

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Pada bab 4 ini diuraikan mengenai temuan data hasil penelitian yang di dalamnya akan mengkaji dua hal, yaitu deskripsi data dan temuan penelitian. Adapun penjelasan secara rinci akan dipaparkan sebagai berikut.

A. Deskripsi Data

1. Penggunaan dan Cara Kerja Aplikasi *Comic Strip It*

Sebelum melakukan penelitian di MTsN 1 Nganjuk, peneliti harus mengetahui terlebih dahulu tentang aplikasi *Comic Strip It*. Peneliti juga harus mengetahui menu-menu yang disediakan dalam aplikasi *Comic Strip It* dan tata cara penggunaannya. Tujuan dari pengamatan aplikasi *Comic Strip It*, yaitu agar peneliti dapat melakukan penelitian dengan lancar di kelas IX MTsN 1 Nganjuk.

Aplikasi *Comic Strip It* merupakan sebuah aplikasi yang memiliki beberapa fitur untuk membuat komik strip dengan mudah dan tidak memerlukan waktu yang lama. Aplikasi *Comic Strip It* memiliki ukuran 10.39 MB sehingga tidak memakan ruang terlalu banyak dalam gawai. Pengguna aplikasi ini dapat menggunakannya tanpa menyalakan data sehingga pengguna aplikasi *Comic Strip It* tidak perlu mengkhawatirkan masalah kuota internet.



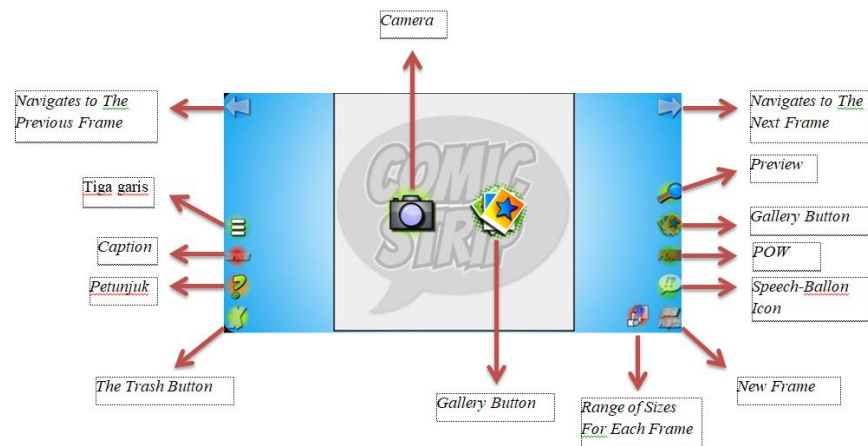
Gambar 4.3 Aplikasi *Comic Strip It*

Aplikasi *Comic Strip It* dilengkapi beberapa menu yang digunakan untuk membuat komik strip. Menu dalam aplikasi *Comic Strip It* dapat digunakan tanpa menyalakan data internet. Berikut menu-menu yang dapat digunakan dalam aplikasi *Comic Strip It*.

- a. Tiga garis merupakan ruang dari menu *New Story board*, *Load Storyboard*, *Save Storyboard*, *Set Strip Title*, *Choose Layout*.
- b. *New Story board* merupakan menu membuat komik yang baru.
- c. *Load Storyboard* merupakan menu untuk mengecek judul komik.
- d. *Save Storyboard* merupakan menu untuk komik.
- e. *Set Strip Title* merupakan menu penambah judul.
- f. *Choose Layout* merupakan menu tampilan panel komik.
- g. *Caption* merupakan menu parit atau judul halaman bagian bawah komik.
- h. Menu tanda tanya (?) merupakan petunjuk untuk menggunakan menu lainnya.
- i. Menu *The Trash Button* merupakan menu penghapus objek atau atau penghapus panel.

- j. Menu *Preview* (kaca pembesar) merupakan menu untuk melihat komik yang telah dibuat secara keseluruhan.
- k. Menu *Camera* dan *Gallery Button* merupakan menu untuk memasukkan gambar.
- l. Menu *POW* merupakan menu untuk menambah teks narasi.
- m. *Speech-Ballon Icon* atau balon percakapan merupakan menu untuk menambah percakapan.
- n. Menu untuk mengontrol *Speech-Ballon Icon*, yaitu *The Red Control* (tombol merah untuk memperbesar serta mengecilkan balon percakapan), *The Blue Control* (tombol biru untuk mengarahkan balon pada objek), dan *The Green Control* (tombol hijau untuk mengatur jarak balon percakapan dengan objek).
- o. Menu *Press* dengan gambar centang merupakan menu untuk mengunci gambar agar pada saat menggeser layar, gambar tidak hilang.
- p. *Range of Sizes For Each Frame* merupakan menu untuk mengubah tampilan panel komik.
- q. Menu *New Frame* merupakan menu untuk membuat panel yang baru.
- r. Menu *Navigates to The Previous Frame* merupakan menu untuk mengembalikan ke halaman sebelumnya.

- s. Menu *Navigates to The Next Frame* merupakan menu untuk melihat gambar selanjutnya.
- t. *Sharing* merupakan menu untuk membagikan komik pada aplikasi lainnya.



