

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Panalungtikan

Ngaregepkeun salasihiji dina opat kaparigelan ngaregepkeun basa Sunda. Palmer (dina Rahman, 2019) nétélakeun yén aktivitas kaparigelan dasar siswa nyaéta ngaregepkeun salaku landasan pikeun kamekaran kognitif siswa sarta kagiatan anu panglobana dilakukeun ku siswa. Hal ieu dibuktikeun ku hasil panalungtikan Rankin (dina Haerudin & Suherman, 2013) anu nuduhkeun yén saloba 45% kagiatan siswa digunakeun ku ngaregepkeun, 30% kagiatan siswa digunakeun ku nyarita, 16% kagiatan siswa digunakeun ku maca, jeung 9% kagiatan siswa digunakeun ku nulis. Dumasar panalungtikan Rankin, katitén yén ngaregepkeun panglobana dilakukeun ku siswa dibandingkeun tina tilu kaparigelan séjénna.

Dina Kurikulum Merdeka, pangajaran basa Sunda jenjang SMA di kelas X anu disebut *fase E* nuduhkeun yén aya opat kaparigelan kayaning ngaregepkeun, maca jeung miarsa, nyarita jeung midangkeun sarta nulis. Ngaregepkeun mangrupa salasihiji élemen anu diajarkeun di kelas X, anu Capaian Pembelajaran (CP) saperti kieu:

Peserta didik mampu memahami, mengolah, dan mengevaluasi informasi atau pesan. (Disdik Jabar, 2022)

Dumasar Élemen CP di luhur, kudu aya tujuan anu dihontal nya éta siswa mampu nyangkem informasi ngaregepkeun sacara bener dina sababaraha *tipe* teks *fiksi* atawa *non fiksi*.

Pangajaran ngaregepkeun anu diajarkeun di kelas X nyaéta ngaregepkeun dongéng. Nurutkeun Koswara (2010) dongéng mangrupa carita tradisional dina basa lisan, tapi sawatara dongéng ogé aya anu dicaritakeun maké basa tulis. Pangajaran ngaregepkeun dongéng téh kacida penting pikeun siswa ngawasa jeung maham hususna dina ngagunakeun basa Sunda. Luyu jeung pamadegan Gustiar (2013) ngébréhkeun yén dina pangajaran ngaregepkeun dongéng, siswa kudu miboga pamahaman anu jero sarta prosésna anu séléktif sangkan kahontal tujuan

ngaregepkeun. Kaonjoyan dina pangajaran ngaregepkeun dongéng nyaéta, sabab miboga mangpaat pikeun siswa sangkan siswa gampang dina nyangkem informasi, ideu jeung gagasan anu diregepkeun (Wuryani1& Markamah, 2008).

Sanajan ngaregepkeun penting pisan pikeun siswa dina pangajaran di sakola. Kanyataanna, pangajaran ngaregepkeun nempatan posisi anu handap jeung pangajaran ngaregepkeun jarang narima perhatian anu alus ti siswa. Hal ieu bisa dibuktikeun tina panalungtikan Gustiar (2013, kc.2) nétélakeun pangajaran ngaregepkeun teu dipaliré ku siswa. Lantaran, siswa kurang maham kana pentingna ngaregepkeun hususna ngaregepkeun dongéng, sarta matéri anu ditepikeun kurang ngirut siswa.

Faktor anu ngabalukarkeun siswa kurang maham kana eusi dongéng anu diregepkeun nyaéta siswa ngarasa bosen kana pangajaran anu ditepikeun, lantaran guru anu teu kréatif dina nepikeun pangajaran ngaregepkeun dongeng. Luyu jeung pamadegan Hugo & Horn (dina Rahman, 2019) nétélakeun yén (1) jejer anu dipedar ku guru henteu luyu jeung kaayaan siswa ayeuna, siswa jadi teu maham naon nu ditepikeun ku guru; (2) siswa ngarasa bosen lantaran ngan ngalakukeun kagiatan ngaregepkeun salila kagiatan, basa anu digunakeun guru henteu luyu jeung kamampuan basa siswa; (3) guru ngajelaskeun jejer ku maca téks, anu ngajadikeun siswa henteu kaperhatikeun; (4) suasana lingkungan atawa kelas teu kondusif, ngabalukarkeun kagangguna konsentrasi siswa; (5) kagiatan ngaregepkeun leuwih ngadominasi henteu diselingan ku diskusi, *game*, atawa ékspérimen.

