

BAB I

BUBUKA

1.1. Kasang Tukang

Atikan mangrupa prosés anu kompléks, tapi kompléksitasna mindeng saluyu jeung kamekaran jaman. Beuki mekarna jaman beuki loba ogé tantangan-tantangan di dunya atikan, salah sahijina tantangan atikan di abad 21. Abad 21 dipikawanoh salaku abad globalisasi jeung abad téhnologi inpormasi. Parobahan nu gancang jeung drastis dina sistem téhnologi kaasup téhnologi inpormasi. Saluyu jeung parobahan éta ogé aspék-aspék métolodologi pangajaran ogé ngilu robah.

Pamarekan *studént céntéréd* leuwih dipuseurkeun ti batan pola *téachér céntéréd*. Dina kanyataan jaman ayeuna loba anu teu merhatikeun kana kamekaran siswa boh éta kamekaran dina aspék kognitif, aféktif, jeung psikomotorikna. Dina unggal kagiatan pangajaran sapopoé di kelas masih kénéh loba guru nu ngandelkeun métode pangajaran ceramah dibandingkeun ngagunakeun métode pangajaran atawa média pangajaran nu bisa ngarangsa siswa sangkan bisa leuwih aktif. Dina atikan di abad 21 ieu geus saéstuna guru leuwih mekarkeun sagala rupa poténsi nu aya dina diri siswa sahingga siswa bisa leuwih mekar dina aspék kognitif, aféktif, jeung piskomotorikna. Salah sahiji faktor nu mangaruhan guru masih kénéh loba ngagunakeun pamarekan *téachér céntéréd* nya éta pola pikir guru nu kurang kritis, kréatif jeung inovatif kana sagala kagiatan pangajaran anu dilaksanakeun di kelas.

Saluyu jeung hal di luhur, Fréiré (2013, kc. 53) nétélakeun dina konsép atikan gaya *banking*, pangaweruh mangrupakeun hiji anugerah nu dihibahkeun ku maranéhna nu nganggap diri boga pangaweruh ka maranéhna nu dianggap teu miboga pangaweruh nanaon. Dina hal ieu, pola atikan gaya *banking* leuwih nekenkeun guru nu aktif (*téachér céntéréd*) dibandingkeun siswa nu aktif. Salian ti éta dina atikan di abad 21 pola-pola pangajaran gaya *banking* geus teu cocok

pikeun dilarapkeun. Sabab hakikat atikan nya éta ngamanusakeun manusa lian neken siswa ku cara méré pangawareuh-pangaweruh ngagunakeun métode *gaya baking*.

Dina ngamanusakeun manusa didieu nya éta ayana prosés interaksi langsung antara guru jeung siswa atawa siswa jeung guru dina prosés pangajaran. Boh éta dina diskusi, méré peunteun, jsb. Salian ti éta, siswa ogé dibéré kabébasan pikeun ilubiung dina pangajaran tanpa ayana tekanan ti guru sangkan siswa ngan saukur ngadangukeun jeung nongton guru nalika medar matéri pangajaran di kelas. Jadi ku kituna pola pangajaran di abad 21 leuwih ngutamakeun ka aktifan siswa dina prosés pangajaran, sangkan siswa leuwih pahaman kana matéri-matéri pangajaran nurutkeun kana pangalaman siswa éta sorangan dina prosés pangajaran nu dilaksanakeun di kelas.

Saluyu jeung hal di luhur, Schrum (2013, kc. 5) nétélakeun yén sababaraha guru ningali kana kamampuh siswa-siswi jaman kiwari, ngabandingkeun jeung siswa-siswi jaman baheula. Tapi aya cara-cara lian pikeun ningali siswa-siswi ieu nu leuwih alus, leuwih positif pikeun abad 21. Guru mindeng ngabandingkeun siga (*ngagunakeun metafotra abad ka-19*) karéta api dina rél, sedengkeun barudak jaman kiwari lolobana siga rokét (metafora leuwih maju). Ku kituna, perlakuan guru ka siswa kudu leuwih ngabébaskeun dina hal mikir, méré pangalaman-pangalaman langsung, jeung ngaéksprésikeun pamadegan-pamadegan siswa sangkan poténsi-poténsi siswa leuwih mekar.

