

BAB 1

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Masalah

Dina hirup kumbuh sapopoé, manusa salaku mahluk sosial pasti silih pikabutuh jeung jalma séjénna. Ku sabab kitu, manusa pasti perlu ngagunakeun prosés komunikasi. Basa mangrupa salah sahiji unsur anu kacida pentingna salaku média pikeun ngayakeun éta komunikasi, basa téh aya dina wangun lisan jeung tulisan, dina ngedalkeuna basa dina wangun lisan mah ku kagiatan nyarita sedengkeun basa dina wangun tulisan mah ngedalkeuna ku kagiatan nulis.

Nulis nya éta salah sahiji kagiatan anu kacida pentingna. Dina kahirupan sapopoé, manusa tara leupas tina kagiatan nulis. Kagiatan nulis bisa aya di mana waé, naha éta di pasar, di kantor, di puskesmas atawa di sakola. Biasana unggal jalma sok nulis catetan balanjaan, catetan administrasi, nulis résep obat, nulis surat, atawa nulis matéri pangajaran di sakola. Ku kituna, kamampuh nulis téh kacida pentingna dina kahirupan sapopoé.

Najan katingalna gampang, tapi dina prak-prakana mah aya kénéh masalah anu kapanggih dina pangajaran nulis di sakola, hususna pangajaran nulis surat pribadi. Aya sababaraha faktor anu ngalantarankeunana, di antarana nya éta kurangna minat ti siswa kana pangajaran nulis surat pribadi, ieu hal dilantarankeun ku kamajuan téknologi jaman kiwari saperti *fitur sms* dina *handphone*, ayana situs-situs internét *jejaring sosial* saperti *facebook*, *twitter*, *myspace*, *koprol*, *friendster* jsb, anu ngalantarankeun surat salaku alat komunikasi

téh geus teu kapaké deui sabab dianggap henteu praktis. Masalah séjénna nya éta masih kurang pahamna siswa kana éjahan sarta struktur atawa bagéan-bagéan dina surat pribadi, salian ti éta anu ngalantarankeun ayana masalah dina pangajaran basa Sunda, hususna pangajaran nulis surat pribadi nya éta modél ngajar anu digunakeun ku guru téh masih tradisional nya éta métode ceramah sarta kurang pahamna guru kana média anu bisa dimangpaatkeun pikeun pangajaran basa Sunda, hususna pangajaran nulis surat pribadi.

Dumasar kana masalah-masalah anu kapanggih di luhur, ku kituna perlu diayakeun alternatif pangajaran dina ngajarkeun pangajaran nulis surat pribadi. Alternatif pangajaran anu dipaké pikeun ningkatkeun éféktivitas pangajaran nulis surat pribadi nya éta ngagunakeun média *game (who wants to be a millionaire)*, *game (who wants to be a millionaire)* mangrupa hiji aplikasi *game flash* anu dijerona aya sababaraha patalékan ngeunaan surat pribadi.

Média *game (who wants to be a millionaire)* dipaké sangkan kagiatan di ajar, hususna di ajar nulis surat pribadi, henteu monoton atawa henteu kitu-kitu waé tapi leuwih variatif tur pikeun ngaronjatkeun motivasi siswa kana pangajaran basa Sunda umumna.

Tina panalungtikan saméméhna geus aya panalungtikan ngeunaan pangaruh média visual bagan surat kana pangajaran nulis surat pribadi, disusun dina wangun skripsi taun 2009 kénging Inggar Nugraha. Aya deui panalungtikan ngeunaan kamampuh ngalarapkeun undak usuk basa Sunda dina nulis surat pribadi, disusun dina wangun skripsi taun 2009, kénging Yoyo Warsio. Sarta aya deui panalungtikan ngeunaan éféktivitas média e-mail pikeun pangajaran nulis

surat pribadi, disusun dina wangun skripsi taun 2010 kénéng Nuraida Erlina. Tina sababaraha hasil panalungtikan di luhur tétéla yén bédana jeung ieu panalungtikan téh nya éta média anu dipaké dina pangajaran nulis surat pribadi, média anu dipaké dina ieu panalungtikan nya éta média *game (who wants to be a millionaire)*.

Ku kituna, dumasar kana hal-hal anu geus kapanggih di luhur, ngajurung ka panulis pikeun ngayakeun panalungtikan sarta pikeun ngabuktoskeun kaéféktivitasan média *game* dina pangajaran basa Sunda, hususna pangajaran nulis surat pribadi. Ieu panalungtikan dibéré judul “Éféktivitas média *game* dina pangajaran nulis surat pribadi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lembang“.

1.2 Watesan jeung Rumusan Masalah

1) Watesan Masalah

Loba média anu bisa dimangpaatkeun ku guru dina prosés pangajaran, khususna pangajaran surat pribadi, saperti média audio visual, média visual, média internét, média *game* jsb. Sangkan ieu panalungtikan teu lega teuing ambahanana, masalah anu aya dina ieu panalungtikan perlu diwatesanan. Anu ditalungtik téh nya éta ngeunaan éféktivitas média *game (who wants to be a millionaire)* dina pangajaran nulis surat pribadi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lembang taun ajar 2010/2011.

2) Rumusan Masalah

Dumasar kana watesan masalah tadi, nu jadi masalah dina ieu panalungtikan dirumuskeun dina kalimah pananya ieu di handap.

