

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Panalungtikan

Dongéng mangrupa salasahiji karya sastra dina wangun lisan (prosa), ilaharna caritana matak ngirut anu maca atawa ngadangukeun, alurna kawilang basajan, jeung bisa dipaké ku sagala umur, lantaran ditepikeun ti hiji generasi ka generasi saterusna (turun-tumurun) (Puspitoningrum, spk., 2022, kc. 172). Dongéng kaasup kana karya fiksi atawa khayalan anu lain kasebut fakta, tapi aya sawatara dongéng anu ditulis dumasar sajarah kalawan ngalarapkeun latar anu réalistik (asli) jeung ngandung ajén moral dumasar kana kaayaan atawa kahirupan sapopoé.

Pangajaran dongéng boga peran anu kacida penting dina ngaronjatkeun kaparigelan literasi siswa, ku ayana dongéng siswa jadi kairut dina nepikeun dongéng (ngadongéng) jeung nepikeun sawatara hal anu baris didongéngkeun. Tina sababara dongéng anu dicaritakeun, tangtuna bakal loba pamahaman jeung imajinasi anu bisa ditepikeun dina wangun carita tulisan (Dahlan, spk., 2022, kc. 620). Dongéng teu ngan saukur jadi média hiburan hungkul, tapi bisa dipaké sarana pendidikan atawa atikan anu éféktif dina nyumponan ajén moral, budaya, jeung kréativitas. Najan kitu, dina larapna, pangajaran dongéng di SMA, masih aya sababaraha bangbaluh anu karandapan, saperti kurangna minat siswa dina maca jeung maham dongéng sacara teleb. Faktor utama anu nyababkeun éta masalah téh nyaéta larapna métode pangajaran anu masih konvensional, saperti nyarita jeung diskusi anu sifatna kurang interaktif.

Najan kitu dina ieu mangsa, téhnologi téh geus kawilang maju anu nyababkeun sababaraha parobahan dina aspék kahirupan manusa. Balukarna dongéng kurang ngirut ka masarakat hususna generasi ngora atawa rumaja. Faktor anu nyababkeun éta hal téh, nyaéta ayana parobahan tina pola atawa gaya konsumsi masarakat kana hiji média, ayana basa anu kurang ngirut balukarna caritana matak monoton, kurang jelas, jeung pikaboseneun, tur kurangna adaptasi atawa kamekaran média kana format anu leuwih modern, balukarna teu bisa nyaluyukeun jeung kamekaran jaman anu keur lumangsung.

Kamekaran téhnologi geus mangaruhan kana sagala widang kahirupan manusa, salasahijina dina widang atikan. Widang atikan di Indonesia kiwari ditungtut pikeun nyaluyukeun kana kaayaan téhnologi, salasahijina nyaéta ayana *Artificial Intelligence* (AI), atawa ilaharna disebut kecerdasan buatan. John McCarthy (2007, dina Hindra, spk., 2024. kc.20), nétélakeun yén *Artificial Intelligence* mangrupa salasahiji élmu jeung téhnik dina nyiptakeun program atawa aplikasi komputer cerdas. Sabada ditalungtik deui leuwih teleb, pangajaran basa Sunda anu aya di Indonesia téh ngalaman sababaraha parobahan anu kawilang signifikan. Lantaran ayana parobahan éta, kurikulum anu lumaku di sakola ogé mimiti robah. Éta hal téh jadi salasahiji cukang lantaran kualitas atikan di Indonesia ngurangan atawa mimiti nurun. Teu saeutik siswa anu ngarasa bosen diajar, kurang sumanget, jeung teu soso-soso dina ngalaksanakeun kagiatan pangajaran di kelas. Sangkan bisa ngirut minat siswa anu leuwih sumanget deui nalika diajar, hususna dina pangajaran basa Sunda, kudu disusun sawatara hal anu bisa ngarobah, sahenteuna bisa ngurangan sababaraha kamungkinan négatif anu bakal karandapan.

Larapna média pangajaran anu sifatna digital jadi alternatif atawa salasahiji cara anu kawilang éféktif dina ngaronjatkeun minat jeung pamahaman siswa. Salasahiji inovasi anu bisa dilarapkeun nyaéta mekarkeun média *video* interaktif kalawan ngagunakeun aplikasi *Lumen5*. Ku ngalarapkeun éta hal, harepanana matéri dongéng bisa ditepikeun dina wangun visual jeung interaktif, balukarna bisa ngirut panitén siswa jeung mekarkeun éféktivitas pangajaran di kelas.

