

# BAB I

## BUBUKA

### 1.1 Kasang Tukang Masalah

Basa téh cicirén bangsa. Basa ogé minangka gerbangna budaya. Basa jeung budaya teu bisa dipisahkeun, lantaran basa téh nyaéta salasahiji unsur anu ngawangun budaya hiji bangsa.

Basa daérah mangrupa jati diri bangsa nu leubeut ku ajén-inajén palasipah hirup jeung ciri sélér bangsa, disagédéngkeun alat komunikasi masarakat jeung lingkunganana katut alam (lemah cai), sarta alat komunikasi jeung Nu Maha Kawasa.

Salasahiji basa daerah ti sélér bangsa nu aya di Indonesia nyaéta basa Sunda. Basa Sunda miboga kalungguhan minangka basa indung pikeun masarakat Jawa Barat. Éta hal nuduhkeun yén basa Sunda kudu jadi basa panganteur dina pangajaran-pangajaran di sakola.

Pangajaran basa jeung sastra Sunda nyoko kana pamadegan yén basa Sunda mangrupa alat komunikasi nu diwujudkeun pikeun masarakat nu ngarojongna. Komunikasi basa diwujudkeun ngaliwatan kagiatan basa sacara lisan (*ngaregepkeun-nyarita*) jeung kagiatan basa sacara tinulis (*maca-nulis*). Ku kituna, pangajaran basa Sunda diarahkeun pikeun ngaronjatkeun kaparigelan basa jeung sastra Sunda, kamampuh mikir jeung nalar, sarta kamampuh ngajembaran wawasan ngeunaan budaya Sunda nu diarahkeun ogé pikeun ngasah rasa (*sense*) siswa. Siswa dipiharep henteu ngan mahir dina maké basa Sunda, pinter nalar, tapi kudu miboga rasa nu patalina kana hubungan antarmanusa, jeung bisa ngahargaan kasang tukang budaya nu béda.

Pangajaran basa Sunda diarahkeun kana kagiatan pikeun méré bekel kaparigelan maké basa lisan jeung basa tinulis sedengkeun pangajaran sastra Sunda diarahkeun sangkan siswa nyangking pangalaman aprésiasi jeung éksprési sastra lain kana pangaweruh ngeunaan sastra. Dina sastra kawengku pangalaman manusa nyaéta

pangalaman pangindraan, rasa, ngahayal, ngalenyapan nu diwujudkeun dina ngagunakeun basa boh sacara lisan boh sacara tinulis. Ngaliwatan sastra siswa diajak pikeun maham, ngarasakeun jeung ngalenyapan karya sastra. Pangaweruh ngeunaan sastra dijadikeun alat pikeun ngaprésiasi karya sastra. Ku kituna, fungsi utama sastra minangka panglemes budi, ngaronjatkeun rasa *kemanusiaan*, sosial, numuwuhkeun aprésiasi budaya, sarta nyalurkeun gagasan jeung imajinasi sacara kréatif.

Pangajaran basa teu lesot tina sastrana. Basa jeung sastra mangrupa dua unsur anu teu bisa dipisahkeun dina kabudayaan manusa. Dina dunya atikan mah katiténna basa teu bisa dipisahkeun jeung sastra téh ditétélakeun dina kurikulum mulok basa jeung sastra Sunda 1994 nu ngébréhkeun yén unsur-unsur carita nu kudu dirakrak dina karya sastra mangrupa wangun puisi, prosa jeung drama. (Koswara, 2007, kc.113). Éta pamadegan nuduhkeun yén patalina pangajaran basa jeung sastra Sunda téh nyaéta siswa kudu miboga lolongkrang pikeun nyangking pangalaman basa jeung sastra Sunda sacara reséptif (*ngaregepkeun, maca*) jeung produktif (*nyarita jeung nulis*).

Éta hal dideudeulan ku pamadegan Tarigan (1986, kc. 2), yén komunikasi basa ngawengku opat komponén, nyaéta: (1) kaparigelan ngaregepkeun (*listening skills*), (2) kaparigelan nyarita (*speaking skills*), (3) kaparigelan maca (*reading skills*) jeung (4) kaparigelan nulis (*writing skills*). Kaopat komponén éta patali dina ngalarapkeunana.

