

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Masalah Panalungtikan

Nulis mangrupa hiji tina opat kaparigelan basa nu kudu dikawasa ku unggal jalma kaasup peserta didik. Ieu kaparigelan téh pernahna aya di runtuyan kaopat sanggeus ngaregepkeun, nyarita, jeung maca. Hartina, ieu kaparigelan téh mangrupa kaparigelan nu miboga tingkat kasukaran nu pangluhurna, sabab salian ti mikabutuh mikabutuh daya imajinasi ogé aya sababaraha aspék nu kudu dikawasa ku hiji panulis. Hal ieu saluyu jeung pamadegan Heaton (Rahman, 2006: 2-3).

Keterampilan yang bersifat kompleks dan kadang-kadang sulit untuk dipelajari, karena menulis tidak saja menghendaki penguasaan aspek ketatabahasaan dan perangkat keretorikaan, tapi juga unsur-unsur konseptual dan pertimbangan lainnya.

Pangajaran nulis utamana di sakola-sakola dipikabutuh pikeun ngaronjatkeun kamampuh komunikasi siswa. Ku kituna, dina unggal jenjang pendidikan ti mimiti SD nepi ka mahasiswa kudu diayakeun pangajaran nulis. Salasahiji conto tina pangajaran nulis nu aya dina tingkat SMA nya éta pangajaran nulis éséy.

Éséy nya éta karangan pondok dina wangun lancar atawa prosa nu eusina medar perkara hiji pasualan numutkeun pamanggih jeung pamadegan nu nulisna. Pasualan nu dipedar dina karangan éséy bisa ngeunaan naon baé, misalna ngeunaan olahraga, kasenian, sastra, politik, ekonomi, jeung sajabana.

Ayana pangajaran nulis éséy di tingkat sakola téh malah nimbulkeun masalah dina pangajaran, utamana dina pangajaran basa. Anu jadi cukang lantaran tina ieu pasualan téh nya éta lantaran nulis mangrupa kagiatan nu sifatna kompleks jeung mikabutuh pangawasaan sababaraha aspék.

Bangbaluh anu kiwari disanghareupan ku para siswa hususna di SMA Yayasan Atikan Sunda (YAS) Bandung nya éta aspek nu patali jeung retorika jeung aspek nu patali jeung konseptual. Bangbaluh nu patali jeung retorika upamana nya éta réa siswa nu ngarasa bingung nangtukeun kekecapan nalika baris ngamimitian nulis. Sedengkeun bangbaluh anu patali jeung konseptual upamana baé nya éta réa siswa nu bingung nalika kudu matalikeun antara hiji kajadian jeung kajadian séjénna. Salian ti kurangna kamampuh retorika jeung konseptual atawa daya imajinasi, motivasi siswa kana diajar nulis ogé kurang.

Motivasi nya éta hiji usaha pikeun ngahontal hiji tujuan nu tangtu. Dina kontéks pangajaran, motivasi nya éta sagala rupa nu bisa nyumangetan siswa sangkan leuwih sumanget pikeun diajar. Ku kituna, ayana motivasi dina pangajaran ogé mangaruhan kana tingkat *keberhasilan* diajar siswa. Kurangna motivasi diajar siswa dipangaruhan ku sababaraha hal salasahijina nya éta pamilihan jeung pamakéan média pangajaran anu kurang pas nu pamustunganana ieu média téh teu bisa ngirut jeung ngahudang karep siswa kana diajar.

Média pangajaran téh nya sabangsaning alat-alat anu bisa méré informasi ngeunaan hiji hal atawa hiji kajadian. Média nu digunakeun dina prosés pangajaran mangka disebut média pangajaran. Média pangajaran téh réa wangunna diantarana 1) média berbasis manusa, 2) média berbasis cetakan, 3) média berbasis visual, 4) média berbasis audio-visual, jeung 5) média berbasis komputer.

Média pangajaran berbasis visual nya éta alat-alat fisik nu digunakeun dina prosés pangajaran pikeun ngagambarkeun hiji hal nu aya patalina jeung prosés pangajaran. Ieu média pangajaran téh bisa méré stimulus ka alat indra siswa. Alat indra nu dimaksud di dieu nya éta indra panénjo, nepi ka siswa bisa matalikeun antara matéri pangajaran jeung dunya nyata. Salasahiji conto média pangajaran berbasis visual nya éta sketsa atawa gambar garis.

