



BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Masalah

Dina jaman anu pinuh ku sagala kamajuan, ti mimiti téhnologi nepi ka widang pendidikan kabéh silih deudeul. Urang teu bisa leupas tina widang atikan. Atikan dipiharep bisa ngaronjatkeun hasil pangwangunan, sabab tina atikan bisa diciptakeun jalma-jalma anu ngabogaan kualitas sumber daya anu bener-bener pinunjul sarta teu beda jauh jeung kualitas urang deungeun.

Atikan nyekel lalakon penting di jero kahirupan, numutkeun Achmad Munib, 2004;

“Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan.”

Atikan numutkeun M. Ngalim Purwanto, 2009;

“Pendidikan adalah segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya kearah kedewasaan.”

Dumasar kana wangenan di luhur panulis bisa nyindekeun yén atikan nya éta ngadewasakeun peserta didik sangkan bisa ngamekarkeun bakat, potensi sarta kamampuh nu dipiboga dina ngajalanan kahirupan, ku alatan éta geus sakuduna atikan didesain guna méré pamahaman sarta ngaronjatkeun prestasi diajar peserta didik, hususna kana atikan basa Sunda.

Atikan basa Sunda di sakola merlukeun modél-modél ngajar nu inovatif dina pangajaran di sakola, sabab basa Sunda aya pakuat pakaitna sareng basa sapopoe urang Sunda, basa Sunda ogé disebut basa indung, sabab basa Sunda téh

kedah dianggo dina paguneman-paguneman sapopoe, mèh generasi handap mikawanoh kana basa indungna sorangan jeung basa Sunda ieu gé kedah dilestarikeun kucara ngamumule, urang Sunda kudu ngamumule basana sorangan. Generasi satuluyna téh nyaho yén manehna hirup di tanah Sunda, jadi kudu bisa basana sorangan nya éta basa Sunda, intina mah basa Sunda meh teu leungit jadi kudu tuluy dilestarikeun.

Dina ningkatkeun atikan basa Sunda ka peserta didik kedah aya metode atawa modél pembelajaran anu interaktif, sangkan barudak resep diajar basa Sunda. Pikeun siswa luyu kalayan cara-gaya diajar maranéhanana, ku kituna tujuan pembelajaran bisa dihontal kalayan optimal aya sagala rupa modél pembelajaran. Dina praktékna, guru kudu inget yén euweuh modél pembelajaran anu pangpasna pikeun sagala kaayaan. Ku alatan éta, dina milih modél pembelajaran anu pas pikeun nengetan kaayaan siswa, sipat materi bahan ajar, fasilitas-media anu sadia, sarta kaayaan guru éta sorangan. diantarana modél nu dimaksud nya éta pembelajaran interaktif modél *Games* jeung modél pembelajaran *Talking Stick*.

Pembelajaran interaktif modél *Games* ngandung léngkah nu ngondisikeun siswa aktif, jeung kreatif diajar lantaran langkah siswa diajar sabari ngalaksanakeun *Games*. Kitu deui modél pembelajaran *Talking Stick* nu nguji kamampuh siswa dina kapirigelan basa.

Dua modél kasebut nepi ka ayeuna acan kungsi aya nu nyoba dina pangajaran kandaga kecap di SMA NEGRI 1 Cilaku-Cianjur. Ku lantaran kitu ieu modél baris diuji cobakeun kalayan jadi solusi, kana hasil pangajaran basa Sunda nu kiwari kurang nyugeumakeun.

Numutkeun data hasil pangajaran basa Sunda di SMA NEGRI 1 Cilaku-Cianjur ti taun 2007 dugi ka taun 2009 nya éta :

Tabel 1.1
Peunteun Rata-rata Basa Sunda Kelas X
Taun 2007-2009 SMAN 1 Cilaku-Cianjur

Tahun	KKM	Peunteun Rata-rata
2007	70	75
2008	70	70
2009	70	68

Sumber : data nilai siswa, diolah

Loba hal anu ngabalukarkeun kurangna peunteun-peunteun anu dipibanda peserta didik hususna siswa-siswa kelas X SMAN 1 Cilaku-Cianjur kana palajaran basa Sunda. Tetela hasil kasebut pangajaran basa Sunda acan nyugemakeun salah sahiji variabelna nya éta modél ngajar nu digunakeun ku guru masih tradisional.

