

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Masalah

Scrabble nyaéta salah sahiji kaulinan édukatif anu penting pisan utamana pikeun siswa, sabab ieu kaulinan miboga fungsi pikeun ngabeungharan kosa kecap, ngalatih konsentrasi jeung fokus, ogé ngalatih kréativitas siswa dina nyusun aksara jadi hiji kecap anu bener. Kiwari *Scrabble* geus diserep jeung dijadikeun hiji média di sababaraha mata pangajaran hususna pangajaran basa. Éta hal dilakukeun sabab ninggali réspón siswa resep diajar pangajaran basa nalika maké média *scrabble*, hususna pangajaran nulis aksara salian ti latén contona aksara Jepang (Katakana jeung Hiragana) jeung aksara Jawa (Hanacaraka).

Kegiatan nulis aksara salian ti latén penting pisan utamana pikeun siswa. Hususna di Jawa Barat kegiatan nulis aksara salian ti latén nyaéta nulis aksara Sunda. Disebut penting ieu kegiatan asup kana kurikulum pangajaran Basa Sunda hususna di SMA/SMK/MA kelas X. Salian ti kurikulum kegiatan nulis aksara Sunda dipapayungan ku Perda Jabar no 14 taun 2014. Kegiatan nulis Aksara Sunda jadi hiji-hijina cara pikeun ngariksa budaya Sunda hususna dina widang aksara. Lian ti éta kegiatan nulis sok dijadikeun hiji kompetisi nu diayakeun boh ku pamaréntah boh non paréntah (contona Himpunan Mahasiswa).

Pangajaran nulis Aksara Sunda anu kacida pentingna dina kanyataanana masih kénéh dianggap hésé (Ruhaliah: 2015). Kabuktian nalika para siswa dibéré pancén anu aya patalina jeung kegiatan nulis aksara Sunda, loba guru anu ngoméntaran hasil tulisan siswa masih kénéh kurang. Kabiasaan siswa nulis maké aksara latin jadi salah sahiji faktor siswa hésé nulis maké aksara Sunda. Lian ti éta, jam pangajaran nulis aksara Sunda kaitung saeutik. Ahirna siswa kudu miboga karep diajar sorangan pikeun maham jeung bisa nulis make aksara Sunda. Kamampuh guru dina nepikeun pangajaran aksara Sunda sakapeung masih kénéh ngan saukur maké métode ceramah bari teu dibarengan ku média anu bisa ngarojong kana kegiatan pangajaran nulis aksara Sunda, ogé can aya média anu dianggap punjul pikeun pangajaran nulis aksara Sunda.

Ku sabab masih kénéh loba pasualan ngeunaan pangajaran nulis Aksara Sunda, kudu aya hiji média pangajaran anu matak ngirut ka siswa sarta matak nyieun resep diajar nulis aksara Sunda. Nepi kiwari saeutik rupa-rupa média anu mampu ngahudang karep siswa dina diajar nulis Aksara Sunda. *Scrabble* salah sahiji alternatif média pikeun ngungkulan pasualan ngeunaan pangajaran nulis aksara Sunda. Sabab média *scrabble* geus dipikawanoh ku balaréa boh nasional boh internasional jeung réspon anu maénkeunnana positif. Sababaraha kagiatan edukatif ngahiji dina ieu média. Ngapalkeun, nginget, ngalatih konstrasi, fokus jeung kréativitas siswa dina pangajaran basa utamana nulis aksara Sunda. Ku ieu média siswa dipiharep mampu ngapalkeun jeung nginget karakter-karakter aksara Sunda kucara anu leuwih ngirut.

Panalungtikan ngeunaan pangajaran nulis aksara Sunda lain panalungtikan anu munggaran. Sababara conto nyaéta taun 2012-2013 Erin Ervani ngayakeun panalungtikan anu judulna, “Média *Flash Card* pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nulis Aksara Sunda”. Aya deui Ranu Sudarmansyah ngayakeun panalungtikan anu judulna, “Média *Strip Story* dina Pangajaran Nulis Basa Sunda (Studi Kuasi Ékspérimén di kelas X Saintek 1 SMA Laboratorium Percontohan UPI Taun Ajar 2013/2014)”.

