

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Panalungtikan

Katitén ku saréréa yén dunya internét mingkin mahabu. Pangajaran di sakola geus loba nu robah, utamana dina sistem pangajaranana. Lantaran keur aya dina mangsa pandemi korona, pamaréntah kamari ngaluarkeun kawijakan sangkan kagiatan sakola bisa dilaksanakeun sacara *daring*. Ku kituna, kaluar sistem pangajaran anu disebut PJJ (*Pembelajaran Jarak Jauh*).

Pangajaran jarak jauh mangrupa hiji wangun pangajaran mandiri nu dirancang sacara ngéntép seureuh kalawan basis informasi téknologi. Sistemna disusun dumasar kana kamekaran média komunikasi digital saperti *e-learning* atawa bisa ngamangpaatkeun sosial média. Pangajaran jarak jauh bisa dihartikeun kagiatan pangajaran anu siswana atawa guru teu kudu datang ka sakola, kampus, instansi, gedung atawa tempat-tempat anu umumna sok dipaké diajar. Lantaran dina prakna, sarupaning matéri, bahan pangajaran, pangpangna média anu digunakeun, éta miluan robah kana wangun digital anu bisa dibuka, dipaké, atawa diakses dimana waé urang cicingna. Nu utama geus lain fasilitas kelas saperti biasana (bangku, méja, papan tulis, jsb.), tapi internét jeung pakakas digital anu kiwari leuwih dibutuhkeun téh.

Pikeun ngalarapkeun PJJ atawa pangajaran daring, ngabutuhkeun kasiapan boh infrastruktur boh kultur organisasi. Éta kasiapan sok disebut *e-Learning Readiness*. Pengukuran tingkat kasiapan dilakukeun sangkan organisasi atawa sakola bisa kasawang sacara kuantitatif nepi mana tingkat kasiapanana. Antukna sakola bisa nangtukeun kawijakan atawa stratégi naon nu rék digunakeun pikeun nataharkeun pangajaran PJJ (Fariani, 2013: 1).

Tapi dina kanyataanana, di SMP masih loba nu ‘dipaksakeun’ ngalarapkeun PJJ, padahal mah tingkat kasiapanana kurang pisan. Katitén masih réa kénéh siswa anu teu boga fasilitas diajar daring saperti hapé, jeung beuratna masalah kuota internét. Antukna, motivasi jeung minat maca siswa ogé kaganggu lantaran matéri sarta média pangajaran anu digunakeun kurang éféktif digunakeun dina pangajaran

PJJ, kaasup dina pangajaran carpon. Lantaran kitu, antukna kamampuh siswa dina maca pamahaman carpon jadi kurang.

Carita pondok disingget carpon, nya éta istilah dina basa Sunda pikeun nyebutkeun cérpén atawa *cerita pendek* dina istilah sastra Indonésia (Rosidi, 2018: 42). Bédana, ari carpon mah eusina ditulis maké basa Sunda sedengkeun cérpén mah maké basa Indonésia. Pangajaran carpon aya di SMP kelas 8. Dumasar buku Bahasa dan Sastra Sunda Berbasis Kurikulum 2013 revisi 2017 Jenjang SMP/MTs (Sudaryat et al., 2017: 60), ébréh yén di SMP kelas 8 aya pangajaran ngeunaan carpon nya éta dina Kompetensi Dasar (KD) anu eusina: 3.7 *Memahami dan mengidentifikasi struktur, unsur, dan aspek kebahasaan carita pondok*. 4.7 *Menanggapi nilai-nilai carita pondok dengan memperhatikan unsur-unsur intrinsik, struktur teks, serta aspek kebahasaan*.

Sedengkeun maca pamahaman nu dimaksud nya éta wanda maca nu tujuanna pikeun maham standar-standar atawa norma-norma kasastraan (*literary standards*); résénsi kritis (*critical review*); drama tulis (*printed drama*); jeung pola-pola fiksi (*patterns of fiction*) (Tarigan, 2015: 58).

Pikeun ngadeudeulan kamampuh maca pamahaman carpon siswa, ku kituna dibutuhkeun média husus. Sacara términologi, kecap média asalna tina basa latén “*medium*” nu hartina sasak; cukang; perantara. Martin jeung Briggs nétélakeun yén média pangajaran ngawengku sakabéh sumber nu dibutuhkeun pikeun migawé komunikasi jeung siswa, boh mangrupa *hardware* atawa *software* (Sumiharsono & Hasanah, 2017: 9). Anggapan tina kurang éféktifna média pangajaran konvensional saperti buku pakét, LKS, atawa modul dina sistem PJJ matak nyiptakeun ide média pangajaran anu kréatif sarta éféktif dina ngaronjatkeun kamampuh maca pamahaman carpon. Média nu dimaksud nyaéta *Webtoon*.