Patali jeung hal di luhur, Darmawan (2014, kc. 54) nétélakeun yén ayana parobahan dina widang téhnologi hususna téhnologi inpormasi mawa paradigma anyar dina *learning material* jeung *learning method*. Produk téhnologi inpormasi kiwari ayeuna geus méré alternatif mangrupa bahan ajar anu bisa dipaké jeung diaksés ku pésérta didik atawa siswa nu lain mangrupa dina wangun kertas, tapi nu mangrupa dina wangun *CD, DVD, Flashdisk*, jst. Inti tina bahan éta mangrupa program/*software* nu bisa dimangpaatkeun boh saukur ngyokot data, maca, *download*, malahan nepika bisa interaksi antara program, siswa jeung guru sarta ngamangpaatkeun komputer salaku perangkat utama. Dina hal ieu, geus saéstuna

dina pangajaran basa Sunda hususna dina pangajaran guguritan di sakola bisa leuwih ngamangpaatkeun téhnologi pangajaran hususna multimédia pangajaran pikeun prosés pangajaran nu leuwih interaktif nu saluyu jeung kamekaran jaman di abad 21. Jadi pamahaman dina ngaapprésiasi jeung ngaéksprésikeun guguritan aya parobahan.

Di abad 21 ieu guru basa Sunda geus saéstuna boga pola pamikiran nu kritis, kréatif, jeung inovatif dina midangkeun matéri-matéri pangajaran nu leuwih interaktif di kelas. Sabab, di abad 21 kamekaran téhnologi geus teu bisa dihalang-halang deui. Munculna téhnologi pangajaran di abad 21 nya éta multimédia pangajaran ngabuka kamekaran di jaman kiwari dina kamekaran téhnologi atikan hususna multimédia pangajaran nu bakal digunakeun pikeun prosés pangajaran di sakola. Kamekaran téhnologi inpormasi berbasis komputer dina hal ieu multimédia pangajaran mangrupa gabungan antara média tulisan, sora, gambar mumérik, animasi (*motion picture*), jeung vidéo dina hiji aplikasi atawa hiji program digital nu bisa nyieun situasi jeung suasana pangajaran jadi leuwih interaktif jeung éféktif nu mangrupa salaku alternatif pikeun pakakas nu bisa ngabantu guru nepikeun inpormasi matéri pangajaran dina kagiatan pangajaran di sakola. Téhnologi inpormasi ieu, nu diwakilan ku komputer geus loba dimangpaatkeun di dunya atikan di abad 21 salaku multimédia pangajaran.

Prosés pangajaran nu ngagunakeun multimédia geus tangtu loba nu maké, tapi dina prak-prakannana peran jeung fungsi multimédia pangajaran ieu can bisa mekarkeun poténsi-poténsi nu aya dina diri siswa. Sabab, multimédia pangajaran dina hal ieu, teu miboga peran jeung fungsi nu maksimal nalika dilarapkeun dina prosés pangajaran husus dina hal nepikeun matéri-matéri pangajaran boh multimédia *liniér* atawa multimédia *interaktif*. Ku kituna, prosés pangajaran éta teu béda jeung prosés pangajaran *teacher centred*, nu mana multimédia teu jauh béda jeung guru nu ngabogaan peran leuwih aktif nepikeun inpormasi ka siswa ti batan siswa nu aktif néangan atawa neleuman inpormasi nu aya dina média pangajaran éta.

