

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang

Salaku manusa tangtu salian kabutuhan jasmani, kabutuhan sacara rohaniahna gé kudu cumpon. Salah sahiji kabutuhan manusa dina wangun rohaniah sacara éstétis nya éta ngaliwatan seni sora. Seni sora digunakeun salaku média atawa sarana hiburan. Salah sahiji seni sora nu mindeng digunakeun nya éta tembang. Di jaman bihari, tembang kungsi jadi hiji kesenian anu kacida dipikacinta ku urang Sunda. Teu saeutik jalma nu nyebutkeun yén nalika ngadéngékeun tembang aya kepuasan batin nu matak tingtrim, ngarasa genah, betah tumanina nalika aya galindeng sora tembang Sunda.

Nurutkeun Héndrayana (2016, kc.57) istilah tembang téh leuwih ngora batan istilah ‘kawih’. Istilah ‘kawih’ geus leuwih ti heula aya sakumaha nu kaugel dina naskah Sunda kuna *Sanghyang Siksa Kanda Ng Karesian* taun 1518 M nu unina “*hayang nyaho di sakweh ning kawih ma: kawih bwatuha. kawih panjang, kawih lalaguan. kawih panyaraman, kawih sisi(n)diran, kawih pengpeledan, bongbong kaso, pererane, porod eurih, kawih babahanan, kawih ba(ng)barongan, kawih tangtung, kawih sasa(m)batan, kawih igel-igelan; sing sawatek kawih ma, paraguna tanya*” anu hartina “lamun hayang nyaho sagala rupa lagu jiga: *kawih bwatuha, kawih panjang, kawih lalaguan, kawih panyaraman, kawih sisindiran, kawih pengpeledan, bongbongkaso, parerane, porod eurih, kawih babahanan, kawih bangbarongan, kawih tangtung, kawih sasambatan, kawih igel igelan: sagala rupa lagu, tanyakeun wae ka ahlina atawa paraguna*”.

Dina éta naskah ditataan aya sababaraha istilah nu maké istilah ‘kawih’, di antarana waé kawih murangkalih, kawih pantun, kawih pawayangan, jeung réa-réa deui. Dina sajarahna, pupuh téh dipikawanoh ku urang (Sunda) dina abad XVII waktu Mataram ngeréh ka Tatar Sunda, anu dina wangun karya sastra di Mataramna disebut macapat. Jaman kiwari mah tembang téh geus héngkér pisan jeung hésé dipikaresep, komo di kota mah, loba pisan nu teu nyaho naon nu disebut tembang.

Arif Abdul Rochman, 2018

MODÉL PANGAJARAN ROLE PLAYING PIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH SISWA DINA NULIS
GUGURITAN SEKAR AGEUNG: *Studi Kuasi Éksérimen kelas VIII-D SMPN 16 Bandung*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tembang téh penting pisan jeung loba mangpaatna, salian ti ngahaleuang tembang ogé bisa dipaké pikeun sakumna jalma pikeun ngébréhkeun eusi hate jeung salaku média hiburan, boh éta dina nyieun rumpakana boh dina lagu tembangna sorangan. Tembang mangrupa hiji lagu nu dadasar dina nyieunna téh nyaéta ngagunakeun pupuh. Karya sastra nu ngagunakeun aturan pupuh di antarana guguritan jeung wawacan.

Karya sastra nu diwangun ngagunakeun aturan jeung patokan pupuh mibanda watek nu béda-béda. Upamana, pupuh *Asmarandana* ngagambarkeun asmara atawa silih asih, jeung sagala rupa hal nu gedé patalina jeung rasa cinta, béda jeung *Kinanti* nu ngagambarkeun hiji kaayaan nganti-nganti.

Guguritan jeung wawacan mangrupa karya sastra nu digunakeun ku masarakat baheula pikeun ngébréhkeun sagala rupa eusi haté. Wawacan téh mangrupa karya sastra dina wangun pupuh nu panjang. Ku kituna, dina nyieun wawacan ilaharna kudu maké sababaraha pupuh, lantaran caritana teu ngan saukur hiji adegan nu digunakeunna, aya adegan gumbira, sumanget, sedih jeung réa-réa deui. Ku kituna dibutuhkeun sababaraha pupuh pikeun nyumponan kaayaan dina carita wawacan anu luyu jeung watekna masing-masing. Sedengkeun guguritan mah nya éta salah sahiji karya sastra nu dipaké pikeun ngébréhkeun eusi haté kalayan luyu jeung kaayaan eusi haté éta jalma. Pupuh nu digunakeun dina guguritan ilaharna ngan sapupuh, anu dumasar kana kaayan eusi haté nu di luyukeun jeung watek pupuhna.

