

# BAB I

## BUBUKA

### 1.1 Kasang Tukang Masalah

Internét geus bisa ngariutkeun rohang jeung waktu (*time-space compression*) katut bisa ngobyagkeun rébuan nepi ka jutaan jalma dina waktu anu bareng di tempat anu béda atawa jauh. Ku internét, lolongkrang waktu jeung anggagna jarak bisa kadongkang. Ceuk rahulna, hayang nanaon ayeuna mah kari *klik*, bakal disayagikeun ku internét. Rupaning informasi bisa ditéangan dina mesin paragi maluruh (*search engine*) kayaning *Google*, *Yahoo!*, *MSN*, atawa *Lycos*. Teu bisa dipungpang, internét geus jadi salasihiji kabinékasan manusa dina widang *Information and Communication (ICT)* atawa *Téknologi Informasi jeung Komunikasi (TIK)* abad ka-20.

Internét téh singgetan tina *interconnection-networking*. Di alam kasajagatan kiwari, internét geus jadi kabutuh nu utama dina kahirupan sapopoé. Fauzi (dina Hamka, 2015, kc. 97-98) nétélakeun yén internét téh rupaning wanda komputer dina jaringan sadunya anu béda boh sistem operasina boh aplikasina anu ngamangpaatkeun kamekaran komunikasi (*telepon jeung satelit*) tur ngagunakeun protokol standar dina komunikasina, nyaéta protokol TCP/IP (*Transmission Control/Internet Protocol*). Sacara basajan, internét téh bisa dihartikeun kumpulan tina jutaan komputer di sakuliah dunya anu pacantél (*terhubung*) antara nu hiji jeung nu séjénna. Ari nyantélkun komputerna bisa ngaliwatan sambungan telepon, kabel, serat optik (*fiber optic*), satelit, atawa tanpa kabel (*wireless connection*). Waktu komputer dihubungkeun kana internét, rupaning hal bisa dilakukeun, kayaning ngirim jeung narima surat, néangan informasi tina artikel atawa majalah, komunikasi jeung média téks, audio, atawa vidéo, katut rupaning hal anu aya patula-patalina jeung aplikasi (il. Kemdikbud, 2016, kc. 2016).

Dina taun 2017, nu maké internét di Asia téh jumlahna aya 1,9 milyar urang. 55,2% tina jumlah pamaké di dunya ([www.internetworldstats.com/diakses 15 Maret 2017](http://www.internetworldstats.com/diakses15Maret2017)). Anapon di Indonésia, dumasar data ti Kementerian Komunikasi jeung Informatika Républik Indonésia, nu maké internét téh aya 82 juta urang.

Tina jumlah sakitu, 80% téh barudak rumaja dina umur 15-19 taun. Tina data kitu, bisa dicindekeun yén internét téh geus jadi kabutuh dina sagala widang kahirupan (<https://www.kominfo.go.id/>).

Dina widang atikan, internét téh dimangpaatkeun dina kagiatan diajar anu dilaksanakeun ti kaanggangan (*jarak jauh*) anu disebut *e-learning* atawa *distance learning*. Ceuk Naidu (dina Suriadhi, Tastra & Suwatra (2014, kc. 2), nétélakeun yén nu disebut *e-learning* téh kagiatan ngahaja ngagunakeun jaringan TIK (Téknologi Informasi jeung Komunikasi) dina kagiatan diajar. Istilah séjén anu nuduhkeun kana kagiatan kitu disebut ogé onlén *learning* atawa *web based learning*. Ari *e-learning* téh asalna tina foném ‘e’ singgetan tina *elektronika*, jeung ‘learning’ nu hartina pangajaran. Jadi, *e-learning* téh hartina kagiatan diajar anu ngagunakeun pakakas éléktronika (il. Fathurohman, 2011, kc.3). Dina prakna kagiatan diajar, ceuk Henderson (2003, kc. 29), aya 3 wanda pangajaran *e-learning*: (1) *Synchronous*, nyaéta kelompok siswa panggih jeung instruktur ngaliwatan internet, *user* onlén babarengan waktu komunikasi, instruktur bisa interaksi jeung siswa, kitu deui siswa bisa interaksi jeung siswa séjénna, (2) *Self-direct*, nyaéta siswa sorangan dina diajarna, teu dibarengan ku guru atawa siswa séjénna, (3) *Asynchronous*, ieu mah diajar sacara babarengan atawa *kolaboratif*, kelompok siswa panggih jeung guruna dina internét, tapi henteu salawasna kudu onlén babarengan. Siswa bisa nepikeun pesen anu bisa diréspon ku guruna diselangan ku sawatara waktu.