Salasahiji komponén komunikasi nyaéta ngaregepkeun. Ngaregepkeun nu kaasup kagiatan reseptif nyaéta kaparigelan awal dina diajar basa. Ngaregepkeun jadi urutan mimiti dina prosés komunikasi sangkan parigel dina basa, bisa dihartikeun dina ngawangun kaparigelan basa kudu hadé dina ngaregepkeunana. Saupama ngaregepkeunna geus teu hadé, dina ngawangun kaparigelan basana ogé moal sahadé anu dipiharep, jeung tangtu bakal moal alus dina kaparigelan basana. Dina pangajaran ngaregepkeun, matéri nu ditepikeun ka siswa téh dipiharep bisa méré pamahaman jeung bisa nyangkem pangaweruh tina segi ma'nana. Ieu hal katitén tina sababaraha

tujuan pangajaran basa Sunda nyaéta sangkan siswa ngajénan jeung ngarasa reueus kana basa jeung sastra Sunda; paham kana basa jeung sastra Sunda (wangun, harti jeung fungsi); sarta mampuh maké basa jeung sastra Sunda kalawan bener tur merenah.

Dina pangajaran basa jeung sastra Sunda di sakola, ngaregepkeun mangrupa kaparigelan basa anu ngawengku sababaraha kompetensi dasar. Salasahijina kompetensi dasar ngaregepkeun rumpaka kawih (rumpaka pupuh). Sacara kontékstual, pupuh nyaéta wangun puisi lisan tradisional Sunda nu tangtu pola (jumlah engang jeung sora) kalimahna. Tamsyah (1996, kc. 68) ngébréhkeun yén pupuh nyaéta puisi anu kauger ku guru lagu, guru wilangan, jeung jumlah padalisan dina sapaana. Pupuh jadi dadasar pikeun mekarkeun seni tembang Sunda lianna di antarana Cianjuran, Cigawiran, Ciawian, Wawacan, Gending Karesmen, jeung sajabana. Pupuh aya 17 nu diwincik jadi sekar ageung jeung sekar alit. Nu kaasup kana sekar ageung nyaéta KSAD (pupuh Kinanti, Sinom, Asmarandana, jeung Dangdanggula). Sedengkeun sekar alit nyaéta Balakbak, Durma, Gambuh, Gurisa, Jurudemung, Lambang, Magatru, Maskumambang, Mijil, Pangkur, Pucung, Wirangrong, jeung Ladrang.

Luyu jeung kamekaranana, aya nu disebut pupuh kréasi. Bédana pupuh sacara umum jeung pupuh kréasi ngan saeutik nyaéta ditilik tina kréasi alat musik nu dipakéna, pupuh sacara umum ngan saukur ngagunakeun instrumén kacapi, sedengkeun pupuh kréasi bisa ditambahan ku instrumén lianna. Salasahiji inovasi anyar pupuh kréasi nyaéta Pupuh Raéhan sanggian H. Yus Wiradiredja.

Tapi dina pangajaran basa Sunda kiwari, hususna dina pangajaran “pupuh” aya salasahiji bangbaluh nyaéta katitén tina karep siswana anu kurang. Éta hal kapaluruh nalika diajar “pupuh” hésé ngucapkeun kalawan bener kekecapan dina rumpakana, ogé nyangkem tembangna. Aya sababaraha hal anu ngabalukarkeunana, di antarana pangajaran pupuh ditepikeun sacara monoton (ukur dihaleuangkeun ku guru sacara verbal salaku guru basa Sunda, atawa cukup maca rumpaka pupuhna na LKS

(Lembar Kerja Siswa). Ku kituna, sangkan kagiatan diajar siswa éféktif, tangtuna urang kudu bisa numuwuhkeun inovasi anyar kana media pangajaran nu bisa ngirut siswa sangkan diajarna babari nerap, teu bosen atawa *boring*. Sabab dina enas-enasna média pangajaran mangrupa sagala hal anu bisa digunakeun pikeun nyalurkeun eusi pangajaran, ngastimulus pikiran, rarasaan, perhatian tur kamampuh siswa, nepi ka ngarojong kana prosés diajar-ngajar.

Ditilik tina sipatna, numutkeun Sanjaya (2011, kc.211) média pangajaran diklasifikasikeun jadi tilu wanda, nyaéta: (a) média auditif; (b) média visual; (c) média audiovisual. Média anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta média audio nu mangrupa média atawa bahan anu ngandung pesen dina wangun auditif (pita sora atawa piringan sora nu bisa ngastimulus pikiran jeung perasaan paregep nepi ka lumangsung prosés diajar). Média audio anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta *média audio Pupuh Raéhan sanggian H. Yus Wiradiredja* nu miboga inovasi anyar diraéh jadi pupuh kréasi dina pangajaran ngaregepkeun sangkan babari diturutan.

