

BAB 1 BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Panalungtikan

Dina pangajaran basa dijéntrékeun yén aya opat aspék dina kaparigelan basa nyaéta; kaparigelan ngaregepkeun, kaparigelan maca, kaparigelan nulis, jeung kaparigelan nyarita, anu kudu ditepikeun dina pangajaran, salasihijina nyaéta kaparigelan nulis.

Kaparigelan nulis mangrupa kamampuh pikeun nepikeun gagasan, pamadegan, jeung perasaan ka pihak séjén ngaliwatan média tulisan tur maké basa, gramatikal, jeung éjahan nu bener. Kaparigelan nulis téh mangrupa kaparigelan anu panghésena sabab kudu nepikeun eusi dina pikiran kana wangun tulisan. Ku ayana kamampuh nulis, siswa bisa mekarkeun daya mikir tur kréativitasna. Kaparigelan nulis miboga peran anu kawilang penting pikeun guru jeung siswa. Ku kituna dina pangajaran nulis kudu aya métode sangkan bisa ngahontal kompetensi nu dipiboga ku siswa.

Dina kagiatan nulis, tangtuna kudu boga kamampuh dina ngaruntuykeun kosa kecap sangkan naon-naon anu dimaksud téh bisa ka tepikeun. Dina kanyataanna loba kénéh jalma anu ngarasa hésé dina nulis, salasihijina nulis karya sastra. Kagiatan nulis karya sastra sok dianggap hésé sabab loba faktor anu mangaruhan dina proses diajarna. Salasihiji karya sastra anu dianggap hésé nyaéta sisindiran, budak jaman kiwari nganggap nulis sisindiran minangka kagiatan anu kawilang hésé jeung rumit sabab aya sababaraha faktor anu mangaruhan diantarana nyaéta kurangna pangaweruh kosa kecap basa Sunda anu dipiboga ku siswa. Ieu hal kajadian lantaran loba siswa anu teu biasa maké basa Sunda, boh di lingkungan kulawargana boh di lingkungan sakolana anu ngajadikeun nalika lumangsungna proses nulis téh loba kekecapan anu teu bisa dikedalkeun.

Kaparigelan nulis diajarkeun di sakola, diantarana nulis sisindiran. Nulis sisindiran kaasup kana salasihiji matéri anu aya di kelas VIII SMP/MTS. Luyu jeung kurikulum Tingkat Daérah 2013 Révisi 2017 yén sisindiran kaasup kana matéri anu kudu ditepikeun kalawan kompetensi dasar (KD) *4.3 Mengekspresikan sisindiran dalam bentuk tulisan dan lisan (misalnya melalui poster, meme, atau tempas sindir) dengan memperhatikan struktur, ekspresi, dan lentong kalimat.* Ku

kituna dina ieu panalungtikan téh baris ditalungtik kamampuh siswa nyieun sisindiran dina wangun tulisan.

Dumasar kana KIKD, siswa dipiharep sangkan bisa nulis sisindiran kalawan merhatikeun struktur sarta mampu ngabédakeun sisindiran dumasar wangunna. Anapon anu dimaksud strukturna nyaéta sisindiran téh diwangun ku cangkang jeung eusi anu boga aturan guru lagu-jeung guru wilangan dina unggal padalisanana. Wangun sisindiran téh nyaéta rarakitan, paparikan, jeung wawangsalan. Rarakitan jeung paparikan diwangun ku opat padalisan anu ngawengku padalisan kahiji jeung kadua mangrupa cangkang, sarta padalisan katilu jeung kaopat nyaéta eusina. Wawangsalan dina sapadana diwangun ku dua padalisan anu ngawengku sapadalisan cangkang jeung sapadalisan eusi.

Salian ti éta siswa gé dipiharep sangkan bisa nepikeun sisindiran boh dina wangun tinulis misalna dina wangun poster jeung *meme* boh sacara lisan dina wangun tempas sindir kalawan merhatikeun éksprési tur lentong kalimahna.

