

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Panalungtikan

Kaparigelan basa di sakola ngawengku kagiatan ngaregepkeun, nyarita, maca, jeung nulis. Numutkeun Bonomo (dina Somadayo, 2011, kc. 5) nétélakeun yén maca mangrupa hiji prosés meunangkeun sarta maham harti atawa ma'na anu aya dina basa tinulis (*reading is bringging*). Kaparigelan maca mangrupa kaparigelan anu kompléks, ngawengku runtuyan kaparigelan-kaparigelan anu leuwih leutik. Kuswari (2010, kc. 75) nyebutkeun yén kamampuh maca bisa diklasifikasikeun kana sababaraha jenis, nyaéta kamampuh maca pamahaman, kamampuh maca ngilo, sarta kamampuh maca téknis. Di sakola unggal jenis kamampuh maca diajarkeun dumasar tingkatannana. Priyatni (2014) nétélakeun yén tingkatan maca sacara basajan bisa dikelompokeun jadi tilu rupa, nyaéta maca literal atawa tersurat (*reading on the lines*), maca tersirat (*reading in the lines*), jeung maca tersorot (*reading beyond the lines*). Salah sahiji pangajaran maca anu kaasup kana maca literal atawa tersurat nyaéta pangajaran maca pamahaman.

Maca pamahaman nyaéta hiji prosés intelektual anu ngawengku dua kamampuh anu utama, nyaéta dina ngawasa ma'na kecap, jeung kamampuh dina mikir ngeunaan konsep-konsep anu verbal. Dina ieu pamadegan yén maca pamahaman nyaéta maca anu sacara aktif ngarespon nyaéta ku cara ngungkap sora anu tinulis jeung basa anu dipaké ku panulis. Ku kituna pamaca diperedih pikeun ngungkap ma'na naon waé anu aya dina téks, nyaéta ma'na anu rék ditepikeun ku panulis (Rubin dina Somadayo, 2011, kc.7-8).

Salah sahiji materi anu ngagunakeun kaparigelan maca pamahaman nyaéta carita pondok anu aya di kelas VIII SMP/MTs. Carita pondok mangrupa karya sastra anu kaasup kana wangun prosa, lantaran dicaritakeun dina wanda basa karangan lancar. Carita pondok nyaéta karangan tinulis fiksi atawa rékaan anu galur caritana relatif basajan. Ieu hal lantaran kajadian caritana henteu réa, museur kana hiji kajadian ogé palakuna ngan saukur dua atawa tilu urang. Jejer jeung latar carita pondok napak dina kahirupan kiwari (Isnendes, 2010, kc. 15). Lian ti éta,

carpon disebut carita rékaan anu méré kesan lir enya-nya kajadian tur ukurana pondok. Biasana jejer jeung latar carita dina carita pondok nyampak dina kahirupan kiwari, dina palakuna ogé ukur dua atawa tilu urang tur museur kana hiji kajadian. Dina kurikulum 2013 Revisi 2017 Muatan Lokal Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Sunda aya materi ngeunaan maca carita pondok, Kompetensi Dasar (KD) na nyaéta:

3.7 Memahami dan mengidentifikasi struktur, unsur, dan aspek kebahasaan carita pondok.

Dumasar rumusan KD di luhur disebutkeun yén siswa kudu boga kamampuh pamahaman sarta bisa ngidentifikasi struktur, unsur, ogé aspék basa tina carita pondok. Struktur anu aya dina carita pondok nyaéta aya narasi jeung dialog. Unsur intrinsik anu aya dina carita pondok nyaéta aya téma, plot, pelukisan watek, konflik, latar, puseur carita (*point of view*), jeung amanat. Salian struktur jeung unsur intrinsik dina carita pondok ogé aya aspék basa. Aspék basa tina carita pondok nyaéta aya gaya basa, kalimah langsung jeung teu langsung sarta pikiran utama dina carita pondok. Tina sababaraha katangtuan ngeunaan carita pondok, tapi dina kanyataan loba kénéh siswa anu kurang maham kana éta katangtuan jeung teu ngawasa kana aspék-aspék anu aya dina carita pondok.

Dumasar hasil wawancara jeung guru Basa Sunda MTs Al-Inayah Kota Bandung, siswa kurang maham kana eusi bacaan Basa Sunda, tangtu waé dina nangtukeun aspék struktur, aspék unsur, sarta aspék basa siswa ngarasa teu bisa. Satuluyna siswa ngarasa kurang percaya diri nalika ngomong atawa ngajawab pertanyaan ti guru ngagunakeun Basa Sunda, ku lantaran dina kahirupan sapopoé siswa geus jarang anu ngagunakeun Basa Sunda.

