

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Panalungtikan

Dina basa Sunda, seni sora dibagi jadi dua bagéan nyaéta tembang, jeung kawih. Salian ti dibédakeun ku surupanna, tembang ogé diwangun ku dangding atawa guguritan, ari kawih pangpangna mangrupa sisindiran, béh dieu dumasar kana sajak (Rosidi, 2013, kc. 17).

Guguritan mangrupa karangan déskriptif nu ditulis dina wangun pupuh (Ruhaliah, 2002, kc. 137). Guguritan kagolong kana karangan ugeran dina wangun puisi heubeul. Pangna disebut karangan ugeran lantaran kauger ku patokan anu tangtu, nyaéta patokan pupuh. Cara nepikeunana ogé saperti ngahaleuangkeun pupuh, ngagunakeun aturan guru lagu jeung guru wilangan, nu luyu jeung aturan pupuhna.

Eusi guguritan di antarana poko jeung pamadegan pangarang, peristiwa satukangeun karya, rasa dina kagiatan, pesenpangarang, jeung hubungan pangarang ka nu maca. Eusi poko dina guguritan téh nyaéta nu aya patalina jeung manusa dina rupa-rupa aspék kahirupan, alam jeung sato. Umumna mah ngébréhkeun ngeunaan kanyaah antarmanusa, kalakuan manusa, pakasaban hirup, kabudayaan, atikan, jeung pangajaran, peristiwa, jeung kaéndahan alam (Rusyana jeung Raksanagara, 1980, kc. 92-96). Tina guguritan bisa katempo sajarah Sunda jaman baheula, ogé bisa numuwuhkeun kareueus kana kasundaan, hususna ka siswa. Ku kituna materi guguritan kacida pentingna dina pangajaran basa Sunda di tingkat SMP.

Dina Kurikulum Tingkat Daerah Muatan Lokal ditétélakeun rumusan Kompetensi Dasar 4.5 (Disdik Prov Jabar, 2017, kc. 28)

Tabel 1.1
Kompetensi Dasar 4.5

<i>Kompetensi Inti (KI)</i>	<i>Kompetensi Dasar (KD)</i>
<i>3.5 memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.</i>	<i>4.5 Mengekspresikan guguritan pupuh Durma dan Mijil dengan memperhatikan ekspresi dan teknik vokal.</i>

Siswa dipiharep salian ti bisa ngaidéntifikasi wangun, struktur, kaidah, jeung aspek basa dina guguritan pupuh durma jeung mijil, ogé mampuh nembangkeun guguritan kalawan merhatikeun ekspresi jeung téhnik vokal.

Pangajaran nembang guguritan di sakola sok dianggap hésé khususna di kalangan siswa, umumna di kalangan masarakat, lantaran kurangna kamampuh siswa kana diajar basa Sunda hususna nembang nu salila ieu dianggep hésé. Dina pangajaran nembang, hal nu jadi bangbaluh nyaéta kurangna karep pikeun ngahaleuang, lantaran sok dianggap hésé nadana, katut aturanana.

Kiwari nu nembang guguritan téh beuki langka, komo siswa jaman ayeuna mah moal apaleun guguritan lamun teu aya pangajaran guguritan. Di Abad 21 ieu sok disebut zaman anu réa ku pangaweruh, siswa zaman ayeuna téh dipiharep bisa nyieun kahirupan anu leuwih hadé tibatan ayeuna (Niemi dina Rahman, 2018, kc. 1). Ku kituna, pangajaran nembang guguritan téh kudu leuwih dironjatkeun deui sangkan teu pareumeun obor.

Dumasar hasil observasi di lapangan, di SMP Negeri 16 Bandung, cara guru nepikeun matéri guguritan kurang ngirut minat siswa. Ku sabab guguritan teu dipikawanoh saacanna, indikator pembelajaranna ngan tepi ka siswa wanoh kana guguritan, jeung bisa nyaritakeun deui eusi guguritan. Tina indikator éta, udagan pikeun nembangkeun guguritan sangkan bener surupanana téh sok teu kahontal.