Panulis nyoba nalungtik masalah éta ngagunakeun modél pembelajaran interaktif *Games* nu dibandingkeun jeung modél pembelajaran *Talking Stick*, supaya bisa diterapkeun ka siswa pikeun ningkatkeun éféktifitas pembelajaran di kelas.

Kaayaan modél kitu ngajurung ka panulis pikeun nguji cobakeun dua modél tadi, nu dijudulan “ÉFÉKTIFITAS PEMBELAJARAN INTERAKTIF MODÉL *GAMES* DIBANDINGKEUN JEUNG MODÉL PEMBELAJARAN *TALKING STICK* DINA PANGAJARAN KANDAGA KECAP BASA SUNDA SISWA KELAS X SMA NEGRI 1 CILAKU-CIANJUR TAUN AJAR 2009/2010.”

1.2 Watésan Jeung Rumusan Panalungtikan

A) Watesan Panalungtikan

Watesan panalungtikan saperti ieu di handap :

“Kumaha kaéféktifan pembelajaran interaktif modél *Games* jeung modél pembelajaran *Talking Stick* dina pangajaran kandaga kecap basa Sunda di SMA pikeun kelas X éta éféktif?”

B) Rumusan Panalungtikan

Pikeun negeskeun inti masalah panalungtikan, sacara leuwih husus, baris dirumuskeun sub masalah anu nyangking kamampuh dasar siswa dina maham kandaga kecap ngaliwatan pembelajaran interaktif modél *Games* jeung modél pembelajaran *Talking Stick* sareng matéri pokok basa Sunda, nya éta :

1. Kumaha hasil diajar kandaga kecap siswa kelas X dina ngalaksanakeun Pratès pembelajaran interaktif modél *Games* ?
2. Kumaha hasil diajar kandaga kecap siswa kelas X dina ngalaksanakeun Pascatès pembelajaran interaktif modél *Games* ?
3. Kumaha hasil diajar kandaga kecap siswa kelas X dina ngalaksanakeun Pratès modél pembelajaran *Talking Stick* ?
4. Kumaha hasil diajar kandaga kecap siswa kelas X dina ngalaksanakeun Pascatès modél pembelajaran *Talking Stick*?
5. Kumaha hasil diajar kandaga kecap siswa kelas X dina ngabandingkeun pembelajaran interaktif modél *Games* jeung modél pembelajaran *Talking Stick*?

1.3 Tujuan Jeung Mangpaat Panalungtikan

A) Tujuan Panalungtikan

1) Tujuan Umum

Nya éta pikeun nguji éféktifitas pembelajaran interaktif modél *Games* jeung modél pembelajaran *Talking Stick* dina ningkatkeun hasil diajar kandaga kecap siswa kelas X SMAN 1 Cilaku – Cianjur.

2) Tujuan Husus

Ieu panalungtikan ngabogaan tujuan pikeun ngadefinisikeun :

1. Gambaran hasil pratès pembelajaran interaktif modél *Games*.
2. Gambaran hasil pascatès pembelajaran interaktif modél *Games*.
3. Gambaran hasil prates modél pembelajaran *Talking stick*.
4. Gambaran hasil pascatès modél pembelajaran *Talking stick*.
5. Babandingan antara modél *Games* jeung modél pembelajaran *Talking stick*.

B) Mangpaat Panalungtikan

Mangpaat anu dipiharep tina panalungtikan ieu nya éta :

1. Sakola

Sabagé pangdeudeul ka pihak-pihak sakola enggoning ngagunakeun média dina jéro pembelajaran jeung ngagunakeun pembelajaran interaktif modél *Games* dibandingkeun jeung modél pembelajaran *Talking stick* dina pembelajaran basa Sunda.

2. Guru

Ku ayana panalungtikan ieu dipiharep para guru, hususna guru SMA tiasa maham fungsi jeung kalungguhan média, penting ogé ngalaksanakeun

proses diajar ngajar ngagunakeun modél diajar anu variatif, salah sahijina kucara pembelajaran interaktif modél *Games* atawa modél pembelajaran *Talking stick*.

