

# BAB I BUBUKA

## 1.1 Kasang Tukang

Pangajaran miboga tujuan pikeun numuwuhkeun poténsi manusa sangkan jadi manusa anu mangpaat. Prosés pangajaran ieu bakal mangaruhan sikep, paripolah, sarta ajén tina diri masing-masing individu, kelompok, jeung masarakat. Pangajaran basa mangrupa sarana pikeun komunikasi, babagi pangalaman jeung jalma séjén, ogé ngaronjatkeun kamampuh intéléktual anu silih pakait antara hiji kaparigelan jeung kaparigelan séjénna. Kaparigelan nu silih pakait diantarana nyaéta kaparigelan nyarita jeung nulis. Dua kaparigelan éta disebut kaparigelan basa sacara éféktif atawa produktif. Ari kaparigelan ngaregepkeun jeung maca disebut kaparigelan basa sacara réseptif atawa pasif. Kaopat kaparigelan éta tangtuna moal bisa dileupaskeun sabab hiji kaparigelan jeung kaparigelan séjénna silih pangaruhan sarta raket patalina jeung prosés-prosés nu jadi dadasar dina makéna basa. Dina dasarna kaparigelan nyarita jeung nulis téh mangrupa aspék dina makéna basa nu kawilang penting dina prosés komunikasi (Amora, spk., 2016, kc. 2).

Saluyu jeung Kurikulum 2013 révisi 2017 pangajaran narjamahkeun téh kacatet dina KIKD kelas X SMA. Kamampuh narjamahkeun téks mangrupa bagian tina kamampuh maca kalayan téhnik maca dina jero haté. Maca dina jero haté atawa anu biasa disebut ogé salaku maca pamahaman, nyaéta maca nu henteu ngalambangkeun lambang-lambang tinulis anu mangrupa wangun kecap atawa kalimah nu dibaca (Hadayati, 2014, kc. 3).

Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat (2017) dina buku *Kurikulum Tingkat Daerah Mulok Mata Pelajaran Bahasa Sunda Berbasis Kurikulum 2013 Revisi 2017 Jenjang SMA/SMK/MA/MAK*, nétélakeun kompetensi dasar (KD) nu kudu dikawasa ku siswa dina kaparigelan basa jeung sastra Sunda jenjang SMA/SMK/MA/MAK, nyaéta:

*4.1 Menerjemahkan teks ke dalam bahasa Sunda atau sebaliknya dengan memperhatikan aspek kebahasaan dan rasa bahasa.*

Aya dua rupa aspék dina aspék kabahasaan, nya éta aspék internal jeung aspék ékstenal basa. Aspék internal basa diantarana nya éta, sora ucapan, kosa kecap, tata basa, jeung cara nulis huruf, sedengkeun dina aspék éksternal basa eusina nya éta

ngeunaan kelompok sosial masarakat, budaya jeung cara pikir unggal jalma. Tina aspék kabahasaan di luhur, hal nu diperlukeun nalika diajar basa sangkan bisa ngarojong kana kamampuh ngawasa ngagunakeun basa nya éta kudu ngawasa kosa kecap (Kartika, 2016, kc. 1).

Rasa basa dina téks tarjamahan mangrupa aspék anu kawilang penting dina tarjamahan kasenisastraan. Tarjamahan kasenisastraan nya éta narjamahkeun pikeun kapentingan-kapentingan kasenian jeung kasastraan saperti narjamahkeun prosa, sajak, drama atawa opera, carita-carita anu mibanda gambar, film, jrrd. Tarjamahan kasenisastraan ieu salian ti mentingkeun ngamaknaan harti anu luyu ogé mentingkeun kana kaéndahan basana. Nalika hasil tarjamahan susastra kurang luyu, ieu hal bisa mangaruhan kana rasa basa anu kurang éndah ogé kurang merenah nalika dibaca (Akmaliyah, 2016, kc. 127).

Narjamahkeun nyaéta kagiatan ngarobah téks tina basa sumber (Bsu) kana basa sasaran (Bsa). Kamampuh siswa dina narjamahkeun téks basa Sunda téh kurang, sababaraha pasualan anu karandapan na nyéta kurangna kabeungharan siswa kana kosa kecap basa Sunda, kurangna kamampuh dina narjamahkeun kalimah anu ngandung idiom, sarta guru anu can bisa ngamanfaatkeun média pangajaran nu variatif anu ngabalukarkeun kurangna minat siswa dina pangajaran narjamahkeun basa Sunda.