Sketsa (*stick figure*) nya éta gambar garis basajan atawa draf kasar pikeun memvisualisasikeun konsép atawa ide-ide nu baris ditepikeun ka siswa. Salaku média gambar, mangka sketsa miboga kaonjoyan ti média-média lianna diantarana 1) sifatna konkret nepi ka bisa ngajadikeun média gambar leuwih

realistis dina némbongkeun poko pasualan tinimbang média verbal; 2) bisa ngungkulan wates ruang jeung waktu; 3) bisa ngungkulan tina kawatesanana kamampuh indra panénjo urang; 4) murah jeung teu mikabutuh alat-alat husus; sarta 5) média gambar garis (sketsa) bisa dijieun langsung di hareupeun kelas nalika guru nerangkeun.

Dina prosés pangajaran, guru bisa ngajelaskeun sacara lisan atawa verbal. Sangkan pedaran leuwih jentré jeung leuwih ngirut karep siswa mangka leuwih hadé guru nuduhkeun barang-barang nu saenyana lain ngan ukur titironna hungkul. Tapi, saupama guru teu bisa nuduhkeun barang atawa kajadian nu saenyana di hareupeun kelas mangka alternatif nu kudu dipilih nya éta ngagunakeun média gambar garis atawa sketsa. Sabab, salian ti miboga kaonjoran saperti nu geus didadarkeun di luhur ogé média sketsa bisa méré stimulus kana daya imajinasi siswa ngeunaan hiji kajadian atawa hiji hal kalawan écés, tapi teu nimbulkeun kasalahan penafsiran ti siswa. Ku kituna, ieu média téh asa payus upama digunakeun pikeun média pangajaran di sakola enggoning ngungkulan pasualan-pasualan nu patali jeung pangajaran utamana pangajaran nulis.

Saméméhna ogé kungsi aya anu ngulik ngeunaan Média visual dina pangajaran nulis, tapi pangajaran nulisna nya éta nulis guguritan ka siswa kelas VIII SMPN 15 Bandung nu dilaksanakeun ku Haat Rahmawati (2011). Hasil tina panalungtikanana nya éta média visual éféktif pikeun pangajaran nulis. Bédana éta panalungtikan jeung ieu panalungtikan nya éta dina panalungtikan sateuacana mah média visual gambar nu digunakeun sifatna masih kénéh umum. Padahal wanda média gambar téh rinéka di antarana baé aya foto, lukisan/ gambar jadi, jeung sketsa (gambar garis). Upama ditalungtik, éta gambar téh tinangtu miboga tingkat kaéféktifan nu teu sarua. Sedengkeun média nu digunakeun dina ieu panalungtikan leuwih spesifik nya éta média gambar dina wanda sketsa. Ku kituna, panulis kataji pikeun ngalaksanakeun panalungtikan nu judulna “Ngalarapkeun Média Pangajaran Sketsa pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nulis Éséy Siswa Kelas XII-IPS.1 di SMA Yayasan Atikan Sunda (YAS) Bandung”.

1.2 Watesan jeung Rumusan Masalah

1.2.1 Watesan Masalah

Média pangajaran mangrupa bagian integral nu kacida pentingna dina prosés pangajaran nu kudu disaluyukeun jeung kamekaran jaman. Hal ieu dilakukeun sangkan leuwih bisa ngirut karep siswa pikeun diajar.

Média pangajaran téh réa wangunna ti mimiti média nu berbasis manusa nepi ka média nu berbasis visual. Média berbasis visual ngawengku 1) gambar, 2) bagan jeung chart, 3) grafik, jeung 4) transfaransi. Média gambar kabagi kana tilu wanda, diantaranya gambar jadi, gambar garis (sketsa), jeung fotografi. Tapi, dina ieu panalungtikan diwatesanan kana média berbasis visual gambar dina wangun sketsa atawa gambar garis.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dumasar kana watesan masalah di luhur, mangka nu jadi rumusan masalah dina ieu panalungtikan dirumuskeun dina ieu sawatara kalimah pananya di handap.