Gambar 4.4 Menu Aplikasi *Comic Strip It*

Hasil komik strip yang menggunakan aplikasi *Comic Strip It* juga memiliki panel, parit, balon percakapan, teks narasi, serta gambar. Elemen-elemen tersebut sama dengan elemen komik strip pada umumnya. Pengguna yang akan menggunakan aplikasi *Comic Strip It* perlu menyiapkan beberapa komponen terlebih dahulu sebelum membuat komik strip. Komponen pertama yang harus disiapkan adalah sebuah cerita. Sebelum membuat komik tentunya seseorang perlu menyusun cerita. Cerita yang akan dijadikan komik dalam aplikasi *Comic Strip It* harus memiliki alur yang runtut agar komik dapat dipahami oleh pembaca. Pengguna juga perlu menyiapkan gambar atau objek untuk mendukung isi cerita yang dibuat. Penyajian gambar harus menarik agar pembaca lebih

termotivasi untuk membaca komik yang telah dibuat. Alur cerita dan gambar yang ada di dalam komik harus benar-benar seimbang. Maknanya harus urut dan sesuai agar pembaca dapat menikmati dan menghayati isi cerita yang disampaikan. Setelah menyiapkan beberapa komponen tersebut, seseorang dapat menggunakan aplikasi *Comic Strip It* untuk membuat sebuah komik strip. Langkah-langkah membuat komik melalui aplikasi *Comic Strip It* yaitu sebagai berikut.

- a. Unduh aplikasi *Comic Strip It* di *Play Store*.
- b. Buka aplikasi *Comic Strip It*.
- c. Izinkan aplikasi *Comic Strip It* untuk mengakses gambar dari gawai.
- d. Ketika sudah muncul tampilan isi aplikasi *Comic Strip It*, klik 3 garis pada sisi kiri.
- e. Pilih menu *Set Strip Title* (digunakan untuk membuat judul).
- f. Tulis judul komik yang diinginkan, jika sudah maka klik ok.
- g. Apabila ingin menambahkan judul di bagian bawah gambar komik maka klik menu *Caption* pada sisi kiri.
- h. Langkah membuat isi komik yang pertama adalah klik menu *Camera* atau *Gallery Button* di bagian tengah untuk menambah foto atau gambar.
- i. Klik foto atau gambar yang diinginkan.
- j. Atur gambar sesuai keinginan dengan cara mencubit atau menggeser gambar.

- k. Jika sudah mengatur posisi gambar, klik menu *Press* atau centang pada bagian kanan bawah.
- l. Untuk menambahkan tulisan atau narasi, klik menu *POW* pada bagian kanan.
- m. Pilih desain tulisan yang tidak terkunci, lalu tulis narasi pada kolom *Your Text Here*.
- n. Jika sudah menuliskan narasi yang ingin dimasukkan dalam komik, klik menu *Press* atau centang di bagian pojok kanan atas.
- o. Atur posisi tulisan sesuai keinginan.
- p. Cara memperbesar dan mengecilkan narasi, yaitu geser tulisan ke kiri hingga menemukan tombol bulat warna merah, lalu atur besar kecilnya narasi sesuai keinginan.
- q. Apabila ingin menambahkan balon percakapan, maka klik menu *Speech-Balloon Icon* atau balon percakapan.
- r. Pilih warna balon yang kamu suka, tetapi bentuk yang bisa digunakan adalah balon lingkaran.
- s. Ketik teks percakapan pada menu *Your Text Here* dan pilih model huruf pada sisi kanan menu *Your Text Here*.
- t. Jika sudah menulis percakapan yang kamu inginkan, tekan centang pada bagian pojok kanan atas.
- u. Atur posisi balon percakapan sesuai keinginan dengan menekan *Red Control*, *Blue Control*, atau *Green Control*.

- v. Jika ingin mengubah filter gambar, tekan menu *FX* di bagian pojok kanan bawah.
- w. Jika gambar yang diedit sudah cukup bagus, klik *new frame* untuk menambah gambar komik. Lakukan dengan cara mengulangi poin **H** sampai poin **W**.
- x. Jika sudah selesai, hasil komik bisa dilihat di menu *Preview Your Comic* (kaca pembesar).
- y. Untuk menyimpan hasil komik yang telah dibuat, tekan 3 garis pada bagian pojok kiri atas, lalu tekan *Save Strip*. Jika ingin mengirimkan komikmu pada orang lain maka tekan *Share Strip*.

Pada saat membuat komik strip melalui aplikasi *Comic Strip It*, pengguna tidak perlu membuat gambar secara manual. Namun, pengguna bisa menggunakan gambar dari *Google*, foto orang, atau hasil tangkap layar dari video. Bagi pengguna yang menutup aplikasi *Comic Strip It* tetapi belum menyelesaikan pembuatan komiknya tidak perlu khawatir karena komik yang telah dibuat tidak akan terhapus dari aplikasi tersebut. Setiap media pasti memiliki kekurangan begitu juga dengan aplikasi *Comic Strip It*, berikut ini adalah kekurangan media aplikasi *Comic Strip It*.

- a. *Red Control* pada menu *POW* terlalu jauh, sehingga pengguna aplikasi tersebut akan kesulitan dalam mengecilkan tulisan yang terlalu besar.

- b. Pengeditan teks hanya dilakukan sekali, yaitu pada saat membuka salah satu menu *POW* atau *Speech-Balloon Icon*. Apabila sudah keluar dari menu tersebut, teks tidak bisa diubah.
- c. Apabila setelah menentukan objek tidak menekan tombol centang, ada kemungkinan objek yang dipilih akan hilang.

2. Pembelajaran Menulis Teks Cerita Inspiratif menggunakan Aplikasi *Comic Strip It* di Kelas IX MTsN 1 Nganjuk

- a. Perencanaan pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It* di kelas IX MTsN 1 Nganjuk

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, tentunya peneliti harus mengetahui terlebih dahulu tentang sistem pembelajaran di kelas IX MTsN 1 Nganjuk. Peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Sumardiah Nurul Irada selaku guru bahasa Indonesia di kelas IX. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui tentang sistem pembelajaran yang sedang dijalankan oleh beliau.

