

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Panalungtikan

Nulis téh kaasup kana opat kaparigelan basa. Anu kaasup kana kaparigelan reseptif nyaéta kaparigelan ngaregepkeun jeung maca, sedengkeun kaparigelan produktif nyaéta kaparigelan nyarita jeung nulis (Hrstkova, 2023, kc.1). Tarigan (2021, kc. 3) nétélakeun yén nulis kaasup kana wanda kaparigelan ekspresif jeung produktif. Saluyu jeung éta hal Dalman (dina Helaluddin, 2020, kc. 2) nétélakeun yén nulis nyaéta merosés ngedalkeun gagasan, pesen, jeung béwara ngaliwatan basa tinulis.

Tarigan (2021, kc. 22) nétélakeun yén nulis mangrupa usaha pikeun ngawangun lambang atawa *grafik* boh hurup atawa angka nu kaharti ku pamaca kaasup basa nu kaharti ku pamaké basa. Graham & Perin (dina Febianti, 2019, kc. 36) nétélakeun nulis mangrupa kamampuh ngedalkeun eusi pikiran anu dirojong ku sawatara bukti dumasar kamampuh siswa. Nulis mangrupa kaparigelan anu kacida pentingna pikeun pangajaran (Munir spk., 2023a, kc. 783). Ku sabab, ieu kaparigelan téh mindeng aya dina unggal pangajaran nu karandapan ku siswa di sakola (Zulni spk., 2022, kc. 55).

Dina pangajaran nulis masih aya sababaraha pasualan, nyaéta siswa ngarasa yén nulis jadi salasahiji pangajaran anu panghéséna (Sidiq spk., 2024, kc. 154). Lantaran dina pangajaran nulis kudu ngawasa kandaga kecap anu hadé, imajinasi, kréativitas, jeung ngamekarkeun ide tulisan sangkan ngirut (Astuti, 2021, kc. 97). Siswa kudu mindeng diajar nulis sangkan kaparigelan nulis ngaronjat (Helaluddin, 2020, kc. 2). Pangajaran basa Sunda miboga udagan sangkan siswa parigel maké basa Sunda boh dina wangun lisan atawa tulisan. Ku kituna, pangajaran nulis penting diajarkeun di sakola.

Pangajaran nulis mangrupa élemén penting di SMA/SMK satata di Jawa Barat anu nyampak dina kurikulum merdéka. Dina éta kurikulum pangajaran nulis

jadi salasihiji matéri basa Sunda anu diajarkeun di fase F kelas XI di SMK Penida Katapang Kabupatén Bandung kalawan Capaian Pembelajaran saperti ieu di handap.

“Peserta didik mampu menyampaikan informasi atau pesan (gagasan, pikiran, kehendak) dalam tipe teks (fiksi dan nonfiksi) berbahasa Sunda dengan memperhatikan kaidah tata bahasa, ejaan, dan tanda baca yang benar” (Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat, 2022, kc. 14)

Kurikulum merdéka nandeskeun yén pangajaran nulis jadi salasihiji kaparigelan anu kudu dikawasa ku siswa (Andreanty spk., 2024, kc. 2810). Salasihiji matéri basa Sunda dina pangajaran nulis nyaéta carita pondok, éta pangajaran téh mampuh ngalatih siswa dina ngamekarkeun kandaga kecap, kaidah kabahasaan, *ejaan*, *tanda baca*, struktur, jeung ide. Susanti (dina Ariansyah spk., 2024, kc. 529) nétélakeun carpon nyaéta narasi anu basajan, carpon kurang ti 10.000 kecap salian ti éta museur kana hiji masalah.

Tujuan pangajaran nulis carpon nyaéta siswa kudu ngawasa dina ngamekarkeun kaparigelan nulis carpon. Pasualan anu karandapan dina pangajaran nulis carpon nyaéta siswa teu resep kana éta pangajaran (Andreanty spk., 2024, kc. 2810). Ogé, pasualan séjénna nyaéta siswa kawatesan dina ngamekarkeun ide, imajinasi, struktur carpon, jeung kaidah kabahasaan (Sidiq spk., 2024, kc. 154).

Dumasar kana hasil évaluasi pangajaran nulis carita pondok nu datana dicangking ti guru basa Sunda di kelas XI SMK Penida Katapang Kabupatén Bandung tétéla yén aya kénéh siswa anu teu ngarti kana basa Sunda, siswa ngarasa hésé, guru maké média jeung métode baheula, média pangajaran nu digunakeun kurang ngamotivasi, nalika maké média digital kawatesan ku jaringan internét, siswa responentif nalika maké média digital, guru teu apal kana média *assemblr edu*, guru miboga kapanasaran kana média *assemblr edu*, jeung guru merlukeun sosialisasi cara maké média *assemblr edu*.

Dumasar kana pasualan di luhur, pikeun ngungkulan éta hal siswa merlukeun média pangajaran anu bisa ngaronjatkeun kahayang, pokus, jeung motivasi siswa. Ku kituna, paneliti baris ngadésain gambar tilu diménsi pikeun bahan média *interaktif augmented reality* ngagunakeun aplikasi *assemblr edu* ngaliwatan fitur-fitur anu geus nyampak dina éta aplikasi.