*Game* tarucing cakra mangrupa salah sahiji média kaulinan dina pangajaran anu geus kawéntar di masarakat. *Game* tarucing cakra ieu bisa jadi alternatif dina pangajaran sangkan siswa bisa mekarkeun kaparigelanna ku cara néangan jalan kaluar tina hiji pasualan. Salian ti éta, média pangajaran ieu kaasup média anu henteu ngabosenkeun. Ieu hal dipiharep bisa ngaronjatkeun kamampuh narjamahkeun siswa ogé bisa jadi cara sangkan guru babari dina nepikeun matéri ajar.

Anapon panalungtikan saacanna anu miboga sasaruuan jeung ieu panalungtikan nya éta panalungtikan Nurkusuma (2020), nu judulna “*Efektifitas Penggunaan Media Teka-Teki Tarucing Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik*”, nu hasilna nuduhkeun yén éféktifitas ngagunakeun média pangajaran tarucing cakra miboga éféktifitas anu luhur dina ningkatkeun minat

diajar siswa dina mata pangajaran IPS kelas VII F SMP Negeri 9 Pontianak. Bédana jeung ieu panalungtikan nyaéta tujuan ngagunakeun média, panalungtik ngagunakeun média *game* tarucing cakra pikeun ngaronjatkeun kamampuh narjamahkeun dina pangajaran narjamahkeun.

Panalungtik séjénna, Fauziqurahman (2017) nu judulna “*Keefektifan Penggunaan Media Permainan Teka-Teki Tarucing Dalam Pembelajaran Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Pengasih Kulon Progo*”. Hasilna nétélakeun yén pangajaran kosa kecap basa Jerman peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Pengasih Kulon Progo leuwih éféktif daripada ngagunakeun média konvensional. Bédana jeung panalungtikan panalungtik nya éta panalungtik mah ngagunakeun média *game* tarucing cakra dina pangajaran basa Sunda sarta pikeun ngaronjatkeun kamampuh narjamahkeun dina pangajaran narjamahkeun.

Aya deui panalungtikan anu ngagunakeun média *game* tarucing cakra nyaéta panalungtikan Kartika (2016) nu judulna “*Keefektifan Penggunaan Teknik Permainan Teka-Teki Tarucing Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*” anu hasilna nuduhkeun yén ngagunakeun téknik *game* tarucing cakra bisa ngaronjatkeun kamampuh ngawasa kosa kecap basa Jepang. Parobahan anu paling bisa dirasakeun ku para siswa nyaéta nambahanna pembendaharaan kosa kecap anu saméméhna henteu dipikanyaho ku para siswa. Bédana jeung panalungtikan panalungtik nya éta panalungtik mah ngagunakeun média *game* tarucing cakra dina pangajaran basa Sunda sarta pikeun ngaronjatkeun kamampuh narjamahkeun dina pangajaran narjamahkeun.

Dina panalungtikan Khalilullah (2012, kc. 25), nétélakeun yén, média *game* tarucing cakra salaku média pangajaran basa Arab anu bisa ngahudang siswa dina prosés diajar sabab kaayaan anu santéy, hal éta ngabalukarkeun matéri anu diajarkeun ku guru bakal leuwih kaharti sarta leuwih nerap dina uteuk siswa tur pangajaran bisa leuwih éféktif. Sanajan média *game* tarucing cakra miboga kaonjoyan anu geus ditétélakeun dina panalungtikan Khalilullah (2012), di luhur, média *game* tarucing cakra ieu ogé miboga kahéngkéran. Kalayan maké média nu sarua, dina panalungtikan Fauziqurahman (2017, kc. 64) ditétélakeun yén

kahéngkéranna nalika ngagunakeun média *game* tarucing cakra nya éta kaayaan kelas rélatif leuwih gandéng anu antukna bisa ngaganggu kelas nu séjén. Sabab, kagiatan pangajaran anu ramé nalika keur ngagunakeun média *game* tarucing cakra ieu, ngabalukarkeun siswa bisa leuwih bébas seuseurian.