Ya, sistem pembelajaran di MTsN 1 Nganjuk itu menggunakan *E-learning* selama pandemi. Maka, guru-guru harus membuat perencanaan PJJ dengan baik, agar kita dapat mengontrol pembelajaran daring dengan baik pula. (SNI, wawancara, 23 Februari 2021)

Berdasarkan hasil wawancara di atas, diketahui bahwa sistem pembelajaran yang sedang diterapkan di MTsN 1 Nganjuk yaitu menggunakan *E-learning*. Pembelajaran melalui

E-learning berlangsung selama masa pandemi. Adanya pembatasan sosial, membuat guru dan siswa MTsN 1 Nganjuk harus mengadakan PJJ. Pembelajaran jarak jauh melalui *E-learning* tentunya tidak dilakukan dengan sembarangan. Namun guru juga perlu mengontrol sistem pembelajaran tersebut. Fungsi dari pengontrolan kegiatan pembelajaran melalui *E-learning*, yaitu agar proses belajar siswa sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

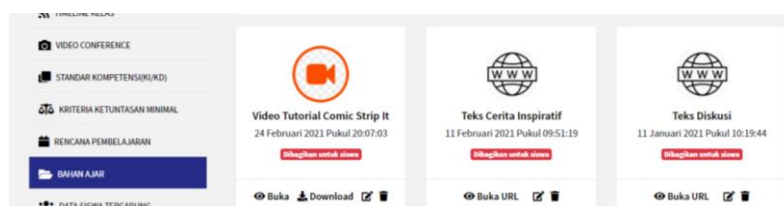
Sebelum melaksanakan kegiatan mengajar, pastinya seorang guru menyiapkan komponen pembelajaran seperti RPP, bahan ajar, media, dan lain sebagainya. Komponen-komponen tersebut sangat penting untuk mendukung kelancaran proses belajar siswa. Guru bahasa Indonesia kelas IX juga menyatakan demikian.

Pastinya mempersiapkan bahan ajar karena ketika melakukan pertemuan pembelajaran daring salah satunya tidak bisa komunikasi langsung. Sehingga, karena tidak bisa komunikasi langsung dua arah maka bahan ajar itulah yang menjadi senjata atau digunakan guru untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi. Wadah tanya jawab, kalau dalam tatap muka kan biasanya kita tanya jawab. Nah wadah tanya jawab melalui aplikasi *Timeline* dalam *E-learning* itu. Ada yang namanya *Timeline* dalam *E-learning*. Tapi itu jarang digunakan siswa, maka menggunakan W.A. itu salah satu alternatifnya sehingga siswa menanyakan tugas-tugasnya melalui W.A. (SNI, wawancara, 23 Februari 2021)



Gambar 4.5 Wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa komponen yang paling utama disiapkan oleh guru adalah bahan ajar. Interaksi dalam pembelajaran melalui sistem *E-learning* tidak sama dengan interaksi pada saat tatap muka sehingga menyebabkan siswa kurang mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Persiapan bahan ajar yang matang menjadi satu-satunya cara untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Bahan ajar yang sering digunakan pada kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IX, yaitu berupa video dari *Youtube*. Sebuah video akan menampilkan gambar dan suara yang dapat memudahkan siswa dalam menerima informasi. Pernyataan tersebut juga dibuktikan oleh peneliti melalui observasi pada *E-learning*.



Gambar 4.6 Bahan Ajar

Pada kegiatan pembelajaran di kelas IX MTsN 1 Nganjuk, aplikasi *Whatsapp* menjadi salah satu alternatif bagi siswa untuk berinteraksi dengan guru. Sebenarnya di *E-learning* sudah tersedia *Timeline* untuk menjadi media interaksi siswa ketika mereka ingin konsultasi mengenai materi pembelajaran. Namun, menu *Timeline* jarang digunakan oleh siswa sehingga guru memberi kebebasan untuk menggunakan aplikasi *Whatsapp* sebagai media interaksi.

Pembelajaran melalui sistem daring tentunya memengaruhi keantusiasan serta keaktifan siswa dalam kegiatan belajar. Banyak siswa yang tidak acuh karena guru tidak dapat memantau secara langsung kegiatan mereka saat proses pembelajaran dimulai. Antusias belajar siswa kelas IX MTsN 1 Nganjuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia diketahui melalui jawaban guru berikut ini.

Nah ini.. antusias siswa hanya bisa dilihat dengan cara, bagaimana mereka merespon tugas yang kita berikan? Dari hasil tugas itu pula bisa dilihat, seberapa paham mereka terhadap materi yang disampaikan lewat bahan ajar? (SNI, wawancara, 23 Februari 2021)

Berdasarkan wawancara tersebut, diketahui bahwa antusias siswa dalam pembelajaran yang dilakukan melalui *E-learning* masih kurang. Pada saat melakukan pembelajaran jarak jauh, banyak siswa yang hanya mengumpulkan tugas tanpa memberikan tanggapan mengenai materi yang diberikan.

Akibatnya, guru kurang mengetahui tentang pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Cara satu-satunya yang dilakukan untuk melihat antusias belajar siswa yaitu melalui pengumpulan tugas.

Kondisi pandemi yang mengharuskan siswa belajar melalui daring membuat pengajar kesulitan dalam mengetahui tingkat kemampuan siswanya. Hal ini dapat dirasakan ketika mengadakan kegiatan pembelajaran melalui *E-learning*. Berikut pernyataan guru bahasa Indonesia kelas IX mengenai pemahaman siswa terhadap materi teks cerita inspiratif.