Patali jeung kurang mahamna siswa kana aspék-aspék anu aya dina carita pondok teu leupas tina kurang maham na siswa kana kosa kecap Basa Sunda anu tangtu waé mangaruhan kana naon anu dibaca ku siswa. Dina panalungtikan anu dilakukeun ku Wahyuni (2010, kc. 2), nyebutkeun yén kamampuh siswa kana ngawasa bahan bacaan ogé masih kénéh kurang, siswa ngan saukur mampuh ngawasa 30% eusi tina bahan bacaan.

Sanajan aya katangtuan ngeunaan kamampuh naon waé anu kudu dicangking, tapi dina prak-prakana masih kénéh loba pasualan anu karandapan. Salah sahiji pasualan anu karandapan nyaéta anu aya patalina jeung media pangajaran anu

digunakeun. Komo deui dina kaayaan pandemi Covid-19 anu ngalantarankeun siswa kapaksa kudu diajar di imah atawa pembelajaran jarak jauh (PJJ). Guru dituntut kudu bisa nepikeun pangajaran sanajan teu tepung langsung jeung siswa. Éta hal saluyu jeng pamadegan Sobarudin & Kuswari (2021, kc.111) yén guru kudu bisa ngondisikeun kelas pikeun ngadukung jeung ngaronjatkeun minat siswa dina diajar. Kelas nu teu monoton bisa ngahudang siswa sangkan leuwih kairut kana pangajaran. Guru butuh média pangajaran nu leuwih ngaronjatkeun kaaktifan sarta minat siswa dina diajar. Dina kaayaan saperti ayeuna jadi salah sahiji cara tiap sakola pikeun nuduhkeun média pangajaran anu paling efektif pikeun ngaronjatkeun minat siswa dina proses pangajaran. Dina ieu panalungtikan panulis milih MTs pikeun mikanyaho kesetaraan media anu digunakeun di SMP jeung di MTs. Nurutkeun Azzet (2011, kc.109) nétélakeun yén lembaga pendidikan islam hususna madrasah dina kualitasna masih kénéh can nyugemakeun. Éta hal bisa ditingali tina rupa-rupa aspék anu aya pakaitna jeung pendidikan islam, ti mimiti visi, misi, tujuan, landasan pendidikan, tujuan kurikulum, tenaga pendidikan, metodologi pembelajaran, média pembelajaran, sarana prasarana, evaluasi, sarta pembiayaan. Nepi ka ayeuna éta hal masih kénéh jadi masalah anu can bisa dituntaskeun sacara maksimal. Ku kituna, panulis milih MTs Al-Inayah pikeun ngarobah stigma ngeunaan éta hal, sabab MTs Al-Inayah geus bisa ngamangpaatkeun média pangajaran anu dirojong ku sarana prasarana anu nyukupan di mangsa pandemi saperti ayeuna.

Di jaman kiwari media pangajaran kawilang penting pisan pikeun ngirut siswa dina kaayan pembelajaran jarak jauh (PJJ) hususna dina pangajaran Basa Sunda. Nurutkeun panalungtikan anu dilaksanakeun ku Ekayani (2017) nyebutkeun yén peranan media pangajaran kawilang penting pisan dina ngaronjatkeun prestasi siswa. Sabab media pangajaran digunakeun pikeun nepikeun pesen, sarta ngaliwatan media pangajaran ogé bisa mantuan siswa pikeun nétélakeun materi anu ditepikeun ku guru. Ngaliwatan media-media pangajaran anu berbasis tehnologi, siswa jeung guru bisa komunikasi leuwih hadé ogé bisa numuwuhkeun motivasi jeung interaksi dina diajar.

