

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Pada bab 5 ini, akan dipaparkan tentang pembahasan yang merujuk pada hasil deskripsi data dan temuan penelitian. Peneliti akan mengungkapkan tentang hasil penelitian sesuai fokus yang telah dirumuskan sebagai berikut.

#### **A. Penggunaan dan Cara Kerja Aplikasi *Comic Strip It***

Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara atau sarana komunikasi. Perkembangan teknologi dari masa ke masa memengaruhi perkembangan media. Salah satu media yang mengikuti perkembangan zaman adalah media pembuatan komik strip yaitu aplikasi *Comic Strip It*. Menurut Ghazali (2020), aplikasi *Comic Strip It* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat rangkaian gambar dan di dalamnya berisi sebuah cerita. Sesuai dengan teori tersebut, aplikasi *Comic Strip It* adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat komik strip. Isi aplikasi *Comic Strip It* sama seperti isi komik pada umumnya, yaitu berupa gambar dan kalimat.

Menurut Hidayah (2017: 37), komik mengandung beberapa unsur, yaitu sebagai berikut.

1. Imaji (pada umumnya berupa gambar) yang disusun secara sengaja oleh pembuat komik.
2. Imajinasi yang dirangkai dalam sebuah kotak dan disebut sebagai panel.

3. Imaji-imaji yang memiliki unsur menginformasikan dan disusun dalam bentuk cerita (naratif), serta dibuat menjadi lebih menarik.
4. Imaji bukan berupa gambar, tetapi memiliki berbagai simbol seperti balon percakapan serta narasi.
5. Tersusun dari beberapa kotak atau panel.

Berdasarkan teori tersebut, komik strip yang dihasilkan melalui aplikasi *Comic Strip It* juga dilengkapi dengan unsur-unsur yang mendukung isi komik strip seperti menu *Camera* atau *Gallery Button* untuk memasukkan gambar, menu *POW* untuk membuat teks narasi, menu *Speech-Balloon* atau menu pembuat balon percakapan, serta menu lainnya. Selain itu, komik strip yang dibuat melalui aplikasi *Comic Strip It* memiliki beberapa elemen seperti panel, parit, balon percakapan, serta gambar. Amadea (2020: 16) juga menegaskan bahwasanya elemen dalam komik strip meliputi panel, parit, balon teks/balon percakapan, dan ilustrasi/gambar.

Menu-menu yang disajikan dalam aplikasi *Comic Strip It* tidak akan berfungsi apabila pembuat komik tidak mengetahui cara menggunakannya. Sebelum menggunakan aplikasi *Comic Strip It* pengguna harus benar-benar paham terlebih dahulu tentang penggunaan aplikasi tersebut, agar pengguna tidak merasa kesulitan ketika membuat komik strip. Adapun keuntungan menggunakan aplikasi *Comic Strip It*, yaitu sebagai berikut.

1. Memudahkan pengguna untuk membuat komik strip.

2. Aplikasi *Comic Strip It* yang berukuran 10.39 MB tidak akan memakan ruang terlalu banyak dalam gawai.
3. Aplikasi *Comic Strip It* dapat dijalankan tanpa menyalakan kuota.
4. Komik strip yang belum disimpan tidak akan terhapus dalam aplikasi *Comic Strip It*.

Selain memiliki keuntungan, tentu sebuah media juga memiliki kekurangan termasuk aplikasi *Comic Strip It*. Kekurangan aplikasi *Comic Strip It* yaitu tidak memiliki variasi balon percakapan, penulisan teks narasi yang terlalu panjang membuat pengguna kesulitan dalam memperbesar dan mengecilkan gambar, pengguna yang belum menekan tombol centang ketika memilih sebuah objek maka objek akan mudah hilang.

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

1. Perencanaan Pembelajaran Menulis Teks Cerita Inspiratif menggunakan Aplikasi *Comic Strip It*

Menurut UUD RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwasanya pembelajaran adalah interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar yang berlangsung dalam satu lingkup kegiatan belajar. Berdasarkan teori tersebut, kegiatan pembelajaran daring di kelas IX MTsN 1 Nganjuk juga diikuti oleh guru dan siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) melalui *E-learning* tidak menjadi penghalang bagi guru di kelas tersebut untuk melakukan proses

mengajar. Interaksi antara guru dan siswa dilakukan melalui aplikasi WA, tujuannya agar siswa kelas IX lebih mudah dalam menghubungi guru apabila menemukan kesulitan.