- 1) Kumaha gambaran kamampuh nulis éséy siswa kelas XII-IPS.1 di SMA Yayasan Atikan Sunda (YAS) Bandung nalika pra-panalungtikan?
- 2) Kumaha aktivitas siswa salila pangajaran nulis éséy ngagunakeun média pangajaran sketsa dina siklus I jeung siklus II?
- 3) Kumaha ngaronjatna kamampuh nulis éséy siswa kelas XII-IPS.1 di SMA Yayasan Atikan Sunda (YAS) Bandung dina pra-panalungtikan ka siklus I jeung dina siklus I ka siklus II?

1.3 Tujuan Panalungtikan

Tujuan panalungtikan mangrupa jawaban tina pasualan nu geus dirumuskeun tur nyoko kana kasang tukang jeung rumusan masalah. Tujuan tina ieu panalungtikan ngawengku tujuan umum jeung tujuan husus.

Tujuan umum nu baris dihontal dina ieu panalungtikan nya éta baris ngawanohkeun média pangajaran sketsa sarta méré gambaran kamampuh média

pangajaran sketsa pikeun ngaronjatkeun kamampuh siswa kelas XII dina nulis éséy. Sedengkeun tujuan husus nu baris dihontal dina ieu panalungtikan nya éta pikeun ngadéskrripsikeun:

- 1) kamampuh nulis éséy siswa kelas XII-IPS.1 di SMA Yayasan Atikan Sunda (YAS) Bandung dina pra-panalungtikan;
- 2) aktivitas siswa dina pangajaran nulis éséy ngagunakeun média pangajaran skétsan dina siklus I jeung siklus II; jeung
- 3) ngaronjatna kamampuh nulis éséy siswa kelas XII-IPS.1 di SMA Yayasan Atikan Sunda (YAS) Bandung dina pra-panalungtikan ka siklus I jeung dina siklus I ka siklus II.

1.4 Mangpaat Panalungtikan

Dipiharep tina ieu panalungtikan téh bisa méré mangpaat hususna pikeun panulis jeung umumna pikeun nu maca. Mangpaat tina ieu panalungtikan dibagi dua nya éta mangpaat tioritis jeung mangpaat praktis.

1.4.1 Mangpaat Tioritis

Sacara tioritis, dipiharep ieu panalungtikan téh bisa nambahan pangaweruh jeung kaélmaan dina widang pangajaran utamana pikeun pangajaran nulis.

1.4.2 Mangpaat Praktis

Mangpaan praktis tina ieu panalungtikan, di antarana:

- 1) méré gambaran sarta rujukan pikeun guru ngeunaan média pangajaran sketsa dina pangajaran nulis;
- 2) jadi bahan pertimbangan pikeun guru dina nangtukeun média pangajaran nu luyu jeung tujuan pangajaran nu baris dihontal, sangkan siswa mampuh ngahontal éta tujuan kalayan maksimal; jeung
- 3) saran pikeun lembaga-lembaga pendidikan sangkan ngaronjatkeun deui kualitas pangajaran nulis.

1.5 Raraga Tulisan

Sistematika panulisan dina ieu skripsi, ngawengku:

- 1) BAB I: Bubuka, eusina ngawengku kasang tukang masalah, watesan jeung rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan, jeung raraga tulisan.
- 2) BAB II: Tatapakan tiori, eusina ngawengku hakikat diajar, nulis, éséy, média pangajaran, média pangajaran berbasis visual, média pangajaran sketsa (*stick figure*), jeung hipotesis tindakan.
- 3) BAB III: Méthode panalungtikan, eusina ngawengku *setting* panalungtikan, desain panalungtikan, méthode panalungtikan, wangenan operasional, instrumen panalungtikan, prosedur panalungtikan, téhnik ngumpulkeun data, jeung analisis data.
- 4) BAB IV: Hasil panalungtikan jeung pedaran, eusina ngadeskripsikeun ngeunaan hasil analisis data jeung analisis temuan.
- 5) BAB V: Panutup, eusina ngawengku kacindekan jeung saran.