Pikeun ngungkulan masalah dina pangajaran ngaregepkeun dongéng, nya éta ngaliwatan modél pangajaran. Modél pangajaran kudu dilaksanakeun kalawan taliti sangkan tujuanna kahontal. Salasahiji modél pangajaran anu ningkatkeun kréatif siswa jeung ngirut siswa dina diajar nyaéta modél pangajaran *scramble*. Nurutkeun Zainudin (2018) modél pangajaran *scramble* nyaéta salasahiji strategi pangajaran motivasional anu bisa ngaronjatkeun motivasi jeung préstasi siswa dina diajar. Modél anu ngajadikeun kondisi variatif dina kagiatan diajar-ngajar, mantuan guru pikeun ngaréngsékeun masalah, saperti dina kurang minat siswa kana diajar, kurang

aktivitas prosés diajar siswa atawa kurangna hasil diajar siswa. Kaojohan modél pangajaran *scramble* nyaéta numuwukeun minat diajar sarta rasa solidaritas anu miboga sifat kompetitif (Shoimin, 2016).

Panalungtikan ngeunaan modél pangajaran *scramble* jeung ngaregepkeun dongéng lain anu munggaran, tapi saméméhna geus aya dina wangun skripsi, di antarana “Penerapan Model Scramble Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Puisi Siswa Kelas X SMK Negeri Kepulauan Tanibar Tahun Ajaran 2021-2022” ku Anthoni Rumkedy taun 2023. Bédana jeung panalungtikan nyaéta ngaronjatkeun kamampuh nulis puisi maké modél *scramble*. Aya ogé panalungtikan “Modél Pangajaran *Scramble* Dina Pangajaran Ngaregepkeun Carita Pondok (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas IX-A SMPN 1 Kutawaluya Taun ajaran 2016/2017)” ku Eriske Oktadova Taun 2017. Bédana ieu panalungtikan téh ngeunaan carita pondok salaku matéri ajar anu ditepikeun ka siswa jeung tingkatan sakola anu béda. Tuluy panalungtikan séjén, judulna “Pengaruh Penggunaan Model Scramble terhadap Keterampilan Menyimak Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 9 Payakumbuh” ku Lili Hasmi jeung Neneng Wahyuni taun 2022. Bédana jeung panalungtikan anu baris dilaksanakeun téh ngeunaan berita salaku matéri ajar anu ditepikeun ka siswa jeung tingkatan sakola anu béda. Tuluy anu pamungkas, judul “Penerapan Model *Scramble* Dalam Pembelajaran Seni Tari Untuk Meningkatkan Kemampuan Apresiasi Siswa Kelas XI SMAN 1 Cimahi” ku Dzakiyyah Latifah Nuraini Taun 2017. Bédana ieu panalungtikan nyaéta ngaronjatkeun minat siswa dina aprésiasi séni tari maké modél *scramble*.

Dina sababaraha panalungtikan di luhur, aya sasaruana nya éta ngalarapkeun modél *scramble*. Katitén ogé tina panalungtikan saméméhna, modél pangajaran *scramble* dina ngaregepkeun dongéng basa Sunda téh acan kapaluruh. Nilik masalah di luhur, perlu diayakeun modél *scramble* dina pangajaran ngaregepkeun dongéng sangkan mikanyaho kumaha éféktif siswa dina pangajaran ngaregepkeun dongeng. Ku kituna, panalungtikeun dibéré judul Modél *Scramble* Dina Pangajaran

Ngaregepkeun Dongéng: (Studi Kuasi Ékspérimén Kelas X-1 MA AL-Maa'uun Taun Ajaran 2023/2024).

1.2 Idéntifikasi jeung Rumusan Masalah

1.2.1 Idéntifikasi Masalah

Nilik kana kasang tukang di luhur, aya tilu nu jadi masalah dijéntrékeun kayaning ieu di handap.

1. Siswa anu can mampuh dina pangajaran ngaregepkeun dongéng, siswa kudu maham kana aspék eusi ngawengku unsur intrinsik dongéng nya éta téma, palaku, latar carita, galur jeung amanat.
2. Modél pangajaran anu kurang variatif antukna siswa ngarasa bosen dina diajar.
3. Modél *scrambel* ieu dilarapkeun dina pangajaran pikeun ngungkulan masalah ngaregepkeun dongéng.

1.2.2 Rumusan Masalah

Nilik kana kasang tukang di luhur, anu jadi masalah dina panalungtikan téh kayaning ieu di handap.