Ku pentingna internét dina kagiatan diajar, dina taun 2006, pamaréntah ngayakeun program “Internét Masuk Sekolah” ngaliwatan Jejaring Pendidikan Nasional (Jardiknas). Malah kiwari, sakumna data sakola geus onlén dina pangkalan data anu disebut *Dapodikdas* (SD-SMP) jeung *Dapodikmen* (SMA-SMK). Dina taun 2007, Kementrian Pendidikan & Kebudayaan Républik Indonésia mitembeyan program *schoolnet*, nyaéta program zona sakola anu dina tahap mimiti ngahubungkeun 6.500 nepi ka 10.000 sakola tingkat dasar jeung menengah dina raraga ngawangun pangajaran éléktronik atawa *e-learning* di sakuliah Indonésia (<http://sekolah.jardiknas.kemdikbud.go.id>, diaksés 15 Maret 2017). Malah Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) ngaluarkeun surat édaran No. 1 Taun 2017 anu eusina ngawajibkeun sakola-sakola nu geus

mibanda 20 komputer jeung 1 *server* di sakuliah Indonésia, kudu ngagelar CBT (*Computer Based Test*) atawa Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK).

Najan dina konsépsi mah *e-learning* téh kaitung hadé, tapi kanyataan di lapangan mah teu salawasna hadé. Pasualan jaringan internét jeung kamampuh guru atawa siswa di unggal sakola teu sarua. Kitu deui perkara lengkep henteu sarana nu ngarojong kana pangajaran onlén, apan can kabéh sakola sayagi. Komo sakola nu sacara géografis henteu kadongkang ku jaringan internét, najan boga sarana jeung sumber daya manusana sayaga, angger teu bisa dilaksanakeun. Atuh hasilna gé can katangén mundel. Geura wé dina perkara baca-tulis (*literasi*), hasil panalungtikan

*Progress International Reading Literacy Study* (PIRLS) taun 2011 nuduhkeun yén kamampuh maca barudak Indonésia aya dina réngking ka-45 tina 48 nagara nu ditalungtik kalayan skor 428, sahandapeun rata-rata 500 (IEA, 2012). Kitu deui hasil panalungtikan *Programme for International Student Assessment* (PISA) anu noong kamampuh maca, matématika, jeung sains, barudak di Indonésia aya dina réngking ka-57 kalayan peunteun 396 (peunteun rata-rata OECD 493) tina 64 nagara. Ieu téh luyu jeung hasil panalungtikan UNESCO (2012), anu nétélakeun yén masarakat Indonésia ngan saurang tina 1.000 anu biasa maca (Kemdikbud, kc. 2). Tina kanyataan kitu, sastrawan Taufik Ismail kungsi nyindekkeun kieu, “Indonésia generasi 0 buku, rabun membaca dan pincang menulis”.

Tina rupaning bangbaluh kitu, tangtu wé kudu aya tarékah pikeun ngungkulanana. Salasahijina ku cara ngaronjatkeun kagiatan pangajaran basa jeung sastra di sakola. Ayana internét saéstuna geus méré lolongkrang ka guru jeung siswa pikeun leuwih ngaronjatkeun kagiatan diajar-ngajar, sangkan hasilna mucekil. Geus loba aplikasi-aplikasi *e-learning* anu bisa dilarapkeun dina rupaning kagiatan pangajaran, kaasup dina pangajaran basa jeung sastra Sunda di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Salasahiji média pangajaran onlén anu ayeuna keur sohor dilarapkeun di sawatara sakola téh nyaéta aplikasi *Edmodo*. Aplikasi *Edmodo* téh salasahiji *website* pangajaran gratis tur aman anu dirancang ku Jeff O’Hara jeung Nick Borg dina taun 2008 pikeun guru, siswa, kolot, sakola, jeung daérah, anu bisa di-*download* dina [www.edmodo.com](http://www.edmodo.com). Ieu situs téh wandana mirip *facebook*, ngan

