

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Panalungtikan

Kamajuan élmu pangaweruh sarta téhnologi mangrupa pangaruh positif ku ayana globalisasi (Syahrums, 2021). Mangsa kiwari téhnologi mangrupa salasihiji hal anu loba pisan mangpaatna pikeun kahirupan, sagala hal bisa jadi leuwih babari ku ayana téhnologi, di sagédéngéun éta téhnologi ogé miboga peran dina dunya atikan, téhnologi jadi salasihiji faktor utama parobahan dina prosés pangajaran (Bahani & Kholid, 2024).

Dina pangajaran basa Sunda siswa kudu nyangking opat kaparigelan nyaéta kaparigelan ngaregepkeun, nyarita, maca jeung nulis. Kaparigelan nulis nyaéta prosés kamampuh nepikeun sawangan ku cara nulis anu bener (Waruwu, 2020). Nulis ka asup kana kaparigelan anu hésé dicangking ku siswa sabab kaparigelan nulis mangrupa kaparigelan anu kompleks (Puspitasari, 2017). Nulis mangrupa salasihiji unsur anu penting dina pangajaran basa hususna basa Sunda, nulis jadi hal anu penting pikeun dikawasa tur monumental (Kurniawati, 2019). Salian jadi ajang kréativitas nulis ogé jadi salasihiji pikeun nepikeun gagasan nu aya dina pikiran nu mana tuluy dijieun dina bentuk tulisan, salasihiji cara pikeun ngaronjatkeun prosés diajar nulis di kelas nyaéta ku acara ngarobah média ajar atawa pola ajar nu di paké ku guru nalika ngajar di kelas (Salfera, 2017).

Nulis penting pisan pikeun dunya atikan ku sabab ngabantuan siswa dina prosés mikir. Hasil tina mikir éta bisa ditepikeun dina wangun tulisan salasihijina sajak (Azizah, 2015). Sajak mangrupa tulisan nu disusun éndah ngagunakeun susunan kecap nu miboga unsur éstétika jeung nepikeun hasil makna nu mana bisa nyieun nu maca ngarasa kagambarkeun kaayan haténa (Kassa, 2023). Sajak mangrupa karya sastra kecap anu miboga makna dina sajak lain ngan saukur ninggalikeun kecap-kecap anu éndah tapi dina sajak bisa nepikeun nu aya dina haté jeung pikiran (Fernanda & Sukardi, 2022). Sajak bisa jadi pangajaran anu éféktif pikeun ngamekarkeun kaparigelan basa jeung ngaronjatkeun siswa dina nepikeun

sawangan sacara jelas jeung kréatif (Gunadi, 2023). Dina sajak ogé urang bisa nepikeun imajinasi, pikiran jeung sagala rasa nu aya dina diri hiji jalma ku cara nepikeun dina wangun tulisan (Irwanti, 2017). Nulis sajak jadi salasihiji kaparigelan anu kudu bisa dicangking siswa kelas X. Numutkeun Kurikulum 2013 révisi 2017 dina Kurikulum Tingkat Daerah Muatan Lokal Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Sunda anu dipedalkeun ku Dinas Pendidikan Jawa Barat disebutkeun pangajaran nulis sajak mangrupa salasihiji matéri nu aya di kelas X Tingkat SMA/SMK kalawan Kompetensi Dasar (KD) (Pendidikan, 2017). Kompetensi dasar ngeunaan nulis sajak anu kudu dicangking saperti kieu: *Menganalisis isi, struktur, dan aspek kebahasaan sajak*. Kitu ogé dina Kurikulum Merdeka nulis sajak mangrupa salasihiji matéri nu aya di kelas X Tingkat SMA/SMK anu asup kana Fase E kelas X, nu mana capaian pangajarana bisa dititénan dina kalimah ieu: *Peserta didik mampu mengolah dan menyajikan informasi atau pesan (gagasan, pikiran, pandangan, atau arahan) untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, kreatif, dan benar dalam berbagai tipe teks tulis (fiksi dan nonfiksi) berbahasa Sunda sesuai kaidah bahasa dan norma budaya Sunda. Peserta didik mampu menyajikan tulisan berbahasa Sunda sesuai kaidah dan konteks dalam media tulis, media cetak, atau media digital untuk tujuan tertentu sesuai kaidah bahasa dan norma budaya Sunda. Peserta didik mampu mengalihwahanakan dan mengkreasi satu teks ke teks lainnya dengan aksara Sunda atau bahasa yang berbeda sesuai kaidah dan konteks dalam media cetak atau elektronik untuk berbagai tujuan*. Sok sanajan kitu dina kanyataanana siswa masih kénéh can bisa nepikeun naon waé nu aya dina pikiranana kitu ogé imajinasi jeung kréativitas nu aya dina dirina.