Ya materi teks cerita inspiratif itu sebenarnya materinya menarik kan jika disampaikan secara tatap muka ya. Tapi berbeda ketika pembelajarannya PJJ, karena apa? Waktunya terbatas, tidak ada komunikasi secara langsung dan itu menjadi kendala tersendiri. Jika siswa sulit membaca atau apa ini namanya? Literasinya kurang, maka materi itu menjadi sangat tidak menarik buat mereka. Tapi jika budaya literasi siswa ada atau mereka menyukai membaca sejak awal maka akan tetap menjadi pembelajaran yang menarik buat mereka. (SNI, wawancara, 23 Februari 2021)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa guru mengalami kesulitan pada saat menyampaikan materi teks cerita inspiratif melalui pembelajaran jarak jauh. Kurangnya waktu untuk melakukan kegiatan belajar mengajar menjadi kendala bagi guru pada saat menyampaikan materi. Meski waktu yang disediakan sama dengan pembelajaran tatap muka, guru tetap tidak leluasa memanfaatkannya untuk pembelajaran daring

melalui *E-learning*. Komunikasi yang dilakukan secara daring juga menjadi kendala karena guru tidak dapat menjelaskan materi secara langsung dan lebih rinci. Guru hanya bisa menjelaskan materi yang tidak diketahui siswa secara sederhana agar mereka lebih mudah mengerti tentang hal yang ditanyakan kepada guru. Materi pembelajaran cerita inspiratif sebenarnya merupakan materi yang menarik. Namun jika siswa tidak memiliki keterampilan berbahasa yang baik sejak awal, pembelajaran cerita inspiratif akan sulit dipahami oleh mereka. Hal ini tidak hanya memengaruhi minat belajar siswa, tetapi akan berpengaruh pada hasil belajar mereka.

Setelah mengetahui hasil wawancara mengenai pembelajaran di kelas IX, peneliti melakukan pengamatan lebih lanjut pada tahap perencanaan pembelajaran. Pada tahap ini, guru kelas IX menyiapkan perencanaan penggunaan aplikasi *Comic Strip It* dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, pastinya guru perlu menyiapkan beberapa komponen. Komponen yang perlu disiapkan yaitu sebagai berikut.

- 1) Menyusun RPP

Rencana pelaksanaan pembelajaran daring berbeda dengan rencana pelaksanaan pembelajaran tatap muka. Sistem pembelajaran daring dilakukan menggunakan *E-*

learning sehingga rencana pembelajaran juga harus menyesuaikan sistemnya. Pada saat menyusun RPP, guru harus menetapkan beberapa unsur, yaitu sebagai berikut.

- a) Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan dalam kegiatan pembelajaran kali ini adalah dengan menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita inspiratif siswa dapat menyajikan teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It* sesuai struktur dan kebahasaannya.
- b) Media pembelajaran yang digunakan berupa *E-learning*, aplikasi *Comic Strip It*, dan aplikasi *Whatsapp*.
- c) Alat yang digunakan berupa gawai atau laptop
- d) Sumber belajar bisa dari buku bahasa Indonesia kelas IX atau dari internet.
- e) Rencana pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan, ini, dan penutup.
- f) Penilaian hasil pembelajaran.

| RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) | |
|---|---|
| Materi | MTsN 9 Nganjuk |
| Mata Pelajaran | Bahasa Indonesia |
| Kelas/Semester | IX/Genap |
| Materi Pokok | Teks cerita inspiratif |
| Alokasi Waktu | 6 Jam Pelajaran @40 Menit |
| Tujuan Pembelajaran | |
| Dengan menelaah struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita inspiratif siswa dapat menyajikan teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi <i>comic strip it</i> sesuai struktur dan kebahasaannya. | |
| A. Media Pembelajaran, Alat dan Sumber Belajar | |
| Media | : e-learning, aplikasi <i>comic strip it</i> , aplikasi <i>whatsapp</i> |
| Alat/Bahan | : gawai, laptop |
| Sumber Belajar | : Buku Bahasa Indonesia Siswa Kelas IX, internet |
| B. Langkah-Langkah Pembelajaran | |
| Kegiatan Pendahuluan (10 Menit) | |
| Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran, memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin | |
| Mengaitkan materi/tema/kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi/tema/kegiatan sebelumnya serta mengajukan pertanyaan untuk mengingat dan menghubungkan dengan materi selanjutnya | |
| Menyampaikan motivasi tentang apa yang dapat diperoleh (tujuan & manfaat) dengan mempelajari materi : <i>Struktur teks cerita inspiratif</i> | |
| Menjelaskan hal-hal yang akan dipelajari, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh. | |

Gambar 4.7 RPP Bahasa Indonesia Kelas IX MTsN 1 Nganjuk

2) Bahan ajar

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, tentunya perlu menyiapkan bahan ajar terlebih dahulu. Bahan ajar yang disiapkan, yaitu berupa video tutorial penggunaan aplikasi *Comic Strip It* dan pembuatan teks cerita inspiratif berupa komik strip menggunakan aplikasi *Comic Strip It*. Sebelum membuat video tutorial, tentunya perlu menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan antara lain;

- a) aplikasi *Comic Strip It*,
- b) gambar,
- c) rekaman suara,
- d) perekam layar, serta
- e) pengedit video.



Gambar 4.8 Bahan Ajar Video Penggunaan Aplikasi *Comic Strip It* dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Inspiratif

Video bahan ajar yang ditampilkan memiliki dua bagian. Bagian awal video menampilkan tata cara penggunaan aplikasi *Comic Strip It*, sedangkan bagian

akhir video menampilkan cara membuat teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It* yang meliputi beberapa tahap yaitu sebagai berikut.

- a) Mengunduh aplikasi *Comic Strip It*.
- b) Menentukan cerita yang akan disajikan.
- c) Membuat kerangka cerita berdasarkan struktur teks cerita inspiratif.
- d) Menentukan gambar yang akan dijadikan komik strip, bisa gambar dari internet, foto, atau tangkap layar dari video.
- e) Menentukan judul.
- f) Membuat komik strip melalui aplikasi *Comic Strip It*.

3) *E-learning*

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, guru harus mengecek *E-learning* agar pembelajaran yang akan diadakan berjalan dengan lancar.



