

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Panalungtikan

Dina pangajaran basa Sunda hususna dina pangajaran aksara Sunda aya sababaraha poko pasualan anu jadi bangbaluh dina pangajaran aksara Sunda upamana dina panulisan sarta cara pikeun maca aksara Sunda, nyaéta cara nulis aksara Sunda anu béda jeung cara nulis aksara Latén, sarta aya sababaraha aturan anu kudu dikawasa saméméh nyieun hiji kalimah dina wangun aksara Sunda. Kiwari masih kénéh loba siswa anu can wanoh kana aksara Sunda, padahal aksara Sunda téh mangrupa warisan budaya nu kudu dijaga sangkan teu leungit jeung basana. Ieu hal téh anu sakuduna jadi kareueus pikeun urang Sunda sangkan bisa ngajaga jeung ngalestarikeun ieu warisan, salasahiji upaya pamaréntah pikeun ngajaga ieu budaya nyaéta kucara mayungan dina dunya atikan. Dumasar KIKD Mata Pelajaran Bahasa jeung Sastra Sunda Kurikulum 2013 Revisi 2017 jenjang SMP/MTS kelas VII, aya sababaraha matéri dina pangajaran aksara Sunda anu kudu ditepikeun ka siswa, di antarana nyaéta ngeunaan unsur unsur sarta kaédah-kaédah dina nulis aksara Sunda, anu kaunggel dina Kompetensi Dasar (KD) 4.8 anu unina *"Menyusun dan menyajikan teks aksara Sunda dengan memperhatikan ketepatan bentuk dan kaidah penulisannya"*.

Dumasar kana KD di luhur siswa dipiharep bisa nulis aksara Sunda dumasar kana wangun aksara Sunda Kaganga nu di antarana nya éta (1) aksara ngalagena; (2) aksara swara; (3) rarangkén; jeung (4) angka atawa wilangan. Lian ti éta ogé tata cara penulisan dina nulis aksara Sunda.

Anapon dina prak-prakanna siswa masih loba nu can bisa nulis aksara Sunda dumasar kana wangunna. Ieu hal téh can luyu jeung udagan anu geus dirancang dina kurikulum K13 Revisi 2017 anu nyampak dina KD 4.8 di luhur. Siswa masih kénéh loba nu salah dina nulis aksara ngalagena, aksara swara, jeung angka. Lian ti éta siswa ogé can bisa dina nempatkeun rarangkén dumasar kana kaidah-kaidah nulisna (Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat, 2017).

Éta pasualan téh dilantarankeun prosés diajarna kurang cocok, nu di antarana nya éta kurangna guru dina maké téknik pangajaran. Ieu hal lain

Muhamad Farid, 2019

TÉKNIK PERMAINAN KARTU MÉMO DINA PANGAJARAN AKSARA SUNDA (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VII-A SMPN 2 Lembang Taun Ajar 2018/2019)

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

sagemblengna salah siswa, tapi kurangna guru dina maké stratégi pangajaran bisa nyieun pangajaran di jero kelas jadi monoton nu antukna nyieun siswa tunduh lantaran lumangsungna pangajaran teu ngirut pikeun siswa (Eryanti, 2015). Ku sabab kitu, kudu aya téhnik pangajaran anu cocok pikeun ngaronjatkeun kamampuh nulis aksara Sunda. Ieu panalungtik miboga udagan pikeun nguji téknik Permainan Kartu Mémo.

Ieu téhnik Permainan Kartu Mémo téh ngabogaan sababaraha kaonjoyan, nya éta: (1) kartu mémo bisa dibawa kamana waé; (2) dina prak-prakanna bisa leuwih babari sarta praktis, lantaran ukuranna anu leutik; (3) teu merlukeun biaya anu gedé dina prosés nyieunna; (4) bisa dipaké dina prosés pangajaran bahasa atawa anu séjénna; (5) permainan kartu mémo luyu dipaké dina kelompok anu loba atawa anu saeutik; (6) lantaran ngabogaan opat kombinasi dina permainanna, jadi leuwih bisa disaluyukeun jeung kabutuhan, boh éta dina matéri atawa kombinasi dina éta kartuna. Ku kituna pangajaran aksara Sunda téh kudu leuwih dironjatkeun deui sangkan teu nepi ka pareumeun obor. Pangajaran aksara Sunda bisa disebut suksés gumantung kana kalancaran nalika prosés diajar-ngajar, luyu jeung pamadegan (Rahman, 2018) yén guru bisa disebut suksés saupama bisa jadi inspirasi sarta sumber pikeun siswana nalika diajar. Sukses atawa henteuna prosés diajar saupama guru merhatikeun kabutuhan siswana nalika diajar.