leuwih pribadi (*private*) jeung aman, lantaran ngan bisa digunakeun ku guru anu geus nyieun *account*, sarta ngan siswa anu geus boga *kode grup* karék bisa ngaksés jeung ngagabung kana grup *Edmodo*. Sacara basajan, aplikasi *Edmodo* téh bisa nepungkeun guru jeung siswa sacara *virtual*. Contoh ngalarapkeunana, upamana waé guru bisa ngirimkeun kuis atawa papancén, jajak pendapat, méré modul matéri dina wangun *file* atawa tautan (*link*), ogé guru atawa murid bisa *chatting*. Sabalikna, siswa ogé bisa ngirim hasil papancén, sawala jeung babaturanana, katut ngajawab pananya anu dikirimkeun ku guruna. *Edmodo* nyaéta *platform média sosial* kawas *facebook* anu dihususkeun keur widang atikan. *Edmodo* mangrupa aplikasi anu pikaresepeun boh keur guru boh keur siswa anu tampilanana kawas *facebook*, tapi cocok digunakeun keur widang atikan (Basori, 2013, kc.100).

Sanajan aplikasi *Edmodo* dipakéna sacara onlén, keukeuh teu bisa aya interaksi langsung paadu-hareupan. Interaksina téh ngan tinulis wungkul. Ku lantaran kitu, kiwari geus dimekarkeun aplikasi anu bisa paadu-hareupan, di antarana aplikasi *Skype*. Ngaliwatan aplikasi *Skype*, guru bisa ngayakeun *chatting* pikeun nepikeun pesen dina wujudiah *téks*, *audio*, atawa *vidéo* anu dipiwanoh maké istilah *video conference* atawa *web conference*. Hal ieu ditétélakeun ku Kemdikbud (2016, kc. 277), yén aplikasi *Skype* téh kaitung loba digunakeun di widang atikan. Lantaran aplikasi *Skype* lian ti bisi ngirimkeun pesen téks, ogé dirojong ku fitur, kayaning *video chatting*, *telephone call*, *SMS*, jeung *desktop sharing*. Fitur *desktop sharing* méré lolongkrang nu makéna pikeun ngayakeun présentasi sacara onlén. Pikeun ngagunakeun aplikasi *Skype*, aya opat tahapan anu dianggap gampang, nyaéta: ngunduh aplikasi, nginstal, nyieun akun, jeung ngagunakeun aplikasina.

Nilik kana pedaran di luhur, aplikasi *Edmodo* jeung *Skype* téh duanana gé bisa dilarapkeun dina kagiatan pangajaran basa jeung sastra Sunda sacara onlén. Kitu deui, éta aplikasi téh duanana ogé bisa dibandingkeun kumaha kaunggulan jeung kahéngkéranana, nepi ka bisa katémbong aplikasi mana anu bisa ngarojong katut ngahudang karesep siswa kana diajar basa jeung sastra Sunda kalayan mundel, pangpangna dina matéri nulis. Komo deui upama niténan atikan di jenjang menengah, aya SMK anu muka jurusan atawa program keahlian Téknik

Komputer Jaringan (TKJ). Ieu téh hartina boh sarana boh sumber daya manusa geus bisa diangap sayaga pikeun ngalarapkeun pangajaran sacara onlén. Kitu deui ku lobana guru nu kudu milu kagiatan pelatihan atawa ilmiah akademik tur kapaksa kudu ninggalkeun kelas, pangajaran jarak jauh maké internét téh kaitung penting tur perlu.