Salah sahiji media pangajaran anu berbasis teknologi nyaéta *Media Animasi 2D*. Nurutkeun Reiber (dina Munir, 2012, kc. 381) nétélakeun sacara harfiah yén

Animasi téh asal kecapna tina bahasa Latin nya éta "*anima*" anu miboga arti jiwa, hirup, jeung semangat. Kecap animasina sorangan nyaéta tina kecap *animation* anu miboga kecap dasar *anime* anu hartina kahirupan. Ku kituna animasi bisa diartikeun minangka hiji kagiatan manipulasi objek kumpulan gambar sangkan siga hirup ku lantaran bisa robah sacara ngéntép seureuh oge silih genti. Anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta jenis média *Animasi 2D*. *Animasi 2D* biasana bisa ditilik dina kahirupan sapopoé dina televisi nyaéta *film Cartoon, software* anu digunakeun pikeun nyieun *Animasi 2D* biasana nyaéta ngagunakeun *Macromedia Flash* atawa *Adobe Flash, GIF animatiaon* jeung *Corel Rave, Swish Max, After Effect, Moho, Creatoon*, jeung *ToonBoon*. Éta pedaran luyu jeung pamadegan Zaharuddin, G (2007, kc. 12) yén *Animasi 2D* nyaéta jinis *animasi* anu leuwih dipikawanoh ku *film cartoon* dijieunna ngagunakeun teknik *animasi hand draw* atawa *animasi sel*, gambaran langsung dina film atawa sacara digital.

Panalungtikan anu ngarojong kana ieu panalungtikan nyaéta panalungtikan anu dilakukeun ku Nazmi (2017) ngeunaan penerapan média *Animasi* pikeun minat diajar peserta didik dina mata pangajaran geografi. Hasil tina éta panalungtikan nyaéta media *Animasi* bisa ngaronjatkeun minat diajar peserta didik ditilik tina indikator anu ngawengku perhatian, keterlibatan, rasa bungah anu terus ngaronjat salila diajar. Media *Animasi* ogé jauh leuwih efektif ngirut perhatian jeung konsentrasi peserta didik dina pangajaran. Lian ti éta, aya ogé panalungtikan anu dilakukeun ku Damayanti, Rini & Yuanta (2018) ngeunaan média *animasi* pikeun ngaronjatkeun minat maca budak. Hasil tina éta panalungtikan nyaéta média *animasi* bisa jadi salah sahiji cara pikeun ngaronjatkeun minat maca siswa sarta minangka sarana pikeun ngawanohkeun téhnologi informasi. Siswa bisa maham cara maca kecap atawa kalimah anu hadé. Pintonan anu ngirut tur *audio visual* anu hadé jadi salah sahiji daya irut siswa. Di pihak guru, média *animasi* bisa mantuan guru dina méré materi anu dipedar.

Salian ti éta aya oge panalungtikan dina wangun skripsi, nyaéta di antarana panalungtikan anu kungsi dilakukeun ku Putri (2016) anu judulna "*Pengembangan Média Animasi 2D berbasis multimedia menggunakan Adobe Flash CS6 pada pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD*". Hasil tina éta panalungtikan ngabuktikeun yén média *Animasi 2D* bisa ngaronjatkeun kamampuh siswa kelas III

SD Negeri Pendowoharjo dina pangajaran Bahasa Indonesia hususna matéri tokoh-tokoh cerita anak.

Lian ti panalungtikan di luhur, aya ogé panalungtikan anu dilaksanakeun ku Wahyu (2017) anu judulna “*Pengembangan média pembelajaran mendengarkan cerita rakyat dalam format fim Animasi 2D bagi siswa kelas V SD Muhammadiyah 4 Kabupaten Banjarnegara*”. Hasil dina éta panalungtikan ngabuktikeun yén média film *Animasi 2D* layak jeung efektif digunakeun dina pangajaran bahasa jawa KD ngaregepkeun cerita rakyat.

Sanajan sarua ngeunaan média *Animasi 2D*, tapi dina ngalarapkeun média *Animasi 2D* dina pangajaran Basa Sunda can kapaluruh judul sacara husus iwal ti anu patalina na jeung média audio visual. Ku kituna ieu panalungtikan mangrupa panalungtikan anu munggaran dina pangajaran Basa Sunda anu ngagunakeun média *Animasi 2D*. Bédana ieu panalungtikan jeung panalungtikan anu di luhur nyaéta dina sumber data sarta dina materi ajar anu rék ditalungtik. Ku kituna, ieu panalungtikan anu judulna “**Média Animasi 2D dina Pangajaran Maca Pamahaman Carita Pondok (Studi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII MTs Al-Inayah Bandung Taun Ajaran 2020/2021)**” perlu dilaksanakeun.