Média *game* basa miboga kaonjoyan, nya éta siswa bisa ulin bari diajar. Ku kituna, siswa moal ngarasa bosen sarta bisa ngasah kaparigelan ngagunakeun basa siswa. Sedengkeun média tarucing cakra miboga kaonjoyan nalika unggal pamaén dina kaulinan ieu kudu miboga kabeungharan kosa kecap anu hadé sarta kamampuh maham dina narjamahkeun kalimah idiom lamun hayang bisa ngerjakeun éta kaulinan. Dipiharep ku ngagunakeunna média éta, siswa bisa leuwih ngirut dina diajar basa Sunda hususna dina pangajaran narjamahkeun.

Pausalan anu karandapan tina pangajaran narjamahkeun nya éta kamampuh narjamahkeun siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung téh kawilang masih kénéh kurang. Utamana dina kurangna pangaweruh kosa kecap basa Sunda jeung dina narjamahkeun kalimah idiom. Lantaran saupama dititénan mah, siswa kiwari, hususna di Kota Bandung, basa Sundana téh geus pacampur jeung basa Indonésia. Ieu hal luyu jeung hasil panalungtikan Khotimah spk. (2019, kc. 216) anu nétélakeun yén 62,2% ti 50 siswa SMA di Kota Bandung maké basa Indonésia dina kagiatan sapopoéna, 9% siswa maké basa Sunda dina kagiatan sapopoéna, 4,2% basa kosta, 0,2 % basa daérah séjén, jeung 23,4% basa campuran.

Dumasar kasang tukang di luhur, dibutuhkeun alternatif pangajaran anu bisa ngaronjatkeun kamampuh narjamahkeun siswa sangkan leuwih hadé. Salah sahiji alternatifna nyaéta média *game* tarucing cakra. Ku kituna, nilik ogé kana hasil panalungtikan nu geus aya, panalungtik miboga maksud pikeun ngalaksanakeun panalungtikan nu judulna ”Média *Game* Tarucing Cakra dina Pangajaran narjamahkeun (Studi Kusai Ékspérimén ka Siswa Kelas X MIPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023). Nu tujuanna pikeun ngabuktikeun pangaruh média *game* tarucing cakra dina pangajaran narjamahkeun.

## 1.2 Idéntifikasi jeung Rumusan Masalah

### 1.2.1 Idéntifikasi Masalah

Dumasar kasang tukang di luhur, aya sababaraha nu jadi pasualan dina ieu panalungtikan, nya éta ieu di handap:

- a. Téks nu diterjemahkeun bisa mangrupa kalimah, prasa, jeung kecap. Dina ieu panalungtikan museur kana kecap jeung idiom.
- b. Kurangna kaparigelan guru basa Sunda dina nyiptakeun jeung ngagunakeun média pangajaran anu ngirut dina pangajaran narjamahkeun.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Dumasar kana idéntifikasi masalah di luhur, nu jadi masalah dina ieu panalungtikan dirumuskeun maké kalimah pananya ieu di handap.

- a. Kumaha kamampuh siswa kelas X MIPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023 dina narjamahkeun saméméh ngagunakeun média *game* tarucing cakra?
- b. Kumaha kamampuh siswa kelas X MIPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023 dina narjamahkeun sabada ngagunakeun média *game* tarucing cakra?
- c. Naha aya béda anu signifikan antaa kamampuh siswa Kelas X MIPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023 dina narjamahkeun saméméh jeung sabada ngagunakeun média *game* tarucing cakra?

## 1.3 Tujuan Panalungtikan

Luyu jeung nu geus dipedar dina rumusan masalah, ieu panalungtikan téh miboga dua tujuan nyaéta tujuan umum jeung tujuan husus anu baris didadarkeun di handap ieu:

### 1.3.1 Tujuan Umum

Sakumaha rumusan masalah di luhur, tujuan umum anu hayang ditalungtik dina ieu panalungtikan téh nyaéta pikeun nguji éféktif henteuna média *game* tarucing cakra dina pangajaran narjamahkeun siswa kelas X MIPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

Sacara khusus, ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun ngadéskrripsikeun:

- a. Kamampuh siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023 dina narjamahkeun saméméh ngagunakeun média *game* tarucing cakra;
- b. kamampuh siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023 dina narjamahkeun sabada ngagunakeun média *game* tarucing cakra; sarta
- c. béda anu signifikan antara kamampuh siswa kelas X IPA 2 SMA Kartika XIX-2 Bandung Taun Ajar 2022/2023 dina narjamahkeun saméméh jeung sabada ngagunakeun média *game* tarucing cakra.