Nilik kana fungsina, perlu ayana tarékah pikeun ngaronjatkeun daya éksprési siswa ngaliwatan bidang atikan. Basa Sunda gedé pisan patalina jeung prosés mikir nu jadi dasar basa hiji jalma. Luyu jeung nu ditétélakeun ku Tarigan (2013, kc. 1) yén basa hiji jalma téh ngagambarkeun pikiranana. Jadi basa nu digunakeun ku hiji jalma bisa mangaruhan alus jeung hadéna jalan pikiran hiji jalma.

Dina Kompetensi Dasar (KD) murid dipiharep mampu ngaéksprésikeun pesan (pikiran, perasaan, jeung kahayang) sacara tinulis dina rupa-rupa wangun karangan. Luyu jeung KD (Kompetensi Dasar) *3.3 Mengidéntifikasi fungsi sosial, struktur dan unsur kebahasaan dari guguritan pupuh Durma dan Mijil jeung 4.3*

Arif Abdul Rochman, 2018

MODÉL PANGAJARAN ROLE PLAYING PIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH SISWA DINA NULIS

GUGURITAN SEKAR AGEUNG: Studi Kuasi Éksérimen kelas VIII-D SMPN 16 Bandung

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

Mengéksprésikan guguritan dalam bentuk pupuh Durma dan Mijil dengan memperhatikan éksprési dan téhnik vokal.

Pangajaran basa Sunda nu dilarapkeun di sakola mangrupa salah sahiji cara enggoning ngalarapkeun basa Sunda nu bener tur merenah. Dina pangajaran basa Sunda aya nu disebut kaparigelan basa. Kaparigelan basa ngawengku opat aspék, nya éta ngaregepkeun, nyarita, maca, jeung nulis. Tina sababaraha kaparigelan basa, kaparigelan nulis sok dianggap hésé ku lantaran kudu ngaliwatan sababaraha prosés. Larapna basa dina prosés nulis nya éta pikeun gagasan atawa ide nu nulis ka nu maca. Nurutkeun Sudaryat (2015, kc. 10) kamampuh nulis nya éta kamampuh nu maké basa dina ngedalkeun pesen (rasa, pikiran jeung kahayang) ngaliwatan lambang-lambang tulisan (grafis).

Pangajaran nulis basa Sunda di sakola mindeng pisan manggih bangbaluh. Salah sahijina nulis atawa nyieun karya dina wangun guguritan. Éta hal téh sok dianggap hésé ku siswa lantaran aya sawatara hal nu jadi sarat pikeun ngalengkepan atawa nyieun guguritan kalawan hadé tur bener. Anu sok dipikasieun ku siswa téh salah sahijina diksi atawa pilihan kecap anu dipaké dina guguritan, ogé ayana aturan guru wilangan jeung guru lagu dina unggal pupuh anu sakitu réa na. Ieu hal luyu jeung hasil wawancara jeung salah sahiji guru basa Sunda di SMP Negeri 16 Bandung, yén dina pangajaran nulis guguritan siswa can mampuh ngahontal hasil nu nyugemakeun. Dina pangajaran guguritan aya sawatara hal nu dianggap jadi bangbaluh nya éta (1) guru wilangan jeung guru lagu sok leuwih tina aturan nu geus ditangtukeun (2) watek guguritan masih kénéh teu luyu jeung pupuhna (3) pilihan kecap atawa diksi (4) pedotan dina lagu (5) purwakanti basana.

Hasil nu kurang nyugemakeun éta balukarna mah tina sababaraha faktor nu mangaruhan nya éta (1) kurang jembarna pangaweruh siswa ngeunaan guguritan nu ngabalukarkeun siswa teu resep jeung teu mibanda karep dina nulis guguritan (2) pangajaran basa Sunda khususna pangajaran guguritan sok dianggap hésé, nu ngabalukarkeun siswa teu miboga karep pikeun nyieun guguritan (3) siswa kurang ngawasa kana kandaga kecap basa Sunda, balukarna nalika siswa nyieun guguritan

Arif Abdul Rochman, 2018

MODÉL PANGAJARAN ROLE PLAYING PIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH SISWA DINA NULIS

GUGURITAN SEKAR AGEUNG: Studi Kuasi Éksérimen kelas VIII-D SMPN 16 Bandung

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

kedalna kecap-kecap dina nyieun guguritanna kawatesanan, jadi teu sakabéh eusi haténa bisa diébréhkeun.

