

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang

Manusa moal bisa leupas tina prosés komunikasi. Basa mangrupa salah sahiji média pikeun ngalakukeun komunikasi. Basa téh aya dina wangun tulisan jeung lisan. Dina ngedalkeunana, basa wangun lisan dikedalkeun ku cara nyarita, ari basa wangun tulisan dikedalkeun kucara nulis.

Wilga (dina Kusuma, 2011, kc. 2) nétélakeun yén “umumna jalma déwasa ngangunakeun waktuna 45% nyarita, 30% ngaregepkeun, 16% maca, jeung nulis 9%”. Pérséntase minat nulis nurutkeun data, katitén yén 9% téh aya dina urutan panghandapna nya éta kaopat. Hal ieu miboga harti yén jalma déwasa kurang minat kana nulis.

Dina pangajaran basa Sunda di sakola, nulis mangrupa kaparigelan basa anu ngawengku sababaraha kompetensi dasar. Salah sahijina kompetensi dasar nulis sisindiran. Hal ieu dipedar dina pedoman pengembangan KTSP 2006 mata pelajaran basa Sunda, nya éta mata pelajaran sisindiran di kelas VIII.

Najan kacirina jiga gampang, tapi dina prak-prakana pangajaran nulis sisindiran téh masih dianggap hésé ku siswa, boh dina néangan ide atawa néangan kekecapanana, boh dina nyieun cangkang atawa eusi sisindiran. Rata-rata unggal siswa téh hésé nyangking téma atawa ide pikeun nyusun sisindiran nu kabeungkeut ku purwakanti, jumlah engang dina unggal padalisan jeung jumlah padalisan dina unggal pada.

Hal lain anu ngalantarankeun siswa teu bisa nulis sisindiran téh nya éta modél atawa média pangajaranna kurang luyu jeung teu dipkaresep ku siswa. Sedengkeun anu dipiharep téh siswa bisa ngahontal tujuan pangajaran sakumaha anu geus aya dina SKKD kelas VIII nya éta bisa nulis sisindiran.

Dumasar kana masalah-masalah anu kapanggih di luhur, perlu diayakeun média alternatif dina ngajarkeun pangajaran nulis sisindiran. Salah sahiji média alternatif anu di maksud nya éta ngagunakeun média *puzzle* pikeun diajar nulis sisindiran.

Média pangajaran téh kaitung loba, di antarana média *game*. *Game* anu digunakeun di dieu téh nya éta *puzzle*. *Game puzzle* mangrupa hiji kagiatan kelompok anu gawéna téh nyusun kecap, éta kekecapan lamun disusun kalayan bener bakal ngawangun hiji sisindiran. Sisindiran anu kudu disusun ku unggal kelompok téh aya tilu wangun nya éta rarakitan, paparikan jeung wawangsalan. Sanggeus nyusun sisindiran, unggal kelompok nyieun tilu wangun sisindiran (rarakitan, paparikan jeung wawangsalan). Kagiatan pamungkasna nya éta wawakil ti unggal kelompok macakeun hasil nulis sisindiranna.

Tina panalungtikan saméméhna geus aya skripsi anu nalungtik ngeunaan pangajaran sisindiran di antarana ku Akmaliah (2009), ngeunaan “Éféktivitas Téknik *Jigsaw* dina Ngaronjatkeun Kamampuh Nulis Sisindiran Siswa Kelas VIII SMP Bakti Bangsa Bandung Taun Pelajaran 2009-2010”. Aya deui nu ditalungtik ku Kusuma (2011) ngeunaan “Éféktivitas Modél Pangajaran Tématik dina Pangajaran Nulis Sisindiran Wangun Paparikan jeung Rarakitan (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa VIII C SMP Pasundan 6 Taun Ajaran 2010-2011).

Nilik kana panalungtikan di luhur, can aya panalungtikan anu medar ngeunaan “Média *Puzzle* dina Pangajaran Nulis Sisindiran”. Ku kituna, ieu panalungtikan téh perlu diayakeun pikeun ngeuyeuban média pangajaran dina ngaronjatkeun kamampuh siswa dina nulis sisindiran.

Dumasar kana hal-hal anu kapanggih di luhur, ku kituna penulis ngayakeun panalungtikan nu judulna “Média *Puzzle* dina Pangajaran Nulis Sisindiran (Studi Kuasi Ékspérimén ka Kelas VIII H SMP Negeri 5 Bandung Taun Ajaran 2013/2014)

1.2 Idéntifikasi jeung Rumusan Masalah

1.2.1 Idéntifikasi Masalah

Dumasar kana kasang tukang di luhur, idéntifikasi masalah dina ieu panalungtikan nya éta:

- a) Perluna mekarkeun kréativitas guru dina ngokolakeun pangajaran sangkan kamampuh nulis sisindiran siswa ngaronjat.
- b) Loba média anu bisa dipaké ku guru pikeun ningkatkeun hasil diajar siswa.
- c) Média *puzzle* mangrupa salasahiji média anu bisa dipaké pikeun ngaronjatkeun kamampuh siswa dina nulis sisindiran