Saméméhna, geus aya sababaraha panalungtikan nu medar ngeunaan pupuh sacara umum dina pangajaran. Sedengkeun pupuh kréasi *Pupuh Raéhan sanggian H. Yus Wiradiredja* mah can aya nu nalungtik. Ku sabab can aya nu nalungtik, panalungtik miboga pamadegan yén ieu media pangajaran Pupuh Raéhan téh bisa mangaruhan kana kamampuh diajar siswa hususna ngaregepkeun pupuh.

Ieu panalungtikan dilaksanakeun di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 8 Garut. Anu dipaluruh dina ieu panalungtikan téh nyaéta hasil ngaregepkeun siswa. Média pangajaran Pupuh Raéhan salaku stimulus sangkan siswa boga motivasi diajar anu ngagedur dina pangajaran basa Sunda hususna dina pangajaran ngaregepkeun.

Luyu jeung pasualan-pasualan di luhur, ieu panalungtikan dijudulan “Kamampuh Ngaregepkeun Pupuh Ngagunakeun *Média Audio Pupuh Raéhan Sanggian H. Yus Wiradiredja* (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 8 Garut Taun Ajaran 2013/2014)”.

## **1.2 Watesan jeung Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Watesan Masalah**

Gagne jeung Brigg dina Ibrahim jeung Syaodih (1996, kc. 113) negeskeun pentingna média pangajaran minangka alat pikeun ngarangsang prosés diajar-ngajar. Ditilik tina sipatna, média pangajaran diklasifikasikeun jadi tilu wanda, nyaéta: (a) média auditif; (b) média visual; (c) média audiovisual.

Tapi sangkan panalungtikan ieu teu lega teuing ambahanana, masalah anu dipedar nyaéta ngeunaan kamampuh ngaregepkeun pupuh siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 8 Garut ngagunakeun *média audio* pupuh dina wanda nu anyar nyaéta *Pupuh Raéhan sanggian H. Yus Wiradiredja*.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Dumasar watesan masalah di luhur, nu jadi masalah dina ieu panalungtikan dirumuskeun dina wangun kalimah pananya ieu di handap.

- 1) Kumaha kamampuh ngaregepkeun pupuh siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 8 Garut dina saméméh ngagunakeun *média audio Pupuh Raéhan sanggian H. Yus Wiradiredja* ?
- 2) Kumaha kamampuh ngaregepkeun pupuh siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 8 Garut sanggeus ngagunakeun *média audio Pupuh Raéhan sanggian H. Yus Wiradiredja* ?
- 3) Naha aya béda nu signifikan tina hasil diajar siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 8 Garut dina ngaregepkeun pupuh saméméh jeung sanggeus ngagunakeun *média audio Pupuh Raéhan sanggian H. Yus Wiradiredja* ?
- 4) Naha *média audio Pupuh Raéhan sanggian H. Yus Wiradiredja* téh éféktif pikeun ngaronjatkeun kamampuh ngaregepkeun pupuh siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 8 Garut?

### **1.3 Tujuan Panalungtikan**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Sacara umum, ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun ngungkulan pasualan atawa kahéngkéran dina widang atikan jeung pangajaran hususna dina pangajaran ngaregepkeun pupuh ngagunakeun *média audio Pupuh Raéhan sanggian H. Yus Wiradiredja* sangkan mikanyaho tur meunangkeun hasil diajar (kamampuh) na.

#### **1.3.2 Tujuan Husus**

Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun nganalisis jeung ngadéskripsikeun:

- 1) kamampuh ngaregepkeun pupuh siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 8 Garut saméméh ngagunakeun *média audio Pupuh Raéhan sanggian H. Yus Wiradiredja*;
- 2) kamampuh ngaregepkeun pupuh siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 8 Garut sanggeus ngagunakeun *média audio Pupuh Raéhan sanggian H. Yus Wiradiredja*;
- 3) signifikansi hasil diajar siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 8 Garut dina ngaregepkeun pupuh saméméh jeung sanggeus ngagunakeun *média audio Pupuh Raéhan sanggian H. Yus Wiradiredja*;
- 4) éféktivitas *média audio Pupuh Raéhan sanggian H. Yus Wiradiredja* dina pangajaran ngaregepkeun pupuh siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 8 Garut.

### **1.4 Mangpaat Panalungtikan**

#### **1.4.1 Mangpaat Tioritis**

Ieu panalungtikan dipiharep bisa méré mangpaat pikeun:

- 1) méré pangaweruh ngeunaan ngaregepkeun pupuh ngagunakeun *média audio Pupuh Raéhan sanggian H. Yus Wiradiredja*;
- 2) ngajembaran élmu pangaweruh ngeunaan tarékah ngaronjatkeun jeung ngeuyeuban kaparigelan dina prosés pangajaran.

