keterampilan menulis</p>	<p>1. Sama-sama membahas tentang penggunaan komik strip dalam pembelajaran.</p>	<p>1. Metode penelitian yang digunakan adalah PTK, bukan kualitatif.</p> <p>2. Materi pembelajaran berupa teks anekdot, bukan teks cerita</p>

	SMK Negeri 1 Sumedang”.	teks anekdot dengan media komik strip berhasil.		<p>inspirasi.</p> <p>3. Objek penelitian merupakan siswa SMA/SMK/MA, bukan siswa SMP/MTs.</p> <p>4. Penerapan pembelajaran lebih menekankan pada pendekatan saintifik, bukan penggunaan aplikasi <i>Comic Strip</i> dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif.</p>
3.	Erika Septiani, dkk (2020) dengan berjudul “Kesulitan Menulis Teks Cerita Inspiratif berdasarkan Struktur Siswa Kelas IX-10 SMPN 1 Labuhan Deli”.	Ditemukan adanya 6 faktor penyebab siswa kesulitan dalam menulis teks cerita inspiratif.	<p>1. Sama-sama menggunakan metode deskriptif kualitatif.</p> <p>2. Sama-sama mengulas tentang materi teks cerita inspiratif.</p> <p>3. Sama-sama meneliti siswa kelas IX jenjang SMP/MTs.</p> <p>4. Berangkat dari permasalahan yang sama yaitu</p>	<p>1. Hasil penelitian menunjukkan faktor kesulitan siswa, bukan media pembelajaran.</p> <p>2. Fokus penelitian lebih mengarah ke analisis, bukan penggunaan media pembelajaran.</p>

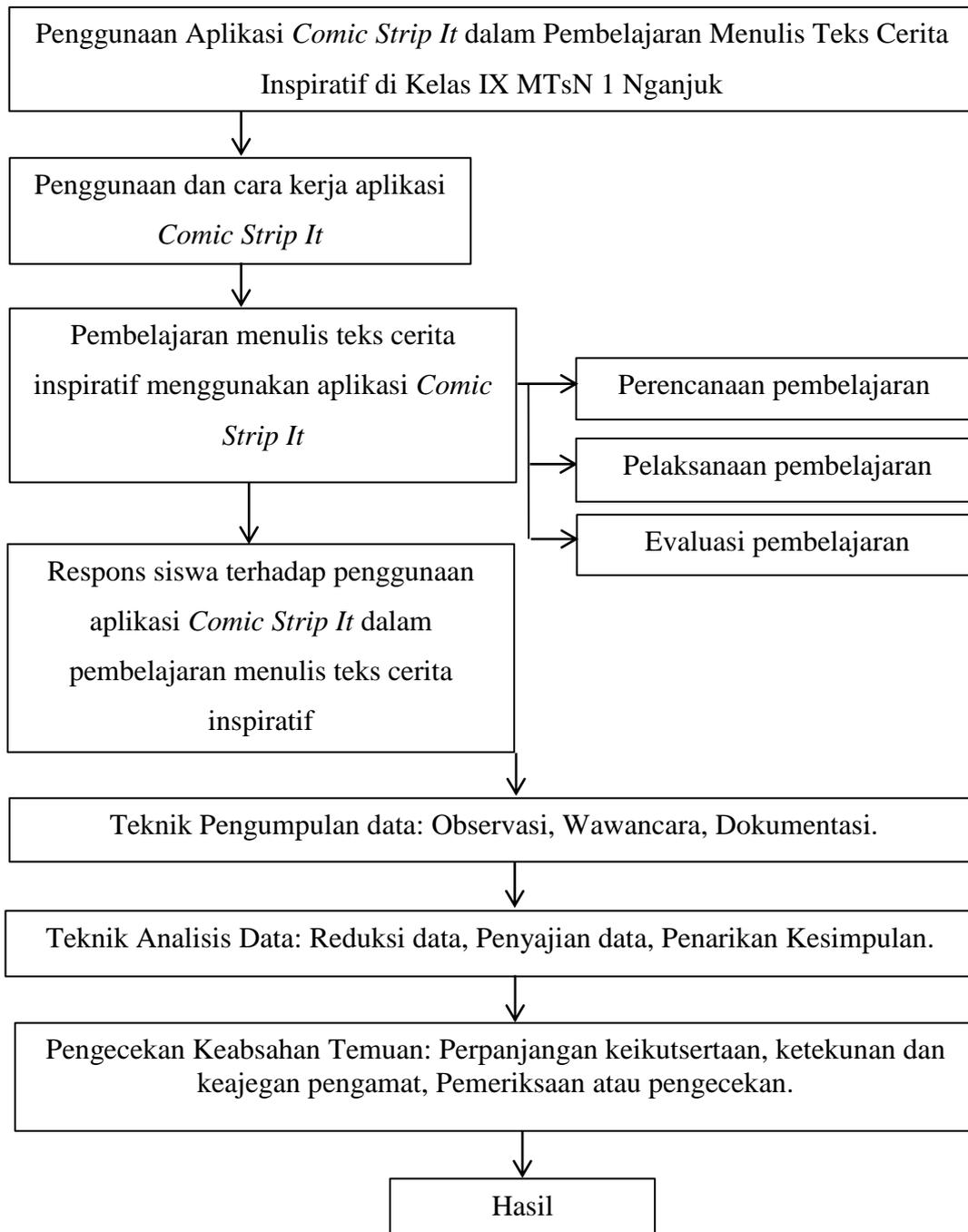
			teks cerita inspiratif siswa kurang menarik dan tidak berdasarkan struktur yang benar.	
--	--	--	--	--

Perbedaan penelitian Khusnul Khotimah dan Benny Herawanto (2018) yang berjudul “Hasil Karangan Deskripsi menggunakan Komik Strip pada Situs [www.handschuhfisch.de](http://www.handschuhfisch.de) sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa Kelas XII Semester 1 SMA Negeri 8 Surabaya” dengan penelitian ini terletak pada materi pembelajaran, media pembelajaran, objek penelitian, dan fokus penelitian. Pada penelitian Lilis Mulyati (2016) berjudul “Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote Di SMK Negeri 1 Sumedang” memiliki perbedaan dengan penelitian ini yang terletak di bagian metode penelitian, materi pembelajaran, objek penelitian, dan fokus penelitian. Selanjutnya, perbedaan penelitian Erika Septiani, dkk. (2020) yang berjudul “Kesulitan Menulis Teks Cerita Inspiratif berdasarkan Struktur Siswa Kelas IX-10 SMPN 1 Labuhan Deli” dengan penelitian ini terletak pada hasil dan fokus penelitian.

### C. Paradigma Penelitian

Penelitian ini berjudul *Penggunaan Aplikasi Comic Strip It dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Inspiratif di Kelas IX MTsN 1 Nganjuk*

yang bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan media aplikasi *Comic Strip It*. Hasil dari penelitian ini akan bermanfaat bagi guru bahasa Indonesia dalam mengadakan pembelajaran menulis teks cerita inspiratif. Paradigma penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 2.2 Paradima Penelitian**