Kurangna minat jeung motivasi siswa dina diajar mangrupa masalah dina pangajaran Basa Sunda husuna nulis sajak. Ku kamekaran téhnologi mangsa kiwari loba pisan média pangajaran anu bisa di paké pikeun kagiatan diajar di kelas sangkan siswa miboga sumanget pikeun diajar. Dina dunya atikan média pangajaran miboga peran anu kacida pentingna, média pangajaran miboga

kamampuh pikeun nepikeun materi anu masih kénéh samar atawa masih kénéh kurang dipika ngarti ku siswa (Putra & Pratama, 2023).

Mangpaat téhnologi dina widang atikan bisa di terapkeun dina média pangajaran anu di paké pikeun kagiatan di ajar di kelas (Kuncara, 2021). Kurangna média pangajaran anu kréatif anu matak nyieun kagiatan di ajar di kelas jadi monoton, salasihiji cara pikeun kagiatan di ajar teu monoton nyaéta ku miboga inovasi anyar, urang salaku guru kudu bisa ngigelan jaman contona bisa ngatransformasi dina média pangajaran. Média pangajaran salaku alat bantu pikeun nepikeun informasi anu di paké ku guru nalika ngajar di kelas nu tangtuna guru kudu bisa ngawasa kana téhnologi digital (Asih, 2020). Ku kituna, urang kudu bisa ngamekarkeun média pangajaran nu konvénsional jadi média pangajaran digital atawa *online* ku cara ngigelan kamekaran téhnologi (Kuncara, 2021).

Salasihiji média pangajaran anu bisa dialihkeun tina tradisional kana digital nyaéta *scrapbook* ieu média pangajaran bisa dipadukeun jeung média pangajaran anu séjén. *Scrapbook* mangrupa buku tempélan nu eusina gambar, foto, carita, catetan nu di susun dina album jeung *diary* atawa *handmade book* (Abdul Muktadir, 2020). Média *scrapbook* album nu eusina gambar-gambar nu kateranganana di tulis dihandapna, ngagunakeun ilustrasi, warna jeung huruf atawa tulisan anu luyu jeung karesep siswa, nu mana *scrapbook* bisa jadi salasihiji média alternatif pikeun pangajaran di kelas (Hijjah & Bahri, 2022). *Scrapbook* bédana jeung buku nu séjén dina buku ieu aya seni nempelkeun foto atawa gambar dina média kertas jeung ngahias jadi karya nu kréatif (Amalina, 2020). Tapi ku kamekaran jaman média *scrapbook* bisa di terapkeun dina aplikasi digital contona waé dina aplikasi *canva*. *Canva* mangrupa wéb jeung aplikasi anu mana dina eusina urang bisa ngadésain grafis sacara *online*, miboga mangpaat pikeun ngababrikeun nyieun désain grafis anu menarik, dina *canva* ogé urang bisa nyieun catetan anu mana bisa ngagunakeun *template* anu bisa di édit iraha waé (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Dina ieu panalungtikan panalungtik bakal ngamodifikasi média *scrapbook* anu tadina siswa nyieun dina buku atawa *diary* ayeuna dipindahkeun kana média digital nyaéta

aplikasi *canva*, nu mana dijerona siswa bisa ngaluarkeun kréativitasna dina nulis sajak dina aplikasi *canva*.

Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun mikawaoh kumaha éféktifitas média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* pikeun ngaronjatkeun kamampuh nulis sajak. Ieu panalungtikan dipiharep bisa nambahan média pangajaran anu kréatif pikeun pangajaran di kelas.

