

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Panalungtikan

Karya sastra nyaéta hasil ciptaan manusa anu ngagambarkeun kahirupan (boh gambaran sacara nyata atawa henteu). Karya sastra bisa digunakeun minangka alat pikeun nepikeun pamikiran jeung rasa pangarang ngaliwatan karangan nu ngandung seni (Hermawan, spk. 2019). Wangun karya sastra kabagi kana tilu rupa, nyaéta prosa, puisi, jeung drama. Nurutkeun Isnendes (2010), puisi nyaéta karangan anu basana dirakit pinuh ku wirahma, kauger ku wangun jeung diksi, ungkara kalimahna henteu lancaran atawa cara basa sapopoé. Karya sastra puisi nu gelar dina mangsa heubeul, nyaéta pantun, wawacan, mantra, sisindiran, kakawihan, sair, jeung pupuh (dangding, guguritan).

Dumasar kana KIKD Kurikulum Daerah pangajaran basa Sunda taun 2013 révisi 2017, guguritan kaasup salasahiji pangajaran anu aya di jenjang SMP kelas VIII. Guguritan nurutkeun Rosidi (2018) nyaéta dangdingan boh pondok boh panjang anu dimuat dina majalah, surat kabar atawa sabangsana, rék nu mangrupa piwulang, gambaran rasa anu nulisna, pedaran atawa cutatan tina lalakon nu geus aya, atawa tina sajarah atawa ngeunaan tokoh sajarah anu légendaris, atawa anu ku nu nulisna disebut atawa dimaksudkeun minangka guguritan.

Pangajaran guguritan larap dina KIKD 3.5 anu unina *Mengidentifikasi fungsi sosial, struktur dan unsur kebahasaan guguritan pupuh durma dan mijil*. Dumasar kana éta kompeténsi dasar, prosés pangajaran guguritan miboga udagan anu kudu dihontal ku siswa nyaéta bisa ngaidéntifikasi fungsi sosial anu ngawengku eusi carita jeung maksud pangarang; struktur anu ngawengku téma, rasa, nada jeung amanat; jeung unsur kabasaan anu ngawengku gaya basa, purwakanti, guru lagu jeung guru wilangan anu aya dina guguritan pupuh mijil jeung durma.

Ditilik tina hasil wawancara ka siswa jeung guru basa Sunda di SMP Negeri 52 Bandung nalika PPL, pamahaman siswa kana pangajaran guguritan dianggep masih kénéh handap. Siswa can bisa ngaidéntifikasi fungsi sosial, struktur jeung unsur kabasaan anu jadi udagan tina KIKD. Ditambah ku ayana kamekaran jaman nu

ngabalukarkeun siswa loba nu mopohokeun guguritan. Nurutkeun Awalya (2019), pangajaran guguritan dianggep hésé sabab unggal pupuh miboga ugeran anu bédabéda di antarana eusi, amanat, guru lagu, guru wilangan ogé lagamna (nadana). Dina émproná, maham jeung apal kana 17 pupuh lain hal anu énténg. Pangpangna pikeun siswa jaman kiwari anu ti leuleutik teu diwanohkeun kana guguritan minangka budaya Sunda. Ku sabab éta, pangajaran guguritan ogé sakapeung mah sok dianggep kuno anu antukna siswa teu ngarasa sumanget dina diajar guguritan nepi ka mangaruhan kana hasil diajarna.

Dumasar kana éta hasil wawancara, katitén yén karep siswa dina diajar guguritan masih kénéh kurang anu antukna bisa mangaruhan kana pangaweruh siswa. Pikeun ngungkulán éta pasualan, guru kudu bisa ngaronjatkeun pangaweruh siswa boh ngaliwatan maca, nyarita, nulis atawa ngaregepkeun. Ngaronjatkeun pangaweruh siswa lain hal anu gampang, guru kudu taliti dina milih pangrojong kana prosés pangajaran sangkan siswa bisa nyangking pangaweruh kalawan maksimal.

