

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Panalungtikan

Dina mangsa *pandemi (COVID-19)*, ngabalukarkeun sakabéh kagiatan pangajaran kudu dilaksanakeun di imah masing-masing. Luyu kana aturan ti *Kementrian Pendidikan jeung Budaya Nomor 15 Tahun 2020* netélakeun.

Diajar di imah salila sumebarna *Corona Virus Disease (COVID-19)*, dilaksanakeun ku cara tetep nalingakeun *protokol* kaséhatan (COVID-19) jeung diajar di imah ngaliwatan *pembelajaran jarak jauh (PJJ) daring* jeung/atawa *luring* nu dilaksanakeun luyu kana padoman *penyelenggaraan* diajar di imah, sakumaha anu aya dina ieu *lampiran surat edaran*. (Kemendikbud 2020 kc. 2).

Pangajaran sacara *daring* ka bagi jadi dua rupa aya pangajaran *daring* sacara *synchronous* jeung pangajaran *daring* sacara *asynchronous*. Nurutkeun Chaeruman (dina Kurniasari, spk. 2020 kc. 2) pangajaran *daring* sacara *synchronous* nyaéta kagiatan pangajaran anu dilakukeun ku guru jeung siswa sacara langsung atawa (*tatap maya*) maké aksés *jejaring internet*. Anapon, pangajaran *daring* sacara *asynchronous* nyaéta kagiatan pangajaran anu dilakukeun sacara teu langsung antara guru jeung siswa. Nilik kana éta harti, teu sakabéh sakola mampu ngalaksanakeun kagiatan *daring* sacara *synchronous*. Ku sabab kitu, réa siswa anu can mampu dina waragad sarta *alat komunikasi* nu teu ngarojong kana prosés kagiatan *daring* atawa pihak sakola can siap nyadiakeun *fasilitas* dina kagiatan pangajaran *daring*. Kaasup pangajaran guguritan anu kudu dilaksanakeun sacara *daring*.

Pangajaran guguritan nyaéta salasahiji pangajaran anu diajarkeun di SMP/MTs kelas VIII. Luyu kana tujuan KD 3.5, siswa diperedih kudu bisa ngaidéntifikasi bentuk, struktur, kaidah jeung aspék kabahasaan guguritan pupuh durma (Disdik 2017 kc. 26). Guguritan téh kaasup kana karya sastra nu wangunna dangding. Guguritan nyaéta karangan déskriptif anu ditulis dina wangun ugeran pupuh (Meilinda 2019 kc. 183).

Dina pangajaran guguritan teu salawasna lumangsung kalawan lancar. Uneh (dina Maryati, 2018 kc. 1) nétélakeun hasil panalungtikanna yén saeutik siswa nu

Gifari Jakawali, 2021

MÉDIA ARTICULATE STORYLINE 3 DINA PANGAJARAN GUGURITAN

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

can maham sarta wanoh kana guguritan. Sajabaning kitu, kana pupuh nu jadi dadasar pikeun nganggit guguritan ogé réa nu teu apal. Katitén, dina lumangsungna kagiatan pangajaran nu saukur medar matéri wungkul, tangtu kaayaan diajar anu karandapan ku siswa bakal leuwih *pasif*. Antukna, siswa jadi kurang kairut kana ieu pangajaran. Ku kituna, guru diperedih maké métode sarta média anu luyu kana kabutuh siswa. Salian ti éta, média nu midangkeun conto bahan ajar sacara langsung bisa méré kasempetan keur siswa pikeun maham leuwih jembar kana éta bahasan.

Saluyu jeung nu ditétélakeun ku Rahman (2019 kc. 2) guru ditungtut kudu ngamangpaatkeun métode atawa média anu luyu dumasar kabutuh siswa. Pungsina, sangkan prosés kagiatan pangajaran jadi (*produktif, kreatif, jeung inovatif*) luyu kana tujuan utama KI 13 (abad 21). Kaasup, dina ngokolakeun eusi atawa bahan pangajaran nu dilaksanakeun *daring* sacara *asynchronous*.

Saupama kagiatan pangajaran *daring* dilaksanakeun sacara *asynchronous*, tangtuna kagiatan diajar siswa jadi teu éféktif. Ku kituna, gedé harepan keur guru sangkan bisa nyieun média anu luyu kana kabutuh sarta situasi anu karandapan ku siswa. Sacara teu langsung, ayana média téh mawa pangaruh anu gedé kana kagiatan pangajaran. Média nyaéta *fasilitator* dina nepikeun hiji informasi. Média asal kecapna tina basa *latin* nyaéta *medium* anu hartina *perantara* atawa *pengantar*.