Anapon panalungtikan saacanna ngeunaan *scrapbook* ngeunaan *Penerapan Media Scrapbook (Diary) terhadap Keterampilan Menulis Siswa SMA Negeri 3 Pare-pare* ku (Djohar Difinubun & Muin, 2024) dina ieu panalungtikan média *scrapbook* miboga hasil anu éféktif pikeun pangajaran nulis téks biografi. Panalungtikan anu kadua *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai* ku (Hijjah & Bahri, 2022) dina ieu panalungtikan miboga hasil yén panalungtikan ngagunakeun média *scrapbook* pikeun matéri carita pondok layak pikeun di paké dina pangajaran di kelas ku sabab média *scrapbook* bisa narik minat siswa dina diajar. Panalungtikan anu katilu ngeunaan *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efekti* ku (Kharissidqi & Firmansyah, 2022) dina ieu panalungtikan miboga hasil anu mana aplikasi *canva* bisa dipaké dina média pangajaran ku sabab bisa jadi salasihiji média pangajaran anu kréatif. Panalungtikan anu kaopat *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Berbasis Canva Pada Tema 8 Subtema 1 Untuk Siswa Kelas V Sd Negeri 16 Urat Timur T.A 2022/2023* ku (Situmorang spk., 2023) hasil tina ieu panalungtikan média pangajaran *scrapbook* binarung *canva* numutkeun ahli média, ahli matéri jeung ahli praktis atikan méré préséntase kalayakan kana ieu média pangajaran.

Tina sababarah panalungtikan nu aya di luhur, pangajaran nulis bisa ngaronjat ku ngagunakeun média pangajaran *scrapbook* kitu ogé pangajaran *scrapbook* binarung aplikasi *canva* dipiharep bisa ngaronjatkeun kaparigelan nulis contona waé nulis sajak.

Panalungtikan “Média *Scrapbook* Binarung Aplikasi *Canva* dina Pangajaran Nulis Sajak (Studi Kuasi Eksperimen ka Siswa Kelas X-A SMAN 1 Pangaléngan Kabupatén Bandung Taun Ajaran 2024/2025)” perlu dilaksanakeun sabab panalungtikan ngeunaan kaparigelan nulis sajak anu dipadukeun jeung média digital can aya nu kungsi nalungtik.

1.2 Idéntifikasi jeung Rumusan Masalah

Dumasar kana kasang tukang di luhur, nalika ngalaksanakeun panalungtikan tangtuna perlu ayana idéntifikasi masalah jeung rumusan masalah anu baris dipedar saperti ieu di handap.

1.2.1 Idéntifikasi Masalah

Dumasar kana kasang tukang nu aya di luhur, diidéntifikasi dua masalah saperti di handap:

- 1) Kurangna kamampuh siswa dina nulis sajak utamana dina kasaluyuaan téma jeung eusi, kréativitas, diksi (pilihan kecap), tata basa, éjahan jeung tanda baca, sarata karapihan dina nulisna.
- 2) Kurangna jeung perluna média digital dina pangajaran nulis anu bisa ngahudang sumanget siswa pikeun diajar nulis hususna nulis sajak didieu média digital nu bakal diuji coba pikeun nulis sajak nyaéta Média pangajaran *scrapbook* binarung Aplikasi *Canva*.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dumasar kana hasil idéntifikasi masalah, sangkan panalungtikan miboga ambahan jeung watesan anu puguh, masalah nu aya dina panalungtikan baris dirumuskeun saperti ieu di handap.

- 1) Kumaha kamampuh nulis sajak siswa kelas X-A SMAN 1 Pangaléngan Kabupatén Bandung Taun Ajaran 2024/2025 saméméh ngagunakeun Média *scrapbook* binarung aplikasi *canva*?

- 2) Kumaha kamampuh nulis sajak siswa kelas X-A SMAN 1 Pangaléngan Kabupatén Bandung Taun Ajaran 2024/2025 sabada ngagunakeun Média *scrapbook* binarung aplikasi *canva*?
- 3) Naha aya béda anu signifikan antara kamampuh nulis sajak siswa kelas X-A SMAN 1 Pangaléngan Kabupatén Bandung Taun Ajaran 2024/2025 saméméh jeung sabada ngagunakeun Média *scrapbook* binarung aplikasi *canva*?

1.3 Tujuan Panalungtikan

Tujuan dina ieu panalungtikan dibagi jadi dua nyaéta tujuan umum jeung tujuan husus.

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum didieu nyaéta pikeun nguji jeung mikanyaho naha éféktif atawa henteu média pangajaran *scrapbook* binarung aplikasi *canva* dina pangajaran nulis sajak siswa kelas X-A SMAN 1 Pangaléngan Kabupatén Bandung Taun Ajaran 2024/2025.