Gambar 4.9 Program E-learning MTsN 1 Nganjuk

- b. Pelaksanaan pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It* di kelas IX MTsN 1 Nganjuk

Pelaksanaan pembelajaran daring tidak sama dengan pembelajaran tatap muka. Pada kegiatan ini, guru dan siswa lebih aktif menggunakan *E-learning* untuk melangsungkan proses belajar mengajar. Adapun tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran penggunaan aplikasi *Comic Strip It* dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif sebagai berikut.

- 1) Pendahuluan
 - a) Membuka kelas di *E-learning* yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran.
 - b) Menyapa siswa melalui *Timeline* kelas dengan bahasa yang ramah.
 - c) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Inti
 - a) Menulis kompetensi dasar pada menu Standar Kompetensi (KI/KD).
 - b) Menyampaikan bahan ajar berupa video pembelajaran melalui sistem *E-learning*.
 - c) Menuliskan penugasan di penilaian keterampilan (KD 4.12) tentang membuat komik cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It*.

- d) Menentukan waktu pengumpulan tugas (maksimal 7 hari setelah penugasan).

| NO | SKEMA | RUBRIK | RIT | KETERANGAN | WAKTU | TARIKH |
|----|------------------------|------------------------|------|--|---|---------------------------------|
| 1 | Comic Strip | Comic Strip | 4.10 | 8. Buatlah teks cerita inspiratif di kelas dengan menggunakan aplikasi comic strip di 3. Upload tugas kalian di kelas! | 20 Januari 2021 Pukul 02:30:00 sampai 07:30:00 | 20 Januari 2021 Pukul 23:00:00 |
| 2 | Teks Cerita Inspiratif | Teks Cerita Inspiratif | 4.10 | anda akan diajarkan membuat teks cerita inspiratif dengan tema bebas. Upload hasil teks cerita inspiratif kalian di kelas! | 28 Februari 2021 Pukul 01:00:00 sampai 04:00:00 | 28 Februari 2021 Pukul 23:00:00 |
| 3 | Membuat Memori | Membuat Memori | 4.9 | Buatlah Tulang Teks Dengan dengan struktur yang benar. Tema bebas. Upload hasil kalian! | 28 Januari 2021 Pukul 02:00:00 sampai 04:00:00 | 28 Januari 2021 Pukul 23:00:00 |

Gambar 4.10 Pembelajaran Penggunaan Aplikasi *Comic Strip It* dalam pembelajaran Menulis Teks Cerita Inspiratif

- 3) Penutup
- Memberi kesempatan pada siswa yang ingin menanyakan tugas tanpa menentukan batas waktunya.
 - Merespons dan berinteraksi dengan siswa melalui WA tentang tugas KI4.
- c. Evaluasi pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It* di kelas IX MTsN 1 Nganjuk

Pada kegiatan evaluasi ini, tugas guru adalah memberi apresiasi pada hasil karya teks cerita inspiratif siswa yang berupa komik strip. Apresiasi tersebut berupa penilaian serta kritik dan saran (*feedback*). Rubrik penilaian dalam sistem *E-learning* telah ditentukan oleh Kemenag sehingga guru hanya

memberi nilai berdasarkan kualifikasi penilaian yang sudah tersedia.

3. Respons Siswa IX MTsN 1 Nganjuk terhadap Penggunaan Aplikasi *Comic Strip It* dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Inspiratif

Cara mengetahui respons siswa kelas IX terhadap penggunaan aplikasi *Comic Strip It* dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif yaitu dengan wawancara dan pengamatan pada proses pembelajaran serta karya siswa. Wawancara ini dilakukan di luar jam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa respons siswa terhadap penggunaan aplikasi *Comic Strip It* dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif cukup bagus. Pada saat peneliti mengajukan pertanyaan tentang pengertian teks cerita inspiratif, enam belas siswa menjawab bahwa teks cerita inspiratif, yaitu cerita dari kehidupan nyata atau fiksi yang dapat menginspirasi orang untuk melakukan sesuatu. Hasil wawancara ini juga dikaitkan oleh peneliti dengan hasil karya siswa yang telah menunjukkan adanya unsur menginspirasi. Maknanya siswa benar-benar mengamati bahan ajar yang disampaikan guru melalui *E-learning*.

Peneliti melanjutkan wawancara dengan menanyakan struktur dan kaidah kebahasaan teks cerita inspiratif yang diketahui oleh siswa. Berdasarkan hasil wawancara, sepuluh dari enam belas siswa berhasil menyebutkan struktur teks cerita inspiratif dengan lengkap, sedangkan

sisanya hanya menyebutkan beberapa struktur saja. Pada saat ditanya mengenai kaidah kebahasaan teks cerita inspiratif, hanya empat siswa yang mampu menjawab dengan lengkap, sedangkan sisanya hanya menjawab satu atau dua, bahkan ada yang tidak mengetahui kaidah kebahasaan teks cerita inspiratif. Hasil wawancara tersebut juga dibuktikan oleh peneliti melalui komik strip karya siswa yang memuat kelengkapan struktur teks cerita inspiratif, tetapi tidak memiliki kelengkapan kaidah kebahasaan.

Pembuatan cerita inspiratif pastinya tidak lepas dari penemuan sebuah ide, maka dari itu peneliti melanjutkan wawancara dengan menanyakan penemuan ide untuk membuat tema dan isi teks cerita inspiratif pada siswa kelas IX MTsN 1 Nganjuk. Hasil wawancara menunjukkan bahwa banyak siswa kelas IX yang menemukan ide untuk membuat tema dan isi cerita inspiratif dari internet, namun ada juga beberapa di antara mereka yang menemukan ide dari menghayal atau mengamati aktivitas sehari-hari.

