

# BAB I

## BUBUKA

### 1.1 Kasang Tukang Panalungtikan

Aprésiasi mangrupa hiji kagiatan penting dina pangajaran sastra. Ngaliwatan aprésiasi bisa meunangkeun informasi katut pangaweruh ngeunaan hiji karya. Aprésiasi asalna tina basa Inggris “*appreciation*” anu hartina mikawanoh, maham, tur meunteun hiji karya. Nurutkeun Santoso (2019, kc.1) nétélakeun yén aprésiasi mangrupa kagiatan mikawanoh, meunteun, jeung ngahargaan nilai seni. Saluyu jeung pamadegan Darmawati (2014, kc.6) nétélakeun yén aprésiasi mangrupa hiji kagiatan ngahargaan jeung meunteun kana hiji karya. Aprésiasi dina diri individu téh mekar saluyu jeung ayana pangaweruh ogé pamahaman kana hiji karya, kaasup karya sastra. Pangaweruh jeung pamahaman ngeunaan karya sastra patali jeung kamampuh ngaaprésiasi karya sastra. Saupama teu aya pamahaman jeung pangaweruh anu jéro ngeunaan éta karya, kagiatan aprésiasi moal kalaksana kalawan optimal. Ku kituna, kagiatan aprésiasi kudu dilarapkeun sangkan kamahéran siswa dina aprésiasi bisa hadé.

Salasahiji matéri pangajaran aprésiasi sastra nu aya di kelas VIII SMP/MTs nyaéta carita pondok. Dumasar Kompetensi Dasar (KD) nu aya di kelas VIII SMP/MTs dina kurikulum 2013 Révisi 2017 Muatan Lokal Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Sunda nyaéta, *3.7 Memahami dan mengidentifikasi struktur, unsur, dan aspek kebahasaan carita pondok*. Dumasar dina ieu KD, siswa diperedih sangkan bisa maham jeung ngaidéntifikasi kana struktur, unsur, jeung aspék kabasaan nu aya dina carita pondok.

Dumasar hasil wawancara jeung guru basa Sunda di SMPN 35 Kota Bandung yén siswa kurang bisa maham kana eusi bacaan anu ngabalukarkeun kurangna aprésiasi siswa kana karya sastra. Kitu deui

kurang pahamna dina nangtukeun struktur atawa unsur-unsur sarta eusi carita pondok. Ku kituna, dina ieu panalungtikan leuwih heureut kana struktur jeung pamahaman ngeunaan eusi carita nu aya dina carita pondok. Kamampuh aprésiasi siswa dina maham eusi bacaan dipangaruhan pisan ku minat jeung motivasi macana. Minat maca siswa anu kurang dibalukarkeun ku faktor internal jeung faktor éksternal. Faktor internal di antarana nyaéta kabiasaan maca anu kurang, lantaran teu aya karep jeung kasadaran ti dirina sorangan. Sedengkeun faktor éksternalna nyaéta waktu diajar anu samporét. Ku kituna, éta hal ngabalukarkeun teu kahontalna tujuan pangajaran.

Sanajan geus aya katangtuan ngeunaan kamampuh naon waé anu kudu dicangking, dina kanyataanna mah masih loba pasualan anu karandapan. Salasahiji pasualan anu karandapan nyaéta patalina jeung média pangajaran anu digunakeun. Ieu hal saluyu jeung pamadegan Sobarudin & Kuswari (2021, kc.111) yén salaku guru kudu bisa ngondisikeun kelas pikeun ngaronjatkeun minat siswa dina diajar, kitu deui kiwari mah geus mekarna téhnologi. Ku kituna, dibutuhkeun média pangajaran nu bisa ngaronjatkeun kaaktifam jeung minat diajar siswa sangkan leuwih kairut kana pangajaran.

Pikeun ngungkulan éta pasualan, réa cara jeung tarékah anu bisa dilakukeun, salasahijina ngagunakeun média pangajaran anu ngirut siswa nepi ka resep diajar basa Sunda sangkan bisa aprésiasi kana karya sastra nyaéta média *Word Search Puzzle*. Nurutkeun Mailawati (2019, kc.20) *Word Search Puzzle* mangrupa kaulinan kecap di antara huruf acak nu aya dina kotak. Tujuan tina ieu média nyaéta pikeun manggih jeung nandaan sakabéh kecap nu aya dina kotak. Dina ieu média, siswa kudu bisa manggihan kecap nu aya diantara huruf séjén sacara acak sacara horizontal, vértikal atawa diagonal.

