

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang

Dina kaparigelan ngagunakeun basa, ngaregepkeun aya dina urutan kahiji. Dituluykeun ku tilu kaparigelan basa anu lianna, nya éta nyarita, maca, jeung nulis. Opat kaparigelan basa éta mangrupa hiji “kesatuan”, anu satuluyna sok disebut caturtunggal. Kaopat kaparigelan basa éta raket patalina, silih lengkepan jeung silih pangaruhan.

Ngaregepkeun nurutkeun Kamus Basa Sunda (2006:574), asalna tina kecap *regep* anu hartina ngadéngé omongan batur bari dihartikeun. Satuluyna éta wangenan dilengkepan ku Sudaryat, spk. (2008: 53), yén ngaregepkeun téh mangrupa kagiatan anu kompléks anu sipatna réseptif aktip, meredih konséntrasi anu daria, interprétasi, persépsi, aprésiasi, évaluasi, jeung réaksi

Jadi, ngaregepkeun nya éta ngadéngékeun kalawan enya-nya ngahartikeunana. Ku kituna, ngaregepkeun ngabutuhkeun kasariusan dina migawéna sabab ngaregepkeun kudu bisa meunangkeun eusi jeung tujuan éta caritaan.

Dina sakabéh jenjang atikan, ti mimiti TK, SD, SMP, SMA, nepikeun ka paguron luhur, pangajaran ngaregepkeun asup kana kurikulum. Salasahiji kagiatan pangajaran ngaregepkeun anu kudu ditepikeun ka siswa SMA nya éta ngaregepkeun kawih.

Kanyatanana dina pangajaran ngaregepkeun di sakola, utamana dina ngaregepkeun kawih, siswa ngan dibéré tiori hungkul, saukur mikanyaho wangenan kawih sarta maca jeung ngeusian atawa maluruh rumpaka kawih dina téks, lain ku cara ngaregepkeun. Teu dibéré nyaho naon jeung anu kumaha prak-prakan dina prosés pangajaran ngaregepkeun kawih téh. Sedengkeun dina ieu SKKD anu ditekenkeunana lain wangenan atawa maca ngeunaan kawih, tapi pangajaran kamahéran basa ngaregepkeun.

Sanajan sok aya cara séjén dina nepikeun matéri ngeunaan pangajaran ngaregepkeun kawih nya éta ku cara salasihiji siswa anu bisa ngawih tuluy didéngékeun ku siswa anu lainna atawa guruna anu ngawih tuluy didéngékeun ku siswana. Ku cara kieu siswa teu meunangkeun eusi jeung tujuan éta kawih. Siswa ngan sakadar nyaho éta anu disebut kawih téh jeung ngan ngadéngékeun kawihna hungkul. Di dinya teu kakawasa naon anu disebut ngaregepkeun téh sarta ngabalukarkeun ayana kakurangresep siswa kana pangajaran ngaregepkeun kawih sabab ngarasa pangajaranna monoton.

Ieu hal disababkeun ku kurangna pamahaman guru ngeunaan cara ngajarkeun matéri ngaregepkeun kawih atawa kurangna média anu ngarojong pangajaran ngaregepkeun. Padahal dina SKKD geus dituliskeun yén pangajaran ngaregepkeun kudu ditunjang ku média.

Dina pangajaran ngaregepkeun, kudu aya média anu bisa digunakeun, salasihijina nya éta média audio-visual. Média audio-visual mangrupa hiji

perangkat *soundsystem* anu dilengkepan ku sora (audio) jeung gambar (visual). Biasana digunakeun pikeun présentasi, *home theater*, média pangajaran, jsb.

Ku cara ngagunakeun média audio-visual, pangajaran ngaregepkeun kawih bisa leuwih dipikaresep ku siswa, sabab siswa jaman kiwari mah butuh alternatif média dina narima pangajaran sarta masalah guru anu teu bisa ngajarkeun matéri ngeunaan pangajaran ngaregepkeun kawih bisa kabantu. Ku kituna, média audio-visual bisa dijadikeun alternatif média dina pangajaran ngaregepkeun kawih sangkan naon anu jadi tujuan dina pangajaran ngaregepkeun bisa kahontal.