Ieu hal téh mangrupa salah sahiji bangbaluh, boh pikeun siswa boh pikeun guruna sorangan. Bangbaluh pikeun siswa na sorangan, siswa kudu bisa mikiran kumaha carana bisa diajar kalayan bener tur daria, hususna dina pangajaran guguritan. Bangbaluh keur guruna nya éta guru kudu mikiran kumaha carana sangkan prosés diajarna bisa éféktif

Dibutuhkeun tarékah pikeun ngungkulan ieu pasualan, salah sahijina ngayakeun panalungtikan. Dina ieu panalungtikan nu nulis ngagunakeun modél pangajaran *role playing* pikeun ngaronjatkeun kamampuh siswa dina nyieun karya sastra wangun guguritan. Ieu modél pangajaran miboga sababaraha kaonjoyan, salah sahijina bisa méré kesan nu kuat ka siswa jeung lila keur *memory* siswa sarta bisa ngirut siswa sangkan kelas jadi leuwih aktif jeung dinamis dina pangajaran guguritan. Ku kituna, ngaliwatan modél pangajaran *role playing* dipiharep bisa jadi pangajaran anu pangéféktifna pikeun ngaronjatkeun kamampuh siswa dina nulis guguritan.

Panalungtikan ngeunaan nguji kaéféktifan modél pangajaran *role playing* dina pangajaran nulis guguritan téh can kungsi dilaksanakeun. Panalungtikan ngagunakeun modél jeung métode dina pangajaran guguritan nu kungsi laksana nya éta panalungtikan ngeunaan “Modél *Quantum Writing* pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nulis Guguritan (Studi Kuasi Ékspérimen ka Siswa Kelas VIII-5 SMP Negeri 43 Bandung Taun Ajaran 2015/2016) nu dilaksanakeun ku Tanti Kusmiati. Ku kituna, nyoko kana sawatara masalah di luhur, perlu diayakeun panalungtikan ngeunaan pangajaran nulis guguritan di SMP nu judulna “*Modél Pangajaran Role Playing Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Siswa Dina Nulis Guguritan Sekar Ageung (Studi Kuasi Ékspérimén Siswa Kelas VIII-D SMPN 16 Bandung taun Ajaran 2018-2019)*”.

Arif Abdul Rochman, 2018

MODÉL PANGAJARAN ROLE PLAYING PIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH SISWA DINA NULIS GUGURITAN SEKAR AGEUNG: Studi Kuasi Ékspérimen kelas VIII-D SMPN 16 Bandung
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2 Idéntifikasi jeung Rumusan masalah

1.2.1 Idéntifikasi Masalah

Dumasar kasang tukang masalah anu dipedar di luhur, kapanggih aya sababaraha masalah anu perlu diidentifikasi. Masalah anu kapaluruh ku panalungtik nya éta:

- a. kamampuh siswa dina nulis guguritan rélatif kurang, salah sahiji anu jadi bangbaluh dina nulis guguritan nya éta kandaga kecap nu dipibanda siswa pikeun ngalarapkeun kana wangun tulisan (guguritan).
- b. sangkan teu jembar teuing ambahan ieu panalungtikan diwatesanan ngan saukur medar ngeunaan Modél Pangajaran *Role Playing*. Dina Pangajaran Nulis Guguritan siswa kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung taun ajaran 2018-2019.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dumasar kana idéntifikasi masalah di luhur, ieu panalungtikan dirumuskeun dina wangun pertanyaan, nya éta:

- a. Kumaha kamampuh nulis guguritan siswa kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung taun ajaran 2018-2019 saméméh ngagunakeun Modél Pangajaran *Role Playing*?
- b. Kumaha kamampuh nulis guguritan siswa kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung taun ajaran 2018-2019 sabada ngagunakeun Modél Pangajaran *Role Playing*?
- c. Kumaha béda signifikan antara kamampuh nulis guguritan siswa kelas VIII-D SMP Negeri 16 Bandung taun ajaran 2018-2019 saméméh jeung sabada ngagunakeun Modél Pangajaran *Role Playing*?

Arif Abdul Rochman, 2018

MODÉL PANGAJARAN ROLE PLAYING PIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH SISWA DINA NULIS GUGURITAN SEKAR AGEUNG: *Studi Kuasi Éksérimen kelas VIII-D SMPN 16 Bandung*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.3 Tujuan Panalungtikan

Dina ieu panalungtikan nu nulis tangtu mibanda tujuan tina sawatara hal nu kudu dihontal, di antarana:

1.3.1 Tujuan Umum

Sacara umum ieu panalungtikan téh dijieun pikeun mikanyaho éféktif henteuna modél pangajaran *Role Playing* pikeun ngaronjatkeun kamampuh nulis guguritan sekar ageung.