1.2 Rumusan Masalah

Dumasar Kasang Tukang di luhur, rumusan masalah dina ieu panalungtikan nyaéta :

- a. Kumaha kamampuh maca pamahaman carita pondok siswa kelas VIII MTs Al-Inayah Kota Bandung taun ajaran 2020/2021 saméméh jeung sabada ngagunakeun média *Animasi 2D*?
- b. Kumaha kamampuh maca pamahaman carita pondok siswa kelas VIII MTs Al-Inayah Kota Bandung taun ajaran 2020/2021 saméméh jeung sabada teu ngagunakeun média *Animasi 2D*?
- c. Naha aya béda anu signifikan antara kamampuh maca pahaman carita pondok nu ngagunakeun média *Animasi 2D* jeung nu teu ngagunakeun média *Animasi 2D*?

1.3 Tujuan Panalungtikan

1.3.1 Tujuan Umum

Dumasar kasang tukang jeung rumusan masalahna, sacara umum ieu panalungtikan boga tujuan pikeun ngadeskripsikeun larapna média *Animasi 2D* dina pangajaran maca pamahaman carita pondok kelas VIII MTs Al-Inayah Bandung taun ajaran 2020/2021.

1.3.2 Tujuan Husus

Dumasar tujuan umum di luhur, ieu panalungtikan miboga tujuan husus pikeun ngadeskripsikeun:

- a. Kamampuh maca pamahaman carita pondok siswa kelas VIII MTs Al-Inayah Kota Bandung taun ajaran 2020/2021 saméméh jeung sabada ngagunakeun média *Animasi 2D*;
- b. Kamampuh maca pamahaman carita pondok siswa kelas VIII MTs Al-Inayah Kota Bandung taun ajaran 2020/2021 saméméh jeung sabada teu ngagunakeun média *Animasi 2D*;
- c. Bédana antara kamampuh maca pahaman carita pondok nu ngagunakeun média *Animasi 2D* jeung nu teu ngagunakeun média *Animasi 2D*;

1.4 Mangpaat Panalungtikan

1.4.1 Mangpaat Teoritis

Sacara teoritis ieu panalungtikan téh dipiharep pikeun ngahudang motivasi siswa dina diajar ogé méré pangaweruh dina diajar Basa Sunda, ogé bisa mikanyaho cara anu éfektif tur cocog dina pangajaran Maca Pamahaman Carita Pondok.

1.4.2 Mangpaat Praktis

1) Pikeun Siswa

Dipiharep ngaliwatan media animasi teh siswa bisa leuwih kairut kana pangajaran Basa Sunda tur siswa bisa leuwih percaya dina nepikeun ide ngagunakeun Basa Sunda.

2) Pikeun Guru

Dipiharep media ieu téh bisa dijadikeun media alternatif anu dipake ku guru dina pangajaran, hususna pangajaran carita pondok.

3) Pikeun Panaluntik

Panaluntik bisa mikanyaho media naon au cocog tur bisa ngirut siswa dina diajar.

4) Pikeun Pamaca

Hasil panalungtikan téh dipiharep bisa nambahan pangaweruh ka pamaca ngeunaan media anu dipake dina pangajaran.

1.5 Raraga Tulisan

Ieu panalungtikan baris dipidangkeun dina skripsi, rincianana nyaéta :

BAB I bubuka, dina bubuka nyaéta aya medar ngeunaan Kasang Tukang Panalungtikan, rumusan masalah, Tujuan Panalungtikan, Tujuan Umum, Tujuan Husus, Mangpaat Panalungtikan, jeung Raraga Tulisan.

BAB II ulikan teori, eusina mangrupa tiori-tiori ngeunaan media *Animasi 2D* katut léngkah-léngkahna dina pangajaran maca pamahaman carita pondok, tiori ngeunaan maca, carita pondok, sarta ngeunaan maca pamahaman carita pondok. Dina bab II ogé dipedar ngeunaan raraga mikir, hipotésis tina ieu panalungtikan, sarta sagala hal anu aya patalina jeung bahan pangajaran maca pamahaman carita pondok.

BAB III métode panalungtikan, nyaéta medar ngeunaan desain panalungtikan, populasi jeung sampel, instrumen panalungtikan, teknik ngumpulkeun data, prosedur panalungtikan, teknik analisis data, jeung uji sifat data.

BAB IV hasil jeung pedaran, nyaéta medar ngeunaan ngolah hasil jeung nganalisis data anu saluyu jeung rumusan masalah, salian éta medar ngeunaan timuan panalungtikan pikeun ngajawab rumusan masalah.

BAB V kacindekan, implikasi jeung saran, nyaéta pikeun méré ma'na ngeunaan analisis nu ditepikeun ku panalungtik.