Mangpaat dina ngalarapkeun multimédia pangajaran nu tepat dina prosés pangajaran bakal ngaheureutan ayana hahalang dina diri siswa atawa guru nalika lumangsungna prosés pangajaran di kelas. Hahalang ieu bisa mangrupa *verbalismé*, salah nafsirkeun dina hiji matéri pangajaran nu hésé dipikaharti ku siswa, jst. Ku kituna, prosés pangajaran basa Sunda hususna pangajaran guguritan dina kontéks atikan abad 21 kudu miboga parobahan-parobahan dina hal pola pangajaran saperti, média, métode malahan stratégi-stratégi pangajaran nu béda jeung jaman baheula. Dina kamekaran global nu aya di abad 21 ieu, prosés pangajaran teu ngan saukur ngawangun prosés inpormasi wungkul, tapi kudu bisa leuwih mekar deui sahingga bisa mekarkeun sumber daya manusa nu kritis, kreatif, jeung inovatif.

Saluyu jeung pedaran di luhur, Hamid (2014, kc. 12) nétélakeun yén dunya atikan merlukeun pisan lobana inovasi. Hal ieu kalintang penting dilaksanakeun pikeun kamajuan kualitas atikan nu ngan saukur nekenkeun dina hal tiori, tapi ogé kudu bisa diarahkeun dina hal nu sipatna praktis. Diaku atawa henteu, sanajan can aya panalungtikan husus ngeunaan pangajaran, loba nu ngarasa yén sistem atikan, utamana prosés pangajaran karasa ngobosenkeun pisan. Saluyu jeung hal éta, dina kontéks pangajaran basa Sunda perlu ayana parobahan dina hal strategi pangajaran nu ngalakukeun sababaraha inovasi-inovasi pangajaran saperti métode, modél, jeung multimédia pangajaran nu mangrupa hiji prosés pangajaran pikeun mekarkeun poténsi-poténsi nu aya dina diri siswa sangkan pangajaran leuwih interaktif sarta éféktif, nu ahirna kagiatan dina prosés pangajaran teu karasa ngabosenkeun.

Patalina jeung hal di luhur, dina pangajaran basa Sunda di unggal sakola geus saéstuna ngagunakeun multimédia pangajaran nu pungsi jeung peranna pikeun méré rangsangan (*stimulus*) siswa dina prosés pangajaran basa Sunda hususna dina pangajaran guguritan sangkan siswa bisa leuwih paham kana sagala inpormasi matéri pangajaran guguritan nu ditepikeun ku guru. Tapi, ningali dina kanyataananna di jaman kiwari pangajaran basa Sunda di sakola geus kalintang heubeul jeung *membosankan*. Sabab, matéri pangajaran nu ditepikeun ku guru

masih keneh ngagunakeun gaya *banking* malahan matéri nu ditepikeun ku guru sok ngagunakeun pola pangajaran nu sipatna *verbalisme*, sahingga minat siswa kana pangajaran basa Sunda hususna guguritan kalintang kurang dipikaresep. Ku kituna, guru kudu leuwih kréatif tur inovatif pikeun madukeun bahan ajar basa Sunda hususna bahan ajar guguritan jeung multimedia pangajaran nu mangrupa bagean tina kamekaran pola-polana atikan di abad 21. Salian ti éta, dina pangajaran basa Sunda ogé geus saéstuna ngarobah pola-pola pangajaranna boh éta dina bahan ajar na atawa dina pamarekan, stratégi nepi kana média-média pangajaranna. Ku kituna, dina hal ieu ogé peran jeung pungsi guru salaku sumber diajar kudu leuwih kréatif jeung inovatif sangkan siswa bisa leuwih gampang narima inpormasi matéri-matéri pangajaran basa Sunda hususna dina pangajaran guguritan.

Patalina jeung hal di luhur, sangkan guru leuwih kréatif jeung inovatif kudu dirojong ku sababaraha aspék, nya éta; (1) pangaweruh guru ngeunaan strategi, modél jeung multimedia pangajaran, (2) pangaweruh guru kana faktor psikologis siswa, jeung (3) pangaweruh guru ngeunaan kontéks-kontéks sapopoé siswa nu bisa digabungkeun (*dikolburasikan*) jeung bahan pangajaran guguritan di sakola sangkan matéri pangajaran teu kalintang ngabosenkeun atawa kuno.