Média *Word Search Puzzle* dianggap tepat pikeun ngahudang karep sarta kaaktifan siswa. Lantaran ieu média pangajaran bisa ngalatih konséntrasi siswa. Kitu deui, ieu média geus digital sangkan bisa diaksés

ngaliwatan wéb anu geus disadiakeun. Panalungtikan anu ngarojong kana ieu panalungtikan nyaéta anu dilakukeun ku Sri Wahyuni (2018) ngeunaan kamekaran média pangajaran *Word Search Puzzle*. Hasil tina éta panalungtikan nyaéta média *Word Search Puzzle* miboga katégori layak, katiten tina hasil rata-ratana 85,54% ogé hasil diajar siswa ngaronjat. Lian ti éta, panalungtikan nu dilakukeun ku Pandu Wahyu Gelang Pamungkas & Muhammad Abdul Ghofur (2021) ngeunaan média pangajaran *Word Search Puzzle* basis android dina pangajaran ékonomi. Hasil tina éta panalungtikan nyaéta miboga pangaruh positif dina ngaronjatkeun daya inget jeung hasil diajar siswa.

Aya ogé panalungtikan ku Putri Sri Jayanti (2014) nu judulna *Média Puzzle Pada Pembelajaran Menulis Sisindiran* (Studi Kuasi Éksperimén ka Siswa Kelas VIII-H SMP Negeri 5 Bandung Taun Ajaran 2013/2014). Hasilna nyaéta média Puzzle bisa ngaronjatkeun kamampuh nulis sisindiran. Panalungtikan ku Nurhalifah (2020) nu judulna *Efektifitas Média Pembelajaran Word Search Puzzle dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Ekosistem Kelas VII SMP Muhammadiyah Kupang Tahun Ajaran 2018/2019*, hasilna yén média pangajaran *Word Search Puzzle* bisa ngaronjatkeun kaaktifan siswa dina diajar. Salian ti éta, panalungtikan anu dilakukeun ku Ria Aulia Markum (2021) anu judulna *Pengaruh Média Word Search Puzzle Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII SMPN 26 Bandung*. Dina éta panalungtikan nyebutkeun ngaronjatna hasil diajar siswa sabada ngagunakeun média *Word Search Puzzle*. Éta panalungtikan medar ngeunaan Média *Word Search Puzzle*, bédana nyaéta dina matéri anu ditalungtikna. Dina ieu panalungtikan ngagunakeun média pangajaran *Word Search Puzzle* dina pangajaran maca pamahaman carita pondok. Najan kitu, média pangajaran *Word Search Puzzle* dina pangajaran aprésiasi carita pondok téh perlu ditalungtik lantaran ngawangun suasana diajar nu inovatif, sangkan prosés diajar ngajar teu monoton. Ieu hal bisa dipaké pikeun

ngungkulan pasualan héngkéna kamampuh aprésiasi carita pondok. Ku kituna, ieu panalungtikan nu judulna Média *Word Search Puzzle* dina Pangajaran Aprésiasi Carita Pondok (Métode Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII-A SMPN 35 Kota Bandung Taun Ajar 2022/2023) perlu dilaksanakeun.

## **1.2 Idéntifikasi jeung Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Idéntifikasi Masalah**

Dumasar kana kasang tukang nu dipedar di luhur, aya sababaraha masalah anu nyampak, nyaéta kamampuh aprésiasi siswa anu masih héngké, lantaran siswa kurang maham kana struktur carita pondok katut unsur-unsurna ogé kana eusi carita pondok. Kitu deui pangajaran carita pondok anu dianggap bosén ku sabab média pangajaran anu monoton.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Dumasar kana kasang tukang panalungtikan di luhur, bisa dirumuskeun masalah dina kalimah pananya di handap.