Nilik kana dua conto panalungtikan, sacara *visual* éta média maké kartu anu geus diréka pikeun ngarojong kana kamampuh nulis aksara Sunda. Kahéngkérana éta dua média nyaéta teu kauger ku aturan kompetisi. Sabab nalika aya pangaruh kompetisi, siswa kamotivasi pikeun jadi pinujul nu saratna kudu maham éta média dibarengan ku maham materi nu keur diajarkeun. Dina ieu panalungtikan ogé sarua ngaliwatan média *visual* ngan maké alat anu béda lain ngan saukur kartu tapi ditambah jeung papan kaulinan anu dirasa mampu ngahudang karep siswa diajar. Ieu kartu jeung papan geus kabeungket dini hiji aturan main anu saterusna bakal disebut kaulinan *Scrabble KAGANGA*. Ieu kaulinan mangrupa hasil ngamekarkeun kaulinan *Scrabble* jeung aksara sunda.

Panalungtikan anu patalina jeung *scrabble* kungsi diayakeun, contona Jurnal ngeunaan *Scrabble* hasil Hargeraves saparakanca anu judulna *How a*

Hobby Can Shape Cognition: Visual Word Recognition in Competitive Scrabble Player n  telakeun y  n *scrabble* nya  ta aktivitas anu matalikeun jeung ngawanohkeun kecap. Di Indon  sia Skripsi “*Pengembangan Scrabble Sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas Vi Di SD Negeri Keputran A Yogyakarta*”. Ditalungtik ku Eka Desiana sabab aya lolongkrang jeung kasempatan pikeun ngahudangkeun karep diajar siswa ngaliwatan kaulinan *scrabble*. Ahirna dimekarkeun jeung diadumaniskeun jeung aksara jawa. Ieu jadi salah sahiji media pangajaran keur siswa keur diajar aksara Jawa. Hasilna *Scrabble Hanacara* layak dijadikeun media pangajaran keur di sakola. Hasil *post test* leuwih had   jeung robah signifikan tiabatan *pre test*.   ta panalungtikan dikasangkutanan ku hasil sababara panalungtikan tur kabukti kumaha pangaruh *scrabble* dina ngaronjatkeun karep diajar siswa jeung og   kamampuh siswana sorangan. Aya og   skripsi “Efektivitas Scrabble untuk meningkatkan kosakata Bahasa Jepang” hasil panalungtikan Wastu Bondan Susantiatno. Ieu panalungtikan diayakeun kusabab aya patalina pangajaran basa Jepang jeung kaulinan *scrabble* anu dirasa mampu ngahudang karep siswa dina diajar. Ulin bari diajar salah sahiji kasang tukang *scrabble* dijadikeun m  dia dina ngajarkeun kosa kecap basa jepang.

Ninggali sakitu pangaruhna *scrabble* kana pangajaran basa utamana pangajaran nulis aksara, Panalungtikan “M  dia *Scrabble KAGANGA* dina Pangajaran Nulis Aksara Sunda (Studi Kuasi Eksperimen Di Kelas X SMK Bakti Bangsa Bandung Taun Ajar 2016-2017)” kudu diayakeun minangka ngalarapkeun *scrabble* kana pangajaran nulis aksara Sunda.

1.2 Id  ntifikasi jeung Rumusan Masalah

1.2.1 Id  ntifikasi masalah

Nilik kana kasang tukang masalah anu geus diguar sam  m  hna aya sababaraha masalah anu kaid  ntifikasi nya  ta mak   aksara Sunda dina kagiatan nulis jeung m  dia pangajaran aksara Sunda. Lian ti   ta og  , sababara masalah anu katinggali matak panalungtikan ieu perlu diayakeun. Sanggeus ditit  nan aya sababaraha masalah anu bakal jadi bahan panalungtikan nya   ta :

- 1) Pangaweruh ngeunaan aksara Sunda hususna aksara Sunda KAGANGA (aksara swara, ngalagena, rarangkén, jeung angka) masih kénéh kurang.
- 2) kabiasaan nulis maké akasara latén ngabalukarkeun siswa teu biasa jeung hésé maké aksara Suda hususna dina pagajaran nulis aksara Sunda
- 3) Média pikeun ngawadahan kréatifitas barudak dina nulis aksara sunda can réa diayakeun

1.2.2 Rumusan masalah masalah

Dumasar kana kasang tukang di luhur, rumusan masalah dina ieu panalungtikan bisa dirumuskeun dina kalimah pananya di handap.