Ditilik dina 3 aspék di luhur, salaku guru kréatif geus saéstuna bisa madukeun tilu aspék éta sangkan prosés pangajaran basa Sunda hususna dina pangajaran guguritan nu dilarapkeun dikelas di kelas bisa leuwih éféktif. Patali jeung tantangan dina atikan di abad 21, nu leuwih dominan muncul dina masalah pangajaran nya éta bahan ajar jeung média pangajaran atawa pangaweruh guru kana rupa-rupa strategi, metode jeung multimedia pangajaran sangkan pangajaran bisa leuwih interaktif jeung éféktif.

Bahan ajar jeung multimedia pangajaran mangrupa salah sahiji bagean tina prosés pangajaran. Multimedia pangajaran bisa disebut alus lamun multimedia pangajaran éta bisa ngarojong kana bahan ajar sangkan matéri nu aya dina bahan ajar leuwih menarik nalika ditepikeun di kelas. Salian éta, bahan ajar nu alus nya éta bahan ajar nu gampang sarta luyu jeung kamampuh siswa. Dina hal ieu,

multimédia pangajaran bisa ngarojong kana bahan pangajaran guguritan nu mangrupa alat bantu pikeun ngarangsang siswa sangkan bisa leuwih antusias jeung leuwih paham kana pangajaran guguritan sangkan moal ayana kahéngkérana-kahéngkérana siswa nalika siswa ngaanalisis jeung nulis guguritan di sakola.

Patalina jeung hal di luhur, geus saéstuna pangajaran basa Sunda ngabogaan multimédia nu bisa ngarojong kana bahan pangajaran guguritan, sangkan prosés pangajaran guguritan di sakola leuwih mekar. Dumasar kana hal éta, multimédia ogé bisa ngarojong kana prosés kréatifitas siswa dina nulis jeung ngaanalisis guguritan. Salian ti éta ogé, guru bisa ngedalkeun kréasi-kréasina pikeun nyieun multimédia-multimédia pangajaran salaku stratégi dina prosés pangajaran basa Sunda hususna multimedia pikeun pangajaran guguritan.

Darsiti (2010, kc. 94) nétélakeun yén guru kurang méré kasempetan ka siswa pikeun wanoh kana dunya nu nyata siswa nu saestuna bisa méré inspirasi pikeun siswa dina ngahasilekun karya sastra. Balukarna pangajaran kurang menarik sarta henteu ngaronjatkeun minat siswa pikeun ngaapprésiasi sastra malah leuwih ngabosenkeun. Ku kituna, perlu ayana parobahan dina stratégi-stratégi pangajaran aprésiasi sastra sangkan minat siswa kana diajar jeung pamahaman sastra hususna dina pangajaran guguritan henteu nurun.

Patali jeung hal di luhur, yén katitén dina panalungtikan nu dilakukeun Darsiti nétélakeun yén siswa perlu diilubiungkeun dina prosés pangajaran. Ilubiung siswa dina prosés pangajaran bisa nambah pamahaman sarta pangaweruh kana sastra bahkan siswa bisa leuwih kréatif. Dina hal ieu, pangajaran guguritan nu ngagunakeun multimedia pangajaran bisa ngabantu pikeun siswa dina mekarkeun kréasi-kréasina dina pangajaran guguritan.

Salian ti éta, Kurniawan (2013, kc 9) nétélakeun yén salian ngagunakeun métode nu bisa ngarojong prosés pangajaran jeung mangrupa sarana pikeun ngahontal katuntasan diajar diperlukeun hiji média atawa média pangajaran nu mampuh nambahan motivasi, jeung rasa mikanyaho siswa ngeunaan hiji permasalahan sabab ku ayana média pangajaran siswa bisa ningali langsung

wangun réplika salahsahiji nu dipedar ku guru sahingga siswa bisa paham kana matéri pelajaran nu dipedar ku guru.

