

# BAB I

## BUBUKA

### 1.1 Kasang Tukang

Kaparigelan nulis téh salah sahiji kaparigelan nu penting dina Basa Sunda, kagiatan nulis ngalatih hiji jalma dina ngaéksprésikeun hiji hal ngaliwatan tulisan. Luyu jeung pamadegan Tarigan (2021, kc.1) nulis téh mangrupa kagiatan ngalatih dina ngagunakeun basa jeung ngalatih kaparigelan mikir. Unggal jalma aya nu teu parigel dina nulis lantaran ieu kagiatan kaasup kaparigelan nu hésé dicangking sanajan panutur asli basana. Kusabab dipangaruhan dina ngawasa basa jeung unsur di luar basa (Sukirman, 2020, kc.72). Kaparigelan nulis téh bisa bermangpaat pikeun mekarkeun basa nu dicangking ku siswa. Heaton (dina Sukirman, 2020, kc.73) nétélakeun yén nulis bisa méré mangpaat dina kamampuh siswa ngagunakeun basa nu jadi kabutuhan psikologis. Salian ti éta kagiatan nulis bisa ngalatih cara nulis nu bener. Luyu jeung pamadegan Masden (dina Sukirman, 2020, kc.73) nulis bisa mangaruhan dina struktur gramatikal, idiom jeung kosa kecap nu kuat.

Kanyataanna Jaman kiwari, minat dina nulis téh kurang pisan padahal kamampuh literasi basa bisa mekarkeun kompetensi pikeun siswa. Latae (dina Ningsih, 2019, kc.39) nétélakeun nulis bisa jadi bekel siswa dina kompetensi dasar utamana pangajaran basa. Jadi ayana peran guru di Sakola bisa mantuan siswa dina kamekaran kaparigelan nulis. Kagiatan nulis carita pondok téh mangrupa kagiatan anu diajarkeun di SMP, luyu jeung kurikulum ayeuna nyaéta Kurikulum Merdeka salaku wangun impléméntasi anyar jeung ngabenerkeun kurikulum saméméhna. Sudaryat (2023. kc.69) nétélakeun yén pangajaran basa Sunda dina ieu kurikulum boga tujuan sangkan kamampu literasi siswa dina basa Sunda bisa ngaronjat, ngarojong kapercayaan diri pikeun beréksprési ngagunakeun basa Sunda. Salah sahiji matéri basa Sunda nu diajarkeun pikeun ngalatih kaparigelan nulis nyaéta matéri carita pondok di Fase D. Capaian pembelajaran élemen menulis Fase D téh *Peserta didik mampu menyampaikan informasi atau pesan (perasaan, gagasan, pikiran, dan kehendak) dalam menggunakan kosa kata yang khas atau idiom bahasa Sunda untuk tujuan tertentu.* Jadi saluyu jeung capaian pembelajaran elemen menulis Fase D kudu bisa

ngedalkeun pikiran (pangalaman atawa imajinasi) ngaliwatan kecap-kecap jeung kalimah basajan basa Sunda sacara kréatif.

Siswa kudu bisa ngedalkeun atawa ngaéksprésikeun pikiran ngaliwatan tulisan ngagunakeun kosa kecap nu khas, tapi kanyataanna minat siswa kana nulis téh masih kurang utamana dina nulis carita pondok. Numutkeun salah sahiji guru basa Sunda di SMPN 19 Bandung, kaparigelan nulis utamana ngagunakeun basa Sunda masih kurang pisan, lantaran héngkérna minat siswa dina nulis ogé masih aya sawatara siswa nu teu bisa jeung teu ngarti kana basa Sunda. Jadi dina kagiatan nulis, siswa masih aya nu bingung ngagunakeun kecap basa Sunda utamana nalika ngajieun téks carita pondok. Padahal kabiasaan nulis bisa ngaronjatkeun kaparigelan basa nu aya patalina jeung prosés mikir sarta éksprési ngaliwatan nulis. Pangajaran basa moal bisa leupas tina opat kaparigelan nyaéta nyarita, ngaregepkeun, nulis jeung maca. Ieu pamadegan luyu jeung anu ditétélakeun ku Sudaryat (dina Ibmanur, 2023, kc.52) anu nyebutkeun nulis mangrupa salah sahiji cara ngaronjatkeun kaparigelan basa.