Luyu jeung pamadegan Niemi (dina Rahman, 2018, kc. 1) ieu téhnik permainan kartu mémo téh luyu jeung anu dibutuhkeun di Abad XXI ieu anu sok disebut zaman anu réa ku pangaweruh, siswa zaman ayeuna dipiharep bisa nyieun kahirupan anu leuwih alus. Pangajaran inovatif annu dilaksanakeun dina pangajaran nulis kacida dibutuhkeunna lantaran bisa ngarojong kana kahontalna udagan anu geus ditangtukeun (Nofiyanti, Sukmawati, & Zenab, 2018).

Dumasar kana pedaran di luhur, ieu panalungtikan perlu dilaksakeun sangkan siswa leuwih sumanget dina diajar hususna pangajaran aksara Sunda, lantaran ieu basa téh mangrupa cicirén budaya urang Sunda, sangkan loba siswa nu kairut kana neuleuman ngeunaan kasundaan, tur bisa jadi turus pikeun mekarkeun deui budaya Sunda dina mangsa kahareupna.

Ieu Téhnik Permainan Kartu Mémo téh geus ditalungtik ku sababaraha jalma nu di antarana ku Diyana (2015) ti Departemen Pendidikan Bahasa Jepang

Muhamad Farid, 2019

TÉKNIK PERMAINAN KARTU MÉMO DINA PANGAJARAN AKSARA SUNDA (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VII-A SMPN 2 Lembang Taun Ajar 2018/2019)

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

Universitas Pendidikan Indonesia taun 2016, nya éta "Efektifitas Teknik Permainan Kartu Memo Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengingat Huruf Katakana (Penelitian Ekspérimén Kuasi Terhadap Siswa Kelas XI SMKN 1 Pagelaran Cianjur Tahun Ajaran 2015/2016). Nyebutkeun yén ieu téhnik téh éféktif digunakeun dina pangajaran lantaran sabada maké ieu téhnik aya parobahan anu signifikan kana paripolah siswa jadi leuwih aktif dina lumangsungna kagiatan diajar. Lian ti éta dumasar kana hasil panalungtikan anu dilaksanakeun ku Tri Maryana ti Departemen Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Pendidikan Indonesia taun 2014, nu ngabogaan judul *Penggunaan Memori Games dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jerman* yén téhnik mémori games éféktif dipaké pikeun salasihiji alternatif dina pangajaran kosakata basa Jerman. Tina hasil panalungtikan-panalungtikan di luhur hasilna yén téhnik permainan kartu mémo éféktif dina ngajarkeun nulis, pamahaman, jeung ngajarkeun kosa kata,

Ieu panalungtikan ngamekarkeun téhnik permainan Kartu Mémo dina pangajaran Aksara Sunda, lantaran bédana antara ieu panalungtikan jeung nu saméméhna nya éta subjék nu ditalungtik, objék nu ditalungtik, sarta matéri nu rék ditalungtik. Ieu panalungtikan perlu dilakukeun sangkan mikanyaho éféktif atawa henteuna téhnik permainan *kartu mémo* pikeun dilarapkeun dina pangajaran aksara Sunda ditingkat SMP.

Dumasar kana pedaran di luhur ieu panalungtikan téh dijudulan **TÉKNIK PERMAINAN KARTU MÉMO DINA PANGAJARAN AKSARA SUNDA (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VII-A SMPN 2 Lembang Taun Ajar 2018/2019)** perlu dilaksanakeun.

1.2 Rumusan Masalah

Saméméh masalah panalungtikan dirumuskeun perlu di jéntrékeun heula idéntifikasi masalahna, nya éta:

- a) kamampuh nulis aksara Sunda nu ngawengku wangun, nya éta: (1) aksara swara; (2) aksara ngalagena; (3) rarangkén; jeung (4) angka.
- b) Kamampuh nulis aksara Sunda dumasar kana kaidah-kaidahna, nya éta nempatkeun rarangkén.

Dumasar kana kasang tukang jeung idéntifikasi masalah di luhur, nu jadi masalah dina ieu panalungtikan dirumuskeun saperti ieu di handap.