Tuluy, patali jeung pedaran di luhur perluna média atawa média pangajaran pikeun prosés pangajaran geus mangrupikeun bagéan nu penting pikeun ngarojong kana kabersihan pangajaran. Multimédia mangrupa kumpulan tina sababaraha média nu bisa jadi alternatif pikeun nepikeun inpormasi tina matéri-matéri pangajaran hususna dina pangajaran guguritan.

Saluyu jeung hal di luhur, Tirtiana (2013, kc. 16) nyebutkeun yén salah sahiji cara sangkan prosés pangajaran leuwih menarik nya éta ku ngagunakeun média pangajaran. Dina hal ieu, pamakean multimédia pangajaran dina prosés diajar ogé bisa ningkatkeun pamahaman kana hiji matéri pelajaran jeung bisa ningkatkeun kréatifitas siswa hususna dina pangajaran guguritan. Multimédia pangajaran ogé bisa ngarangsang siswa sangkan leuwih tertarik pikeun ngaregepkeun pedaran-pedaran ti guru jeung ogé bisa ngabantu siswa pikeun narima inpormasi ku sakabeh panca indera.

Salian ti éta, Hamalik (Tirtiana 2013, kc. 16) nétélakeun yén pamakéan média pangajaran dina prosés diajar bisa ngaronjatkeun kahayang jeung minat nu anyar, ngaronjatkeun motivasi jeung ngarangsang kagiatan diajar jeung salian ti éta mawa pangaruh-pengaruh psikologi nu mangaruhan siswa.

Dina kagiatan pangajaran basa sunda di sakola siswa mindeng ngalaman kahéngkér-an-kahéngkér-an dina mahaman eusi matéri pelajaran basa Sunda hususna dina pangajaran guguritan. Dina pangajaran guguritan di sakola siswa mindeng héngkér dina hal nulis guguritan. Ku kituna dina kahéngkér-an-kahéngkér-an siswa dina pangajaran guguritan di sakola, peran multimédia pangajaran bisa jadi solusi nu tepat dina mekarkeun daya pikir kréatif siswa nulis guguritan di sakola.

Munandar (Tirtiana, 2013: 16) nétélakeun yén aya sababaraha indikator kréatifitas diajar, nya éta (1) ngabogaan rasa panasaran; (2) ngabogaan sifat imajinatif; (3) mampu ngedalkeun pamadegan sacara *spontan* jeung teu asa-asa; jeung (4) boga sifat silih hargaan.

Patali jeung hal di luhur, multimédia pangajaran dina kontéks pangajaran guguritan basa Sunda bisa ngawengku pola pikir siswa, kréatifitas siswa, aprésiasi siswa dina guguritan jeung éksprési siswa dina nulis guguritan. Multimédia pangajaran ogé

Sabab ti éta, dumasar kana pedaran-pedaran di luhur dirumuskeun permasalahan ieu dina wangun tésis nu judulna, “Multimédia Pikeun Ningkatkeun Kamampuh Nulis Guguritan (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas X IBB SMAN 1 Nagrég)” perlu dilaksanakeun.

1.2. Watesan Masalah jeung Rumusan Masalah

1.2.1. Watesan Masalah

Sangkan masalah panalungtikan ieu jadi leuwih jéntré, gampang kacangkem jeung gampang kaharti, kusabab kitu nu jadi masalah pokok dina panalungtikan ieu nya éta :

“Kumaha kagunaan program pangajaran interaktif multimédia dina pangajaran basa Sunda pikeun ningkatkeun kamampuh nulis siswa kana guguritan Sunda di kelas X IBB SMAN 1 Nagreg ?”

1.2.2. Rumusan Masalah

Pikeun negeskeun inti masalah panalungtikan ieu sacara leuwih husus, ku sabab éta dirumuskeun sub masalah anu nyangking kamampuh dasar siswa kana nulis guguritan Sunda di kelas X IBB SMAN 1 Nagrég, nya éta:

- 1) Kumaha proses pangajaran nulis guguritan maké multimedia?
- 2) Kumaha kamampuh nulis guguritan Sunda siswa kelas X IBB SMAN 1 Nagrég saméméh maké multimédia?
- 3) Kumaha kamampuh nulis guguritan Sunda siswa kelas X IBB SMAN 1 Nagrég sabada maké multimédia?
- 4) Naha aya bédana anu signifikan kamampuh nulis guguritan Sunda siswa kelas X IBB SMAN 1 Nagrég saméméh jeung sabada maké multimédia?