1.3.2 Tujuan Husus

Dumasar rumusan masalah jeung tujuan umum nu aya di luhur, panalungtikan miboga tujuan husus nyaéta pikeun ngadéskripsikeun:

- 1) kamampuh nulis sajak siswa kelas X-A SMAN 1 Pangaléngan Kabupatén Bandung Taun Ajaran 2024/2025 dina pangajaran sajak saméméh ngagunakeun Média *scrapbook* binarung aplikasi *canva*;
- 2) kamampuh nulis sajak siswa kelas X-A SMAN 1 Pangaléngan Kabupatén Bandung Taun Ajaran 2024/2025 dina pangajaran sajak sabada ngagunakeun Média *scrapbook* binarung aplikasi *canva*;
- 3) béda anu signifikan antara kamampuh nulis sajak siswa kelas X-A SMAN 1 Pangaléngan Kabupatén Bandung Taun Ajaran 2024/2025 saméméh jeung sabada ngagunakeun Média *scrapbook* binarung aplikasi *canva*;

1.4 Margaat/Signifikansi Panalungtikan

Nalika ngalaksanakeun panalungtikan tangtu kudu miboga mangpaat, anapon ieu panalungtikan miboga dua mangpaat nyaéta mangpaat tioritis jeung praktis, nu dijéntrékeun di handap.

1.4.1 Mangpaat Tioritis

Ieu panalungtikan miboga mangpaat tioritis nu digunakeun pikeun ngamekarkeun tiori ngeunaan pangajaran basa Sunda jeung ngawinkeun antara média jeung aplikasi digital, nyaéta média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* anu digunakeun pikeun nulis sajak. Panalungtik miharep ieu panalungtikan bisa jadi salasahiji média pangajaran basa Sunda di sakola, tujuan panalungtikanna tangtuna bisa mantuan ngaronjatkeun kaparigelan nulis sajak siswa ngagunakeun média pangajaran digital.

1.4.2 Mangpaat Praktis

1) Pikeun Siswa

Panalungtikan média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* ieu dipiharep mawa pangaruh anu positif tur bisa ngaronjatkeun kamampuh nulis sajak siswa tur nambahan sumanget jeung motivasi siswa pikeun diajar nulis hususna nulis sajak.

2) Pikeun Guru

Panalungtikan ieu dipiharep bisa nambahan masukan hususna ka guru basa Sunda, ieu panalungtikan bisa jadi alternatif média pangajaran nu menarik pikeun nepikeun matéri pangajaran sajak ka siswa.

3) Pikeun Panalungtik

Jadi motivasi jeung inovasi ngamekarkeun média pangajaran anu saluyu jeung kamekaran téhnologi jeung kabutuh siswa, ngaronjatkeun kualitas pangajaran basa Sunda, hususna dina kaparigelan nulis.

1.5 Runtuyan jeung Ambahan Panalungtikan

Runtuyan jeung ambahan panalungtikan didieu ngamekarkeun média pangajaran digital nyaéta média *scrapbook* binarung aplikasi *canva*, pikeun

pangajaran nulis sajak siswa kelas X-A. Anapon runtuyan jeung ambahan panalungtikan dijenrékeun di handap.

BAB I Bubuka, dina ieu bab medar kasang tukang, idéntifikasi jeung rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan jeung runtuyan/ambahan panalungtikan.

BAB II Tilikan Pustaka, ieu bab medar ngeunaan ulikan tiori jeung panalungtikan saméméhna.

BAB III Méthode Panalungtikan, didieu medar ngeunaan désain panalungtikan, sumber data panalungtikan, prosedur/alur panalungtikan, téhnik ngumpulkeun data, instrumén panalungtikan jeung tehnik ngolah data.

BAB IV Hasil Panalungtikan jeung Pedaran, medar kumaha kamampuh siswa dina nulis sajak saméméh ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva* jeung kumaha kamampuh siswa dina nulis sajak sabada ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva*, naha aya béda dina kamampuh nulis sajak saméméh jeung sabada ngagunakeun média *scrapbook* binarung aplikasi *canva*.

BAB V Kacindekan, medar ngeunaan tina hasil panalungtikan anu geus dilaksanakeun.