Nepi ka kiwari geus aya panalungtikan ngeunaan ngaregepkeun, kaasup ngaregepkeun kawih geus aya anu nalungtik, di antarana nya éta: “Pengaruh Média Audio kana Kamampuh Ngaregepkeun Rumpaka Kawih Siswa Kelas VIII SMP Pasundan 3 Bandung Taun Ajaran 2009/2010”, ku Suci Zahari Abdi Taun 2010.

Éta panalungtikan ngeunaan masalah ngaregepkeun kawih ngagunakeun média audio. Bédana jeung ieu panalungtikan nya éta média anu digunakeunna, nya éta média audio-visual. Média audio-visual bisa leuwih ngirut jeung ngabantu siswa dina pangajaran ngaregepkeun kawih, sabab média audio-visual teu ngan saukur sora tapi aya gambar jeung kakasangkutanan ku mekarna téknologi. Ku ngagunakeunna média audio-visual dipiharep bisa ngaronjatkeun kamampuh siswa dina ngaregepkeun.

Dumasar kana masalah di luhur, panulis nimukeun pamanggih yén média audio-visual bisa ngarojong pangajaran ngaregepkeun kawih di SMA Kelas XI.

Ku kituna, panulis hayang ngayakeun panalungtikan, anu dirumuskeun dina judul “*Média Audio-visual dina Pangajaran Ngaregepkeun Kawih (Studi Ékspérimén Murni ka Siswa Kelas XI SMA Pasundan 3 Cimahi Taun Ajaran 2011/2012)*”.

1.2 Watesan jeung Rumusan Masalah

1.2.1 Watesan Masalah

Dina nepikeun matéri pangajaran ngeunaan ngaregepkeun kawih, kudu ditunjang ku média. Média audio-visual mangrupa salasihiji média anu cocog sangkan tujuan dina pangajaran ngaregepkeun bisa kahontal.

Dumasar kana kasang tukang éta, masalah anu baris ditalungtik nya éta kumaha média audio-visual dina pangajaran ngaregepkeun kawih.siswa SMA kelas XI.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dumasar kana watesan masalah tadi, anu jadi masalah dina ieu panalungtikan dirumuskan dina kalimah pananya ieu di handap.

- a. kumaha kamampuh siswa Kelas XI SMA Pasundan 3 Cimahi dina pangajaran ngaregepkeun kawih saméméh ngagunakeun média audio-visual?
- b. kumaha kamampuh siswa Kelas XI SMA Pasundan 3 Cimahi dina pangajaran ngaregepkeun kawih sanggeus ngagunakeun média audio-visual?

- c. kumaha tingkat signifikansi média audio-visual dina pangajaran ngaregepkeun kawih siswa Kelas XI SMA Pasundan 3 Cimahi?

1.3 Tujuan Panalungtikan

1.3.1 Tujuan Umum

Sacara umum, ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun méré hiji alternatif pikeun pangajaran ngaregepkeun kawih di SMA sangkan bisa digunakeun ku guru dina ngararancang, ngalaksanakeun, jeung nga-évaluasi prosés pangajaran anu baris dilaksanakeun sarta mikanyaho téhnik pangajaran ngaregepkeun anu dipikaresep ku siswa.

1.3.2 Tujuan Husus

- Sacara husus ieu panalungtikan miboga tujuan hayang ngadeskripsikan
- a. kamampuh awal ngaregepkeun kawih saméméh ngagunakeun média audio-visual;
 - b. kamampuh ahir ngaregepkeun kawih sanggeus ngagunakeun média audio-visual;
 - c. tingkat signifikansi média audio-visual dina pangajaran ngaregepkeun kawih.

1.4 Mangpaat Panalungtikan

1.4.1 Mangpaat Tioritis

Hasil ieu panalungtikan dipiharep bisa méré hal positip pikeun dunia atikan, hususna dina widang atikan basa Sunda. Salian ti éta, nya éta pikeun méré alternatif cara pangajaran ka guru dina ngaregepkeun kawih ngagunakeun média séjén, utamana nya éta média audio-visual.