Dina prak-prakanna pangajaran nulis sisindiran di SMP Negeri 1 Lembang, loba siswa anu masih kénéh héngkér dina nulis sisindiran éta sorangan hususna dina struktur, aspék kabasaan, jeung ngabédakeun wangun sisindiran anu ngawengku rarakitan, paparikan, jeung wawangsalan. Salian ti éta masalah nu sok nyampak nyaéta loba siswa anu kamalayon tur teu ngalarapkeun struktur basana. Ieu hal kajadian lantaran prosés diajarna nyaéta média anu dipaké dina nepikeun matéri. Ku kituna kudu aya cara pikeun narékahan pasualan nu aya, salasihijina ngarobah cara diajar. Nurutkeun Oktaviani (2014) guru nu masih kénéh make métode ceramah dina nepikeun matéri jeung jarang make media pangajaran dianggap kurang éféktif sabab métode nu dipaké ngabalukarkeun kurangna tingkat interaksi antara guru jeung siswa anu antukna siswa kurang aktif jeung hésé maham kana eusi matéri anu ditepikeun. Lantaran kitu kudu aya solusi pikeun ngungkulan kamampuh nulis sisindiran anu masih kénéh kurang, diantaranya nyaéta kudu aya média pangajaran anu bisa ngirut jeung ngabantuan prosés diajar siswa dina nulis sisindiran. Média pangajaran anu dimaksud nyaéta *Genially*.

Sacara historis, *Genially* mimiti aya dina taun 2015 di Spanyol kalawan tujuan ngawangun komunikasi sangkan leuwih interaktif. Kiwari *genially* geus bisa

diaksés di sakabéh nagara. Aplikasi *Genially* nyaéta aplikasi *online* nu haratis anu bisa nyieun kontén pangajaran anu interaktif tur ngawengku tilu modalitas diajar nyaéta *visual*, *auditory*, jeung *kinestetik* (Permatasari (dina Putri. spk. (2023))). Média kaulinan dina aplikasi *genially* bisa dijieun sacara otomatis sabab geus aya *template* jeung bisa dipaké dimana waé. Salian ti éta guru bisa ngabagikeun ngaliwatan tautan atanapi *barcode* nu bisa diaksés dina *laptop* atawa HP dina konéksi internet. Ieu media téh mampu nyieun siswa aktif, sumanget diajar jeung ningkatkeun pangaweruh dina téhnologi anu antukna siswa bisa boga motivasi dina diajar basa Sunda utamana nulis sisindiran.

Pamadegan séjén ngeunaan média *Genially* nyaéta nurutkeun Enstein spk., (2022) *genially* mangrupa salasihiji média diajar online anu bisa ngarojong guru dina nyieun bahan ajar anu kréatif jeung inovatif boh dina wangun préséntasi, *game*, kuis, video pangajaran, jrrd. Média *Genially* bisa dipaké pikeun nyieun *game* anu disaluyukeun jeung matéri anu rék ditepikeun. Tuluy ieu média bisa ngasupkeun élemén tina situs séjén saperti *youtube*, *spotify*, jrrd. Nalika diajar di kelas, média *Genially* mangrupa salasihiji cara pikeun siswa maham kana matéri anu ditepikeun tuluy siswa bisa prakték langsung. Antukna média *Genially* dipiharep bisa ngaronjatkeun tur mekarkeun kamampuh nulis sisindiran sacara kritis jeung aktif.

Nurutkeun Putra, spk (dina Yolanda & Sri Indriani, 2023), aplikasi *genially* miboga sababaraha kaonjoyan diantarana; (1) loba *template*, animasi, jeung téks anu bisa disaluyukeun tuh gampang dipakéna, (2) Kontén anu gampang diaturna, (3) tombol anu leuwih gampang disaluyukeun jeung *spreadsheet* saacan jeung sanggeus diapké, (4) teu kawatesanan dina versi jeung nyaluyukeun kontén, (5) bisa kolaborasi antara siswa jeung guru, (6) boga komunitas nu nyieun kontén anu rutin ngunggah kontén anyar, (7) nyimpen sacara otomatis. kudu terhubung kana internet nalika rék dipakéna.

Lian ti sacara tioritis, média *genially* téh geus ditalungtik sacara empiris ku sababaraha jalmi. Saperti panalungtikan ngeunaan média *genially* ku (Permatasari, spk. 2021) anu judulna *Pegembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning*. Ieu média téh ditalungtik pikeun dilarapkeun dina

materi pangajaran gelombang bunyi jeung Cahaya. Anu hasilna nunjukkeun yén média *genially* kaasup hadé sabada diajén,

Kitu ogé dina panalungtikan ku Khoirun Ni'mah spk, (2022)anu judulna *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Malang*. Anu hasilna nyindekkeun yén minat diajar siswa ngaronjat sabada média *genially* digunakeun dina prosés diajar.

