

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Panalungtikan

Prosés diajar-ngajar di sakola anu éféktif ditandaan ku ayana minat siswa kana prosés pangajaran. Hasil tina pangajaran basa Sunda, siswa kudu ngawasa kana opat kaparigelan basa ngawengku kagiatan aprésiasi, maca, nyarita jeung nulis. Ieu kamampuh henteu datang sacara alamiah, tapi kudu diulik jeung diteuleuman. Gasong (2019, kc.1) nétélakeun yén aprésiasi asalna tina basa Inggris “*appreciation*” anu hartina mikawanoh, maham tur meunteun hiji karya. Aprésiasi dina diri individu mekar saluyu jeung ayana pangaweruh jeung pamahaman kana hiji karya, kaasup karya sastra. Luyu jeung pamadeganna Santoso (2019, kc. 1) anu nétélakeun yén aprésiasi mangrupa kagiatan mikawanoh, meunteun, jeung ngahargaan bobot seni. Sasaran utama dina kagiatan aprésiasi nyaéta peunteun tina hiji karya seni. Upama nilik kana KBBI Daring kecap aprésiasi nyaéta “*penilaian baik; penghargaan*” hartina aprésiasi mangrupa salasahiji penghargaan jeung meunteun kana hiji karya. Sacara umum Darmawati (2015, kc. 16) nétélakeun yén aprésiasi mangrupa hiji kagiatan ngahargaan jeung meunteun kana hiji karya anu tangtu. Cindekna, aprésiasi nyaéta kagiatan neuleuman, ngahargaan jeung meunteun kana hiji karya.

Salah sahiji matéri anu ngagunakeun kaparigelan aprésiasi nyaéta dongéng anu aya di Kelas VII SMP/MTs. Dina pangajaran basa Sunda, aprésiasi dongéng kaasup kana kurikulum SMP/Mts kelas VII larap dina KIKD pengetahuan 3.5 “*Mengidentifikasi struktur, fungsi sosial, aspek kebahasaan, dan nilai-nilai kehidupan yang terkandung dalam dongeng*”. Udagan anu kudu dihontal ku siswa dina ieu KD nyaéta mampuh ngaidéntifikasi dongéng kalawan merhatikeun struktur, aspék kabahasaan, jeung nilai kahirupan nu nyangkaruk dina dongéng.

Aprésiasi merlukeun puseur panitén anu silih pakait. Kagiatan aprésiasi ngaliwatan kagiatan ngaregepkeun kudu dilaksanakeun sacara ngéntép seureuh, sangkan naon anu diregepkeun atawa ditalungtik bisa dipikaharti. (Rahman, Widya, R. N., & Yugatiati, R, 2019, kc. 30). Aprésiasi béda jeung kritik, kritik mah saukur méré kritikan teu maké dadasar nanaon, sedengkeun aprésiasi bisa ngawengku kritik, panghargaan anu dibarengan ku tiori anu ngarojong. Aprésiasi

téh henteu gampang, kudu saluyu kana papagon dina aprésiasi sangkan karya anu diaprésiasi bisa kapaluruh kalawan meunangkeun hasil anu hadé.

Dina prak-prakanna, kagiatan aprésiasi téh teu dikalasanakeun sacara optimal, ieu hal saluyu kana hasil wawancara jeung guru Basa Sunda SMP Negeri 40 Bandung, kamampuh siswa dina pangajaran aprésiasi dongéng masih héngkér alatan métode ngajar nu dipaké ku guru dina prosés diajar kurang variatif anu ngabalukarkeun siswa hésé maham kana pangajaran jeung kurangna motivasi diajar siswa. Dina pangajaran aprésiasi dongéng, biasana éta dongéng téh saukur dibacakeun atawa didongéngkeun ku guruna tuluy didéngékeun ku siswana. Cara anu saperti kitu téh kurang éféktif pikeun ngirut karep siswa kana pangajaran aprésiasi dongéng. Ilahi, spk, (2020) nalungtik patalina média dina pangajaran dongéng, hasilna diperlukeun ayana média anu bisa ngarojong kamampuh siswa dina maham eusi dongéng. Nalika siswa teu maham eusi dongéng, ngabalukarkeun aya sawatara bagéan tina dongéng anu henteu katepikeun.

Guru salaku pendidik, kudu miboga peran aktif dina ngaping siswa nalika diajar ngagunakeun média anu diperlukeun pikeun ngarojong motivasi diajar siswa. Média anu dilarapkeun dina kagiatan pangajaran kudu bisa ngirut siswa jeung ngahudang rasa panasaran siswa kana matéri nu diajarkeun sangkan siswa bisa neuleuman leuwih jero, jeung bisa ngalarapkeunana saluyu jeung KIKD nu kudu dihontal ku siswa. Salah sahiji cara pikeun ngaronjatkeun minat jeung motivasi diajar siswa, ku aya media pangajaran anu hadé tur bisa ngirut. Febrita & Ulfah (2019) nyebutkeun yén dina kagiatan pangajaran, media téh kawilang penting. Ieu hal lantaran dina prosés diajar biasana rojong ku media salaku perantara sangkan bahan ajar bisa katepikeun. Bahan ajar anu kasebut hésé ogé bisa kabantuan ku ayana media. Pamakéan media pangajaran bisa ngahudang minat jeung motivasi siswa kana diajar, lian ti kitu media bisa mawa pangaruh psikologis kana diajar. Ku kituna, peranan media penting dina prosés pangajaran.

