

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang

Prosés diajar lumangsung dina kahirupan sapopoé salila manusa ngayakeun interaksi jeung lingkunganana. Diajar bisa dilaksanakeun iraha baé jeung di mana baé. Hasil prosés diajar nya éta ayana parobahan tingkah laku jalma nu diajarna luyu jeung mekarna pangaweruh, kaparigelan, jeung sikepna.

Tujuan diajar basa nya éta sangkan ngawasa pangaweruh jeung kaparigelan ngeunaan basa. Diajar basa penting pikeun bekel dina hirup kumbuh, sabab basa téh unsur budaya, sarta mangrupa alat bantu praktis pikeun kapentingan komunikasi antara hiji jalma jeung lingkunganana. Ngaliwatan basa, hiji jalma bisa ngedalkeun kahayang, konsép, gagasan, jeung ide ka jalma lian.

Diajar basa di sakola boga tujuan sangkan siswa bisa nyangking opat aspék kaparigelan basa anu ngawengku ngaregepkeun, nyarita, maca, jeung nulis. Eta aspék nu opat téh kudu bisa dicangking kalawan saimbang, saluyu jeung téma, sarta aya dina komunikasi jeung interaksi sosial (Prawirasumantri 2003 : 77)

Numutkeun Rahman (2005 : 13) ngaregepkeun mangrupa aspék kaparigelan munggaran nu kudu dikawasa ku hiji jalma tina opat aspék kaparigelan basa. Sanggeus mampu ngaregepkeun saterusna éta jalma bisa nyaritakeun hal naon nu di regepkeunana. Diteruskeun ku mampu maca, saterusna dipiharep éta jalma téh mampu nuliskeun deui hal-hal nu tadi geus diregepkeun, dicaritakeun, jeung dibacana. Dumasar kana segi medium komunikasi basa, ngaregepkeun kaasup kana basa lisan. Sedengkeun upama ditingali tina prosés komunikasi basa, ngaregepkeun kaasup kana proses komunikasi anu reséptif aktif.

Ngaregepkeun merlukeun latihan, sakumaha nu ditétélakeun ku Dawson dina Tarigan (1994:1) yén "*keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan prakték dan banyak latihan, melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berfikir*". Pikeun ngalatih kaparigelan basa tinangtu urang kudu mibanda kabeungharan kecap atawa kandaga kecap nu lega. Salahsahiji cara pikeun mibanda kosakata éta nya éta ngaliwatan pangalaman langsung atawa néangan harti kecap nu hésé dina kamus.

Basa ti waktu ka waktu ngalaman parobahan ogé ngalaman kamekaran, boh kamekaran nu sifatna positip (dipaké) boh nu sifatna négatif (pamaké basa beuki ngurangan) (Rahman, 2005:15). Patali jeung éta hal alat pikeun diajar basa ogé ngalaman kamekaran saluyu jeung mekarna élmu pangaweruh jeung téknologi. Mekarna élmu pangaweruh jeung téknologi mawa pangaruh gedé kana aktivitas manusa dina sagala widang kahirupan, kaasup dina widang atikan, hususna dina kamekaran média pembelajaran. Salah sahiji wangun kamekaranna nya éta dipakéna média berbasis komputer pikeun pangajaran basa.

Kiwari média pembelajaran berbasis komputer utamana pikeun pangajaran basa geus aya di sababaraha sakola, kaasup di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Ibnu Taimiyah. Hanjakal média pangajaran berbasis komputer pikeun pangajaran basa Sunda mah acan nyugemakeun.

Ajén kaparigelan maké basa raket patalina jeung komponén prosés diajarna. Komponén diajar ngajar di antarana nya éta tujuan pangajaran, murid, guru, konsép pangajaran, pendekatan/métode/téhnik, média/alat peraga, jeung évaluasi (Rahman, 1998: 10).

Salah sahiji tarékah dina widang pangajaran basa Sunda dina raraga nyaluyukeun diri kana kamekaran élmu pangaweruh jeung téknologi sangkan bisa nyumponan pangabutuh masarakat kiwari nya éta ku cara nyiptakeun inovasi-inovasi anyar khususna pikeun média pembelajaran nya éta ku dijieunna CD multimedia interaktif nu mangrupa *hard ware* (*perangkat keras*) pikeun média pembelajaran ngaregepkeun basa Sunda. Ieu CD multimedia interaktif boga kamampuh pikeun ngalatih jeung ngajarkeun tilu unsur tina opat kaparigelan basa, nya éta maca, nyarita, jeung ngaregepkeun, dina wujud gabungan média cetak (tulisan), sora, jeung grafik animasi (interaktif multimedia). Dipiharep ku digunakeunana éta média dina prosés diajar, mampuh ngahasilkeun *out put* anu leuwih hadé.

Dumasar kana pedaran di luhur, CD multimedia interaktif tina pangajaran basa Sunda perlu dimekarkeun hususna dina pangajaran ngaregepkeun. Patalina jeung éta pedaran di luhur ieu panalungtikan dijudulan *CD Multimedia Interaktif Pikeun Média Pembelajaran Ngaregepkeun Sora Vokal (Studi Kuasi Éksperimen ka Murid Kelas 1 SDIT Ibnu Taimiyah Taun Ajaran 2007/2008)*.