1.3.2 Tujuan Husus

Dumasar kana tujuan umum di luhur, ieu panalungtikan miboga tujuan husus nya éta pikeun ngadéskripsikeun:

- a. Kamampuh nulis atawa nyieun karya sastra dina wangun guguritan sekar ageung kalayan éféktif
- b. Kamampuh nulis guguritan kalayan bener saméméh jeung sabada ngagunakeun modél pangajaran *role playing*

1.4 Mangpaat Panalungtikan

Ieu panalungtikan mibanda sababaraha mangpaat, nu sakurang-kurangna tilu mangpaat, di antarana:

1.4.1 Mangpaat Teoritis

Dipiharep ieu panalungtikan bisa méré sumbangan matéri jeung informasi ngeunaan métode pangajaran guguritan, sarta pikeun milih métode pangajaran dina nyieun karya sastra wangun guguritan.

1.4.2 Mangpaat Praktis

- a. pikeun panalungtik bisa mikaweruh éféktifna modél pangajaran *Role Playing* dina ngaronjatkeun pangajaran nulis guguritan.

- b. pikeun nu maca, hasil panalungtikan ieu dipiharep bisa nambahan wawasan jeung pangaweruh hususna ngeunaan modél pangajaran jeung nyieun guguritan.
- c. pikeun siswa, bisa numuwuhkeun kamampuh nulis guguritan kalayan hadé tur bisa neuleuman leuwih jero eusi guguritan.
 - d. pikeun nu nulis, dina ieu panalungtikan bisa nambahan élmu pangaweruh ngeunaan guguritan jeung modél pangajaran *Role Playing* salaku bahan pangajaran di sakola.
 - e. pikeun sakola, ieu panalungtikan bisa jadi bahan pikeun pangajaran di sakola.

1.4.3 Mangpaat tina segi Kawijakan

Hasil tina ieu panalungtikan nya éta pikeun ngarojong kana kawijakan pamaréntah anu nangtukeun yén bahasa daérah mangrupa Bahasa nu kudu dimumulé kalayan ulah dileungitkeun. Luyu jeung aturan pamaréntah dina pasal 32 ayat 2 UUD 1945 nétélakeun yén bahasa daérah téh kudu diajénan jeung kudu dimumulé salaku cicirén kabeungharan bangsa.

Lian ti éta dipiharep ieu panalungtikan bisa jadi bongbolongan pikeun ngungkulan rendahna minat siswa pikeun mikawanoh jeung resep kana basa Sunda khususna dina guguritan. Salahsahijina ku cara diayakeun pasanggiri aprésiasi basa, sastra, jeung seni daérah ku Dinas Pendidikan Jawa Barat.

1.5 Raraga Tulisan

Ieu skripsi téh disusun jadi lima bab. Bab I eusina ngeunaan bubuka, nu medar ngeunaan kasang tukang masalah, watesan jeung rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan, jeung raraga tulisan.

Bab II eusina ngeunaan ulikan tiori, nu ngawengku tiori nulis, tiori guguritan, tiori pupuh sekar ageung, tiori modél pangajaran *Role Playing* dina guguritan, jeung anggapan dasar.

Arif Abdul Rochman, 2018

MODÉL PANGAJARAN *ROLE PLAYING* PIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH SISWA DINA NULIS GUGURITAN SEKAR AGEUNG: *Studi Kuasi Éksérimen kelas VIII-D SMPN 16 Bandung*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bab III eusina ngeunaan métodé panalungtikan, medar sumber data, désain panalungtikan, métode panalungtikan, wangenan operasional, instrumén panalungtikan, téhnik ngumpulkeun data, jeung téhnik nganalisis data.

Bab IV eusina ngeunaan data jeung pembahasan hasil panalungtikan, medar déskripsi, prak-prakan, jeung hasil data panalungtikan ngeunaan métode pangajaran tembang pikeun ngaronjatkeun kamampuh siswa dina nulis guguritan sekar ageung (*Kinanti, Sinom, Asmarandana, Dangdanggula*).

Bab V eusina ngeunaan kacindekan jeung rékoméndasi. Dina ieu bab, panalungtik nepikeun kacindekan tina hasil panalungtikan nu geus dilaksanakeun, sarta harepan panalungtik pikeun kamajuan panalungtikan ka hareupna.