Réa panalungtikan anu ngaguar perkara *e-learning* ngalarapkeun aplikasi *Edmodo* jeung *Skype* dina kagiatan pangajaran di SMK. Tapi nepi ka kiwari, dina pangajaran basa jeung sastra Sunda mah can kacatet aya panalungtikan anu daria. Nu kabaca téh karék aya panalungtikan (skripsi) anu dilaksanakeun ku Adi Permana Yudha Koswara anu judulna “Modél Aplikasi *Learning Management System* (LMS) *Edmodo* dina Pangajaran Nulis Bahasan Budaya.” Éta panalungtikan téh nalungtik kamampuh nulis bahasan budaya ka siswa kelas VIII SMP Negeri 5 Bandung. Kacindekan tina éta panalungtikan nétélakeun yén kamampuh nulis siswa ngaronjat sabada dilarapkeun aplikasi LMS *Edmodo*. Anapon panalungtikan ngeunaan dilarapkeunana aplikasi *Skype* dina pangajaran basa jeung sastra Sunda, nepi ka kiwari can aya nu ngalaksanakeun. Komo deui panalungtikan anu ngabandingkeun dilarapkeunana aplikasi *Edmodo* jeung *Skype* dina pangajaran basa jeung sastra Sunda, nepi ka kiwari can aya nu ngalaksanakeun. Padahal *e-learning* téh kacida pentingna pikeun ngaronjatkeun karesep jeung kadariaan siswa dina diajar basa Sunda. Komo deui di lingkungan SMK anu muka jurusan atawa program keahlian TKJ, pangajaran onlén téh kacida meunang pangrojong anu daria ti pihak sakola. Kitu deui aplikasi *Edmodo* jeung *Skype* téh geus disosialisasikeun ku pamaréntah ngaliwatan palatihan-palatihan nu diayakeun ku Kemdikbud rukun gawé jeung SEAMO-SEAMOLEC.

Nilik kana kasang tukang di luhur, perlu dilaksanakeun panalungtikan anu jejerana “Média *E-Learning* Maké Aplikasi *Edmodo* jeung *Skype* dina Pangajaran Nulis Sajak (Studi Ékspérimén ka Siswa Kelas XI SMK Negeri 13 Bandung Taun Ajaran 2016-2017).”

## 1.2 Rumusan Masalah

Dumasar kana kasang tukang di luhur, nu jadi masalah dina ieu panalungtikan téh bisa dirumuskeun kieu:

- a. Kumaha prosés pangajaran nulis sajak di SMK Negeri 13 Bandung maké aplikasi *Edmodo* jeung *Skype*?
- b. Kumaha kamampuh nulis sajak siswa Kelas XI SMK Negeri 13 Bandung maké aplikasi *Edmodo*?
- c. Kumaha kamampuh nulis sajak siswa Kelas XI SMK Negeri 13 Bandung maké aplikasi *Skype*?
- d. Kumaha babandingan kamampuh nulis sajak siswa Kelas XI SMK Negeri 13 Bandung maké aplikasi *Edmodo* jeung *Skype*?
- e. Kumaha kualitas prosés kamampuh nulis sajak siswa Kelas XI SMK Negeri 13 Bandung maké aplikasi *Edmodo* jeung *Skype*?

### 1.3 Udagan Panalungtikan

Luyu jeung kasang tukang katut rumusan masalah di luhur, ieu panalungtikan mibanda udagan pikeun nyungsi jeung ngadadarkeun tilu hal, nyaéta:

- a. prosés pangajaran nulis sajak di SMK Negeri 13 Bandung maké aplikasi *Edmodo* jeung *Skype*;
- b. kamampuh nulis sajak siswa Kelas XI SMK Negeri 13 Bandung maké aplikasi *Edmodo*;
- c. kamampuh nulis sajak siswa Kelas XI SMK Negeri 13 Bandung maké aplikasi *Skype*, jeung;
- d. babandingan kamampuh nulis sajak siswa Kelas XI SMK Negeri 13 Bandung maké aplikasi *Edmodo* jeung *Skype*.
- e. kualitas prosés kamampuh nulis sajak siswa Kelas XI SMK Negeri 13 Bandung maké aplikasi *Edmodo* jeung *Skype*?