Salian ti éta, Fatma & Ichsan (2022) kungsi nalungtik média *genially* dina pangajaran IPA di tingkat SD anu judulna *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah*. Anu ditalungtik nyaéta éféktivitas média *genially* nalika dipaké dina pangajaran IPA di SD Muhammadiyah hasilna nunjukkeun yén média *genially* bisa dipaké pikeun mantuan siswa dina maham kana pangajaran IPA anu kabuktian tina hasil *pretest* jeung *posttestna* anu ngaronjat.

Dumasar hasil panalungtikan anu geus disebutkeun, kapanggih yén média *genially* mampu ngaronjatkeun kamampuh siswa jeung minat siswa dina diajar. Bédana tina panalungtikan saméméhna nyaéta ieu panalungtikan ngalarapkeun média *Genially* dina pangajaran nulis sisindiran.

Lumangsungna pangajaran nulis sisindiran sangkan matérina kacangkem ku siswa kalawan hasil nu hadé dibutuhkeun stratégi dina nepikeun pangajaran ka siswa di kelas. Média *Genially* minangka stratégi anu cocog pikeun ngungkulan pasualan anu karandapan ku siswa dina diajar nulis sisindiran.

Dumasar kana pedaran di luhur, ieu panalungtikan nu judulna “Média *Genially* dina Pangajaran Nulis Sisindiran (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII-C di SMP Negeri 1 Lembang Taun Ajar 2023/2024)” perlu dilaksanakeun.

1.2 Idéntifikasi Masalah jeung Rumusan Masalah

Dina ieu bab dipedar ngeunaan idéntifikasi masalah jeung rumusan masalah.

1.2.1 Idéntifikasi Masalah

Dumasar kana kasang tukang anu geus disarungsum, aya sababaraha masalah anu bisa didéfinisikeun, nya éta ieu di handap:

- a. Kamampuh nulis sisindiran siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lembang masih kénéh kurang hususna dina nyaluyukeun struktur sisindiran anu ngawengku cangkang jeung eusi tur guru lagu sarta guru wilangan dina unggal wangun sisindiran rarakitan, paparikan, jeung wawangsalan.
- b. Ayana kapanasaran pikeun nguji média *Genially* utamana dina fitur *games* pikeun dijadikeun média pangajaran hususna dina pangajaran sisindiran di SMP.

1.2.2 Rumusan Masalah

Nyoko kana idéntifikasi masalah di luhur, masalah dina ieu panalungtikan dirumuskeun ngagunakeun kalimah pananya ieu di handap.

- a. Kumaha kamampuh nulis sisindiran siswa kelas VIII-C SMP Negeri 1 Lembang taun ajar saméméh ngagunakeun média *Genially*?
- b. Kumaha kamampuh nulis sisindiran siswa kelas VIII-C SMP Negeri 1 Lembang saenggeus ngagunakeun média *Genially*?
- c. Naha aya béda anu signifikan antara kamampuh nulis sisindiran siswa kelas VIII-C SMP Negeri 1 Lembang saméméh maké média pangajaran *Genially* jeung saenggeus maké média pangajaran *Genially*?

1.3 Tujuan Panalungtikan

Dina ieu bab dipedar ngeunaan tujuan umum jeung tujuan husus tina ieu panalungtikan.

1.3.1 Tujuan Umum

Dumasar kana kasang tukang jeung rumusan masalah, ieu panalungtikan téh miboga tujuan pikeun ngukur sarta nguji média *genially* téh éfektif tur cocog dina pangajaran nulis sisindiran.