Video Interaktif mangrupa salasahiji média pangajaran anu ngadumaniskeun antara pangajaran jeung téhnologi, *video* interaktif boga tujuan sangkan pangajaran téh bisa lumangsung sacara komunikatif, lancar, ngandung ma'na, jeung bisa méré kesan anu matak ngirut siswa salila lumangsungna pangajaran. Éta hal téh luyu jeung sawanganana Crismono, spk. (2024, kc. 6) anu nétélakeun yén pangajaran *video* interaktif téh mangrupa stratégi atawa cara pikeun mekarkeun minat diajar siswa kalawan ngamangpaatkeun média téhnologi. Ku ayana *video* interaktif, pangajaran bisa lumangsung kalawan interaktif, bisa mekarkeun kamampuh analisis siswa tur daya imajinatifna.

Aya sababara panalungtikan séjén anu jadi dadasar dina ieu panalungtikan, di antarana nyaéta: Kahiji, *Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Materi NPWP Menggunakan Media Lumen5* (Ilmi & Putri, 2024). Ieu panalungtikan téh nalungtik ngeunaan larapna téhnologi *Artificial Intelligence Lumen5* dina matéri NPWP atawa perpajakan. Larapna éta média téh gedé pisan pangaruhna pikeun siswa, lantaran bisa méré pangaweruh jeung pamahaman anu leuwih nyosok jero kana rupa-rupa NPWP, prosés daftarna, jeung konsékuénsi atawa sangsi nalika ngarempak aturan tinulis dina NPWP. Dina éta panalungtikan, siswa bisa kairut sacara aktif nalika diajar kalawan ngalarapkeun pangalaman visual anu dinamis jeung ngirut.

Kadua, *Penerapan Metode Demonstrasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Media Lumen5 kelas VI di SDN 01 Tulus Ayu, Sumatera Selatan* (Aftia, 2024). Ieu panalungtikan téh nalungtik ngeunaan larapna métode démonstrasi anu dipatalikeun jeung téhnologi, nyaéta *Lumen5* dina mata pangajaran PAI di kelas VI SDN 01 Tulus Ayu. Dina éta panalungtikan, pangajaran anu ngalarapkeun média *Lumen5* bisa kasebut éféktif, kalawan catetan nyaeta minat jeung jam pangajaran anu kurang.

Katilu, *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi 3D Menggunakan Aplikasi Lumen5* (Romundza, spk., 2024), anu nalungtik réspon jeung tanggapan pamilon pelatihan nyarungsum média pangajaran dina wangun video anu ngagunakeun aplikasi *Lumen5*. Dina éta panalungtikan, pamilon méré réspon atawa tanggapan anu positif, lantaran bisa mekarkeun kaparigelan nyieun salasahiji video animasi dina mekarkeun kamampuh literasi komunikasi unggal pamilon anu ilubuing dina éta kagiatan.

Dina ieu panalungtikan pedaranana teu béda jauh jeung tilu panalungtikan saméméhna, masih aya dina wengkuan anu raket patali jeung aplikasi *Lumen5*. Bédana ieu panalungtikan jeung tilu panalungtikan saméméhna, nyaéta aya dina objék atawa eusi nu dipedar dina panalungtikanana. Dina ieu panalungtikan, panalungtik leuwih niténan hasil tina produk anu geus disarungsum, anu dipatalikeun jeung modél anu dilarapkeun, nyaéta model ADDIE. Dina ieu panalungtikan dimimitian ku nganalisis kabutuhan anu diperlukeun ku guru nalika ngajar di kelas dina pangajaran basa Sunda. Anu katitén yén pangajaran basa Sunda

dina mangsa kiwari geus mimiti kurang ngirut peserta didik, lantaran siswa boga anggepan yén basa anu dipaké téh kawilang hésé, matéri pangajaranana kurang ngirut, jeung média anu dipaké dina pangajaran kurang bisa nyaluyukeun jeung kamekaran téhnologi. Sanggeus nganalisis kaayaan tur kabutuhan guru dina pangajaran basa Sunda, tuluy panalungtik nyieun desain atawa produk anu geus diluyukeun jeung kabutuhan. Sabada disarungsumna éta desain, hasil *video* interaktif anu geus dijieun téh tuluy divalidasi ku para ahli dina éta widang, tujuanna maluruh kualitas tina média pangajaran anu geus dilarapkeun, naha éféktif atawa henteuna. Sabada dianalisis, ieu panalungtikan téh perlu dilaksanakeun, lantaran urang bisa maluruh kumaha kondisi tur kabutuhan pangajaran dina mangsa kiwari, diajar nyarungsum tur milih média anu éféktif tur éfisién pikeun pangajaran dina mangsa kiwari anu matalikeun jeung kamekaran téhnologi. Lian ti éta ogé, ieu panalungtikan bisa jadi inovasi anyar pikeun média pangajaran anu kréatif tapi bisa nyumponan sakabéh kabutuhan tur matotoskeun pasualan anu karandapan dina pangajaran basa Sunda, hususna dina matéri dongéng.