Dina pangajaran nembang guguritan, guru kudu rancagé, sabab dina prakna nembang guguritan téh kasebut pangajaran nu hésé, loba siswa nu teu bisa nuturkeun nada nalika diajar nembang. Ku kituna, guru kudu bisa kreatif sangkan pangajaran bisa katepikeun kalayan babari tur ngirut. Kudu aya média anu bisa dipaké sangkan pangajaran leuwih éféktif, Ansyawir, spk dina Rahman (2018, kc. 1) ngajelaskeun yén média téh diperlukeun sangkan bisa ngaronjatkeun éféktivitas diajar. Ku sabab média pangajaran téh bisa jadi salah sahiji alternatif anu bisa ngaronjatkeun prosés transfer matéri dina pangajaran (Karwati dina Rahman, 2016, kc. 2.). Di sakola ogé tangtuna geus aya téhnologi anu nyumponan pikeun proses pangajaran kayaning komputer, proyektor, jeung lain sajabina. Nurutkeun Bramble dina Munir (2012, kc. 163) aya dua léngkah dina ngamangpaatkeun komputer pikeun média pangajaran, nyaéta; nyieun eusi

pangajaran tur nangtukeun di mana jeung kudu kumaha komputer bisa dipaké kalayan éféktif; jeung ngararancang proses pangajaran tur cara operasionalna.

Pikeun ngaréngsékeun pasualan di luhur perlu aya panalungtikan ngeunaan média *game flash*. Média *game flash* téh mangrupa *project media* nu tampilanna kudu diproyéksi sangkan bisa ngahontal matéri pangajaran (Soegito Athmohoetomo dina Rohani, 1997, kc. 17).

Ieu panalungtikan lain panalungtikan munggaran nu ngabahas ngeunaan guguritan, aya panalungtikan anu dilakukeun ku Tanti Kusmiati nu judulna “Modél *Quantum Writing* pikeun ngaronjatkeun kamampuh nulis guguritan (studi kuasi ékspérimen ka siswa VIII- I SMP Negeri 43 Bandung taun ajaran 2015/2016), jeung panalungtikan anu dilakukeun ku Leni Risna Nuraeni anu judulna “Modél *Think-Talk-Write (TTW)* Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nulis Guguritan (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VII-13 SMP Negeri 9 Bandung Taun Ajaran 2012/2013). Ieu panalungtikan ogé lain panalungtikan munggaran nu ngagunakeun *media game flash* dina pangajaran basa Sunda, Eggy Aditiar kalayan judul “Média *Game Flash* dina Pangajaran Maca Aksara Sunda (Studi Kuasi Ékspérimén ka kelas V-A SD Laboratorium Percontohan UPI Taun Ajaran 2015/2016).

Bédana antara ieu panalungtikan jeung panalungtikan saméméhna nyaéta dina pangajaran jeung média nu digunakeunana. Ku lantaran can aya nu kungsi nalungtik ngeunaan pangajaran nembang guguritan ngagunakeun média *game flash*, ogé dina panalungtikan nu dilakukeun ku Eggy kawilang sukses jeung miharep sangkan aya inovasi deui dina pangajaran basa Sunda nu ngagunakeun média *game flash*, ku kituna panalungtik ngarasa perlu pikeun ngalaksanakeun ieu panalungtikan sangkan bisa nambahan opsi pikeun média nu dipaké dina pangajaran nembang guguritan.

Dumasar kana pedaran di luhur, judul ieu panalungtikan nyaéta “Média *Game flash* dina Pangajaran Nembang Guguritan (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII-E di SMP Negeri 16 Bandung Taun Ajar 2018/2019).

1.2 Identifikasi jeung Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Masalah tina ieu panalungtikan, bisa diidentifikasi ngawengku dua hal, nyaéta:

- a. kamampuh siswa dina nembang guguritan kalayan merhatikeun mamanis, dinamik/témpo, resonansi/ produksi sora, rénghapan, éksprési.
- b. média *Game Flash* dina pangajaran nembang guguritan.