- a. Kumaha kamampuh aprésiasi carita pondok saméméh ngagunakeun média *Word Search Puzzle* siswa kelas VIII-A SMPN 35 Kota Bandung taun ajar 2022/2023?
- b. kumaha kamampuh aprésiasi carita pondok sanggeus ngagunakeun média *Word Search Puzzle* siswa kelas VIII-A SMPN 35 Kota Bandung 35 Kota Bandung taun ajar 2022/2023? jeung
- c. kumaha béda anu signifikan antara kamampuh aprésiasi carita pondok saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *Word Search Puzzle* siswa kelas VIII-A SMPN 35 Kota Bandung 35 Kota Bandung taun ajar 2022/2023?

### **1.3 Tujuan Panalungtikan**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Tujuan umum dina ieu panalungtikan nyaéta pikeun nguji naha média *Word Search Puzzle* éféktif atawa henteu dina pangajaran aprésiasi carita pondok siswa kelas VIII-A SMPN 35 Kota Bandung taun ajar 2022/2023.

#### **1.3.2 Tujuan Husus**

Tujuan husus dina ieu panalungtikan nyaéta ngadéskripsikeun:

- a. kamampuh aprésiasi carita pondok saméméh ngagunakeun média *Word Search Puzzle* siswa kelas VIII-A SMPN 35 Kota Bandung taun ajar 2022/2023;
- b. kamampuh aprésiasi carita pondok sanggeus ngagunakeun média *Word Search Puzzle* siswa kelas VIII-A SMPN 35 Kota Bandung 35 Kota Bandung taun ajar 2022/2023;
- c. béda anu signifikan antara kamampuh aprésiasi carita pondok saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *Word Search Puzzle* siswa kelas VIII-A SMPN 35 Kota Bandung 35 Kota Bandung taun ajar 2022/2023.

### **1.4 Mangpaat/Signifikansi Panalungtikan**

#### **1.4.1 Mangpaat Tioritis**

Mangpaat tioritis dina ieu panalungtikan téh pikeun mekarkeun pangajaran basa Sunda ngagunakeun média dina pangajaran aprésiasi carita pondok.

#### **1.4.1 Mangpaat Praktis**

Mangpaat praktis dina ieu panalungtikan miboga mangpaat pikeun sababaraha pihak, saperti ieu di handap.

- a. Pikeun siswa, bisa ngaronjatkeun kamampuh aprésiasi carita pondok
- b. Pikeun guru, bisa jadi alternatif dina ngalarapkeun média pangajaran ngagunakeun média *Word Search Puzzle*

- c. Pikeun nu nalungtik, bisa jadi motivasi sangkan tuluy mekarkeun pangajaran basa Sunda kalawan ngagunakeun média-média pangajaran.

### 1.5 Raraga Tulisan

Raraga tulisan dijieun pikeun gambaran eusi panalungtikan kalawan sistematis dina wangun skripsi. Ieu skripsi disusun jadi lima bab anu diwincik saperti ieu dihandap.

BAB I Bubuka, ngawengku kasang tukang masalah, rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan, sarta raraga tulisan.

BAB II Ulikan Tiori, dipedar ngeunaan média pangajaran, tiori média *Word Search Puzzle*, aprésiasi carita pondok, média *Word Search Puzzle* dina pangajaran aprésiasi carita pondok. Tuluy, medar ngeunaan panalungtikan saméméhna, raraga mikir, hipotésis.

BAB III Méthode Panalungtikan, anu ngawengku desain panalungtikan, sumber data, prosedur panalungtikan, instrumén panalungtikan, téhnik ngumpulkeun data, jeung téhnik analisis data.

BAB IV Hasil Panalungtikan jeung Pedaran, anu eusina ngawengku kamampuh aprésiasi carita pondok siswa saméméh ngagunakeun média *Word Search Puzzle*, kamampuh aprésiasi carita pondok siswa sabada ngagunakeun média *Word Search Puzzle*, analisis béda signifikan kamampuh aprésiasi carita pondok siswa VIII-A SMPN 35 Bandung antara saméméh jeung sabada ngagunakeun média *Word Search Puzzle*.

BAB V Panutup, anu ngawengku kacindekan, implikasi, jeung rékomendasi tina hasil panalungtikan.