## **1.4.2 Mangpaat Praktis**

Mangpaat praktis panalungtikan nyaéta ieu di handap.

- 1) Pikeun guru, dipiharep bisa ngaronjatkeun pangaweruh tur kaparigelan dina prosés pangajaran pikeun méré motivasi kalawan inovatif dina ngajarkeun basa Sunda ka siswa SMA sangkan bisa narik ati siswa tur leuwih paham diajar basa Sundana;
- 2) Pikeun siswa, salaku upaya ngaronjatkeun motivasi diajar siswa nalika diajar basa Sunda antukna bisa ngaronjatkeun hasil diajar siswa séwang-séwangan. Salian ti éta, panalungtikan ieu dipiharep bisa numuwuhkeun kamampuh ngaronjatkeun karesep kana tembang nu aya di tatar Sunda;
- 3) Pikeun panulis, sangkan ngaronjatkeun kamampuh jeung kaparigelanana dina ngararancang sarta ngalaksanakeun pangajaran di kelas ngaliwatan nangtukeun média pangajaran anu inovatif dina matéri pangajaranana; jeung
- 4) Jadi dokuméntasi pikeun ulikan satuluyna nu aya patalina jeung média audio Pupuh Raéhan.

## **1.5 Sistematika Nyusun Skripsi**

Sistematika nyusun skripsi dina ieu panalungtikan nyaéta baris diruntuykeun ieu di handap.

### **BAB I Bubuka**

#### **1.1 Kasang Tukang Masalah**

#### **1.2 Watesan Masalah jeung Rumusan Masalah**

##### **1.2.1 Watesan Masalah**

##### **1.2.2 Rumusan Masalah**

#### **1.3 Tujuan Panalungtikan**

##### **1.3.1 Tujuan Umum**

##### **1.3.2 Tujuan Husus**

#### **1.4 Mangpaat Panalungtikan**

Deti Yulianti, 2014

**KAMAMPUH NGAREPKEUN PUPUH NGAGUNAKEUN MÉDIA AUDIO PUPUH RAÉHAN SANGGIAN H. YUS WIRADIREJJA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.4.1 Mangpaat Tioritis

1.4.2 Mangpaat Praktis

1.5 Sistematika Nyusun Skripsi

BAB II Raraga Tiori

2.1 Kamampuh Ngaregepkeun Pupuh

2.1.1 Kamampuh Ngaregepkeun

2.1.1.1 Wangenan Kamampuh Ngaregepkeun

2.1.1.2 Tujuan Ngaregepkeun

2.1.1.3 Proses Ngaregepkeun

2.1.1.4 Prinsip Pangajaran Ngaregepkeun

2.1.2 Pupuh

2.1.2.1 Wangenan Pupuh

2.1.2.2 Palanggeran Pupuh

2.1.2.3 Kamekaran Pupuh

2.2 Média audio Pupuh Raéhan sanggian H. Yus Wiradiredja

2.2.1 Wangenan Média Pangajaran

2.2.2 Fungsi jeung Mangpaat Ngagunakeun Média Pangajaran

2.2.3 Kritéria Milih Média Pangajaran

2.2.4 Klasifikasi Média Pangajaran

2.2.5 Média Audio Pupuh Raéhan sanggian H. Yus Wiradiredja

2.2.5.1 Média Audio

2.2.5.2 Pupuh Raéhan sanggian H. Yus Wiradiredja

2.2.5.3 Pangajaran Ngaregepkeun Pupuh ngagunakeun Media audio Pupuh Raéhan  
sanggian H. Yus Wiradiredja

2.3 Hipotesis Panalungtikan

BAB III Metode Panalungtikan

3.1 Populasi jeung Sampel Panalungtikan

3.1.1 Populasi Panalungtikan

Deti Yulianti, 2014

**KAMAMPUH NGAREGEPEUN PUPUH NGAGUNAKEUN MÉDIA AUDIO PUPUH RAÉHAN SANGGIAN H.  
YUS WIRADIREJJA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



- 3.1.2 Sampel Panalungtikan
- 3.2 Desain Panalungtikan
- 3.3 Metode Panalungtikan
- 3.4 Variabel jeung Wangenan Operasional
  - 3.4.1 Variabel Panalungtikan
  - 3.4.2 Wangenan Operasional
- 3.5 Instrumén Panalungtikan
- 3.6 Téhnik Panalungtikan
  - 3.6.1 Téhnik Ngumpulkeun data
  - 3.6.2 Téhnik Ngalalisis Data
- BAB IV Analisis Data jeung Pedaran Hasil Panalungtikan
- BAB V Kacindekan jeung Rékoméndasi
- Daptar Pustaka
- Lampiran