

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Masalah

Kaparigelan basa ngawengku opat aspék, diantarana ngaregepkeun, nyarita, maca jeung nulis. Tujuan pangajaran basa Sunda di sakabéh tingkatan sakola hususna di tingkat SMP, tangtuna waé pikeun meunangkeun jeung ngagali leuwih jero ngeunaan sastra Sunda tur nyangkem kana opat kaparigelan basa.

Pangajaran ngaregepkeun sarua pentingna sarta raket patalina jeung nyarita, maca, sarta nulis. Sabab kagiatan awal manusa ti saprak lahir ogé pasti ngaliwatan ngaregepkeun heula, kakara bisa diajar ngomong atawa nyarita, satuluyna diajar maca, nu ahirna bisa nulis. Lamun dilenyepan kagiatan ngaregepkeun téh ampir sarua jeung ngadéngékeun, tapi teu sagemblengna sarua. Dina ngadéngékeun can tangtu ngaregepkeun, tatapi lamun ngaregepkeun mah geus pasti ngadéngékeun.

Standar kompetensi lulusan SMP/MTs mata pelajaran basa Sunda kelas IX ngawengku opat aspék nya éta ngaregepkeun, nyarita, maca jeung nulis. Salah sahiji kompetensi dasarna nya éta ngaregepkeun rumpaka tembang. Tembang anu mangrupa salasahiji kabudayaan Sunda, geus sakuduna dipikawanoh ku nonoman Sunda, ku kituna diajarkeun ti danget sakola kénéh.

Dumasar kana hasil pangamatan di SMP Negeri 14 Bandung, materi pangajaran ngaregepkeun rumpaka tembang mangrupa salasahiji bahan pangajaran anu dianggap ngabosenkeun. Faktor nu ngabalukarkeun siswa bosen téh museur kana diri siswa jeung faktor ti guru. Faktor ti diri siswa nya éta siswa kurang mampu ngimpleng jeung merhatikeun kana materi. Sedengkeun faktor ti guru nya éta kurang kreatif dina ngagunakeun alat sarta media pangajaran.

Kamajuan dina widang teknologi, informasi, jeung komunikasi tangtuna méré pangaruh nu teu leutik kana dunia atikan atawa dunia pendidikan, sabab dina prosés diajar ngajar aya nu disebut prosés komunikasi. Di jaman anu geus serba canggih tangtuna geus loba jalma-jalma nu geus pinter kana teknologi kaasup budak sakola (siswa).

Ku ayana siswa nu geus palinter dina widang teknologi, tangtuna guru teu meunang éléh. Sabisa-bisa guru kudu leuwih kréatif jeung inovatif nalika ngajar sangkan barudakna teu bosen, sarta materi nu diajarkeunana bisa nerap ka para siswa.

Dina hakékatna prosés diajar ngajar téh mangrupa hiji sistem, nu dijerona miboga komponén-komponén sangkan prosés diajar ngajar bisa éféktif. Komponén-komponén nu dimaksud ngawengku tujuan pangajaran, guru, murid, bahan pelajaran, stratégi belajar, alat atawa media, sumber pelajaran, jeung evaluasi.

Saluyu kana judul, dina hal ieu media pembelajaran mangrupa alat pikeun nepikeun informasi ka murid. Ku ayana media dina prosés diajar ngajar tangtuna dipiharep sangkan media bisa mantuan ningkatkeun prestasi muridna. Ku kituna, dina nepikeun pangajaran guru dipiharep maké media sangkan tujuan pembelajaran bisa kahontal jeung siswa gampang nyangkem kana materi. Media anu saluyu pikeun ngaronjatkeun kamampuh siswa dina ngaregepkeun rumpaka tembang nya éta media *audio visual*. Media *audio visual* kacida dibutuhkeunana dina pangajaran ngaregepkeun, ku kituna tembang Sunda hususna pupuh anu mangrupa bagian anu penting dina pangajaran basa Sunda kudu diajarkeun ti danget sakola kénéh.

Tanpa ngaleungitkeun peran guru salaku pangajar, media *audio visual* ieu dianggap cocok pikeun ngajarkeun pupuh di kelas. Saenyana disetél ngaliwatan media *audio visual*, peran guru di dieu jelas kudu aktif ogé, sangkan siswa leuwih bisa muserkeun panitén. Ku kituna guru dipiharep sangkan bisa leuwih kreatif jeung inovatif.