Webtoon nyaéta salah sahiji *platform* komik digital anu ngirut pikeun dibaca sarta hémat kuota internét. *Webtoon*, kaasup tina bagian raksasa perusahaan sosial, Line Corporation atawa nu diayakeun ku Naver *Webtoon Corp*. Mimiti bisa diaksés ku balaréa tanggal 1 Juli 2014. Kiwari geus kawéntar pisan di wilayah Asia, utamana di Indonésia. Dumasar data di Google Play, dina kuartal kahiji taun 2020 aplikasi *Webtoon* téh geus diinstal ku 50 juta leuwih *user* Android & iOS sarta di

aprésiasi ngaliwatan satengah juta leuwih koméntar anu hadé atawa positif. Data nu dicutat nya éta tina vérsi aplikasi 2.4.5.

Saméméhna, kungsi dilaksanakeun panalungtikan patali jeung ngamangpaatkeun *Webtoon* minangka média pangajaran. Saperti ku mahasiswa prodi Magister Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Lampung anu hasilna nétélakeun yén pangajaran basis *Webtoon* bakal leuwih ngirut sabab jangreu nu aya dina *Webtoon* bisa ngadumaniskeun unsur-unsur carita, gambar, warna, kekecapan, sarta tokoh nu aya. Harepanna ieu téh miboga fungsi ganda, salian dipaké pikeun média pangajaran ogé bisa dipaké minangka média hiburan nu ngirut sarta éféktif antukna siswa leuwih gampang dina nyangking ma'na pangajaran anu ditepikeun ku guru (Suciati et al., 2019: 4)

Panalungtikan séjénna nguatkeun yén kalawan sipatna nu inovatif, ngirut, jeung praktis, komik digital dina *Webtoon* bisa ngaronjatkeun minat maca siswa kana hiji bacaan jeung ngagampilkeun siswa nyangking ide carita dina éta bacaan sabab fungsi tina gambar nyaéta ngagampilkeun pamahaman maca. Antukna siswa leuwih gampang ngahayal atawa nyawang ngaliwatan kajadian tina wangun gambar-gambar nu dibarengan ku téks narasi (Najih, 2020: 6).

Salian ti éta, panalungtikan patali jeung *Webtoon* minangka média pangajaran kungsi dilaksanakeun di MA Wahid Hasyim Balung. Hasilna, kamampuh maca pamahaman siswa kelas 10 ngaronjat sabada ngagunakeun *Webtoon* minangka média pangajaran bahasa Inggris (Amalia, 2018: 7).

Hasil panalungtikan di luhur, katitén ngarojong kana ieu panalungtikan. Sabab panalungtikanna sarua ngeunaan *Webtoon*, kalawan hasilna nu éféktif pikeun pangajaran, ngaronjatkeun minat maca siswa, jeung ngaronjatkeun kamampuh maca pamahaman. Bédana, di dieu *Webtoon* baris digunakeun pikeun ngaronjatkeun kamampuh maca pamahaman carpon siswa kelas VIII di SMPN 2 Jatiwangi.

Dumasar kasang tukang di luhur, perlu dilaksanakeun panalungtikan ngeunaan média *Webtoon*. Ku kituna, ieu panalungtikan dibéré judul “Média *Webtoon* pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Maca Pamahaman Carpon (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII SMPN 2 Jatiwangi Taun Ajaran 2021/2022)”.

1.2 Rumusan Masalah

Dumasar kasang tukang panalungtikan di luhur, aya sawatara masalah nu nyampak saperti ieu di handap.

- a. Kumaha kamampuh maca pamahaman carpon siswa kelas VIII SMPN 2 Jatiwangi taun ajaran 2021/2022 saméméh jeung sabada ngagunakeun média konvensional?
- b. Kumaha kamampuh maca pamahaman carpon siswa kelas VIII SMPN 2 Jatiwangi taun ajaran 2021/2022 saméméh jeung sabada ngagunakeun média *Webtoon*?
- c. Naha ngaronjat atawa henteu kamampuh maca pamahaman carpon siswa kelas VIII SMPN 2 Jatiwangi taun ajaran 2021/2022 sabada ngagunakeun média *Webtoon*?
- d. Naha aya béda anu signifikan atawa henteu antara kamampuh maca pamahaman carpon siswa kelas VIII SMPN 2 Jatiwangi anu ngagunakeun média *Webtoon* jeung anu ngagunakeun média konvensional?