Dumasar kana pasualan dina nulis carita pondok nu geus ditétélakeun, peran jeung kamampuh guru dina ngajarkeun ieu matéri kudu diperhatikeun. (Sobarudin & Kuswari, 2021, kc.111) nétélakeun yén pikeun nyingkahan anggapan ngajieun carita pondok téh hésé, kudu aya tarékah guru dina ngondisikeun kelas sangkan ngarojong minat siswa. Salahsahiji nu ngalantarankeun tujuan pangajaran téu kahontal téh nyaéta kurangna guru dina ngagunakeun modél pangajaran.

Dina prosés diajar, henteu salilana bakal kahontal tujuan pangajaran téh. Tapi salaku guru kudu aya tarékah pikeun ngungkulan pasualan nu karandapan ku siswa di sakola, saperti ngagunakeun modél pangajaran nu teu monoton jeung bisa ngarojong kana matéri nu diajarkeun. Saluyu jeung pamadegan Abidin (2019, kc.227) yén salah sahiji bongbolong nu bisa ditarékahan ku guru dina ngajar téh nyaéta ngagunakeun modél pangajaran nu kréatif, kamampuh guru dina mekarkeun modél-modél pangajaran bisa ningkatkeun katerlibatan siswa sacara éféktif dina prosés pangajaran. Kanyataanna dina prosés ngajar lolobana guru masih ngajelaskeun matéri sacara saarah, gurat badagna hungkul, teu ngalarapkeun modél pangajaran nu ngahudangkeun sumanget diajar. Hal ieu bisa ngabalukarkeun kana

minat siswa diajar di kelas, ngarasa bosen kana matéri nu dijelaskeun. Utamana dina kagiatan nulis carita pondok.

Salahsahiji modél pangajaran anu bisa digunakeun dina prosés diajar sangkan bisa kahontal tujuan pangajaran téh nyaéta modél *Teams Games Tournaments* (TGT). Modél *Teams Games Tournaments* (TGT) dirancang pikeun modél pangajaran nu kooperatif sangkan siswa bisa diajar sacara santai (Suwarno, 2019, kc.324). Kelompok dina pangajaran kooperatif eusi anggotana opat nepi ka genep siswa. Luyu jeung pamadegan Slavin (dina Suwarno, 2019, kc.325) yén pangajaran kooperatif nyaéta métode diajar nu ngondisikeun siswa bekerjasama ogé aktif dikelompok leutik. Ngalarapkeun modél *Teams Games Tournaments* bakal ngalibetkeun sakabéh siswa di kelas ngaliwatan aktifitas nu ngandung unsur kaulinan bari teu mandang status, hal ieu bisa numuwuhkeun rasa tanggung jawab jeung sportifitas siswa. Numutkeun Nur dina (Widhiastuti & Fachrurrozie, 2014, kc.49) yén modél *Teams Games Tournaments* leuwih mentingkeun gawé bareng kelompok tibatan individu. Jadi kabéh siswa kudu aktif méré pamadegan, boh siswa nu boga kamampuh di handap boh siswa nu kamampuhna di luhur.

Kaonjohan ngagunakeun modél *Teams Games Tournaments* (TGT) bisa bermangpaat pikeun siswa ogé ngahudangkeun sumanget diajar di kelas, lantaran modél ieu ngagunakeun kaulinan salaku aktifitas utamana. Hal ieu nu bakal ngirut siswa dina kompetisi antar kelompok. Ieu hal sapamadegan jeung Widhiastuti & Fachrurrozie (2014, kc.54) nyaéta kelompok nu bisa meunangkeun niléy pang alusna bakal aya penghargaan sangkan ngamotivasi anggota kelompok pikeun aktif dina ngajawab jeung nanya. Dumasar katerangan nu dijelaskeun di luhur modél TGT dipiharep bisa ngarojong kana matéri carita pondok utamana dina kaparigelan nulis.