Salasahiji tarékah anu bisa dilakukeun ku guru minangka ngaronjatkeun pangaweruh siswa dina pangajaran guguritan nyaéta ku nyiptakeun prosés pangajaran anu inovatif ogé kréatip. Prosés pangajaran anu hadé kawangun ku sababaraha faktor penting anu mangaruhan kana lumangsungna kgiatan pangajaran. Salasahiji faktor anu bisa ngarojong kana prosés pangajaran anu hadé nyaéta nyieun atawa ngagunakeun média pangajaran.

Média mangrupa sababaraha jenis komponén (alat fisik) anu bisa nepikeun maksud ogé ngarojong siswa nalika kgiatan diajar (Ramlí, 2012, kc.1) Média pangajaran téh loba wandana di antarana nyaéta média citak, média visual, média audio visual, média berbasis komputer jeung média gabungan (Ratnasari spk, 2013). Média pangajaran anu dipilih pikeun digunakeun dina prosés pangajaran kudu bisa ngahudangkeun kahayang jeung minat diajar siswa, nepi ka bisa ngaronjatkeun pamahaman kana éta pangajaran ogé bisa nyiptakeun suasana diajar anu leuwih nyugemakeun.

Kiwarí, geus réa pisan média pangajaran kréatip anu bisa digunakeun pikeun ngaronjatkeun pamahaman dina pangajaran guguritan. Salasahijina nyaéta média

monopoli. Sabenerna mah média monopoli geus mindeng dipaké dina sababaraha panalungtikan. Tapi can aya panalungtikan anu medar ngeunaan média monopoli dina pangajaran guguritan.

Nurutkeun Prayogo (2017), monopoli nyaéta salahiji média pangajaran wangun kaulinan anu kasohor jeung loba dipikaresep. Tujuan tina ieu monopoli nyaéta pikeun ngawasa sakabéh pétak anu aya di luhur papan ngaliwatan meuli, nyéwa atawa nukeuran property dina sistim ékonomi nu geus disadiakeun. Dilarapkeunana monopoli minangka média pangajaran dipiharep bisa ngahudangkeun karep siswa kana diajar guguritan, ogé nyiptakeun suasana diajar anu leuwih ramé jeung matak pikaresepeun sangkan bisa ngaronjatkeun pangaweruh siswa.

Luyu jeung hasil analisis ti Sudiman dina Prayogo (2017), anu ngébréhkeun yén monopoli minangka média pangajaran miboga sababaraha kaonjoyan di antarana 1) ngirut minat siswa, 2) ngawangun partisipasi aktif, 3) méré umpan balik sacara langsung, 4) siswa leuwih gampang maham kana konsép, 5) luwes atawa bisa dilarapkeun dina pangajaran séjén, jeung 6) gampang dijieunna. Ku kituna média pangajaran nu wanguuna kaulinan dianggep bisa mantuan guru dina ngalaksanakeun prosés pangajaran anu leuwih hadé. Dumasar kana panalungtikan anu baris dilaksanakeun ku Prayogo (2017), média monopoli cocog pikeun dijadikeun salahiji pilihan dina ngagunakeun média pangajaran. Ku kituna média monopoli dipilih pikeun dijadikeun média pangajaran guguritan di SMP kelas VIII.

Dumasar kana pedaran di luhur, ieu panalungtikan anu judulna Média Monopoli dina Pangajaran Guguritan (Studi Kuasi Ékspérимén ka Siswa Kelas VIII SMP Negeri 52 Bandung Taun Ajar 2021/2022” perlu dilaksanakeun.

1.2 Idéntifikasi Masalah jeung Rumusan Masalah

1.2.1 Idéntifikasi Masalah

Dumasar kana kasang tukang masalah anu dipedar di luhur, kapaluruuh sababaraha pasualan anu ka idéntifikasi, nyaéta.

- a. Kurangna pangaweruh siswa dina pangajaran guguritan anu ngawengku fungsi sosial, struktur jeung unsur kabasaan guguritan;

- b. Média pangajaran can luyu jeung pangabutuh siswa dina pangajaran guguritan; jeung
- c. Média monopoli minangka salahsiji média nu bisa digunakeun dina pangajaran guguritan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Nilik kana idéntifikasi masalah di luhur, aya sababaraha rumusan masalah dina ieu panalungtikan, diantarana.

