

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang

Pangajaran nulis sok dianggap pangajaran nu hésé ku siswa, sabab siswa kurang parigel néangan ide jeung kecap-kecap kunu variatif dina ngarang, siswa ogé kurang parigel dina ngalarapkeun éjahan sarta kurang parigel dina matalikeun unggal kalimah ti mimiti nepi katungtung sangkan nyiptakeun tulisan nu merenah tur mibanda harti jeung maksud.

Minat siswa kana pangajaran nulis téh kurang pisan. Sarua jeung minat siswa kana pangajaran basa Sunda, hal éta téh lantaran loba siswa nu geus teu make basa Sunda di lingkungan sabudeureunana sarta aya anggapan yén diajar basa Sunda téh hésé.

Dina pangajaran basa Sunda, lian ti basana nu dianggap hésé dina nyarita, aya deui nu dianggap hésé téh nya éta dina ngaregepkeun, maca, jeung nulis. Komo dina pangajaran nulis, hususna dina nulis guguritan sok dianggap hésé lantaran loba siswa nu can arapal kana patokanpupuh.

Nurutkeun (Tarigan, 1994: 4), kaparigelan nulis mibanda kaparigelan nu penting nya éta mangrupa alat pikeun nyatet atawa ngarékam, ngayakinkeun, ngalaporkeun atawa mere nyaho jeung mangaruhan jalma lian.

Dina Kompetensi Dasar (KD) murid dipiharep mampuh nulis pikeun ngébréhkeun *pesan*(pikiran, *perasaan*, jeung kahayang) sacara tinulis dina rupa-rupa wangun karangan. Salasahijina nya éta nulis guguritan.

Nurutkeun (Ruhaliah, 2002: 137), guguritan mangrupa karangan déskriptif nu ditulis dina wangun pupuh. Guguritan ogé bias disebut karangan puisi mangrupa dangding anu rélatif, biasana mah ngan ukur dina hiji pupuh, tara gunta-ganti pupuh jiga dina wawacan, sarta eusi guguritan umumna déskriptif sedengkeun wawacan mah naratif. Cara nepikeun lumrahna dibaca bari dihariringkeun ngagunakeun lalaguan geus matok pikeun pupuh.

Guguritan téh gelar dina abad 19. Guguritan mimiti gelar sacara lisan, saterusna sacara tinulis nu dimuat dina majalah, koran, jeung buku. Eusi guguritan téh umumna ngébréhkeun soal kanyaah antar manusa, kalakuan manusa, pakasaban hirup, kabudayaan, atikan jeung pangajaran, hiji kajadian, sarta kaéndahan alam.

Tina hasil panalungtikan kapanggih yén nulis pupuh téh kagolong masih handap kénéh, can nepi kana KKM. Tina 19 siswa kelas VIII C SMPN 6 Kuningan, 2 siswa geus ngahontal KKM, 17 siswa can ngahontal KKM, kalayan rata-rata 3,8 % nu ngahontal KKM.

Kiwari mah nu nulis guguritan téh beuki langka, komo kaum rumaja mah geus nyirorot. Ku kituna, perlu pisan pangajaran nulis guguritan ditekenkeun kabarudak nu jaman kiwari mah geus teu wanoheun kana sastra Sunda nu beuki kadieu sastra buhunna dipopohokeun.

Dina ieu panalungtikan, digunakeun média *Audio-Visual* salaku media pangajaran. Média *Audio-Visual* mangrupa alat atawa sarana dina wujud tilu diménsi nu bias digunakeun salaku conto atawa objék dina pangajaran nulis. Média *Audio-Visual* nya éta cara ngahasilkeun atawa nepikeun matéri pangajaran ngagunakeun mesin-mesin mékanis jeung éléktronik pikeun nepikeun pesen-pesen *audio* jeung *visual* (Arsyad, 1997: 30).

Heinz Kock (1984) media *Audio-Visual* nya éta média nu ngabogaan unsure sora jeung unsure gambar. Wanda media ieu ngabogaan kamampuh nu leuwih hade ti batan wanda media *visual* atawa média *Audio* wungkul. Ku sabab ngawengku dua wanda media nya sora nya gambar, dipiharep ku dipakéna ieu media bias jadi pangrojong kagiatan ngajar nu rékréatif, miboga ma'na, dialogis jeung dinamis.

Panalungtikan ngeunaan nguji kaéféktivitasan media *Audio-Visual* dina pangajaran nulis guguritan téh can aya. Ku kituna, nyoko kana sawatara masalah di luhur, perlu diayakeun panalungtikan ngeunaan pangajaran nulis guguritan di SMP nu judulna “*Media Pangajaran Audio-Visual Pikeun Ngaronjatkeun*

Kamampuh Nulis Guguritan dina Pupuh Asmarandana (Panalungtikan Tindakan Kelas ka Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 6 Kuningan Taun Ajaran 2013-2014).