Kungsi aya sababaraha panalungtikan ngagunakeun modél TGT di Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda, di antara panalungtikan nu dilaksanakeun ku (Isni Nur Fitriani, 2022) anu judulna “Modél *Teams Games Tournaments* Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nulis Téks Biantara (Studi Kuasi Ékspérimén ka siswa kelas IX I SMPN 1 Rajapolah Taun Ajar 2022/2023)”. Saterusna, panalungtikan ku (Mila Nursolah, 2020) anu judulna “Modél *Cooperative Teams Games Tournaments* (TGT) dina Pangajaran Nulis Aksara Sunda (Studi Kuasi Ékspérimén

ka Siswa Kelas X MIPA 3 SMA Pasundan 2 Kota Bandung Taun Ajar 2019/2020)". Nyebutkeun ngagunakeun modél TGT téh bisa ningkatkeun nulis Aksara Sunda. (Resya Lutfia Dewi, 2018) anu judulna "Modél *Cooperative Teams Games Tournaments* (TGT) dina Pangajaran nulis Sisindiran (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas FASE D-E SMP Negeri 1 Kawali Taun Ajar 2017/2018). Nétélakeun yén ngagunakeun modél TGT téh ningkatkeun nulis sisindiran. (Rivani Azizah H, 2018) anu judulna "Modél *Teams Games Tournaments* (TGT) dina Pangajaran Nulis Warta (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas FASE D-C SMP Negeri 2 Arjasari Bandung Taun Ajar 2017-2018)" anjeunna nyebutkeun modél TGT éféktif dipaké dina pangajaran nulis Warta.

Pangajaran carpon kungsi ditalungtik ogé maké modél nu béda, di antarana ku (Puja Aulia Nisa, 2023) anu judulna "Modél Writing Workshop dina Pangajaran Nulis Carita Pondok (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas IX MIPA 1 SMA Pasundan 2 Bandung Taun Ajar 2022/2023)". Tuluy ku (Hanipa Nurul Nisa, 2022) anu judulna " Modél Brainwriting dina Pangajaran Nulis Carita Pondok (Studi Kuasi Ékspérimén Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas XI SMA Negeri 24 Kota Bandung Taun Ajar 2021/2022)".

Panalungtikan modél *Teams Games Tournaments* lain panalungtikan munggaran tuluy matéri anu ditalungtik geus pernah ditalungtik tapi lain ngagunakeun modél TGT. Hal ieu nu jadi kapanasaran dina nalungtik ngeunaan nulis carita pondok ngagunakeun modél TGT. Dumasar kana hasil panalungtikan saméméhna, ngagunakeun modél TGT pikeun ngaronjatkeun nulis téh éféktif digunakeun.

Ku kituna dumasar kana pedaran di luhur, panalungtikan anu judulna "Modél *Teams Games Tournaments* (TGT) Dina Pangajaran Nulis Téks Carita Pondok (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Fase D SMPN 19 Bandung Taun Ajar 2023/2024) perlu dilaksanakeun.

## **1.2 Idéntifikasi jeung Rumusan Masalah**

Dina ieu bab dipedar sababaraha sub bab ngeunaan idéntifikasi masalah jeung rumusan masalah panalungtikan.

### **1.2.1 Idéntifikasi Masalah**

Dumasar kasang tukang di luhur, aya sawatara hal anu bisa diidéntifikasi pikeun ditalungtik, nyaéta ieu di handap.

- 1) Kurangna kamampuh siswa kana nulis carita pondok dumasar kana kaédah kabasaan nu ngawengku éjahan, kosa kecap, makéna basa nu bener tur merenah jeung struktur carita saperti téma jeung eusi caritana.
- 2) Modél pangajaran nu digunakeun kurang kréatif pikeun ngirut siswa diajar carita pondok kusabab guru masih maké modél ceramah.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Dumasar kasang tukang jeung idéntifikasi masalah, dina ieu panalungtikan bisa dirumuskan dina wangun kalimah pananya saperti ieu di handap.