- a. Kumaha pangaweruh struktur, jeung unsur guguritan siswa kelas VIII SMP Negeri 52 Bandung saméméh ngagunakeun média Monopoli?
- b. Kumaha pangaweruh struktur, jeung unsur guguritansiswa kelas VIII SMP Negeri 52 Bandung sabada ngagunakeun média Monopoli?
- c. Naha aya bédha anu signifikan antara pangaweruh struktur, jeung unsur guguritan siswa kelas VIII SMP Negeri 52 Bandung saméméh jeung sabada ngagunakeun média Monopoli?

1.3 Tujuan Panalungtikan

1.3.1 Tujuan Umum

Dumasar kana kasang tukang jeung rumusan masalah di luhur, ieu panalungtikan sacara umum miboga tujuan pikeun nguji éfektivitas média monopoli dina pangajaran guguritan di kelas VIII SMP Negeri 52 Bandung Taun Ajar 2021/2022.

1.3.2 Tujuan Husus

Tujuan husus tina ieu panalungtikan nyaéta pikeun ngadéskripsikeun:

- a. Pangaweruh struktur jeung unsur guguritan siswa kelas VIII SMP Negeri 52 Bandung saméméh ngagunakeun média Monopoli;
- b. Pangaweruh struktur jeung unsur guguritan siswa kelas VIII SMP Negeri 52 Bandung sabada ngagunakeun média Monopoli;
- c. Béda anu signifikan antara pangaweruh struktur jeung unsur guguritan siswa kelas VIII SMP Negeri 52 Bandung saméméh jeung sabada

ngagunakeun média Monopoli.

1.4 Mangpaat Panalungtikan

Ieu panalungtikan miboga dua mangpaat, nyaéta mangpaat téoritis jeung mangpaat praktis.

1.4.1 Mangpaat Téoritis

Sacara téoritis, ieu panalungtikan dipiharep bisa ngajembarkeun élmu pangaweruh ngeunaan média pangajaran dina pangajaran basa Sunda, hususna pangajaran guguritan.

1.4.2 Mangpaat Praktis

Ieu panalungtikan dipiharep miboga mangpaat praktis nu bisa dihontal boh ku panulis, siswa, ogé guru saperti ieu di handap.

- a. Pikeun siswa, bisa ngaronjatkeun minat jeung pangaweruh kana pangajaran guguritan;
- b. Pikeun guru, bisa méré motivasi pikeun nyieun atawa mekarkeun média pangajaran anu kréatip jeung inovatif sangkan bisa ngaronjatkeun hasil diajar siswa;
- c. Pikeun panalungtik, bisa méré solusi pikeun ngawangun pangajaran anu inovatif jeung kréatif sangkan bisa nyugemakeun siswa ogé ngaronjatkeun kualitas diajar siswa.

1.5 Sistematika Skripsi

Ieu Panalungtikan baris dipidangkeun dina wangun skripsi anu kawangun ku lima bab. Anapon sistematika penyusunanna saperti ieu di handap.

Bab I bubuka, ngawengku kasang tukang panalungtikan, rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan anu ngawengku mangpaat tioritis jeung praktis, wangenan operasional, ogé raraga tulisan.

Bab II ulikan tiori, ngawengku konsép, tiori, média pangajaran, jeung rumus-rumus anu patalina jeung masalah panalungtikan. Lian ti éta, dimuat ogé

panalungtikan saméméhna anu luyu jeung widang anu ditalungtik, raraga mikir jeung hipotésis panalungtikan.

Bab III métode panalungtikan, ngawengku desain panalungtikan, sumber data, instrumén panalungtikan, prosedur panalungtikan, jeung analisis data.

Bab IV hasil panalungtikan jeung pedaran, anu eusina mangrupa hasil analisis jeung déskripsi ngeunaan média monopoli dina pangajaran guguritan Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII SMP Negeri 29 Bandung Taun Ajar 2021-2022.

Bab V kacindekan jeung saran, anu eusina ngeunaan kacindekan tina hasil panalungtikan jeung saran pikeun ka hareupna,