1.2 Rumusan Masalah

Sabada dipedar dina kasang tukang di luhur, bisa diidentifikasi yén masalah anu aya dina ieu panalungtikan téh, nyaéta réana média *video* interaktif anu bisa dilarapkeun, hususna dina matéri-matéri anu patali jeung téks carita, saperti dongéng. Ku kituna, kudu bisa mekarkeun média *video* interaktif anu bisa nyingkahan éta pasualan, sangkan pangajaran basa Sunda bisa ngirut jeung lumangsung sacara éféktif tur éfisién. Dumasar kasang tukang di luhur, pasualan dina ieu panalungtikan dirumuskeun dina kalimah pananya ieu di handap.

- a. Kumaha kondisi jeung kabutuhan média dongéng di SMA kiwari?
- b. Kumaha rarancang média ngagunakeun aplikasi *Lumen5* pikeun pangajaran dongéng di SMA?
- c. Kumaha hasil validasi ahli kana média aplikasi *Lumen5* pikeun pangajaran dongéng di SMA?

1.3 Tujuan Panalungtikan

Tujuan tina ieu panalungtikan téh diwangun ku dua tujuan, nyaéta tujuan umum jeung husus.

1.3.1 Tujuan Umum

Sacara umum, ieu panalungtikan téh boga tujuan pikeun nalungtik hasil jeung respon atawa tanggapan pengguna, anu ngalarapkeun *video* interaktif anu ngagunakeun aplikasi *Lumen5* dina mata pangajaran basa Sunda, hususna dina matéri dongéng di SMA.

1.3.2 Tujuan Husus

Ieu panalungtikan téh sacara husus miboga tujuan pikeun ngadéskripsikeun tilu hal, di antarana ieu di handap.

- a. Kondisi jeung kabutuhan média dongéng di SMA kiwari.
- b. Rarancang média ngagunakeun aplikasi *Lumen5* pikeun pangajaran dongéng di SMA.
- c. Hasil validasi ahli kana média aplikasi *Lumen5* pikeun pangajaran dongéng di SMA.

1.4 Mangpaat Panalungtikan

Dina ieu panalungtikan téh diwangun ku dua mangpaat, nyaéta mangpaat tioritis jeung mangpaat praktis.

1.4.1 Mangpaat Tioritis

Sacara tioritis, ieu panalungtikan téh boga mangpaat pikeun ngadéskripsikeun hasil jeung tanggapan *pengguna* kana *video* interaktif anu ngagunakeun aplikasi *Lumen5* dina mata pangajaran basa Sunda, hususna dina dongéng di SMA.

1.4.2 Mangpaat Praktis

Sacara praktis, ieu panalungtikan téh boga mangpaat pikeun sababaraha pihak, anu baris dipedar ieu di handap.

- a. Pikeun panalungtik, bisa nambahan pangaweruh ngeunaan téhnologi, hususna hal-hal anu patali jeung larapna *Lumen5* dina pangajaran basa Sunda. Lian ti éta ogé, bisa nambahan pangalaman panalungtik dina nganalisis sawatara hal anu patali jeung aspék pangajaran sarta kamekaran téhnologi, utamana dina pangajaran dongéng di SMA.
- b. Pikeun atikan di Indonesia hususna pangajar (pangatik), bisa jadi salasahiji sumber pikeun bahan ajar anu bisa dipaké dina prosés pangajaran di sakola.

1.5 Ambahan Panalungtikan

Dina ieu panalungtikan téh diwangun ku lima bab, anu baris dipedar ieu di handap.

Bab I Bubuka, ngawengku kasang tukang panalungtikan, rumusan masalah, tujuan panalungtikan (tujuan umum jeung husus), mangpaat panalungtikan (mangpaat téoritis jeung mangpaat praktis), sarta wengkuan panalungtikan.

Bab II Ulikan Tiori, eusina pedaran média *video* interaktif anu ngagunakeun aplikasi *Lumen5* pikeun pangajaran dongéng di SMA, panalungtikan saméméhna, jeung raraga mikir.

Bab III Méthode Panalungtikan, ngawengku desain panalungtikan, data jeung sumber data panalungtikan, téhnik ngumpulkeun data, instrumén panalungtikan, jeung téhnik ngolah data.

Bab IV Hasil Panalungtikan jeung Pedaran, ngawengku hasil panalungtikan anu mangrupa data kondisi jeung kabutuhan média dongéng, rarancang média anu ngagunakeun aplikasi *Lumen5*, jeung validasi ahli kana média aplikasi *Lumen5* pikeun pangajaran dongéng di SMA, sarta pedaran.

Bab V Kacindekan jeung Saran, ngawengku kacindekan tina hasil analisis, implikasi, jeung rékoméndasi pikeun panalungtikan saméméhna.