Anu geus nalungtik ngeunaan pangajaran ngaregepkeun jeung media pembelajaran aya sababaraha urang, diantarana nya éta ngeunaan Kamampuh Siswa Ngaregepkeun Dongéng kalawan Ngagunakeun Media Audio di Kelas VII SMPN 12 Bandung ku Ivan Sufaran Permadi, Média Audio-Visual Dina Pangajaran Ngaregepkeun Kawih ku Hana Igan Susana, jeung Média Audio-Visual Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nulis Carita Pondok ku Evi

Nurmayatini. Bahasan anu dipaké béda jeung anu ditalungtik ngeunaan pangajaran ngaregepkeun tembang kalawan ngagunakeun media *audio visual*.

Ku kituna pikeun ngaréngsékeun pasualan ngeunaan kurang bisana siswa dina museurkeun panitén jeung mekarkeun implenganana nalika pangajaran ngaregepkeun rumpaka tembang, diperlukeun parobahan atawa pamekaran dina ngagunakeun media ajar. Dumasar éta tinimbangan perlu ayana tindakan kelas. Ku ayana kitu, ieu panalungtikan téh dibéré judul **Media *Audio visual* Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Ngaregepkeun Tembang Pupuh Sekar Ageung (Panalungtikan Tindakan Kelas ka Siswa Kelas IX B SMP N 14 Bandung Taun Ajaran 2012/2013)**.

1.2 Watesan Jeung Rumusan Masalah

1.2.1 Watesan Masalah

Media téh kabagi jadi sababaraha jenis diantaranya media audio, media visual, sarta media *audio visual*. Dumasar kana kasang tukang nu geus diébréhkeun di luhur, sangkan ieu panalungtikan teu lega teuing ambahanana, ku kituna baris diwatesanan kana media *audio visual*.

Masalah dina ieu panalungtikan nya éta leuwih nyoko kana media pembelajaran nu dipaké dina nepikeun pangajaran ngaregepkeun rumpaka tembang ka siswa kelas IX B SMP Negeri 14 Bandung kalawan maké media *audio visual*. Dina prak-prakanana, siswa diajar sangkan nyangkem kana eusi rumpaka Pupuh Sekar Ageung nu geus ditayangkeun nu ngawengku pupuh Kinanti, Sinom, Asmarandana, jeung Dangdanggula.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dumasar kana kasang tukang sarta watesan masalah anu geus diébréhkeun di luhur, ieu masalah téh diwangun ku sababaraha patalékan di handap ieu.

- 1) Kumaha prak - prakan pangajaran ngaregepkeun rumpaka tembang pupuh Sekar Ageung (Kinanti, Sinom, Asmarandana, jeung Dangdanggula) ngagunakeun media *audio visual* di SMP N 14 Bandung?

- 2) Kumaha kamampuh (hasil diajar) siswa dina pangajaran ngaregepkeun rumpaka tembang pupuh Sekar Ageung (Kinanti, Sinom, Asmarandana, jeung Dangdanggula) kalawan ngagunakeun media *audio visual* siswa kelas IX B di SMP N 14 Bandung Taun Ajaran 2012/2013 dina siklus I?
- 3) Kumaha kamampuh (hasil diajar) siswa dina pangajaran ngaregepkeun rumpaka tembang pupuh Sekar Ageung (Kinanti, Sinom, Asmarandana, jeung Dangdanggula) kalawan ngagunakeun media *audio visual* siswa kelas IX B di SMP N 14 Bandung Taun Ajaran 2012/2013 dina siklus II?

1.3 Tujuan Panalungtikan

1.3.1 Tujuan Umum

Sacara umum, tujuan anu hayang dihontal dina ieu panalungtikan téh nya éta hayang mikanyaho sakumaha kamampuh murid dina pangajaran ngaregepkeun rumpaka tembang kalawan ngagunakeun media *audio visual*.