Nilik kana kaayaan jaman kiwari, yén ku ayana kamekaran élmu pangaweruh jeung téknologi, hususna dina dunya atikan, guru salaku pendidik diperedih pikeun ngamangpaatkeun parobahan-parobahan anu geus aya dina kagiatan diajar-ngajar sangkan naon anu jadi tujuan pangajaran bisa

kahontal kalawan maksimal. Salah sahiji carana nya éta guru kudu bisa milih, ngamangpaatkeun sarta nyiptakeun média pangajaran anu luyu. Salian ti bisa ngaéféktifkeun jeung mantuan guru dina nepikeun pangajaran, média pangajaran ogé bisa leuwih ngirut panitén siswa sangkan daék diajar. Sakumaha nu ditétélakeun ku Megahantara (2017) yén kamekaran téknologi dina dunya atikan ngahasilkeun rupa-rupa inovasi anyar dina ngarojong proses diajar.

Salah sahiji média pangajaran anu berbasis téknologi nyaéta média *animasi 2D*. Nurutkeun Reiber (dina Munir, 2013, kc.381) nétélakeun sacara harfiah yén animasi téh asal kecapna tina basa latin nyaéta "*anima*" anu miboga arti jiwa, hirup, jeung sumanget. Lian ti kitu, animasi ogé asalna tina kecap "*animation*" anu miboga kecap dasar *anime* anu hartina ngahirupkeun. Ku kituna animasi bisa diartikeun minangka hiji kagiatan manipulasi objek kumpulan gambar sangkan siga hirup ku lantaran bisa robah sacara ngéntép seureuh ogé silih ganti.

Disebut animasi dua dimensi, sabab *2D* miboga ukuran panjang (*x-axis*) jeung lébar (*y-axis*), ngaliwatan sketsa anu digerakkeun hiji-hiji nepi ka katingali siga asli jeung bisa gerak (Munir, 2013, kc. 393). Média anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta wangun média *animasi 2D*. *Animasi 2D* nu biasa ditingali dina kahirupan sapopoé nyaéta dina televisi nu eusina film kartun. Software anu digunakeun pikeun nyieun *Animasi 2D* biasana ngagunakeun *Adobe Flash, Pencil 2D, OpenToonz, Synfig Studio, Moho, ToonBoon* jeung *Pivot Animator*.

Nurutkeun Aqib (dina Walangadi & Pratama, 2020) kaonjoyan média animasi nyaéta : 1) pesan atawa omongan nu disajikeun bisa leuwih katépikéun (henteu *verbalis*); 2) bisa ngungkulan kawatesanana *ruang, waktu*, jeung *daya indra*; 3) Obyékna bisa badag bisa ogé leutik; 4) gerakna bisa gancang jeung bisa laun; jeung 5) kajadianna di mangsa nu kaliwat, obyéknna kompléks.

Panalungtikan anu ngarojong kana ieu panalungtikan nyaéta panalungtikan anu dilakukeun ku Wahyuni, spk., (2021) ngeunaan penerapan média *animasi 2D* dina pangajaran fisika di kelas X SMA Negeri 40 Sawan. Hasil tina éta panalungtikan nyaéta média *animasi* éféktif digunakeun dina pangajaran fisika. Média Animasi ogé jauh leuwih éféktif ngirut konsentrasi peserta didik dina pangajaran. Lian ti éta, aya ogé panalungtikan anu dilakukeun ku Efendi, spk.,

(2020) ngeunaan pengembangan média video animasi dina pangajaran IPA di SD. Hasil tina éta panalungtikan nyaéta média *animasi* éféktif dilarapkeun jeung bisa jadi salah sahiji cara pikeun nuwuhkeun sikep siswa sarta minangka sarana pikeun ngawanohkeun téhnologi informasi.

Salian ti éta aya ogé panalungtikan dina wangun skripsi, nyaéta di antarana panalungtikan anu kungsi dilakukeun ku Haikhal (2021) anu judulna “*Pengembangan Media Pembelajaran Video 2D Animasi pada Materi Dinamika Penduduk Mata Pelajaran Geografi*”. Hasil tina éta panalungtikan ngabuktikeun yén média Animasi 2D bisa ngaronjatkeun kamampuh siswa dina maham matéri jeung bisa ngahudang motivasi diajar siswa kana pangajaran geografi.