1. Kumaha kamampuh ngaregepkeun dongeng siswa Kelas X-1 MA AL-Maa'uun Taun Ajar 2023/2024 saméméh maké modél *scramble*?
2. Kumaha kamampuh ngaregepkeun dongéng siswa Kelas X-1 MA AL-Maa'uun Taun Ajar 2023/2024 sanggeus maké modél *scramble*?
3. Naha aya bédana dina kamampuh ngaregepkeun dongéng siswa Kelas X-1 MA Al-Maa'uun Taun Ajar 2023/2024 saméméh jeung sanggeus maké modél *scramble*?

1.3 Tujuan Panalungtikan

Dina ayana kasang tukang di luhur, panangluktik ogé kudu mibanda tujuan anu ngawengku tujuan umum jeung tujuan husus.

1.3.1 Tujuan Umum

Nyanghaiareupan masalah ngeunaan ngaronjatkeun dina diajar anu léuwih variatif dina mata pelajaran basa Sunda, hususna dina diajar matéri dongéng. Tujuan dina ieu panalungtikan pikeun mikanyaho éféktif henteuna modél pangajaran *scramble* dina ngaronjatkeun kamampuh ngaregepkeun dongéng siswa kelas X-1 MA AL-Maa'uun taun ajar 2023/2024.

1.3.2 Tujuan Husus

Dina ayana panalungtikan, sacara husus panalungtik mibanda tujuan hayang ngadeskripsikeun:

1. kamampuh siswa kelas X-1 MA AL-Maa'uun Taun Ajar 2023/2024 dina ngaregepkeun dongéng saméméh maké modél pangajaran *scrambel*;
2. kamampuh siswa kelas X-1 MA AL-Maa'uun Taun Ajar 2023/2024 dina ngaregepkeun dongéng saenggeus maké modél pangajaran *scramble*;
3. bédana kamampuh siswa kelas X-1 MA AL-Maa'uun Taun Ajar 2023/2024 dina ngaregepkeun dongéng saméméh jeung sanggeus maké modél pangajaran *scramble*.

1.4 Mangpaat Panalungtikan

Dina ayana panalungtikan téh kudu mibanda mangpaat, aya dua mangpaat dina panalungtikan téh anu ngawengku mangpaat teoritis jeung mangpaat praktis, dijenrékeun kayaning di ieu handap.

1.4.1 Mangpaat Téoritis

Dina ayana mangpaat panalungtikan sacara téoritis, dijadikeun salasahiji tarékah dina méré mangpaat pikeun pangajaran basa Sunda di sakola. Leuwih ngeuyeuban pangaweruh ngeunaan modél pangajaran *scrambel* jeung méré inovasi pikeun guru nalika nepikeun matéri dongéng.

1.4.2 Mangpaat Praktis

Dina ayana panalungtikan, miboga mangpaat sacara praktis anu bisa dihontal nya éta:

1. guru apal kana cara ngalarapkeun pangajaran dikelas, sangkan ningkatkeun varéasi jeung kréatif dina pangajaran ngaregepkeun dongéng, sarta nambahan pangalaman guru dina ngalarapkeun modél pangajaran *scramble*;
2. Pikeun siswa, dina modél pangajaran *scramble* ieu leuwih ngamotivasi siswa pikeun diajar, ningkatkeun kamampuh dina diajar, sarta siswa leuwih maham kana ngaregepkeun pangajaran dongéng basa Sunda;
3. Pikeun mikanyaho sakumaha éféktifna modél *scramble* ngaronjatkeun kamampuh siswa dina ngaregepkeun dongéng.

1.5 Raraga Nulis

Dina raraga nulis méré gambaran naon waé anu aya dina unggal bab skripsinya éta ti mimiti bab I nepi ka bab V, bisa dititénan kayaning ieu di handap.

Bab I bubuka, dina ieu bab dipedar ngeunaan kasang tukang, rumusan masalah, tujuan, mangpaat, raraga nulis.

Bab II, dina ieu bab dipedar ngeunaan tiori-tiori nurutkeun para ahli kalawan modél pangajaran, modél *scramble*, ngaregepkeun, dongéng, panalungtikan saméméhna, raraga mikir.

Bab III, dina ieu bab dipedar ngeunaan desain, sumber data, instrumen, prosedur, analisis data.

Bab IV anu dipedar ngawengku déskripsi sarta analisis data modél pangajaran *scramble* dina pangajaran ngaregepkeun dongéng di Kelas X-1 MA AL-Ma'un Taun Ajaran 2023/2024.

Bab V anu dipedar ngawengku kacidekkan jeung rekomendasi tina panalungtikan anu geus dilaksanakeun.