

## BAB I

### BUBUKA

#### 1.1 Kasang Tukang Panalungtikan

Nilik jaman kiwari, anu geus loba kapangaruhan ku budaya deungeun jeung téhnologi anu beuki canggih, beuki ngalaaskeun raga katineung ti masarakat kana basa Indungna. Budaya deungeun tur téhnologi lain mangaruhun kana basana hungkul, tapi kana sikep, watek, jeung pola hirup masarakatna. Salian ti éta, lingkungan campur gaul ogé mangaruhun kana ngarojongna pangajaran basa Indung.

Katitén tina hasil observasi ka SMA Pasundan 8 Bandung, loba siswa anu teu pati maliré jeung daria narima pangajaran basa Indung utamana basa Sunda. Aya anggapan yén pangajaran basa Sunda *monoton*, sarta teu matak ngirut panitén siswa sangkan daék diajar. Aya ogé siswa nu nyebutkeun leuwih resep diajar maké média pangajaran ti batan métode ceramah. Contona dina matéri dongéng, carita nu ditepikeun ka siswa kitu-kitu kénéh, jumlah kacana teu saeutik, jeung média nu dipakéna teu matak ngirut siswa.

Ku ayana kamékaran téhnologi tangtu aya pangaruhna dina widang atikan, contona dina kamékaran média pangajaran nu leuwih *inovatif* jeung *kreatif*. Média pangajaran ngarojong guru dina prosés diajar ngajar nu geus dirarancang saméméhna. Dina milih média pangajaran, guru teu sagawayah milih tapi kudu disaluyukeun jeung karakteristik bahan ajarna. Média pangajaran nu bisa dipaké ku guru, diantarana nyaéta média audio, média visual, atawa média audio-visual. Salasahiji conto média pangajaran nu *inovatif* jeung *kreatif* nyaéta média komik anu kaasup kana média visual.

Rohani (1997, kc. 78) nyebutkeun yén:

*“Komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca”.*

Jadi, komik nyaéta gambar nu ngaruntuykeun hiji carita. Sudjana jeung Rivai dina Listiyani, spk. (2012, kc. 82) nyebutkeun yén komik mangrupa hiji wangu bacaan pikeun ngirut siswa sangkan daék maca tanpa aya rasa dipaksa. Awalna

komik diciptakeun pikeun kagiatan humor lain keur média pangajaran. Ku lantaran loba nu mikaresep, antukna komik dipaké pikeun kagiatan pangajaran. Sacara émpirik, hasil observasi nuduhkeun lobana siswa nu leuwih resep kana hal-hal nu divisualisaikeun, saperti komik.

Tina pedaran saméméhna geus disebutkeun yén matéri dongéng teu matak ngirut siswa pikeun diajar. Padahal matéri dongéng kaasup kana pangajaran basa dina kaparigelan maca. Kagiatan maca kawilang penting dina dunya atikan, sabab ngaliwatan maca siswa dilatih pikeun ngasah pola pikirna, jeung ku lobana maca siswa bisa ngébréhkeun ide/gagasanna. Luyu jeung tujuan maca pikeun néangan informasi sarta maham kana ma'na jeung harti tina wangun tinulis. Sakumaha nu ditétélakeun ku Hardjasujana dina Somadayo (2011, kc. 5) yén maca mangrupa salahiji kagiatan komunikasi interaktif nu méré kasempetan ka nu maca jeung nu nulis, pikeun mawa kasang tukang jeung hasratna masing-masing. Salian meunangkeun informasi ngaliwatan maca, pamaca bisa maham kana ma'na jeung harti tina naon nu dibacana.

Tarigan (2015, kc. 23-148) nétélakeun yén maca kabagi jadi sababaraha rupa nyaéta maca bémentés, maca ngilo, jeung maca talaah eusi. Maca pamahaman kaasup kana maca talaah eusi, tujuanna maham kana norma kasastraan, pola fiksi jeung lambang-lambang tinulis. Ku ayana maca pamahaman, siswa dipiharep maham kana matéri pangajaran hususna matéri maca dongéng sagé/carita babad.