1.2.2 Rumusan Masalah

Dumasar kana idéntifikasi masalah di luhur, nu jadi masalah dina ieu panalungtikan dirumuskeun dina kalimah pananya ieu dihandap:

- a) Kumaha kamampuh siswa kelas VIII H SMP Negeri 5 Bandung 2013/2014 dina nulis sisindiran saméméh ngagunakeun média *puzzle*?
- b) Kumaha kamampuh siswa kelas VIII H SMP Negeri 5 Bandung taun ajaran 2013/2014 dina nulis sisindiran sanggeus ngagunakeun média *puzzle* ?
- c) Naha aya bédana kamampuh nulis sisindiran siswa kelas VIII H SMP Negeri 5 Bandung Taun Ajaran 2013/2014 saméméh jeung sannggeus ngagunakeun média *puzzle*?

1.3 Tujuan Panalungtikan

1.3.1 Tujuan Umum

Sacara umum, ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun ngungkulan pasualan atawa masalah dina pangajaran nulis sisindiran di kelas VIII H SMP Negeri 5 Bandung.

1.3.2 Tujuan Husus

Sacara husus ieu panalungtikan miboga tujuan hayang ngadéskripsikeun:

- a) kamampuh siswa kelas VIII H SMP Negeri 5 Bandung dina nulis sisindiran saméméh ngagunakeun média *puzzle*;
- b) kamampuh siswa kelas VIII H SMP Negeri 5 Bandung dina nulis sisindiran sanggeus ngagunakeun média *puzzle*; jeung
- c) bédana kamampuh siswa dina nulis sisindiran saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *puzzle* di kelas VIII H SMP Negeri 5 Bandung Taun Ajaran 2013/2014.

1.4 Mangpaat Panalungtikan

1.4.1 Mangpaat Tioritis

Ieu panalungtikan dipiharep bisa ngungkulan masalah atawa pasualan dina pangajaran nulis sisindiran di kelas VIII H SMP Negeri 5 Bandung. Hasilna dipiharep bisa ngaronjatkeun kréatifitas guru dina ngagunakeun média pangajaran sangkan teu monoton jeung bisa ngirut siswa. Lian ti éta, ieu panalungtikan dipiharep bisa ngaronjatkeun minat siswa dina nulis sisindiran hususna minat pikeun diajar Basa Sunda.

1.4.2 Mangpaat Praktis

Mangpaat praktis tina ieu panalungtikan di antarana:

a) Mangpaat pikeun Guru

Pikeun guru basa Sunda sangkan bisa apal ngeunaan média *puzzle* dina pangajaran nulis sisindiran, sarta ieu média téh bisa dipaké pikeun média alternatif dina pangajaran, lian ti éta ogé bisa mikanyaho kamampuh siswa dina nulis sisindiran ku cara ngagunakeun média *puzzle*;

b) Mangpaat pikeun Siswa

Bisa ngaronjatkeun kamampuh jeung kréatifitas siswa, ku cara ngagunakeun média *puzzle* sarta numuwuhkeun minat, sumanget atawa motivasi diajar siswa kana pangajaran basa Sunda hususna pangajaran nulis sisindiran.

c) Mangpaat pikeun paélmuan

Mangpaat pikeun paélmuan nya éta sangkan nambahan hasanah élmu pangaweruh ngeunaan pangajaran nulis sisindiran katut ka médiana.

d) Manfaat pikeun nu maca

Hasil tina ieu panalungtikan dipiharep bisa ngeuyeuban pangaweruh nu maca, sakumaha pangaruh atawa mangpaat dina média *puzzle* dina pangajaran nulis sisindiran.

1.5 Raraga Tulisan

Ieu skripsi téh disusun jadi lima bab. Bab I mangrupa bab bubuka. Anu dipedar dina ieu bab nya éta kasang tukang panalungtikan, idéntifikasi jeung rumusan masalah, tujuan diayakeunna ieu panalungtikan, mangpaat panalungtikan, jeung raraga tulisan. Bab II eusina mangrupa ulikan tiori, rangkay tiori, asumsi jeung hipotésis panalungtikan. Dina ieu bab dipedar leuwih jero ngeunaan média *puzzle*, kaparigelan nulis, jeung sisindiran.

Bab III eusina mangrupa métode panalungtikan tina ieu panalungtikan. Dina ieu bab dipedar lokasi jeung sumber panalungtikan, desain panalungtikan, métode panalungtikan, wangenan operasional, instrumén panalungtikan jeung téhnik ngolah data. Bab IV ngadéskripsikeun hasil panalungtikan anu geus dilakukeun. Métode panalungtikan anu aya di bab III diterapkeun dina bab IV. Bab V eusina kacindekan tina hasil panalungtikan jeung saran atawa rékoméndasi anu ditepikeun ku panulis.