1.2 Watesan Masalah

Dumasar kasang tukang di luhur, ieu panalungtikan baris diwatesanan ngeunaan média CD Multimédia Interaktif pikeun média pembelajaran ngaregepkeun.

1.3 Rumusan Masalah

- a. Kumaha kamampuh diajar ngaregepkeun siswa kelas 1 SDIT Ibnu Taimiyah saméméh ngagunakeun CD multimédia interaktif?
- b. Kumaha kamampuh diajar ngaregepkeun siswa kelas 1 SDIT Ibnu Taimiyah sanggeus ngagunakeun CD multimédia interaktif?
- c. Kumaha béda signifikasi kamampuh ngaregepkeun sora vokal siswa kelas 1 SDIT Ibnu Taimiyah saméméh jeung sabada ngagunakeun média pembelajaran CD multimédia interaktif?

1.4 Tujuan Panalungtikan

Tujuan anu hayang dihontal dina ieu panalungtikan téh nya éta ngadéskripsikeun :

- a. Kamampuh diajar ngaregepkeun basa Sunda siswa kelas 1 SDIT Ibnu Taimiyah saméméh ngagunakeun CD multimédia interaktif.
- b. Kamampuh diajar ngaregepkeun basa Sunda siswa kelas 1 SDIT Ibnu Taimiyah sanggeus ngagunakeun CD multimédia interaktif.
- c. Béda signifikasi kamampuh ngaregepkeun sora vokal siswa kelas 1 SDIT Ibnu Taimiyah saméméh jeung sabada ngagunakeun média CD multimédia interaktif.

1.5 Mangpaat Panalungtikan

Nu dipiharep ieu panalungtikan bisa méré mangpaat anu positip, diantarana pikeun dunya atikan, guru, jeung murid.

1. Pikeun dunya atikan ieu hasil panalungtikan téh bisa mekarkeun élmu pangaweruh hususna dina pembelajaran kamahéran basa, utamana kaparigelan ngaregepkeun.
2. Pikeun guru widang studi ieu hasil panalungtikan bisa dijadikeun salah sahiji sumber dina ngagunakeun média pembelajaran ngaregepkeun sora basa, sarta bisa dijadikeun tatapakan dina ngaronjatkeun kaparigelan murid dina ngaregepkeun, ogé pikeun maluruh poténsi jeung inovasi kréatip tina kamajuan téknologi komputasi digital pikeun kamekaran pangajaran basa hususna, budaya Sunda umumna.
3. Pikeun murid hasil ieu panalungtikan bisa ngirut paniténa sangkan leuwih resep diajar basa Sunda ku ayana fasilitas CD multimédia interaktif.

1.6 Wangenan Operasional

Sangkan henteu nimbulkeun tafsiran anu béda patali jeung istilah anu digunakeun dina ieu panalungtikan, baris ditetelakeun sababaraha wangenan operasionalna ieu di handap :

1. Média Pembelajaran CD Multimédia Interaktif nya éta alat bantu atawa pakakas pikeun nepikeun pembelajaran geusan ngarojong siswa sangkan diajar mandiri ngaliwatan CD multimédia interaktif nu ngamungkinkeun siswa ngalakukeun interaksi.

2. Ngaregepkeun mangrupa hiji prosés ngupingkeun atawa ngaregepkeun sora basa vokal di SDIT Ibnu Taimiyah.
3. Studi Kuasi Éksperimen nya éta kagiatan percobaan pikeun ngukur kamampuh siswa saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média pembelajaran CD Multimedia Interaktif dina pangajaran ngaregepkeun.

1.7 Anggapan Dasar jeung Hipotésis

1.7.1 Anggapan Dasar

Ieu panalungtikan mibanda sababaraha anggapan dasar nya éta :

1. Média pembelajaran basa berbasis komputer geus réa digunakeun.
2. Média pembelajaran CD multimedia interaktif méré kamungkinan pikeun siswa ngalakukeun diajar mandiri kusabab dina ieu CD téh geus disusun saruntuyan matéri, jeung pituduh.

1.7.2 Hipotésis

Hipotésis dina ieu panalungtikan bisa dirumuskeun saperti ieu di handap :

1. Hipotésis gawé (H_0)

H_0 : Aya béda anu signifikan antara hasil pretést siswa kelas 1 SDIT Ibnu Taimiyah saméméh ngagunakeun média pembelajaran CD multimedia interaktif jeung hasil prosthést siswa sabada ngagunakeun média pembelajaran CD multimedia interaktif kana kamampuh ngaregepkeun.

2. Hipotésis nol (Ho)

Ho : Teu aya béda anu signifikan antara hasil pretést siswa kelas 1 SDIT Ibnu Taimiyah saméméh ngagunakeun média pembelajaran CD multimedia interaktif jeung hasil prosstést siswa sabada ngagunakeun média pembelajaran CD multimedia interaktif kana kamampuh ngaregepkeun.