### 1.4 Mangpaat Panalungtikan

#### 1.4.1 Mangpaat Tioritis

Ieu panalungtikan bisa ngeuyeuban ulikan tiori ngeunaan *e-learning* dina pangajaran basa Sunda. Lian ti éta, bisa ngalegaan pangaweruh tur ngasongkeun gambaran ngeunaan dilarapkeunana média pangajaran berbasis TIK dina pangajaran basa Sunda.

### 1.4.2 Mangpaat Praktis

Ieu panalungtikan téh dipiharep bisa méré mangpaat praktis boh keur panalungtik, guru, sakola (lembaga), pamaca, boh keur lajuning laku tina ieu panalungtikan, sakumaha katitén ieu di handap:

- a. Bisa ngalegaan pangalaman jeung ngawewegan pangaweruh dina ngalarapkeun *e-learning* dina pangajaran basa Sunda, pangpangna dina matéri nulis sajak;
- b. Bisa ngasongkeun gambaran pikeun guru basa Sunda dina milih modél katut média pangajaran anu éféktif atawa laluasa dina ngajarkeun basa Sunda di SMK;
- c. Bisa dijadikeun bahan tinimbangan dina raraga ngaronjatkeun préstasi sakola dina kagiatan diajar-ngajar, pangpangna dina pangajaran basa Sunda;
- d. Bisa dijadikeun titik pamiangan pikeun ngayakeun panalungtikan séjénna ngeunaan *e-learning* dina pangajaran basa Sunda, jeung;
- e. Bisa ngalengkepan bahan kapustakaan katut sumber informasi ngeunaan kaayaan atawa tarékah ngaronjatkeun pangajaran basa Sunda di sakola-sakola, pangpangna dina raraga ngalarapkeun *e-learning*.

### 1.5 Raraga Tulisan

Ieu panalungtikan téh ngawengku lima bab. Unggal bab mibanda sawatara sub-bab dumasar kapentingan pedaran séwang-séwangan.

Bab I Bubuka, eusina ngawengku ngeunaan kasang tukang masalah jeung alesan milih judul panalungtikan. Kitu deui aya rumusan masalah, udagan jeung mangpaat panalungtikan. Dipungkas ku pedaran ngeunaan raraga tulisan. Anapon Bab II Ulikan Pustaka, raraga mikir jeung hipotésis, eusina medar ngeunaan tiori panalungtikan, upamana pedaran ngeunaan média pangajaran, *e-learning*, aplikasi *Édmodo*, aplikasi *Skype*, jeung pedaran ngeunaan pangajaran nulis sajak di sakola.

Bab III Métofeu Panalungtikan, eusina medar ngeunaan métofeu, désain, prosedur, paradigma, sumber data panalungtikan, téknik ngumpulkeun jeung ngolah data panalungtikan, katut instrumén panalungtikan. Anapon Bab IV Hasil Panalungtikan jeung Pedaran, eusina medar hasil panalungtikan anu dimimitian

ku pedaran sarana jeung prosés pangajaran nulis sajak di SMK Negeri 13 Bandung, kamampuh diajar nulis sajak siswa sabada dilarapkeun aplikasi *Edmodo* jeung *Skype*, nguji hipotésis, katut ngadadarkeun kumaha hasil obsérvasi tur angkét kagiatan pangajaran di kelas anu maké aplikasi *Edmodo* jeung *Skype*.

Pamungkas, Bab V Panutup, eusina ngawengku kacindekan, implikasi jeung rékoméndasi tina ieu panalungtikan. Dina sub-bab kacindekan, dipedar ngeunaan hasil panalungtikan ti awal nepi ka ahir. Néma kana sub-bab implikasi, dipedar ngeunaan pangajaran anu bisa ngawewegan kadariaan tur kaweruh siswa dina widang téknologi. Anapon sub-bab rékoméndasi, ditepikeun ngeunaan tinimbangan pikeun ayana lajuning laku tina hasil panalungtikan katut perluna dilarapkeun *e-learning* dina pangajaran basa Sunda di SMK.