Carita babad nyaéta salahiji wanda dongéng anu tujuanna nyaritakeun kajadian atawa jalma jaman baheula nu ngandung unsur-unsur sajarah. Ari Iskandarwassid (1996, kc. 17) nerangkeun, yén carita babad nyaéta carita wanda heubeul anu medar riwayat luluhur atawa kajadian-kajadian penting jaman baheula di salahiji daerah, biasana ti mimiti ngabedah atawa muka éta wewengkon.

Carita babad nu aya di Tatar Sunda ditulis dina dua wanda, nyaéta dina wanda prosa (dongéng) jeung wanda puisi (wawacan). Lian ti éta, carita babad kaasup salahiji matéri pangajaran basa Sunda dina KI-KD kurikulum 2013 revisi 2017 nu ayana di kelas X SMA/K/MAN. Carita babad anu dipilih pikeun ieu panalungtikan nyaéta carita babad *Jampang* dina wangun dongéng.

Sakumaha nu geus dipedar saméméhna, panalungtik miboga rasa kapanasaran pikeun nalungtik hasil transformasi carita babad kana wangun komik salaku média Neneng Juwita Sari, 2018

*TRANSFORMASI CARITA BABAD JAMPANG KANA WANGUN KOMIKPIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH MACA PAMAHAMAN (Studi Ékspérimén ka Siswa Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung Taun Ajar 2018/2019)*

pangajaran. Transformasi hiji karya tina hiji wangun ka wangun séjén disebut prosés *alih wahana*. Luyu jeung nu ditétélakeun ku Damono (2018, kc. 9) yén *alih wahana* nyaéta hiji prosés ngarobah wangun ‘kandaraan’ kana wangun ‘kandaraan’ séjén, maksud ‘kandaraan’ di dieu salaku karya seni. Demi dina sastra Sunda mah disebutna adaptasi. Iskandarwassid dina Malik (2016, kc. 1) nétélakeun yén adaptasi téh nyaéta hasil ngarobah, beunang nyaluyukeun, utamana lantaran ganti wangunna, béda médiana, atawa béda udaganna.

Ieu panalungtikan miboga udagan pikeun mikanyaho kumaha prak-prkan transformasi carita babad *Djampang* karya *M. H. Adiwisastra* kana wangun komik. Tuluy hasil transformasina diuji pikeun média pangajaran carita babad dina ngaronjatkeun kamampuh maca pamahaman siswa, anu satulunya disebut média komik.

Saupama ieu panalungtikan teu dilaksanakeun, mémang moal mangaruhan kana kamampuh siswa dina maca pamahaman, sabab teu ngagunakeun média pangajaran ogé kamampuh maham kana eusi bacaan tangtu geus aya. Sanajan kitu nu jadi dadasar sangkan ieu panalungtikan dilaksanakeun, nyaéta pikeun mikanyaho aya henteuna pangaruh tina hasil transformasi carita babad kana wangun komik dina ngaronjatkeun kamampuh maca pamahaman siswa.

Ku kituna panalungtik ngarumuskeun judul “Transformasi Carita Babad *Jampang* Kana Wangun Komik pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Maca Pamahaman (Studi Ékspérímén Ka Siswa Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung Taun Ajar 2018/2019)”.

Panalungtikan ngeunaan transformasi, lain panalungtikan nu munggaran, salahiji contona nyaéta panalungtikan nu di lakukeun ku Givani Malik (2016) dina judul, “Adaptasi Novel Payung Butut Kana Naskah Drama Payung Butut pikeun Bahan Pangajaran Apresiasi Drama di SMA (Ulikan Stuktural jeung Transformasi)”.