- 1) Kumaha kamampuh nulis téks carita pondok siswa saméméh ngagunakeun modél *Team Games Tournaments* (TGT) di kelas Fase D SMPN 19 Bandung taun ajar 2023/2024?
- 2) Kumaha kamampuh nulis téks carita pondok siswa sanggeus ngagunakeun modél *Team Games Tournaments* (TGT) di kelas Fase D SMPN 19 Bandung taun ajar 2023/2024?
- 3) Naha aya béda anu signifikan antara kamampuh nulis téks carita pondok siswa saméméh jeung sanggeus ngagunakeun modél *Team Games Tournaments* (TGT) di kelas Fase D SMPN 19 Bandung taun ajar 2023/2024?

## 1.3 Tujuan Panalungtikan

Dina ieu bab dipedar sababaraha sub bab ngeunaan tujuan umum jeung tujuan husus.

### 1.3.1 Tujuan Umum

Sacara umum, ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun nguji éféktif henteuna modél *Teams Game Tournaments* dina pangajaran nulis téks carita pondok.

### 1.3.2 Tujuan Husus

Sacara husus ieu panalungtikan boga tujuan pikeun ngadéskripsikeun:

- 1) Kamampuh siswa nulis téks carita pondok saméméh ngagunakeun modél pangajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) di kelas Fase D SMPN 19 Bandung taun ajar 2023/2024;

- 2) kamampuh nulis téks carita pondok siswa kelas Fase D SMPN 19 Bandung taun ajar 2023/2024 sanggeus dilarapkeun modél pangajaran *Teams Games Tournaments*; sarta
- 3) bédana kamampuh nulis téks carita pondok saméméh jeung sanggeus ngagunakeun modél pangajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) siswa kelas Fase D SMPN 19 Bandung taun ajar 2023/2024.

## **1.4 Mangpaat Panalungtikan**

Dina ieu bab dipedar sababaraha sub bab ngeunaan mangpaat tioritis jeung mangpaat praktis.

### **1.4.1 Mangpaat Tioritis**

Sacara téoritis, ieu panalungtikan miboga mangpaat pikeun nambahan élmu pangaweruh ngeunaan modél pangajaran *Teams Games Tournaments*, sarta méré informasi anu patali jeung kaéfektifan modél pangajaran dina matéri nulis carita pondok di kelas Fase D SMPN 19 Bandung taun ajar 2023/2024.

### **1.4.1 Mangpaat Praktis**

Mangpaat praktis tina ieu panalungtikan nyaéta saperti ieu di handap.

- 1) Pikeun siswa, bisa paham jeung kairut sangkan ngaronjatkeun hasil diajar nulis carita pondok utama na dina struktur jeung kaédah kabasaana.
- 2) Pikeun guru, bisa dijadikeun salah sahiji modél ajar nu dipikaresep sangkan siswa miboga minat dina diajar carita pondok.
- 3) Pikeun nu nalungtik, bisa ngamangpaatkeun modél pangajaran nu aya sangkan bisa jadi alat pangajaran anu bisa dipikaresep ku siswa sarta bisa ngaévaluasi modél *Teams Games Tournaments* (TGT) nalika diterapkeun ka siswa dina prosés nulis carita pondok.

## **1.5 Raraga Tulisan**

Dina ieu skripsi disusun lima bab anu ngagunakeun raraga tulisan saperti di handap.

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

Bab II Ulikan Tiori ngawengku modél pangajaran, modél *Teams Games Tournaments*, nulis carita pondok, jeung modél *Teams Games Tournaments* dina pangajaran nulis carita pondok.

Bab III Métode Panalungtikan ngawengku desain panalungtikan, sumber data, prosedur panalungtikan, téhnik ngumpulkeun data, instrumén panalungtikan, téhnik analisis data, uji sipat data, jeung uji hipotésis.

Bab IV Hasil Panalungtikan jeung pedaran tina hasil panalungtikan modél *Teams Games Tournaments* dina pangajaran nulis carita pondok.

Bab V Kacindekkan, implikasi, jeung Rékoméndasi tina hasil panalungtikan modél *Teams Games Tournaments* dina pangajaran nulis carita pondok