- a) Kumaha kamampuh nulis aksara Sunda saacan maké Téknik *Permainan Kartu Mémo*?
- b) Kumaha kamampuh nulis aksara Sunda sabada maké Téknik *Permainan Kartu Mémo*?
- c) Naha aya béda anu signifikan antara pamahaman siswa saméméh jeunng sabada maké Téknik *Permainan Kartu Mémo*?

1.3 Tujuan Panalungtikan

Dina ieu panalungtikan ngawengku tujuan umum jeung tujuan husus.

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum ieu panalungtikan nyaéta nguji pikeun éféktifitas Téknik *Permainan Kartu Mémo* dina pangajaran aksara Sunda.

1.3.2 Tujuan Husus

Sacara husus, ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun ngadéskripsikeun:

- a) Kamampuh nulis siswa kana aksara Sunda saméméh maké Téknik *Permainan Kartu Mémo*;
- b) Kamampuh nulis siswa kana aksara Sunda sabada maké Téknik *Permainan Kartu Mémo*; jeung
- c) Béda signifikasi antara kamampuh hasil diajar siswa kana aksara Sunda saméméh jeung sabada make Téknik *Permainan Kartu Mémo*.

1.4 Mangpaat Panalungtikan

Mangpaat tina ieu panalungtikan ngawengku mangpaat tioritis jeung mangpaat praktis.

1.4.1 Mangpaat Tioritis

Ieu panalungtikan dipiharep bisa méré kontribusi kana kamekaran tiori pangajaran basa Sunda, hususna pangajaran aksara Sunda.

1.4.2 Mangpaat Praktis

Ieu panalungtikan dipiharep aya mangpaat praktis nu bisa dihontal pikeun siswa, guru, tur panalungtik nyaéta:

- 1) Pikeun siswa, sangkan bisa ngaronjatkeun kamampuh nulis aksara Sunda.

Muhamad Farid, 2019

TÉKNIK PERMAINAN KARTU MÉMO DINA PANGAJARAN AKSARA SUNDA (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VII-A SMPN 2 Lembang Taun Ajar 2018/2019)

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

- 2) Pikeun guru, dijadikeun référénsi atawa alternatif dina téhnik pangajaran aksara Sunda.
- 3) Pikeun panalungtik ieu panalungtikan dipiharep bisa dijadikeun bahan tinimbangan pikeun panalungtik séjéna maké ieu média dina matéri pangajaran anu séjénna.

1.5 Raraga Tulisan

Raraga tulisan disusun pikeun Ngagambarkeun eusi panalungtikan kalayan sistematis. Lian ti éta, ku ayana ieu raraga tulisan dina lumangsungna nulis laporan bisa jadi leuwih gampang. Raraga tulisan anu dipaké dina ieu panalungtikan nyaéta ieu dihandap.

BAB I Bubuka, eusina ngeunaan kasang tukang masalah, rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan, jeung raraga tulisan.

BAB II Ulikan tiori, eusina ngeunaan raraga mikir, panalungtikan saméméhna, hipotesis panalungtikan. Dina ulikan tiori dipedar ngeunaan tiori-tiori anu dipaké dina ieu panalungtikan, diantaranya wangenan téhnik pangajaran, wangenan aksara Sunda katut kamekaranna, ogé wangenan *kartu mémo*. Dina raraga mikir dipedar ngeunaan hubungan tioritis antara variable panalungtikan.

BAB III Méthode panalungtikan, eusina ngeunaan Desain Pnalungtikan, sumber data panalungtikan, instrumén panalungtikan, prosedur panalungtikan, téhnik ngumpulkeun data, jeung téhnik analisis data panalungtikan.

BAB IV Hasil jeung Pedaran, eusina ngeunaan kamampuh siswa nulis aksara Sunda saméméh jeung sabada ngagunakeun Téhnik Permainan Kartu Mémo, sarta béda signifikan antara saméméh jeung sabada ngagunakeun Téhnik Permainan Kartu Mémo.

BAB V Kacindekan jeung saran, eusina ngeunaan kacindekan tina data hasil panalungtikan anu geus dilaksanakeun, sarta saran pikeun pamaca tina ieu t saméméh jeung sabada ngagunakeun Téhnik Permainan Kartu Mémo, sartahnik permainan kartu mémo.