Sebelum menanyakan lebih jauh tentang pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan media aplikasi *Comic Strip It*, peneliti ingin mengetahui pemahaman siswa mengenai aplikasi *Comic Strip It* beserta objek yang mereka pakai untuk membuat komik strip. Berdasarkan hasil wawancara, menurut enam belas siswa aplikasi *Comic Strip It* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat komik. Objek yang dipilih oleh siswa untuk dijadikan teks cerita

inspirasi berupa komik strip, yaitu sebuah gambar yang diambil dari internet, foto diri sendiri, dan hasil tangkap layar dari sebuah video. Hal ini juga dibuktikan oleh peneliti melalui hasil karya siswa yang objeknya berupa gambar, foto, dan hasil tangkap layar dari video.

Pada saat membuat teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It*, tentunya siswa harus mengetahui cara menggunakan aplikasi tersebut. Kesimpulan yang diperoleh peneliti berdasarkan hasil wawancara, yaitu siswa mengetahui cara menggunakan aplikasi *Comic Strip It*. Namun, mereka tidak menjelaskan tentang menulis teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, peneliti mengetahui cara mereka menggunakan aplikasi *Comic Strip It*, yaitu dengan mengunduh aplikasi *Comic Strip It*, lalu membuka aplikasi tersebut, memasukkan gambar yang diinginkan, mengedit gambar, dan menyimpannya. Hal yang belum diketahui oleh peneliti pada wawancara ini adalah cara siswa membuat teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It*. Maka dari itu, peneliti hanya melakukan pengamatan pada hasil karya siswa. Berdasarkan jawaban dari enam belas siswa tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa mereka benar-benar memperhatikan informasi yang terdapat di dalam bahan ajar teks cerita inspiratif.

Pada penggunaan aplikasi *Comic Strip It*, siswa juga mengalami sebuah kendala. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas IX,

diketahui bahwa kendala yang dialami mereka, yaitu ketika mengedit narasi dan percakapan dalam aplikasi *Comic Strip It*. Siswa merasa kesulitan saat memperbesar dan memperkecil kalimat yang dijadikan narasi maupun percakapan. Jarak antara tombol pengontrol dan teks dalam menu *POW* cukup jauh sehingga siswa sulit menemukan kalimat yang telah dibuat. Pada menu *Speech-Ballon Icon* atau balon percakapan, pengeditan tulisan dilakukan di dalam menu tersebut sehingga ketika siswa terlanjur menekan tombol centang maka mereka tidak dapat mengedit ulang tulisan yang telah dibuat.

Kendala yang dialami oleh siswa tidak menghalangi mereka untuk belajar tentang penggunaan aplikasi *Comic Strip It* dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, aplikasi *Comic Strip It* dapat memudahkan mereka dalam menulis teks cerita inspiratif. Setelah mengetahui jawaban-jawaban tersebut, peneliti menutup kegiatan wawancara dengan menanyakan tentang pendapat mereka pada saat menulis teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan enam belas siswa, diketahui bahwa respons siswa terhadap penggunaan aplikasi *Comic Strip It* dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif sangat bagus. Buktinya mereka mampu menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Karya komik strip yang diciptakan oleh siswa juga membuktikan bahwa mereka benar-benar

menyimak bahan ajar yang disampaikan oleh guru melalui *E-learning*. Selain itu, penggunaan aplikasi *Comic Strip It* sebagai media pembelajaran cerita inspiratif menjadikan siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam kegiatan PJJ. Hal tersebut juga didukung oleh SNI pada kegiatan wawancaranya bersama peneliti.

Dalam kondisi PJJ, menurut saya aplikasi *Comic Strip It* yang dipakai ini dapat mengurangi kejenuhan siswa dalam menerima materi cerita inspiratif secara menyenangkan. Setiap hari kan anak-anak tidak bisa lepas dari *Gadget*, aplikasi ini membantu siswa untuk mengarahkan aktivitas mereka yang banyak menggunakan *Gadget* ke arah pembelajaran yang bermakna. Meskipun pasti tetap ada kekurangannya. Dalam menggunakan aplikasi ini, tentunya siswa harus mendownload terlebih dahulu aplikasinya, lalu memasukkan gambar yang diinginkan, setelah itu masuk ke menu *POW* dan balon percakapan untuk menentukan teksnya, baru yang terakhir dicek lalu disimpan. (SNI, wawancara, 14 Juni 2021)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa aplikasi *Comic Strip It* merupakan aplikasi yang dapat mengurangi kejenuhan siswa terhadap kegiatan belajar. Siswa tidak hanya diajak untuk belajar tentang materi cerita inspiratif, namun mereka juga dapat mengedit gambar dengan aplikasi tersebut. Pembelajaran yang dilakukan melalui daring biasanya dimanfaatkan siswa untuk bermain *Game* atau media sosial, dengan adanya aplikasi *Comic Strip It* ini sebagai media pembelajaran siswa dapat menggunakan gawai dengan lebih bijak. Selain menjelaskan tentang hal tersebut, SNI juga mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi *Comic Strip It* cukup sederhana sehingga memudahkan siswa dalam membuat teks cerita inspiratif dalam bentuk komik strip. Siswa hanya perlu mengunduh

aplikasi *Comic Strip It*, lalu memasukkan gambar yang diinginkan, setelah itu menggunakan menu *POW* dan balon percakapan untuk menentukan teksnya, yang terakhir dicek secara keseluruhan lalu disimpan.

Tingkat pemahaman siswa terhadap penggunaan aplikasi *Comic Strip It* dapat dikatakan cukup bagus. Hal ini dilihat dari hasil kerja mereka setelah membuat teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It*. Pada kegiatan wawancara, guru bahasa Indonesia kelas IX juga menyatakan demikian.

Level pemahaman anak setelah menggunakan aplikasi *Comic Strip It* cukup bagus. Antusias belajar juga bertambah, dilihat dalam atitud belajar mereka melalui tugas KI4 yang ada di *E-learning* dan di WA. (SNI, wawancara, 14 Juni 2021)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa siswa kelas IX MTsN 1 Nganjuk menjadi lebih antusias dalam proses belajar. Siswa mampu mengikuti prosedur penggunaan aplikasi yang disampaikan melalui bahan ajar dengan tepat. Hasil pekerjaan siswa juga dikumpulkan pada waktu yang tepat sehingga dari beberapa bukti tersebut dapat dikatakan bahwa antusias belajar siswa sangat baik.