Lian ti éta, panalungtikan ngeunaan larapna média komik anu dilakukeun ku Revi Pebriyanto (2013) anu judulna, “Éfektivitas Média Komik pikeun Pangajaran Nulis Carita Pondok (Studi Kuasi Eksperimen ka Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Kuningan Taun Ajar 2012/2013)”. Aya ogé panalungtikan anu dilakukeun ku Luxas Priyansyah (2011) pikeun ngaronjatkeun kamampuh maca pamahaman *Neneng Juwita Sari, 2018*

*TRANSFORMASI CARITA BABAD JAMPANG KANA WANGUN KOMIKPIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH MACA PAMAHAMAN (Studi Ékspérímén ka Siswa Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung Taun Ajar 2018/2019)*

kalayan judul, “Éfektivitas Média Komik pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Maca Pamahaman Dongéng”.

Dina panalungtikan saméméhna miboga udagan nguji éfektivitas média komik dina ngaronjatkeun kamampuh nulis carita pondok, kamampuh maca pamahaman dongéng sasakala jeung panalungtikan ngeunaan adaptasi novél kana naskah drama.

## **1.2 Identifikasi jeung Rumusan Masalah**

### **12.1 Idéntifikasi Masalah**

Luyu jeung pasualan nu geus dipedar dina kasang tukang, idéntifikasi masalah dina ieu panalungtikan nyaéta:

- a. Jumlah kaca carita babad nu loba jeung hésé maham kana eusi caritana,
- b. Média nu digunakeunna ogé teu matak ngirut minat siswa kana diajar,
- c. Transformasi carita babad *Jampang* kana wangun komik,
- d. Ngaronjatkeun kamampuh maca pamahaman carita babad,
- e. Sarta mampuh ngahontal préstasi diajar siswa luyu jeung pangajaran nu geus dirarancang.

### **12.2 Rumusan Masalah**

Dumasar kana watesan masalah di luhur, anu jadi masalah dina ieu panalungtikan dirumuskeun kana wangun kalimah pananya saperti ieu di handap.

- a. Kumaha prak-prakan transformasi carita babad *Jampang* karya *M. H. Adiwisastra* kana wangun komik?
- b. Kumaha kamampuh maca pamahaman carita babad siswa di kelas ékspérимén saméméh jeung sabada ngagunakeun média komik?
- c. Kumaha kamampuh maca pamahaman carita babad siswa di kelas kontrol nu henteu ngagunakeun média komik ?
- d. Naha aya bédana anu signifikan antara kamampuh maca pamahaman carita babad siswa di kelas ékspérимén nu ngagunakeun média komik, jeung kamampuh maca pamahaman carita babad siswa di kelas kontrol nu henteu ngagunakeun média komik?

### **1.3 Tujuan Panalungtikan**

#### **1.3.1. Tujuan Umum**

Sacara umum, ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun mikanyaho kumaha proses transformasi hiji karya kana karya séjén, tuluy hasil transformasina dipaké pikeun média pangajaran utamana dina transformasi carita babad *Djampang* karya *M. H. Adiwisastra* kana wangun komik. Sarta nguji signifikansi kamampuh maca pamahaman carita babad siswa kelas X di kelas ékspérимén saméméh jeung sabada ngagunakeun média komik, jeung kamampuh maca pamahaman carita babad siswa kelas X di kelas kontrol nu teu ngagunakeun média komik. Ogé bisa dijadikeun bahan tinimbangan pikeun guru nalika rék milih média pangajaran anu éfektif tur éfisién pikeun nepikeun matéri pangajaran.

#### **1.3.2. Tujuan Husus**

Sacara khusus ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun ngadéskripsikeun:

- a. Mikanyaho kumaha prak-prakan transformasi carita babad *Jampang* kana wangun komik,
- b. Mikanyaho kumaha kamampuh maca pamahaman carita babad siswa di kelas ékspérимén saméméh jeung sabada ngagunakeun média komik,
- c. Mikanyaho kumaha kamampuh maca pamahaman carita babad siswa di kelas kontrol nu henteu ngagunakeun média komik,
- d. Mikanyaho aya henteuna bédha anu signifikan antara kamampuh maca pamahaman carita babad siswa di kelas ékspérимén nu ngagunakeun média komik, jeung kamampuh maca pamahaman carita babad siswa di kelas kontrol nu henteu ngagunakeun média komik.