- a) Kumaha kamampuh nulis surat pribadi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lembang taun ajar 2010/2011 saméméh dilaksanakeun panalungtikan?
- b) Kumaha kamampuh nulis surat pribadi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lembang taun ajar 2010/2011 sanggeus dilaksanakeun panalungtikan?
- c) Naha aya béda anu signifikan antara kamampuh nulis surat pribadi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lembang taun ajar 2010/2011 saméméh jeung sanggeus dilaksanakeun panalungtikan?

1.3 Tujuan Panalungtikan

1) Tujuan Umum

Tujuan sacara umum tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho éféktivitas média *game (who wants to be a millionaire)* dina pangajaran nulis surat pribadi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lembang taun ajar 2010/2011.

2) Tujuan Husus

Sacara khusus ieu panalungtikan miboga tujuan hayang ngadeskripsikeun.

- a) Kamampuh nulis surat pribadi saméméh dilaksanakeun panalungtikan
- b) Kamampuh nulis surat pribadi sanggeus dilaksanakeun panalungtikan

- c) Béda anu signifikan antara kamampuh nulis surat pribadi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lembang taun ajar 2010/2011 saméméh jeung sanggeus dilaksanakeun panalungtikan.

1.4 Mangpaat Panalungtikan

1) Mangpaat Tioritis

Mangpaat tioritis tina ieu panalungtikan nya éta pikeun ilubiung méré sumbang pikiran kana élmu pangaweruh dina hal nyiptakeun hiji modél pangajaran anyar nya éta ngagunakeun média pikeun bahan pangajaran basa jeung sastra Sunda.

2) Mangpaat Praktis

Ieu panalungtikan ogé miboga sababaraha mangpaat praktis, diantarana nya éta

a) Mangpaat pikeun Guru

Pikeun Guru basa Sunda sangkan bisa maluruh ngeunaan média *game* dina pangajaran nulis surat pribadi, sarta ngeunaan alternatif média pangajaran, ogé sangkan Guru bisa mikanyaho éféktivitas antara anu ngagunakeun média *game* dina pangajaran nulis surat pribadi jeung anu henteu ngagunakeun média *game*.

b) Mangpaat pikeun siswa

Pikeun siswa sangkan bisa ngaronjatkeun kréatifitas siswa ku ngagunakeun média *game* sarta numuwuhkeun minat, sumanget atawa motivasi di ajar siswa kana pangajaran basa Sunda khususna pangajaran nulis surat pribadi.

c) Mangpaat pikeun paélmuan

Mangpaat pikeun paélmuan nya éta sangkan nambahan hasanah élmu pangaweruh ngeunaan pangajaran nulis surat pribadi katut médiana, khususna pangajaran ku ngagunakeun média anu éféktif.

d) Mangpaat pikeun anu nalungtik

Mangpaat pikeun anu nalungtik nya éta bisa mikanyaho pangaruh éféktivitas antara ngagunakeun média *game* dina pangajaran nulis surat pribadi jeung anu henteu ngagunakeun média *game* dina pangajaran nulis surat pribadi, atawa bisa mikanyaho kamampuh siswa saméméh ngagunakeun média *game* jeung sanggeus ngagunakeun média *game* dina pangajaran nulis surat pribadi.

e) Mangpaat pikeun nu maca

Hasil tina ieu panalungtikan dipiharep bisa ngeuyeuban pangaweruh nu maca, sakumaha pangaruh atawa mangpaat média *game* dina pangajaran nulis surat pribadi.

1.5 Wangenan Istilah

Aya sawatara istilah dina judul anu perlu diécéskeun saperti ieu di handap.

- 1) Éféktivitas nya éta kahontalna hiji tujuan sacara bener atawa milih tujuan-tujuan anu bener tina sababaraha alternatif, jeung nangtukeun pilihan tina sababaraha pilihan lianna. (Alexa <http://www.definisi-pengertian.html>).
- 2) Média nya éta sagala rupa hal anu bisa digunakeun sangkan bisa ngarangsang rasa, pikiran, panitén, jeung minat hiji jalma kana prosés diajar ngajar (Hamalik, dina Arsyad 2002:4).

- 3) *Game* nya éta kaulinan komputer anu dijieun ku téhnik jeung métode animasi. (Joey <http://www.pengertian-teknologi-game.html>).
- 4) .Nulis nya éta nyieun aksara atawa angka dina keretas ku parantina (LBSS, 1985:540).
- 5) Surat pribadi nya éta sarana pikeun nepikeun informasi atawa wawaran anu ditulis (biasana dina keretas) ka pihak séjén, minangka wawakil diri (Prawirasumantri spk, 1989:9).

1.6 Raraga Tulisan

Ieu skripsi eusina aya lima bab, dina bab I dipedar ngeunaan kasang tukang masalah, watesan jeung rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan, wangenan istilah, jeung raraga tulisan. Dina bab II dipedar ngeunaan média *game*, nulis, surat pribadi, jeung hipotésis. Dina bab III dipedar ngeunaan desain panalungtikan, sumber data panalungtikan, wangenan operasional, instrumén panalungtikan, téhnik ngumpulkeun data, jeung téhnik ngolah data. Dina bab IV dipedar éféktivitas média *game* dina pangajaran nulis surat pribadi, jeung nguji hipotésis anu geus dirumuskeun dina bab II. Dina bab V eusina mangrupa kacindekan jeung saran.