## 1.4 Mangpaat/Signifikansi Panalungtikan

### 1.4.1 Mangpaat Téoritis

Ku ayana panalungtikan ieu, dipiharep bisa mekarkeun tiori média pangajaran basa Sunda, hususna média pangajaran narjamahkeun.

### 1.4.2 Mangpaat Praktis

Ieu panalungtikan dipiharep bisa jadi référénsi ogé pangdeudeul ngeunaan média pangajaran dina kagiatan diajar kalawan tujuan pangajaran nu kahontal ku panalungtik jeung nu séjénna, diantarana:

- a. Pikeun siswa, ieu panalungtikan bisa ngaronjatkeun kamampuh narjamahkeun siswa.
- b. Pikeun guru, ieu panalungtikan bisa nambahan pangaweruh guru ngeunaan média pangajaran sarta bisa jadi alternatif dina ngagunakeun média pangajaran, sangkan prosés diajar bisa leuwih kreatif jeung éféktif, ogé méré motivasi sangkan leuwih sumanget dina kagiatan diajarna.
- c. Pikeun nu nalungtik, ieu panalungtikan bisa jadi motivasi sangkan tuluy mekarkeun pangajaran basa Sunda ngagunakeun média-média pangajaran nu ayeuna geus loba rupana salaku inovasi dina ngaronjatkeun minat jeung kaweruh siswa diajar basa Sunda.

## 1.5 Raraga Tulisan

Raraga tulisan ieu panalungtikan disusun ku pangjajap, eusi jeung ahir. Bagian pangjajap eusina ngeunaan hal-hal anu aya hubunganna jeung judul, pengesahan, catur nuhun, abstrak, daptar eusi, daptar tabel, daptar gambar, jeung daptar lampiran.

Bab I mangrupa bab munggaran dina ieu skripsi. Dina bab 1 ngawenguku kasang tukang masalah, idéntifikasi jeung rumusan masalah panalungtikan, tujuan diayakeunana ieu panalungtikan, mangpaat panalungtikan, sarta raraga panulisan skripsi.

Dina bab II dipedar ngeunaan tiori-tiori anu aya dina panalungtikan sacara leuwih jéntré tur jero. Dina bab II ieu ngawengku kajian pustaka anu di jero na medar ngeunaan tiori média pangajaran, média *game* tarucing cakra, jeung tiori ngeunaan tarjamahan. Salian éta, dibahas ogé ngeunaan raraga mikir, asumsi jeung hipotésis panalungtikan.

Bab III medar ngeunaan métode nu dipaké dina ieu panalungtikan. Eusina medar ngeunaan pedaran anu rinci ngeunaan média panalungtikan, kaasup sababaraha komponén, diantarana nya éta: lokasi jeung jejer panalungtikan, desain panalungtikan, wangenan operasional, instrumén panalungtikan, téhnik ngumpulkeun data, jeung analisis data. Dina nganalisis datana, ngaliwatan sababaraha prosés diantarana nya éta diayakeun uji sipat anu ngawengku uji normalitas jeung uji homogénitas, tuluy diayakeun uji hipotésis sangkan mikanyaho kaéféktifan média *game* tarucing cakra dina pangajaran narjamahkeun.

Bab IV mangrupa bab nu ngajéntrékeun hasil tina panalungtikan nu geus dilaksanakeun. Dina bab IV ieu, ngawengku hasil panalungtikan jeung pambahasan, nya éta analisis data sangkan bisa manggihan hiji hal nu anyar nu aya patalina jeung masalah panalungtikan, hipotésis, jeung tujuan panalungtikan, ogé pembahasan atawa analisis *temuan*.

Dina bab V ngawengku kacindekan tina sakabéh pedaran nu geus dipedar ogé saran kana panalungtikan nu geus dilaksanakeun sangkan panalungtikan kahareupna bisa leuwih hadé.