3. Siswa

Kucara ngagunakeun pembelajaran interaktif modél *Games* dibandingkeun jeung modél pembelajaran *Talking stick*, siswa tiasa leuwih ngirut pikeun diajar, sumanget jeung aya kahayang diajar kucara diselipkeun unsur *Games* dina jéro pembelajaranna, jeung éfék anu positif kanggo hasil diajar siswana.

4. Kanggo panalungtik salajéngna

Panalungtikan salajéngna ngeunaan pembelajaran interkatif modél *Games* jeung modél pembelajaran *Talking stick* ieu masih keneh seueur kakiranganna, jeung tiasa leuwih dironjatkeun ngagunakeun modél *Games* ieu ka tahapan nu leuwih luhur ti SMA.

1.4 Wangenan Operasional

Pikeun mahing ayana salah tafsiran, perlu ayana watésan operasional ngeunaan istilah jeung konsep nu aya hubunganna sareng ieu panalungtikan, nya éta :

1. Éféktifitas

Éféktifitas patali jeung kabéh pancén pokok, kahontalna tujuan, ketepatan waktu, ayana partisipasi aktip ti anggota. Éféktifitas anu dimaksud dina panalungtikan ieu téh nya éta siswa bisa meunang peuteun alus (tuntas),

ditampuna katuntasan diajar (kamampuh prosés sarta hasil diajar) peserta didik, nu ngaliwatan *games* sareng *talking stick*.

2. Modél Pembelajaran

Mangrupa landasan prakték hasil ngagunakeun teori psikologi atikan sarta diajar, anu dirarancang dumasar prosés analisis nu diarahkeun dina implementasi kurikulum sarta implikasina dina tingkat operasional di kelas, model nu dimaksud nya éta larapna model *games* sareng *talking stick* dina pangajaran kandaga kecap.

3. Pembelajaran Interaktif modél *Games*

Sadayana *games* intruksional ngagaduhan komponen dasar sabagé motivasi kucara ngamunculkeun cara permainan pikeun nepi kana tujuan jeung pikeun numbuhkeun rasa motivasi kanggo diajar dina jéro tampilan visualisasi.

4. Pembelajaran *Talking Stick*

Modél pembelajaran *Talking Stick* ngagunakeun hiji tongkat minangka pakakas panunjuk giliran. Siswa anu meunang tongkat baris dibéré patalékan ku guru sarta kudu ngajawab patalékan éta. Saterusna sacara bagilir tongkat éta pindah ka leungeun siswa séjénna sacara bagilir. Kitu saterusna nepi ka sakumna siswa meunang tongkat sarta patalékan.

5. Média

Média pembelajaran nya éta salah sahiji sarana non personal (lain manusa) nu digunakeun atawa disadiakeun ku guru nu nyékel peranan dina jéro proses belajar-mengajar, pikeun népikana tujuan *instruksional*

6. Hasil Diajar

Hasil diajar nya éta peunteun nu kahontal ku siswa dina diajar kandaga kecap nu ngagunakeun media pembelajaran interaktif modél *games* jeung modél *talking stick*.

7. Basa Sunda

Basa Sunda aya pakuat pakaitna sareng basa sapopoe urang Sunda, basa Sunda ogé disebut basa indung, sahingga basa Sunda téh kedah dianggo dina paguneman-paguneman sapopoe, supaya generasi handap mikawanoh kana basa indungna sorangan jeung basa Sunda ieu gé kedah dilestarikeun kucara ngamumule, urang Sunda kudu ngamumule basana sorangan, jadi generasi handap téh nyaho yén manehna hirup di tanah Sunda jadi kudu bisa basana sorangan nya éta basa Sunda, intina mah basa Sunda meh teu leungit jadi kudu tuluy dilestarikeun.

1.5 Hipotesis Panalungtikan

Dina panalungtikan ieu dirumuskeun hipotesisna nya éta :

1. Hipotesis nol (H_0)

Pembelajaran interaktif model *games* jeung modél pembelajaran *talking stick* teu éféktif pikeun ningkatkeun hasil diajar kandaga kecap siswa kelas X SMAN 1 Cilaku-Cianjur.

2. Hipotesis alternatif (H_a)

Pembelajaran interaktif model *games* jeung modél pembelajaran *talking stick* éféktif pikeun ningkatkeun hasil diajar kandaga kecap siswa kelas X SMAN 1 Cilaku-Cianjur.