### **1.4 Mangpaat Panalungtikan**

#### **1.4.1 Mangpaat Tioritis**

Sacara tioritis ieu panalungtikan dipiharep bisa nambahán élmu pangaweruh, sarta bisa méré pangdeudeul pikeun sistem atikan dina hal nyiptakeun suasana diajar anu éfektif tur éfisién. Hususna maluruh ngeunaan transformasi karya carita babad kana wangun komik jeung ngagunakeun hasil transformasi pikeun média pangajaran. Salian ti éta, bisa leuwih ngaronjatkeun kamampuh maca pamahaman *Neneng Juwita Sari, 2018*

*TRANSFORMASI CARITA BABAD JAMPANG KANA WANGUN KOMIKPIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH MACA PAMAHAMAN (Studi Ékspérимén ka Siswa Kelas X SMA Pasundan 8 Bandung Taun Ajar 2018/2019)*

hususna dina matéri carita babad umumna dina matéri pangajaran basa Sunda séjenna.

#### **1.4.2 Mangpaat Praktis**

Sacara praktis, ieu panalungtikan dipiharep bisa mangpaat pikeun masarakat, di antarana saperti ieu di handap.

- a. Pikeun nu nalungtik, ieu panalungtikan bisa ngajembaran paélmuan anu keur ditalungtik, tur mikanyaho kumaha prak-prakan transformasi carita babad kana wangun komik, ngagunakeun hasil transformasi karya pikeun média pangajaran basa Sunda, jeung mikanyaho babandingan kamampuh siswa dina maca pamahaman carita babad saméméh jeung sabada ngagunakeun média komik, sarta bisa ngamekarkeun kamampuh siswa dina ieu pangajaran maca pamahaman carita babad.
- b. Pikeun siswa, ieu média dipiharep bisa nambahán élmu pangaweruhna, sarta ngaronjatkeun karepna pikeun daék maca sarta paham kana eusi bacaan, hususna dina matéri carita babad.
- c. Pikeun guru, ieu panalungtikan bisa dijadikeun référénsi milih média pangajaran anu éfektif dina nepikeun matéri pangajaran kalayan, matak ngirut siswana sangkan daék tur daria dina diajarna.
- d. Pikeun lembaga atikan, hasil ieu panalungtikan dipiharep bisa ngeuyeuban pangaweruh, hususna mangpaat média komik pikeun ngaronjatkeun kamampuh maca pamahaman carita babad.

#### **1.5 Raraga Tulisan**

Raraga tulisan dina ieu panalungtikan ngawengku lima bab, anu sistematika nyaéta:

1. Bab 1 bubuka anu eusina medar ngeunaan, kasang tukang masalah, identifikasi jeung rumusan masalah, tujuan panalungtikan nu ngawengku tujuan umum jeung tujuan husus, mangpaat panalungtikan sacara tioritis jeung praktis, sarta sistematika tulisan atawa raraga tulisan.

2. Bab 2 ulikan pustaka nu medar ngeunaan, transformasi, media pangajaran, komik, pangajaran maca, carita babad, keterbacaan, panalungtikan saméméhna, raraga mikir panalungtikan, jeung hipotesis panalungtikan.
3. Bab 3 métode panalungtikan nu eusina ngeunaan desain panalungtikan, partisipan panalungtikan, populasi jeung sampel, instrumen panalungtikan, prosedur panalungtikan, jeung analisis data anu ngawengku teknik ngolah data jeung uji sipat data.
4. Bab 4 analisis hasil panalungtikan jeung pedaran, medar ngeunaan prak-prakan transformasi carita babad kana wangun komik, kamampuh maca pamahaman siswa di kelas ékspérimén jeung kelas kontrol, saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média komik hasil transformasi, bédha signifikansi antara kamampuhmaca pamahaman siswa di kelas ékspimén jeung di elas kontrol.
5. Bab 5 kacindekan, implikasi jeung rékoméndasi.