Salah satu cara untuk mengetahui siswa paham terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru adalah dengan memberikan penugasan. Berdasarkan hasil observasi, respons yang diberikan oleh siswa pada saat guru memberikan tugas menulis teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It* juga cukup baik. Namun mereka

masih butuh penjelasan mengenai tugas yang diberikan. Hal ini juga ditegaskan oleh SNI dalam wawancaranya bersama peneliti.

Kalau dilihat hasil tugas mereka, ada anak yang benar-benar mampu mengaplikasikan *Comic Strip It* dalam pembelajaran teks cerita inspiratif. Meskipun ada juga yang masih perlu arahan ketika mereka merespon tugas, melalui WA. (SNI, wawancara, 14 Juni 2021)

Berdasarkan pernyataan tersebut, siswa mampu menggunakan aplikasi *Comic Strip It* dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif tetapi sebagian dari mereka perlu penjelasan ulang mengenai pembelajaran yang disampaikan. Beberapa siswa yang belum mampu memahami penggunaan aplikasi *Comic Strip It* dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menghubungi guru melalui aplikasi *Whatsapp*. Tingkat pemahaman siswa yang berbeda membuat seorang guru memaklumi hal tersebut sehingga guru bahasa Indonesia kelas IX itu memberikan penjelasan ulang dengan sederhana kepada siswa melalui aplikasi *Whatsapp*.

Aplikasi *Whatsapp* hanya digunakan sebagai media alternatif siswa untuk berkomunikasi dengan guru mengenai permasalahan dalam kegiatan belajar. Hal ini juga dijelaskan oleh SNI pada kegiatan wawancara bersama peneliti. Meskipun pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It* menjadi lebih mudah dan menyenangkan, tetap saja ada kendala yang dialami pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kendala tersebut

disampaikan oleh guru bahasa Indonesia kelas IX dalam kegiatan wawancara bersama peneliti.

Kendala utama materi ini adalah masalah komunikasi, termasuk tidak bisa membimbing, mendampingi secara langsung seperti di kelas. Jadi jika ada kesulitan belajar, terutama terhadap aplikasi ini ya kita kesulitan menjelaskan secara detail. Aplikasi ini memang mampu mengurangi pembelajaran yang monoton. Setidaknya itu. (SNI, wawancara, 14 Juni 2021)

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa kendala yang dialami oleh guru, yaitu komunikasi dengan siswa. Pembelajaran yang diadakan melalui sistem daring membuat guru tidak dapat menjelaskan secara keseluruhan materi yang belum dipahami oleh siswa, akibatnya guru kelas IX MTsN 1 Nganjuk hanya bisa menjelaskan secara sederhana agar siswa mampu menerima informasi yang disampaikan terkait permasalahan mereka dalam pembelajaran.

Penggunaan aplikasi *Comic Strip It* sangat menguntungkan bagi guru dan siswa kelas IX. Siswa menjadi lebih mengerti dan paham terhadap teks cerita inspiratif setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi *Comic Strip It*. Hal tersebut juga didukung oleh SNI dalam kegiatan wawancaranya bersama peneliti. Berikut pernyataan narasumber mengenai perkembangan pemahaman siswa kelas IX terhadap teks cerita inspiratif setelah menggunakan aplikasi *Comic Strip It*.

Menurut saya secara kualitatif dibanding dengan tugas teks cerita inspiratif yang berbentuk tulisan atau di materi sebelumnya itu memang ada beberapa siswa yang ceritanya lebih inspiratif dalam bentuk aplikasi. Artinya ada perkembangan lumayanlah (SNI, wawancara, 14 Juni 2021)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa secara kualitatif hasil karya siswa pada pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It* mengalami perkembangan. Cerita inspiratif dalam bentuk komik strip yang dihasilkan oleh siswa kelas IX cukup menginspirasi. Penggunaan aplikasi *Comic Strip It* sebagai media pembelajaran cerita inspiratif dapat membuat siswa kelas IX lebih memperhatikan struktur teks cerita inspiratif dengan benar sehingga mereka mampu menghasilkan sebuah karya yang benar-benar dapat menginspirasi pembaca. Maka dari itu, aplikasi tersebut dapat dikatakan sangat efektif digunakan dalam kegiatan menulis teks cerita inspiratif. Hal ini juga dinyatakan oleh guru kelas IX dalam kegiatan wawancaranya bersama peneliti.

Menurut saya sih efektif. Aplikasi ini lumayan, baik untuk menghadirkan... jadi aplikasi ini itu baik untuk menghadirkan pembelajaran teks cerita inspiratif yang menarik. Itu jelas berpengaruh terhadap siswa mengenai teks cerita inspiratif. buktinya penyelesaian tugas atau hasil pemahaman siswa pada KI 4 lebih inspiratif. (SNI, wawancara, 14 Juni 2021)

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, aplikasi *Comic Strip It* merupakan aplikasi yang sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran secara daring. Teks cerita inspiratif yang dijadikan sebagai komik strip dan memiliki gambar membuat pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menjadi menarik bagi siswa. Hasil karya cerita inspiratif siswa kelas IX yang berupa komik menunjukkan bahwasanya aplikasi *Comic Strip It* sangat membantu mereka dalam mempelajari materi teks cerita inspiratif.