1.3. Tujuan Panalungtikan

1.3.1. Tujuan Umum

Tujuan umum dina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho sarta ngadeskripsikeun ningkat atawa henteuna nulis guguritan siswa ngagunakeun multimedia pangajaran di SMAN 1 Nagrég – Kabupatén Bandung.

1.3.2. Tujuan Husus

Ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun ngadéskripsikeun :

- 1) Proses pangajaran nulis guguritan maké multimedia.
- 2) Kamampuh nulis guguritan Sunda siswa kelas X IBB SMAN 1 Nagrég saméméh maké multimedia.
- 3) Kamampuh nulis guguritan Sunda siswa kelas X IBB SMAN 1 Nagrég sabada maké multimedia.
- 4) Aya bédana anu signifikan kamampuh nulis guguritan Sunda siswa kelas X IBB SMAN 1 Nagrég saméméh jeung sabada maké multimedia.

1.4. Manfaat Panalungtikan

Sacara teoritis ieu panalungtikan dipiharep miboga mangpaat pikeun dunya atikan dina milih cara ngajarkeun atawa media pikeun pangajaran basa Sunda.

Sedengkeun sacara praktis dipiharep aya mangpaat pikeun:

1.4.1. Sakola

Salaku masukan ka pihak – pihak sakola ngagunakeun multimedia dina pangajaran jeung pamakéan multimedia pangajaran dina pangajaran basa sunda hususna dina pangajaran guguritan.

1.4.2. Guru

Ku ayana panalungtikan ieu dipiharep para guru, hususna guru SMA bisa maham kana punksi jeung kedudukan média, penting ogé diajar kucara modél-modél pangajaran anu *variatif* salah sahijina kucara ngalarapkeun multimedia dina pangajaran basa Sunda.

1.4.3. Siswa

Ku cara ngagunakeun multimedia pangajaran guguritan, siswa bisa leuwih aktif pikeun diajarna, sumanget jeung aya kahayang diajar kucara diselipkeun unsur multimédia dina pangajaranna, jeung éfék anu positif keur hasil diajar siswana.

1.4.4. Panalungtik

Panalungtikan saterusna ngeunaan ngalarapkeun multimédia dina pangajaran basa Sunda ieu masih kénéh loba kakuranganna, jeung bisa leuwih ditingkatkeun deui ngeunaan ngalarapkeun multimédia pikeun proses pangajaran basa Sunda hususna dina pangajaran guguritan.

1.5. Sistematika Tulisan

Sistematika panulisan dina ieu tésis ngawengku lima bab, nya éta ieu di handap:

- 1) Bab I Bubuka. Dina ieu bab dipedar ngeunaan kasang tukang masalah, watesan jeung rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan, jeung sistematika panulisan.
- 2) Bab II Kajian Pustaka. Dina ieu bab dipedar ngeunaan kajian pustaka (landasan tioritis), dipedar tiori-tiori ngeunaan multimedia, multimédia pangajaran, tiori nulis, sarta guguritan.
- 3) Bab III Méthode panalungtikan. Dina ieu bab dipedar ngeunaan méthode panalungtikan, sumber data, désain panalungtikan, instrumén panalungtikan, téhnik ngumpulkeun data, jeung analisis data.
- 4) Bab IV Analisis data jeung pedaran hasil panalungtikan. Medar ngeunaan hasil data tina panalungtikan nya éta; (1) uji normalitas; (2) uji homogenitas; sarta (3) uji hipotesis tina multimédia pikeun ningkatkeun nulis guguritan.
- 5) Bab V Kacindekan jeung saran. Dina ieu bab panalungtik nepikeun kacindekan tina sakabéh pedaran jeung saran pikeun nu maca.