Nurutkeun Olson (dina Suryani, 2019 kc. 2) *medium* atawa média lir ibarat téhnologi anu dipakabutuh ku manusa dina (*menyajikan, merekam, membagi jeung mendistribusikan*) informasi.

Pamadegan séjén nurutkeun Astuti (2017 kc. 59) média nyaéta *perantara* atawa alat dina prosés nepikeun pesan atawa béja ka panitén. Sajabaning kitu, média bisa dijadikeun sarana panghubung ogé sarana komunikasi anu kawilang hadé pikeun dua jalma atawa leuwih. Ku kituna, bisa dicindekeun média téh nyaéta salasihiji alat pikeun lumangsungna komunikasi sacara langsung. Kalawan, ngadadarkeun informasi anu aya dina éta bahasan.

Informasi dina média pangajaran ilaharna dijieun ku sababaraha pihak, di antarana dosén, guru, instruktur, siswa, bahan bacaan, jrrd. Nurutkeun Schramm (dina Suryani, 2019 kc. 5) média pangajaran nyaéta téhnologi anu jadi *fasilitator* dina widang pendidikan. Hasil ahir média, bakal ngawengku rupa-rupa informasi

anu dibutuhkeun ku pihak pangatik. Ku kituna, média pangajaran bisa dijadikeun alternatif dina prosés nepikeun informasi.

Salasahiji informasi dina média pangajaran nyaéta buku. Nurutkeun Rahmawati spk., (2018 kc. 593) buku téh média mimiti siswa. Ku kituna, diperedih guru bisa medar eusi dina buku sacara intératif. Contona, ngagunakeun basa anu dipikaharti ku siswa sacara (*lisan*), tur ngagunakeun média, contona média *main map* pikeun midangkeun eusi bahasan dina ieu buku sacara (*visual*). Salasahiji média nu midangkeun *audio-lisan* jeung tampilan *visual* bahan ajar nyaéta *articulate storyline 3*.

Nurutkeun Amiroh (2019 kc. 2) *articulate storyline* nyaéta *aplikasi* nu dipublikasi dina taun 2014. Luyu kana kabutuh ti *pihak depelovment*, ieu *aplikasi* ngalaman *pembaharuan*. Salasahijina aya *versi* anyar *articulate storyline 3*. Tujuan utama *aplikasi articulate storyline* nyaéta ngagabungkeun *slide*, gambar, *bahan adobe flash (swf)*, video jeung *karakter animasi* jadi hiji *projek* dina bahan pangajaran. Hasil ahir média *articulate storyline* bisa jadi *aplikasi android/Ios*.

Dumasar kana pasualan pangajaran *daring asynchronous* nu di pedar saacanna, ieu kagiatan pangajaran téh jadi teu éféktif, kalawan kaayaan siswa na nu can wanoh kana guguritan. Panalungtik gedé harepan, ayana média *articulate storyline 3* bisa ngawanohkeun matéri guguritan sarta struktur panulisana jadi bahan média anu *interaktif*.

Sajaba ti éta, panalungtikan anu medar média *articulate storyline* téh lain anu munggaran. Aya salasahiji hasil panalungtikan anu saméméhna geus dipaluruh dina wangun skripsi, nyaéta meunang Naufan Abghis Salam, 2017, Universitas Negeri Semarang anu judulna “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 2 pada Mata Pelajaran IPS Materi Keadaan Alam Indonesia Kelas VII Tahun Ajaran 2016/2017 di MTs Negeri Sumbang Kabupaten Banyumas*” (Salam 2017).

Tina hasil panalungtikan di luhur, katitén ngarojong kana ieu panalungtikan. Ieu hal dilantarankeun, panalungtikan saacanna sarua ngagunakeun média *articulate storyline* kalawan hasil na éféktif. Bédana, ieu média pangajaran dilarapkeun dina mata pangajaran IPS, sarta matéri nu digunakeun nyaéta *Keadaan Alam Indonesia*.

Lian ti éta, subjék panalungtikanna siswa kelas VII MTs. Negeri Sumbang Kabupatén Banyumas.

Dumasar kasang tukang di luhur, perlu dilaksanakeun panalungtikan ngeunaan média *articulate storyline* dina pangajaran guguritan. Ku kituna, ieu panalungtikan dijudulan “Média *Articulate Storyline* 3 dina Pangajaran Guguritan (Studi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung Taun Ajaran 2020/2021)”.