Setelah melakukan kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi, diketahui bahwa jika ingin membuat komik strip dengan aplikasi *Comic Strip It* perlu menggunakan prosedur yang benar agar tidak kesulitan dalam menggunakan aplikasi tersebut. Pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It* terbagi menjadi tiga tahap, yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Pembelajaran tersebut harus sesuai dengan tahapan dan komponen yang tepat agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Kegiatan pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It* menjadikan siswa lebih antusias, responsif, dan semangat dalam kegiatan belajar serta mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

B. Temuan Penelitian

Temuan penelitian adalah pengungkapan data dari hasil penelitian di lapangan yang sesuai dengan fokus permasalahan. Hal ini diperoleh melalui wawancara dan observasi. Berikut hasil temuan yang diperoleh oleh peneliti.

1. Penggunaan dan Cara Kerja Aplikasi *Comic Strip It*

Cara menggunakan aplikasi *Comic Strip It* terdiri dari beberapa tahap, yaitu mengenali terlebih menu yang disediakan dalam aplikasi tersebut, menyiapkan komponen yang diperlukan untuk membuat komik strip, dan mengetahui cara membuat komik strip melalui aplikasi *Comic Strip It*. Aplikasi *Comic Strip It* terdiri dari 20 menu yaitu menu tiga garis, *New Story board*, *Load Storyboard*, *Save*

Storyboard, Set Strip Title, Choose Layout, Caption, tanda tanya, The Trash Button, Preview, Camera dan Gallery Button, POW, Speech-Ballon Icon, Press, Range of Sizes For Each Frame, New Frame, Navigates to The Previous Frame, Navigates to The Next Frame, serta menu Sharing. Setelah mengenali menu aplikasi Comic Strip It, pembuat komik strip harus menyediakan sebuah cerita dan gambar. Langkah berikutnya adalah mengetahui cara kerja aplikasi Comic Strip It. Berikut cara membuat komik strip dengan media aplikasi Comic Strip It.

- a. Unduh aplikasi *Comic Strip It*.
- b. Buka dan izinkan aplikasi *Comic Strip It* untuk mengakses gambar dari gawai.
- c. Beri judul komik dengan menekan menu *Set Strip Title* dan *Caption*.
- d. Masukkan gambar dengan menggunakan menu *Camera* atau *Gallery Button* dan menu *Press*.
- e. Tekan menu *POW* atau *Speech-Balloon Icon* untuk menambahkan tulisan.
- f. Tekan menu *FX* untuk mengubah filter gambar.
- g. Jika gambar yang diedit sudah cukup bagus, tekan *new frame* untuk menambah gambar komik. Lakukan dengan cara mengulangi poin D-G.

- h. Jika sudah selesai, hasil komik bisa dilihat di menu *Preview Your Comic*.
- i. Simpan komik dengan menekan menu *Save Strip*.

2. Pembelajaran Menulis Teks Cerita Inspiratif menggunakan Aplikasi *Comic Strip It* di Kelas IX MTsN 1 Nganjuk

- a. Perencanaan pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It* di kelas IX MTsN 1 nganjuk

Kegiatan perencanaan pembelajaran terdiri dari tiga tahap, yaitu sebagai berikut.

1) Menyusun RPP

Pada saat menyusun RPP, guru harus menetapkan beberapa unsur.

- a) Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b) Media pembelajaran.
- c) Alat yang digunakan dalam pembelajaran.
- d) Sumber belajar.
- e) Rencana pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan, isi, dan penutup.
- f) Penilaian hasil pembelajaran.

2) Bahan ajar

Bahan ajar yang disiapkan, yaitu berupa video tutorial penggunaan aplikasi *Comic Strip It* dan pembuatan teks

cerita inspiratif berupa komik strip menggunakan aplikasi *Comic Strip It*. Sebelum membuat video tutorial, perlu menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan antara lain;

- a) aplikasi *comic strip it*,
- b) gambar,
- c) rekaman suara,
- d) perekam layar, serta
- e) pengedit video.

Video bahan ajar yang ditampilkan memiliki dua bagian.

- a) Bagian awal, menampilkan tata cara penggunaan aplikasi *Comic Strip It*.
- b) Bagian akhir, menampilkan cara membuat teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It* yang meliputi pengunduhan aplikasi, penentuan cerita, pembuatan kerangka cerita berdasarkan struktur teks cerita inspiratif, penentuan gambar, penentuan judul komik, serta pembuatan komik strip melalui aplikasi *Comic Strip It*.

3) *E-learning*

b. Pelaksanaan pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It* di kelas IX MTsN 1 Nganjuk

Pelaksanaan pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It* di kelas IX MTsN 1 Nganjuk terdiri dari tiga tahap, yaitu sebagai berikut.

1) Pendahuluan

- a) Membuka kelas di *E-learning*.
- b) Menyapa siswa melalui *Timeline*.
- c) Menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Inti

- a) Menulis kompetensi dasar pada menu Standar Kompetensi (KI/KD).
- b) Menyampaikan bahan ajar berupa video.
- c) Menuliskan penugasan membuat komik cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It* di penilaian keterampilan (KD 4.12).
- d) Menentukan waktu pengumpulan tugas (maksimal 7 hari setelah penugasan).

3) Penutup

- a) Memberi kesempatan pada siswa yang ingin menanyakan tugas tanpa menentukan batas waktunya.

- b) Merespons dan berinteraksi dengan siswa melalui WA tentang tugas KI4.
- c. Evaluasi pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It* di kelas IX MTsN 1 Nganjuk
Guru memberi apresiasi pada hasil karya siswa yang berupa komik strip.

3. Respons Siswa IX MTsN 1 Nganjuk terhadap Penggunaan Aplikasi *Comic Strip It* dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Inspiratif

Respons siswa IX MTsN 1 Nganjuk terhadap penggunaan aplikasi *Comic Strip It* dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif sangat baik. Siswa kelas IX mengikuti pembelajaran sesuai prosedur yang diberikan guru melalui *E-learning*. Media aplikasi *Comic Strip* dapat membantu siswa dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif. Adanya cerita yang disediakan dengan gambar membuat siswa antusias dan mudah memahami materi teks cerita inspiratif.