1.3.2 Tujuan Husus

Dumasar kana masalah anu geus dirumuskeun, ieu panalungtikan téh miboga tujuan sacara husus, nya éta ngadéskrripsikeun:

- a. kamampuh nulis sisindiran siswa kelas VIII-C SMP Negeri 1 Lembang taun ajar 2023/2024 saméméh maké média pangajaran *Genially*;
- b. kamampuh nulis sisindiran siswa kelas VIII-C SMP Negeri 1 Lembang taun ajar 2023/2024 saenggeus maké média pangajaran *Genially*; jeung

Risma Munawar, 2024

MÉDIA GENIALLY DINA PANGAJARAN NULIS SISINDIRAN

(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII-C SMP Negeri 1 Lembang Taun Ajar 2023/2024)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- c. béda anu signifikan antara kamampuh nulis sisindiran sisiwa kelas VIII-C SMP Negeri 1 Lembang Taun Ajar 2023/2024 saméméh jeung sabada maké média pangajaran *Genially*.

1.4 Mangpaat Panalungtikan

Dina ieu bab dipedar ngeunaan mangpaat tioritis jeung mangpaat praktis tina ieu panalungtikan.

1.4.1 Mangpaat Tioritis

Sacara téoritis, ieu panalungtikan téh bisa dijadikeun référénsi pikeun mekarkeun élmu pangaweruh, minangka bahan atawa sumber acuan pikeun panalungtikan kahareupna, utamana ngeunaan média pangajaran *Genially*. Salian ti éta, ieu panalungtikan ogé dipiharep sangkan ngaronjatkeun kréatifitas guru dina maké média pangajaran sangkan teu monoton sarta bisa ngirut siswa hususna pikeun diajar Basa Sunda.

1.4.2 Mangpaat Praktis

Mangpaat praktis tina ieu panalungtikan di antarana:

- a. pikeun siswa, bisa numuwuhkeun minat, sumanget, atawa motivasi diajar sangkan mampu ngaronjatkeun hasil diajar hususna dina maca jeung nulis sisindiran;
- b. pikeun guru, bisa dijadikeun alternatif média pangajaran minangka stratégi dina prosés diajar sangkan siswa aktif, kréatif, tur resep diajarna;
- c. pikeun anu nalungtik, bisa dijadikeun motivasi sangkan mampu ngamekarkeun tur ngamangpaatkeun média pangajaran anu aya minangka alat pikeun ngamekarkeun élmu pangaweruh, pamahaman, jeung nyieun iklim diajar anu pikaresepeun.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Raraga tulisan dijieun pikeun jadi panalungtikan kalawan sistematis dina wangun skripsi. Ieu skripsi téh disusun jadi lima bab anu diwincik saperti ieu di handap.

Bab I Bubuka, ngawengku kasang tukang anu medar ngeunaan pasualan nu kaidéntifikasi, rumusan masalah anu ngaguar ngeunaan idéntifikasi masalah

Risma Munawar, 2024

MÉDIA GENIALLY DINA PANGAJARAN NULIS SISINDIRAN

(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII-C SMP Negeri 1 Lembang Taun Ajar 2023/2024)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dumasar kasang tukang sarta rumusan masalah dina sababaraha kalimah pananya, tujuan panalungtikan anu medar tujuan panalungtikan sacara umum jeung husus, mangpaat panalungtikan sacara tioritis jeung praktis, sarta raraga tulisan.

Bab II Ulikan Tiori, anu ngawengku tiori media pangajaran, tiori media *genially*, nulis sisindiran, jeung media *genially* dina pangajaran nulis sisindiran. Salian ti éta dina bab II dipedar ngeunaan panalungtikan saméméhna, raraga mikir, jeung hipotésis.

Bab III Méthode Panalungtikan, anu ngawengku désain panalungtikan, sumber data, prosedur panaluntukan, téhnik ngumpulkeun data, instrumén panalungtikan, jeung téhnik analisis data.

Bab IV Hasil Panalungtikan, anu ngawengku kamampuh nulis sisindiran siswa saméméh ngagunakeun media *genially*, kamampuh nulis sisindiran siswa sanggeus ngagunakeun media *genially* jeung bédana kamampuh nulis sisindiran siswa kelas VIII-C SMP Negeri 1 Lembang saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *genially*.

Bab V Kacindekan, Implikasi, jeung Rékoméndasi, anu ngawengku kacindekan tina hasil panalungtikan, rékoméndasi ka panulis, jeung implikasi media *genially* boh pikeun guru boh pikeun nu liana dina proses ngajar jeung diajar, hususna dina pangajaran nulis sisindiran.