Pada kegiatan perencanaan, guru kelas IX MTsN 1 Nganjuk menyiapkan RPP, bahan ajar, serta media. Rencana pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan kondisi dan situasi yang sedang terjadi. Maka dari itu, RPP yang digunakan di MTsN 1 Nganjuk selama PJJ berlangsung adalah RPP daring. Selain RPP, guru menyiapkan bahan ajar dan media pembelajaran. Bahan ajar yang disampaikan kepada siswa disesuaikan dengan standar kompetensi, sedangkan media pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan siswa dan kondisi yang sedang terjadi. Hal tersebut sepadan dengan pernyataan Riyana (2007: 3) yang menyebutkan bahwa komponen pembelajaran terdiri dari guru, siswa, tujuan pembelajaran, materi, metode, dan media.

Setiap pembelajaran tentu memiliki tujuan, termasuk pembelajaran teks cerita inspiratif kelas IX MTsN 1 Nganjuk. Tujuan pembelajaran tersebut dimuat dalam RPP yang isinya tentang harapan setelah melakukan pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It*. Tujuan pembelajaran dimaksudkan untuk membuat siswa mengalami proses dari tidak tahu menjadi tahu. Maka dari itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran guru perlu merencanakan dan menyiapkan kebutuhan yang akan

dijadikan pedoman dalam kegiatan mengajar. Hal ini sesuai dengan teori Ramayulis (2013: 169), bahwa perencanaan adalah proses mempersiapkan hal-hal yang akan dikerjakan di masa mendatang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

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

Menurut Ramayulis (2013: 176), kegiatan pembelajaran terbagi menjadi tiga tahap yaitu pendahuluan, inti, dan penutup. Berdasarkan teori Ramayulis, pada kegiatan pembelajaran materi teks cerita inspiratif di kelas IX, guru juga menerapkan tahap-tahap tersebut. Namun, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas IX MTsN 1 Nganjuk sedikit berbeda dengan proses pembelajaran pada umumnya. Hal tersebut dikarenakan kegiatan belajar mengajar di MTsN 1 Nganjuk dilakukan dengan cara daring. Berikut pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru bahasa Indonesia kelas IX MTsN 1 Nganjuk.

- a. Pendahuluan

Guru membuka kegiatan pembelajaran melalui *E-learning*, menyapa siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

- b. Inti

Guru menulis KD pada *E-learning*, menyampaikan bahan ajar, menyampaikan tugas, dan menentukan waktu pengumpulan tugas.

c. Penutup

Guru memberi kesempatan pada siswa yang ingin bertanya serta berinteraksi.

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

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. Berdasarkan teori tersebut, setelah melakukan kegiatan pembelajaran di kelas IX MTsN 1 Nganjuk guru mengadakan evaluasi terhadap proses dan hasil belajar siswa. Pada kegiatan evaluasi ini, guru memberi apresiasi untuk siswa melalui *feedback* dalam *E-learning*.

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

Setelah melakukan kegiatan pembelajaran, respons yang diberikan oleh siswa kelas IX terhadap penggunaan aplikasi *Comic Strip It* dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif di kelas IX MTsN 1 Nganjuk sangat baik. Siswa menjadi lebih paham tentang materi teks cerita inspiratif setelah menggunakan media aplikasi *Comic Strip It*. Berikut hal-hal yang diketahui oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar.

1. Pengertian teks cerita inspiratif.
2. Struktur teks cerita inspiratif.
3. Kaidah kebahasaan teks cerita inspiratif.
4. Pengertian aplikasi *Comic Strip It*.
5. Penerapan media aplikasi *Comic Strip It*.
6. Pembuatan teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It*.

Selain enam hal tersebut, dalam pembelajaran menulis teks cerita inspiratif menggunakan aplikasi *Comic Strip It* siswa kelas IX menjadi lebih antusias dalam kegiatan belajar. Siswa juga menjadi lebih aktif dan mampu mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Berdasarkan hasil tersebut, media aplikasi *Comic Strip It* dapat dikatakan efektif karena sesuai dengan tujuan pembelajaran kelas IX MTsN 1 Nganjuk tentang materi teks cerita inspiratif. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Romadhona, dkk. (2016: 2) tentang kriteria media pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

1. Kesesuaian pemilihan media dengan tujuan pembelajaran.
2. Kesesuaian pemilihan media dengan materi pembelajaran.
3. Kesesuaian pemilihan media dengan fasilitas pembelajaran.
4. Kesesuaian pemilihan media dengan karakteristik siswa.
5. Kesesuaian pemilihan media dengan gaya belajar siswa.
6. Kesesuaian pemilihan media dengan teori.