1.2 Watesan jeung Rumusan Masalah

1.2.1 Watesan Masalah

Dumasar kana kasang tukang masalah di luhur, tétéla aya bangbaluh nu disanghareupan ku siswa dina nulis guguritan. Loba faktor nu mangaruhan sarta ngalantaran keun sababaraha pasualan dina prak-prakan nulis guguritan nepikeun ka siswa dina nulis na sok asal-asalan nalika milih diksina.

Sangkan masalah nu ditalungtik teu lega teuing gambahanana, masalah nu dipedar diwatesanan kana nganalisis eusi guguritan nu ngawengku jejer carita, hal-hal nu dikedalkeun ku pengarang, perasaan pengarang, amanat jeung pesen pangarang nu ditulis ku siswa kelas VII-C SMP Negeri 6 Kuningan samemeh jeung sanggeus diajar nulis guguritan ngagunakeun média *Audio-Visual*.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dumasar kana idéntifikasi masalah di luhur, nu jadi masalah poko dina ieu panalungtikan dirumuskeun kana kalimah pananya saperti kieu. Kumaha media *Audio-Visual* bisa ningkatkeun kamampuh nulis guguritan dina pupuh asmarandana siswa kelas VIII C SMP Negeri 6 Kuningan Taun Ajaran 2013/2014?

1.3 Tujuan Panalungtikan

1.3.1 Tujuan Umum

Ieu panalungtikan sacara umum miboga tujuan pikeun mikanyaho jeung ngadéskripsikeun media pangajaran *Audio-Visual* dina ningkatkeun kamampuh nulis guguritan.

1.3.2 Tujuan Husus

Sacara husus tujuan ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho jeung ngadéskripsikeun:

- a. prak-prakan ngagunakeun media pangajaran *Audio-Visual* dina pangajaran nulis guguritan wanda pupuh asmarandana;
- b. kamampuh siswa kelas VIII-C SMP Negeri 6 Kuningan dina nulis guguritan wanda pupuh asmarandana ngagunakeun media *Audio-Visual* dina tiap-tiap siklus pangajaran; jeung
- c. ngaronjatna kamampuh siswa nulis guguritan dina pupuh asmarandana maké media *Audio-Visual*.

1.4 Mangpaat Panalungtikan

1.4.1 Mangpaat Tioritis

Mangpaat tioritis dina ieu panalungtikan nya éta bisa dijadikeun informasi pikeun tiori nulis sarta nulis guguritan dina pupuh asmarandana.

1.4.2 Mangpaat Praktis

- a. Pikeun prosés diajar-ngajar, hasil panalungtikan méré sumbangan pikeun ngaronjatkeun ajén pangajaran basa Sunda.
- b. Pikeun guru, hasil panalungtikan bisa dijadikeun alternatif dina media pangajaran nulis guguritan sangkan prosés pangajaran bias leuwih variatif jeung teu monoton.
- c. Pikeun siswa, hasil panalungtikan bisa leuwih aktif dina kagiatan prosés diajar-ngajar sangkan miboga kamampuh nulis guguritan anu hade nepika bias nyangking eusi guguritan.
- d. Pikeun nu nulis, hasil panalungtikan bisa ngaronjatkeun kualitas pangaweruh jeung ngaimpléméntasikeun media *Audio-Visual* dina pangajaran nulis guguritan.
- e. Pikeun sakola, hasil panalungtikan bisa dijadikeun alternative bahan pangajaran Basa jeung Sastra Sunda.

1.5 Raraga Tulisan

Ieu skripsi téh disusun jadi lima bab. Bab I eusina ngeunaan bubuka, nu medar ngeunaan kasang tukang masalah, watesan jeung rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan, jeung raraga tulisan.

Bab II eusina ngeunaan ulikan tiori, nu ngawengku tiori nulis, tiori guguritan, tiori pupuh asmarandana, tiori media *Audio-Visual*, jeung anggapan dasar.

Bab III eusina ngeunaan métodé panalungtikan, medar sumber data, désain panalungtikan, métode panalungtikan, wangenan operasional, instrumén panalungtikan, téhnik ngumpulkeun data, jeung téhnik nganalisis data.

Bab IV eusina ngeunaan data jeung pembahasan hasil panalungtikan, medar déskripsi, prak-prakan, jeung hasil data panalungtikan ngeunaan média *Audio-Visual* pikeun ngaronjatkeun kamampuh nulis guguritan.

Bab V eusina ngeunaan kacindekan jeung rékoméndasi. Dina ieu bab, panalungtik nepikeun kacindekan tina hasil panalungtikan nu geus dilaksanakeun, sarta harepan panalungtik pikeun kamajuan panalungtikan ka hareupna.