1.3.2 Tujuan Husus

Sacara husus ieu panalungtikan ngabogaan tujuan hayang ngadeskripsikeun :

- 1) prak - prakan pangajaran ngaregepkeun rumpaka tembang pupuh Sekar Ageung (Kinanti, Sinom, Asmarandana, jeung Dangdanggula) kalawan ngagunakeun media *audio visual*;
- 2) kamampuh (hasil diajar) siswa dina pangajaran ngaregepkeun rumpaka tembang pupuh Sekar Ageung (Kinanti, Sinom, Asmarandana, jeung Dangdanggula) kalawan ngagunakeun media *audio visual* siswa kelas IX B di SMP N 14 Bandung Taun Ajaran 2012/2013 dina siklus I;
- 3) kamampuh (hasil diajar) siswa dina pangajaran ngaregepkeun rumpaka tembang pupuh Sekar Ageung (Kinanti, Sinom, Asmarandana, jeung Dangdanggula) kalawan ngagunakeun media *audio visual* siswa kelas IX B di SMP N 14 Bandung Taun Ajaran 2012/2013 dina siklus II;

1.4 Mangpaat Panalungtikan

Mangpaat anu dipiharep tina ieu panalungtikan téh nya éta aya mangpaat anu sifatna tioritis sarta mangpaat anu sifatna praktis.

1.4.1 Mangpaat Tioritis

Mangpaat tioritis tina ieu panalungtikan dipiharep bisa méré sumbangan pikeun kamekaran tiori dina widang atikan. Utamana waé dina widang media pembelajaran anu bisa ngaronjatkeun kamampuh ngaregepkeun rumpaka tembang pupuh Sekar Ageung (Kinanti, Sinom, Asmarandana, Dangdanggula).

1.4.2 Mangpaat Praktis

Mangpaat praktis tina ieu panalungtikan téh nya éta :

1) Pikeun guru

Guru bahasa Sunda dipiharep bisa ngeuyeuban pangaweruh dina milih media pangajaran, hususna media *audio visual* dina pangajaran ngaregepkeun tembang pupuh Sekar Ageung (Kinanti, Sinom, Asmarandana, Dangdanggula), sarta mikanyaho kumaha kamampuh siswa séwang-séwangan sanggeus diajar ngagunakeun media *audio visual*.

2) Pikeun Siswa

Siswa bisa mikanyaho mangpaat media *audio visual* dina kagiatan pangajaran utamana dina kagiatan ngaregepkeun rumpaka tembang pupuh Sekar Ageung (Kinanti, Sinom, Asmarandana, Dangdanggula), nepi ka bisa ngaronjatkeun kamampuh jeung rasa sumanget diajar.

3) Nu Nalungtik

Sanggeus ngalaksanakeun ieu panalungtikan, nu nalungtik dipiharep bisa mikanyaho ngaronjatna kamampuh ngaregepkeun rumpaka tembang pupuh Sekar Ageung (Kinanti, Sinom, Asmarandana, jeung Dangdanggula) nalika diajar teu maké media *audio visual* jeung nalika diajar maké media *audio visual*.

4) Nu Maca

Hasil panalungtikan ieu dipiharep bisa nambahan pangaweruh nu maca, hususna ngeunaan media *audio visual* dina ngaronjatkeun kamampuh ngaregepkeun rumpaka tembang pupuh Sekar Ageung (Kinanti, Sinom,

Asmarandana, jeung Dangdanggula) siswa kelas IX B SMP N 14 Bandung Taun Ajaran 2012/2013.

1.5 Raraga Tulisan

Laporan panalungtikan ieu diwangun dina wangun skripsi. Léngkah nyusunna salawasna diaping ku dosén pangaping. Sangkan leuwih jéntré dihandap kaugel raraga tulisan nu digarap, nya éta ngawengku : ABSTRAK, PANGJAJAP, DAFTAR EUSI, DAFTAR LAMPIRAN, DAFTAR TABEL, DAFTAR GAMBAR, BAB I BUBUKA, BAB II NGAREGEPKEUN, TEMBANG PUPUH SEKAR AGEUNG, MEDIA *AUDIO VISUAL*, SARTA HIPOTESIS, BAB III METODOLOGI PANALUNGTIKAN, BAB IV DESKRIPSI JEUNG ANALISIS HASIL PANALUNGTIKAN, BAB V KACINDEKAN JEUNG REKOMENDASI, DAFTAR PUSTAKA.