1.4.2 Mangpaat Praktis

Mangpaat praktis tina ieu panalungtikan nya éta:

1) mangpaat pikeun siswa

Siswa bisa leuwih minat jeung aktif tur kréatif dina diajar ngaregepkeun kawih sarta leuwih mikaresep seni Sunda.

2) mangpaat pikeun guru

Guru bisa ngagunakeun média alternatif séjén dina pangajaran ngaregepkeun kawih sangkan teu monoton.

3) mangpaat pikeun paélmuhan

Méré hal positif jeung nambahan pangaweruh ngeunaan média-média anu éféktif pikeun pangajaran, hususna dina pangajaran ngaregepkeun kawih.

4) mangpaat pikeun panalungtik

Nambahan élmu pangaweruh ngeunaan kamampuh siswa dina ngaregepkeun kawih saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média audio-visual, meunangkeun pangalaman nalungtik kamampuh siswa dina ngaregepkeun, ningkatkeun kadisiplinan, katekunan, sarta tanggung jawab dina migawé panalungtikan, jeung ngabiasakeun diri pikeun mikir sacara ilmiah.

5) mangpaat pikeun nu maca

Méré pangaweruh ngeunaan média audio-visual méré mangpaat dina pangajaran ngaregepkeun kawih.

1.5 Asumsi

Subana jeung Sudrajat (2001:73) nétélakeun yén asumsi atawa anggapan dasarnya éta:

“Anggapan dasar adalah titik tolak logika berpikir dalam penelitian yang kebenarannya diterima oleh peneliti”.

Ku kituna, dina ieu panalungtikan, panulis miboga asumsi saperti ieu di handap:

- 1) pangajaran ngaregepkeun kawih nya éta salasihiji matéri poko dina kurikulum.
- 2) média audio-visual mangrupa salasihiji média pikeun ngabantu pangajaran dina ngaregepkeun kawih.

1.6 Hipotésis Panalungtikan

Hipotésis dina ieu panalungtikan nya éta aya bédana anu signifikan antara kamampuh siswa Kelas XI SMA Pasundan 3 Cimahi taun ajaran 2011/2012 dina ngaregepkeun kawih saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média audio-visual hasilna nunjukkeun H_i ditarima, hartina ngaregepkeun kawih anu ngagunakeun média audio-visual di kelas ékspérimén leuwih luhur tibatan anu teu ngagunakeun média audio-visual di kelas kontrol.

1.7 Metode Panalungtikan

Dina ieu panalungtikan métode anu digunakeun nya éta métode ékspérimén. Subana (2001: 39) nétélakeun yén panalungtikan ékspérimén nya éta panalungtikan anu ningali jeung nalungtik ayana balukar tina hiji perlakuan dina variabel bébasna. Ku kituna, panalungtikan ékspérimén miboga tujuan nalungtik ayana sabab-akibat.

Metode ékspérimén anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta *true experimental design* (ékspérimén murni). Métode ieu digunakeun ku sabab panalungtik bisa ngontrol kabéh variabel luar anu mangaruhan jalanna ékspérimén.

Ékspérimén murni (*true experimental design*) miboga karakteristik saperti ieu di handap:

- 1) ngabandingkeun dua kelompok atawa leuwih. Éta kelompok miboga subjék-subjék anu sarua, nepi ka bédana hasil variabel kauger tina dua kelompok

atawa leuwih lain disababkeun ku bédana subjék tapi ku ayana perlakuan (manipulasi perlakuan) anu disababkeun salasahiji variabel bébasna.

- 2) cara ngukur variabel kauger sacara kuantitatif atawa dikuantitatifkeun sarta ngagunakeun statistika inférensial.
- 3) ayana kontrol kana variabel-variabel luar (*extraneous variables*) anu teu mangaruhan kondisi subjék panalungtikan, nya éta ku cara fisik, ku panalungtikan, atawa ku cara statistika.

1.8 Teknik Panalungtikan

Téhnik anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta téhnik tés. Téhnik tés digunakeun pikeun ngumpulkeun data kamampuh siswa dina kagiatan ngaregepkeun kawih saméméh jeung sanggeus prosés diajar-ngajar anu ngagunakeun média audio-visual jeung anu teu ngagunakeun média audio-visual.