1.2 Rumusan Masalah

Dumasar kasang tukang masalah anu dipedar di luhur, kapaluruh sababaraha pasualan anu ka idéntifikasi, nyaéta:

- ayana *pandemi (COVID-19)* ngabalukarkeun sakumna kagiatan diajar ngajar henteu lumangsung kalawan maksimal, lantaran dilaksanakeunana di imah masing-masing;
- réa kagiatan PJJ ngan lumangsung sacara *asynchronous*;
- pamaké média nu can luyu kana kabutuh siswa dina diajar guguritan; jeung
- siswa can wanoh kana pamahaman dasar guguritan nu ngawengku wangenan, wangun, kaidah, sarta struktur panulisan guguritan.

Dumasar idéntifikasi masalah di luhur, aya sababaraha rumusan masalah dina ieu panalungtikan, nyaéta.

- Kumaha kaweruh siswa dina pangajaran guguritan di kelas ékspérimén?
- Kumaha kaweruh siswa dina pangajaran guguritan di kelas kontrol?
- Kumaha éféktivitas kaweruh siswa dina pangajaran guguritan di kelas ékspérimén jeung di kelas kontrol?

1.3 Tujuan Panalungtikan

Tujuan dina ieu panalungtikan dibagi jadi dua rupa di antarana aya tujuan umum jeung tujuan husus.

1.3.1 Tujuan Umum

Sacara umum, tujuan ieu panalungtikan nyaéta ngadéskripsikeun larapna média *articulate storyline* 3 dina pangajaran guguritan di kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung Taun Ajaran 2020/2021.

1.3.2 Tujuan Husus

Tujuan husus ieu panalungtikan nyaéta pikeun ngadéskripsikeun:

- a. kaweruh siswa dina pangajaran guguritan di kelas ékspérimén;
- b. kaweruh siswa dina pangajaran guguritan di kelas kontrol; jeung
- c. éféktivitas kaweruh siswa dina pangajaran guguritan di kelas ékspérimén jeung di kelas kontrol.

1.4 Mangpaat Panalungtikan

Ieu panalungtikan mibanda dua mangpaat, nyaéta mangpaat téoritis jeung mangpaat praktis.

1.4.1 Mangpaat Téoritis

Sacara téoritis ieu panalungtikan bisa méré mangpaat pikeun ngajembarkeun élmu pangaweruh ngeunaan média pangajaran anu cocog tur luyu kana kabutuh dina pangajaran basa Sunda, hususna pangajaran guguritan.

1.4.2 Mangpaat Praktis

Sacara praktis, ieu panalungtikan dipiharep bisa méré mangpaat di antarana:

- a. pikeun siswa, ieu panalungtikan dipiharep bisa ngaronjatkeun minat diajar kana pangajaran guguritan. Sangkan, nalika lumangsungna ieu pangajaran siswa moal ngarasa baluweng, hususna dina ngalarapkeun aturan panulisan guguritan;
- b. pikeun guru, ieu panalungtikan bisa dijadikeun alternatif atawa référénsi séjén dina ngokolakeun bahan ajar jadi média anu intérvatif; jeung
- c. pikeun panalungtik, dipiharep bisa méré hasil anu hadé, ngeunaan éféktivitas média *articulate storyline* 3 dina pangajaran guguritan sarta bisa dijadikeun salasahiji média alternatif nu bakal dipaké pikeun lumangsung na kagiatan pangajaran.

1.5 Raraga Tulisan

Ieu skripsi disusun jadi lima bab, anapon rinciana saperti ieu di handap.

BAB I Bubuka, eusina medar ngeunaan kasangtukung panalungtikan, rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan jeung raraga tulisan.

BAB II Ulikan Tiori, eusina medar ngeunaan ulikan tiori média pangajaran, *articulate storyline 3*, guguritan, larapna média pangajaran *articulate storyline 3* dina pangajaran guguritan, panalungtikan saméméhna, jeung raraga mikir.

BAB III Méthode Panalungtikan, eusina medar ngeunaan méthode panalungtikan, desain panalungtikan, populasi jeung sampel, instrumén panalungtikan, prosédur panalungtikan, téhnik ngumpulkeun data, analisis data jeung uji sipat data.

BAB IV Hasil jeung Pedaran, eusina medar ngeunaan kaweruh siswa dina pangajaran guguritan di kelas ékspérimén, kaweruh siswa dina pangajaran guguritan di kelas kontrol, éféktivitas kaweruh siswa dina pangajaran guguritan di kelas ékspérimén jeung kelas kontrol, uji sipat data, uji hipotésis, jeung pedaran hasil panalungtikan.

BAB V Kacindekan jeung Saran, eusina medar hasil panalungtikan média pangajaran *articulate storyline 3* dina pangajaran guguritan.