

BAB 1

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Masalah

Game asal kecapna tina basa Inggris, anu hartina kaulinan/*permainan*. Unggal *game* miboga katangtuan anu béda-béda pikeun dipaénkeun ku kituna *game* miboga *variasi* anu loba. Ku sabab salah sahiji fungsi *game* pikeun ngaleungitkeun rasa *stress* jeung jenuh, hampir sakabéh jelema ti budak nepi ka nu kolot resep ngulinkeun *game*, *game puzzle* salah sahijina.

Game puzzle mangrupa hiji alat atawa média anu bisa dipaké pikeun pangajaran basa Sunda di Sakola, lantaran jadi tuturus mikanyaho hiji barang luyu jeung ngaranna. Ku cara nuduhkeun, tuluy *diklik* dina komputer.

Kabeungharan kecap miboga peran anu penting pikeun kahirupan sapopoé urang Sunda, utamana dina komunikasi sangkan teu *verbalisme*. Patalina *game puzzle* jeung kabeungharan kecap nya éta kudu bisa néangan barang luyu jeung ngaranna dina basa Sunda. Dina *game puzzle* pikeun ngaronjatkeun kecap basa Sunda, kekecapan anu dipaké nya éta parabot atawa barang-barang dina imah tradisional Sunda. Ku kituna pangaweruh ngeunaan hiji barang jeung ngaranna bisa leuwih jembar.

Hasil data pangajaran anu ditingali tina rapot, dina taun 2012 nilai rata-rata kelas pangajaran basa Sunda nya éta 73,4 ogé dina taun 2013 nilai rata-rata kelas pangajaran basa Sunda nya éta 74,2. Dumasar kana data, hasil tina pangajaran basa Sunda kurang nyugemakeun. Kamungkinan anu jadi sababna, lantaran guru masih kurang *inovatif* jeung kréatip dina ngagunakeun média pangajaran basa Sunda di sakola.

Salian ti éta dumasar kana pangalaman panulis nalika PPL (*Program Pengalaman Lapangan*) di SMPN 45 Bandung, loba kénéh siswa anu can mikawanoh kabeungharan kecap basa Sunda. Anu jadi sababna nya éta loba kekecapan anu anyar unggal *pertemuan*, ogé waktu diajar anu rélatif sakeudeung di sakola.

Hal séjénna anu ngalantarankeun kurangna pangaweruh siswa kana kabeungharan kecap basa Sunda nya éta modél atawa média pangajaran anu kurang luyu atawa kurang dipikaresep ku siswa. Antukna tujuan pangajaran jadi teu bisa kahontal. Padahal loba média anu *modern*, anu bisa dimangpaatkeun ku guru, di antarana média *game puzzle*.

Alesan *game puzzle* dipaké lantaran léngkah-léngkah anu dipaké dina *game puzzle* miboga kamungkinan pikeun murid néangan sorangan wangun barang jeung kecapna, saperti talenan atawa jubleg. Salian ti éta ditilik tina penampilanna, *game puzzle* bisa ngaronjatkeun motivasi diajar basa Sunda para siswa. Diajar bisa karasa leuwih ramé tur teu pikaboseneun.

Panalungtikan ngeunaan *game* anu sarupa saméméhna geus dilaksanekun, di antarana waé: Efektivitas Penggunaan Media Permainan Komputer “Wotsuche” Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata (Suherlan Gigin Ginanjar, 2013), ti Departemen Pendidikan Bahasa Jerman. Hasil tina ieu panalungtikan nya éta kamampuh siswa dina ngawasa kecap basa Jerman jadi ngaronjat. Sabada ngagunakeun *media permainan komputer* rata-ratana nya éta 41,88. Sedengkeun saméméh ngagunakeun *media permainan komputer* rata-ratana ngaronjat jadi 72,48.

Di Departemen Pendidikan Bahasa Daerah panalungtikan anu ngagunakeun média *game puzzle* lain panalungtikan anu munggaran sabab saméméhna geus aya panalungtikan séjen anu ngayakeun panalungtikan ngagunakeun média *game puzzle* pikeun ngaronjatkeun pangajaran basa Sunda, kalawan judul “Média *puzzle* dina Pangajaran Nulis Sisindiran (Studi Kuasi Ékspérimén ka kelas VIII H SMP Negeri 5 Bandung Taun Ajaran 2013/2014)”. Hasilna nya éta, média *puzzle* bisa ngaronjatkeun kamampuh siswa SMP Negeri 5 Bandung dina nulis sisindiran, sabab aya béda anu signifikan antara hasil pratés jeung pascates.