Lian ti panalungtikan di luhur, aya ogé panalungtikan anu dilaksanakeun ku Lestari (2021) anu judulna “*Média Animasi 2D Dina Pangajaran Maca Pamahaman Carita Pondok*”. Hasil tina éta panalungtikan ngabuktikeun yén média animasi 2D bisa ngaronjatkeun kamampuh siswa dina maham eusi carita pondok nu ngawengku aspék struktur, aspék unsur jeung aspék basa. Bédana ieu panalungtikan jeung panalungtikan anu di luhur nyaéta dina sumber data sarta dina matéri ajar anu rék ditalungtik. Dumasar pedaran di luhur, panalungtikan kalayan judul “*Média Animasi 2D pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Aprésiasi Dongéng (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung Taun Ajaran 2021/2022)*” perlu dilaksanakeun.

1.2 Idéntifikasi jeung Rumusan Masalah

1.2.1 Idéntifikasi Masalah

Tina sababaraha hal nu dipertélakeun dina kasang tukang, bisa diidéntifikasi masalah-masalah ieu di handap.

- a. Kamampuh aprésiasi siswa masih héngkér, lantaran siswa kurang maham kana eusi dongeng patali jeung struktur katut unsur-unsurna.
- b. Pangajaran dongéng dianggap pikaboseneun lantaran média pangajaran anu monoton.
- c. Ayana kapanasaran pikeun nguji média *animasi 2D* pikeun dijadikeun média pangajaran hususna dina matéri ajar dongéng.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dumasar kana kasang tukang di luhur, rumusan masalah dina ieu panalungtikan ébréh dina wangun kalimah pananya saperti ieu di handap.

- a. Kumaha kamampuh aprésiasi dongéng siswa di kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung taun ajaran 2021/2022 saméméh ngagunakeun média *animasi 2D*?
- b. Kumaha kamampuh aprésiasi dongéng siswa di kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung taun ajaran 2021/2022 sabada ngagunakeun média *animasi 2D*?
- c. Naha aya béda anu signifikan antara kamampuh aprésiasi dongéng siswa kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung taun ajaran 2021/2022 saméméh jeung sabada ngagunakeun média *animasi 2D*?

1.3 Tujuan Panalungtikan

1.3.1 Tujuan Umum

Dumasar kana rumusan masalah anu geus dipedar saméméhna, ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun nganalisis média *animasi 2D* pikeun ngaronjatkeun kamampuh aprésiasi dongéng siswa kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung taun ajaran 2021/2022.

1.3.2 Tujuan Husus

Sacara husus, ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun ngadeskripsikeun:

- a. kamampuh aprésiasi dongéng siswa di kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung taun ajaran 2021/2022 saméméh ngagunakeun média *animasi 2D*;
- b. kamampuh aprésiasi dongéng siswa di kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung taun ajaran 2021/2022 sabada ngagunakeun média *animasi 2D*;
- c. béda anu signifikan antara kamampuh aprésiasi dongéng siswa kelas VII-E SMP Negeri 40 Bandung taun ajaran 2021/2022 saméméh jeung sabada ngagunakeun média *animasi 2D*.

1.4 Manfaat Panalungtikan

1.4.1 Manfaat Téoritis

Sacara téoretis ieu panalungtikan dipiharep bisa ngahudang motivasi siswa dina diajar ogé méré pangaweruh dina pangajaran dongéng. Lian ti kitu dipiharep bisa ngaronjatkeun kréatifitas guru dina ngagunakeun média pangajaran.

1.4.2 Mangpaat Praktis

Dina ieu panalungtikan aya sababaraha mangpaat praktis di antarana pikeun siswa, guru, sakola, jeung panalungtik anu ébréh saperti ieu di handap.

a. Pikeun Siswa

Dipiharep ieu média bisa ngaronjatkeun minat siswa dina aprésiasi dongéng.

b. Pikeun Guru

Dipiharep ieu média bisa méré informasi tur ngajembaran pangaweruh guru dina prosés ngajar, hususna pikeun pangajaran aprésiasi dongéng.

c. Pikeun Panalungtik

Ieu panalungtikan bisa ngeuyeuban pangaweruh jeung pangalaman panalungtik. Lian ti éta, bisa dijadikeun sarana panggeuing ka para panalungtik séjén pikeun medar hal nu sarupa dina kajian média séjénna.

1.5 Raraga Tulisan

Ieu tulisan téh disusun dina lima bab. Anapon sistematika tulisan dina ieu panalungtikan didadarkeun saperti ieu di handap.

Bab I Bubuka, ngawengku kasang tukang panalungtikan, rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan, jeung raraga nulis.

Bab II Ulikan Tiori, ngawengku panalungtikan saméméhna, raraga mikir jeung hipotésis. Dina ieu bab dipedar ngeunaan konsép, jeung tiori anu aya patalina jeung panalungtikan.

Bab III Metode Panalungtikan, ngawengku métode jeung desain panalungtikan, sumber data panalungtikan, prosedur panalungtikan, téhnik ngumpulkeun data, instrumén panalungtikan, jeung téhnik analisis data.

Bab IV Hasil Panalungtikan jeung Pedaran, anu eusina medar hasil analisis jeung déskripsi ngeunaan media *animasi 2D* pikeun ngaronjatkeun kamampuh aprésiasi dongéng.

Bab V Kacindekan, Implikasi jeung Rékoméndasi, ngawengku kacindekan, implikasi jeung rékoméndasi tina hasil panalungtikan.