1.3 Tujuan Panalungtikan

1.3.1 Tujuan Umum

Dumasar kasang tukang jeung rumusan masalah, ieu panalungtikan miboga tujuan umum pikeun mikanyaho kamampuh siswa dina maca pamahaman carpon.

1.3.2 Tujuan Husus

Salian ti tujuan umum, aya ogé tujuan husus diantarana pikeun ngadéskripsikeun:

- a. kamampuh maca pamahaman carpon siswa kelas VIII SMPN 2 Jatiwangi taun ajaran 2021/2022 saméméh jeung sabada ngagunakeun média konvensional;
- b. kamampuh maca pamahaman carpon siswa kelas VIII SMPN 2 Jatiwangi taun ajaran 2021/2022 saméméh jeung sabada ngagunakeun média *Webtoon*;
- c. ngaronjat atawa henteu kamampuh maca pamahaman carpon siswa kelas VIII SMPN 2 Jatiwangi taun ajaran 2021/2022 sabada ngagunakeun média *Webtoon*; jeung
- d. signifikansi antara kamampuh maca pamahaman carpon siswa kelas VIII SMPN 2 Jatiwangi anu ngagunakeun média *Webtoon* jeung anu ngagunakeun média konvensional.

1.4 Manfaat Panalungtikan

1.4.1 Manfaat Tioritis

Tina ieu panalungtikan, dipiharep bisa nambahan tur ngawewegan panalungtikan ngeunaan média pangajaran anu patali jeung média digital, anu dipaké dina ieu panalungtikan nyaéta *Webtoon*. Lian ti éta hasil tina ieu panalungtikan bisa dijadikeun référénsi sarta ngahudang ideu-ideu anyar keur panalungtikan satuluyna.

1.4.2 Manfaat Praktis

Sacara praktis, ieu panalungtikan miboga sawatara manfaat saperti ieu di handap.

- a. Pikeun siswa, dipiharep bisa ngaronjatkeun minat jeung motivasi maca nu antukna bisa ngaronjatkeun kamampuh maca pamahaman carpon.
- b. Pikeun guru, kahareupna bisa maké *Webtoon* minangka média pangajaran anu ngirut, modéren tur éféktif pikeun pangajaran maca pamahaman carpon.
- c. Pikeun panalungtik, bisa mikanyaho kabhasilan tina uji cobana sarta aya rasa kapuasan mandiri anu bakal kacangking nalika hasil panalungtikan nuduhkeun yén kamampuh maca pamahaman carpon siswa bisa ngaronjat.

1.5 Wangenan Operasional

Wangenan operasional tina variabel ieu panalungtikan nyaéta saperti ieu di handap.

- a. Média *Webtoon*, dina ieu panalungtikan mangrupa média atawa pakakas anu dipaké pikeun pangajaran carpon. Larapna média *Webtoon* bisa ngaliwatan sistim daring atawa luring. Bahan pangajaran nu dipilih nyaéta téks carpon anu dirobah kana wangun anyar mangrupa komik digital *Webtoon*.
- b. Maca pamahaman carpon, nya éta prosés atawa kagiatan maca pikeun néangan jeung nyangking rupaning unsur sarta maham kana norma-norma sastra nu aya dina carpon. Unsur-unsur nu di maksud saperti tema, latar, galur, palaku, amanat, struktur téks, aspék kabasaan jeung sajabana.

1.6 Raraga Tulisan

Raraga atawa rarancang tulisan nu baris dipidangkeun dina skripsi nya éta saperti ieu di handap.

- a. BAB I Bubuka, eusina ngeunaan kasang tukang panalungtikan, rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan, wangenan operasional, jeung raraga tulisan.
- b. BAB II Ulikan Tiori, Panalungtikan Saméméhna, Raraga Mikir, jeung Hipotésis.
- c. BAB III Méthode Panalungtikan, eusina ngeunaan méthode jeung desain panalungtikan, sumber data panalungtikan, prosedur panalungtikan, téhnik ngumpulkeun data, instrumén panalungtikan, jeung téhnik analisis data.
- d. BAB IV Hasil Panalungtikan jeung Pedaran, eusina ngeunaan déskripsi tina hasil analisis data panalungtikan kamampuh siswa dina maca pamahaman carpon saméméh jeung sabada maké média *Webtoon*.
- e. BAB V Panutup, eusina ngeunaan kacindekan, implikasi, jeung rékoméndasi panalungtikan.