- 1) Kumaha kamampuh siswa SMK Bakti Bangsa Kelas X nulis Aksara Sunda saacan maké média *Scrabble KAGANGA*?
- 2) Kumaha kamampuh nulis siswa SMK Bakti Bangsa Kelas X sanggeus maké média *Scrabble KAGANGA*?
- 3) Naha aya béda anu signifikan antara kamampuh nulis aksara Sunda saméméh jeung sanggeus maké média *Scrabble KAGANGA*?

1.3 Tujuan Panalungtikan

1.3.1 Tujuan Umum

Sacara umum tujuan tina ieu panalungtikan nya éta pikeun ngalarapkeun média *Scrabble KAGANGA* dina pangajaran nulis aksara Sunda di SMK Bakti Bangsa kelas X

1.3.2 Tujuan Husus

Sacara husus ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun :

- 1) ngadéskripsikeun kamampuh nulis siswa saacan maké média *Scrabble KAGANGA*;
- 2) ngadéskripsikeun kamampuh nulis siswa sanggeus maké média *Scrabble KAGANGA*; jeung
- 3) béda anu signifikan antara kamampuh nulis aksara Sunda saacan jeung sanggeus make média *Scrabble KAGANGA*.

1.4 Mangpaat Panalungtikan

1.4.1 Mangpaat Tioritis

Sacara tioritis ieu panalungtikan miboga mangpaat pikeun ngalarapkeun média pangajaran ngeunaan nulis aksara Sunda.

1.4.2 Mangpaat Praktis

Sacara praktis ieu panalungtikan miboga mangpaat pikeun nu nalungtik, siswa, jeung guru basa Sunda.

- 1) Pikeun nu nalungtik, ngajembaran paélmuan anu keur ditalungtik, ogé pagalaman anu beuki loba ngeunaan naon-naon anu geus dipilampah dina ieu panalungtikan
- 2) Pikeun siswa, ngahudangkeun karep sarta ngarojong kamampuh siswa dina kagiatan nulis aksara Sunda.
- 3) Pikeun guru basa sunda, mangpaat pisan bisa dijadikeun hiji *referensi* pikeun ngajarkeun siswa jeung ngarojong ngaronjatna kamampuh siswa, hususna dina kagiatan nulis, sarta hasil produk bisa dijadikeun conto média pangajaran.

1.5 Raraga Tulisan

Dina ieu panalungtikan, panalungtik ngagunakeun raraga tulisan pikeun ngagambarkeun eusining panalungtikan kalawan sistematis. Lian ti éta ogé ku ayana ieu raraga tulisan téh dipiharep bisa nyieun ieu panalungtikan leuwih gampang hususna dina nyusun laporan panalungtikanana. Anapon raraga tulisan anu dipaké dina ieu panalungtikan nya éta:

BAB I Bubuka, dipedar masalah jeung tujuan panalungtikan anu aya patalina jeung média pangajaran *SCRABBLE KAGANGA* dina pangajaran nulis aksara Sunda.

BAB II Raraga Tiori, dipedar tiori-tiori anu dipaké dina ieu panalungtikan. Medar ngeunaan média pangajaran *SCRABBLE KAGANGA* ti mimiti wangenan nepi ka léngkah-léngkahna, wangenan aksara Sunda katut kamekaranan, larapna média Strip Story dina pangajaran nulis aksara Sunda jeung anggapan dasar katut hipotésis diayakeunna ieu panalungtikan.

BAB III Metode Panalungtikan, dipedar métode panalungtikan dina ieu panalungtikan. Métode panalungtikan anu baris dipaké nya éta métode ékspérimén kuasi.

BAB IV Hasil Panalungtikan jeung Pedaran, dipedar hasil analisis Média *SCRABBLE KAGANGA* dina Pangajaran Nulis Aksara Sunda.

BAB V Kacindekan, dipedar kacindekan sarta saran tina hasil panalungtikan pikeun nu maca ieu panalungtikan.