Lian ti éta panalungtikan nu medar perkara *game* di antarana: “Efektivitas Média *Game* dina Pangajaran Nulis Surat Pribadi Siswa Kelas VIII C SMPN 1 Lembang (Fregiana Agriawan, 2011). Éta panalungtikan medar ngeunaan média *game* anu nganalisis kamampuh siswa dina pangajaran nulis surat pribadi, bédana nya éta palebah média *game* anu dipaké. Média *game* anu dipake mangrupa wangun *game* komputer anu judulna *Who Wants To Be A Millionaire*, sedengkeun

dina ieu panalungtikan ngagunakeun média *game puzzle* dina ngaronjatkeun kamampuh mikawanoh kabeungharan kecap basa Sunda.

Dumasar kana hal-hal anu ditétélakeun di luhur, ku kituna panalungtikan nu judulna “Média *Game Puzzle* dina Ngaronjatkeun Kamampuh Mikawanoh Kabeungharan Kecap Basa Sunda (Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII-C SMP 4 Muhammadiyah Margahayu)” perlu dilaksanakeun.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah ieu panalungtikan dirumuskeun dina wangun kalimah tanya ieu di handap.

- a) Kumaha kamampuh siswa dina mikawanoh kabeungharan kecap basa Sunda saméméh ngagunakeun média *game puzzle*?
- b) Kumaha kamampuh siswa dina mikawanoh kabeungharan kecap basa Sunda sabada ngagunakeun média *game puzzle*?
- c) Naha aya béda anu signifikan dina mikawanoh kabeungharan kecap basa Sunda saméméh jeung sabada ngagunakeun média *game puzzle*?

1.3 Tujuan Panalungtikan

Tujuan ieu panalungtikan aya dua, nya éta saperti ieu di handap.

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum nu hayang dihontal dina ieu panalungtikan nya éta pikeun nguji média *game puzzle* dina ngaronjatkeun kamampuh siswa dina mikawanoh kabeungharan kecap basa Sunda.

1.3.2 Tujuan Husus

Tujuan husus ieu panalungtikan nya éta pikeun ngadéskripsieun hal-hal ieu di handap.

- a) Kamampuh siswa dina mikawanoh kabeungharan kecap basa Sunda saméméh ngagunakeun média *game puzzle*.
- b) Kamampuh siswa dina mikawanoh kabeungharan kecap basa Sunda sanggeus ngagunakeun média *game puzzle*.

- c) Signifikan antara mikawanoh kabeungharan kecap basa Sunda saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *game puzzle*.

1.4 Mangpaat Panalungtikan

Mangpaat ieu panalungtikan, nya éta mangpaat tioritis jeung mangpaat praktis.

1.4.1 Mangpaat Tioritis

- a) Pikeun nambahan élmu pangaweruh ngeunaan média pangajaran anu hadé dina ngaronjatkeun kamampuh siswa mikawanoh kabeungharan kecap basa Sunda.
- b) Pikeun dijadikeun hiji bahan média pangajaran, anu tujuanana pikeun ngaronjatkeun kamampuh siswa dina mikawanoh kabeungharan kecap basa Sunda.

1.4.2 Mangpaat Praktis

Salian ti mangpaat tioritis, ieu panalungtikan miboga mangpaat praktis, di antarana:

- a) pikeun dijadikeun alternatif média pangajaran sangkan bisa ngaronjatkeun minat siswa dina mikawanoh kabeungharan kecap basa Sunda;
- b) bisa ngaronjatkeun pangaweruh siswa ngeunaan kabeungharan kecap basa Sunda; jeung
- c) bisa mikanyaho babandingan kamampuh siswa dina mikawanoh kabeungharan basa Sunda saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média pangajaran *game puzzle*.

1.5 Sistematika Nyusun Skripsi

Ieu di handap diébréhkeun ngeunaan raraga tulisan dina ieu panalungtikan. Bab I bubuka, ngawengku kasang tukang masalah, rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan, sarta sistematika tulisan.

Bab II medar ngeunaan ulikan tiori média *game puzzle* dina ngaronjatkeun kamampuh siswa mikawanoh kabeungharan kecap, panalungtikan saméméhna, jeung kalungguhan tiori.

Bab III métode panalungtikan, anu ngawengku desain panalungtikan, subjék panalungtikan, data jeung sumber data, instrumén panalungtikan, téhnik ngumpulkeun data, jeung téhnik ngolah data.

Bab IV hasil jeung pedaran, anu eusina ngawengku hasil panalungtikan, sarta pedaran hasil panalungtikan.

Bab V ngawengku kacindekan, implikasi, jeung rékoméndasi.