Réa panalungtik anu kungsi nalungtik pikeun ngararancang média pangajaran, diantaranya ku: (1) Ariansyah spk (2024) dina wangun artikel anu judulna *“Development Of arcer (Augmented Reality Short Story) Learning Media With The Help Of Aassemblr Edu And Canva On Short Story Text Material For Class IX Students Of Public Junior High 4 Tanjungpinang In The School Year 2023/2024”*. Hasil dina éta panalungtikan yén média anu geus ngaliwatan validitas ti para ahli jeung layak pikeun dilarapkeun di sakola; (2) galih Lintang Pinilih spk (2024) dina wangun artikel anu judulna *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SD Negeri 1 Kujon Tahun Pelajaran 2023/2024”*. Hasilna yén *assemblr edu* éféktif pikeun dilarapkeun di sakola, katitén kamampuh siswa ngaronjat sacara signifikan; (3) Suttrisno spk (2023) dina wangun artikel *“Pengembangan Media Interaktif Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas 6”*. Dina éta hasil panalungtikan yén média anu geus dirarancang layak jeung valid pikeun média pangajaran, jeung bisa ngaronjatkeun literasi sains siswa; (4) najiibah (2024) dina wangun skripsi anu judulna *“Pemanfaatan Mdia Assemblr Edu Dalam Keterampilan Menulis Cerita Pendek Di MTS Negeri Jakarta”*. Dina éta hasil panalungtikan yén larapna média *assemblr edu* bisa dipaké dina pangajaran nulis carita pondok bisa ngaronjatkeun kamampuh siswa dina nulis carpon.

Ieu panalungtikan dianggap béda, lantaran can kungsi dilarapkeun dina pangajaran nulis carita pondok basa Sunda di kelas XI SMK Penida Katapang Kabupaten Bandung. Kaasup désain anu dirarancang, objék, jeung tingkatan atikan. Salasahiji média anu dianggap bisa ngaronjatkeun motivasi siswa nyaéta média *interaktif augmented reality*. Ku sabab kitu, nandeskeun ieu panalungtikan penting dilaksanakeun kalawan maké judul *“Média Interaktif Augmented Reality ngagunakeun Aplikasi Assemblr Edu pikeun Pagajaran Nulis Carita Pondok”*.

1.2 Idéntifikasi jeung Rumusan Masalah

1.2.1 Idéntifikasi Masalah

Dumasar kasang tukang panalungtikan, idéntifikasi masalah dina ieu panalungtikan nyaéta. Siswa masih kénéh héngkér dina pangajaran nulis carita

pondok, guru merlukeun média pangajaran anu bisa ngaronjatkeun motivasi siswa dina pangajaran nulis carita pondok.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dumasar kana kasang tukang di luhur, nu jadi masalah dina ieu panalungtikan dirumuskeun dina kalimah pananya saperti ieu di handap.

- a) Kumaha cara ngagunakeun aplikasi *assamblr edu* pikeun ngawangun média *interaktif augmented reality*?
- b) Naon waé fitur anu diperlukeun dina aplikasi *assamblr edu* anu ngarojong pikeun pangajaran nulis carita pondok ngagunakeun média *interaktif augmented reality*?
- c) Kumaha larapna média *interaktif augmented reality* dina merosés pangajaran nulis carita pondok?

1.3 Tujuan Panalungtikan

1.3.1 Tujuan Umum

Sacara umum, ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun ngawanohkeun aplikasi *assamblr edu* dina ngawangun média *interaktif augmented reality* pikeun pangajaran nulis carita pondok, kaasup cara maké, fitur anu diperlukeun, jeung pangaruhna pikeun motivasi diajar siswa.

1.3.2 Tujuan Husus

Sacara husus ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun ngadéskripsikeun:

- a) cara ngagunakeun aplikasi *assamblr edu* dina ngawangun média *interaktif augmented reality*.
- b) fitur anu diperlukeun dina *assamblr edu* anu ngarojong pikeun pangajaran nulis carita pondok ngagunakeun média *interaktif augmented reality*.
- c) larapna média *interaktif augmented reality* dina prosés pangajaran nulis carita pondok.

1.4 Manfaat Panalungtikan

1.4.1 Manfaat Tioritis

Mangpaat dina ieu panalungtikan kabagi jadi dua bagian diantarana nyaéta mangpaat tioritis jeung mangpaat praktis. Anapon dua mangpaat dina ieu panalungtikan dipedar saperti ieu di handap.

1.4.2 Manfaat Praktis

Sacara tioritis ieu panalungtikan dipihareup miboga mangpaat pikeun, ngahasilkeun média pangajaran wanda anyar anu inovatif, mikanyaho réspon siswa ngeunaan média pangajaran, jeung jadi titincakan pikeun panalungtik saterusna anu bakal datang.

1.5 Ambahan Panalungtikan

Ambahan panalungtikan dirancang sangkan panalungtik miboga patokan dina nulis hasil panalungtikan dumasar kana wangun skripsi, ieu skripsi disusun jadi lima bab anu diwincik saperti ieu di handap.

Bab I Bubuka, eusina medar ngeunaan kasang tukang, idéntifikasi jeung rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan, jeung ambahan panalungtikan.

Bab II Tilikan Tiori, eusina medar ngeunaan média pangajaran, média *interaktif augmented reality* ngagunakeun aplikasi *assemblr edu*, jeung pagajaran nulis carita pondok.

Bab III Padika Panalungtikan, eusina medar ngeunaan désain panalungtikan, sumber data jeung data, téhnik ngumpulkeun data, pakakas panalungtikan, téhnik ngolah data.

Bab IV Hasil Panalungtikan jeung Pedaran, eusina medar jeung ngajéntrékeun hasil tina panalungtikan.

Bab V Kacindekan jeung saran, eusina medar ngeunaan kacindekan tina hasil panalungtikan, jeung saran pikeun panulis, média pikeun guru, siswa, jeung nu séjénna dina prosés pangajaran nulis carita pondok.