1.2.2 Rumusan Masalah

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

- a. Kumaha kamampuh nembang guguritan siswa kelas VIII-E SMP Negeri 16 Bandung saméméh ngagunakeun média *game flash*?
- b. Kumaha kamampuh nembang guguritan siswa kelas VIII-E SMP Negeri 16 Bandung sabada ngagunakeun média *Game flash*?
- c. Béda signifikansi antara kamampuh nembang guguritan siswa kelas VIII-E SMP Negeri 16 Bandung saméméh jeung sabada ngagunakeun média *Game flash*?

1.3 Tujuan Panalungtikan

Tujuan ieu panalungtikan aya dua, nyaéta tujuan umum jeung tujuan husus.

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dina ieu panalungtikan nyaéta pikeun nguji atawa ngukur media *game flash* dina pangajaran nembang guguritan. Lian ti éta, ieu média mangrupa *software* nu bisa di *install* dina komputer jeung laptop sangkan aya inovasi dina pangajaran nembang gugurtian, jeung bisa karasa mangpaatna pikeun masarakat umum.

1.3.2 Tujuan Husus

Sakumaha rumusan masalah nu aya, ieu panalungtikan miboga tujuan husus pikeun ngadeskripsikeun.

- a. kamampuh nembang guguritan siswa saméméh ngagunakeun média *game flash*;
- b. kamampuh nembang guguritan siswa sabada ngagunakeun média *game flash*; jeung
- c. béda signifikansi antara kamampuh nembang guguritan saméméh jeung sabada ngagunakeun média *game flash*.

1.4 Mangpaat/Signifikansi Panalungtikan

Ieu panalungtikan dipiharep bisa méré mangpaat, hususna pikeun nu nyusun, umumna pikeun dunya atikan atawa lembaga séjén nu miboga kapentingan kana hasil panalungtikan. Mangpaat ieu panalungtikan kabagi jadi dua bagian, nyaéta mangpaat tioritis jeung mangpaat praktis.

1.4.1 Mangpaat Tioritis

Ieu panalungtikan dipiharep bisa méré mangpaat pikeun kabeungharan élmu pangaweruh, hususna dina média pangajaran basa sunda. Salian ti éta ogé pikeun ningkatkeun éksisténsi guguritan sangkan teu pareumeun obor.

1.4.2 Mangpaat Praktis

Sacara praktis, mangpaat tina ieu panalungtikan nyaéta:

- a. pikeun guru, bisa jadi salah sahiji alternatif pangajaran nembang guguritan di sakola dina ngagunakeun média pembelajaran;
- b. pikeun siswa, bisa nyangking pangalaman anyar dina diajar guguritan; sarta
- c. pikeun nu nalungtik, bisa nambahan pangalaman dina nyieun média pangajaran.

1.5 Raraga Tulisan

Ieu skripsi disusun jadi lima bab. Dina bab I aya bubuka, nu ngajelaskeun kasang tukang masalah, watesan jeung rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan, jeung raraga tulisan.

Bab II eusina ngeunaan ulikan pusataka, panalungtikan saméméhna, raraga mikir, jeung hipotésis, nu ngawengku ngeunaan média *game flash*, tiori nembang, tiori guguritan, sarta sagala hal nu aya patalina jeung matéri bahan pangajaran.

Bab III eusina ngeunaan métode panalungtikan, ngajelaskeun ngeunaan sumber data, desain panalungtikan, métode panalungtikan, wangenan operasional, instrumen panalungtikan, téhnik ngumpulkeun data, jeung téhnik analisis data.

Bab IV eusina ngeunaan hasil panalungtikan jeung pembahasan hasil panalungtikan anu ngawengku kamampuh nembang guguritan siswa saméméh ngagunakeun média *game flash*, kamampuh nembang guguritan sabada ngagunakeun média *game flash*, jeung éféktivitas média *game flash* dina pangajaran nembang guguritan.

Bab V eusina ngeunaan kacindekan jeung saran. Dina ieu bab, panalungtik nepikeun kacindekan tina hasil panalungtikan anu geus dilaksanakeun, jeung méré saran kana panalungtikan nu salajengna.