

# BAB I

## BUBUKA

### 1.1 Kasang Tukang Panalungtikan

Pangajaran mangrupa prosés komunikasi dua arah antara guru jeung murid (Danadibrata, 2006, kc. 35). Prosés diajar ngajar mangrupa pangolahan input ku instruméntal input pangajaran (Rahman, 2014, kc 2). Pangajaran mangrupa hiji komponén anu teu bisa dipisahkeun dina dunya atikan. Atikan dina dasarna mangrupa hiji upaya pikeun méré élmu pangaweruh, kaparigelan jeung kaahlian ka hiji jalma pikeun ngaronjatkeun bakat anu aya dina dirina sorangan (Lestari, spk. 2014, kc. 5). Atikan umumna miboga tujuan pikeun mekarkeun poténsi nu aya dina diri siswa, nya éta poténsi dina aspék kognitif, aféktif atawa psikomotor. Ku kituna, masalah atikan perlu diperhatikeun boh dina pasualan kuantitas, kualitas atawa rélevansina. Interaksi antara guru jeung murid dina prosés diajar miboga kalungguhan nu kacida pentingna pikeun ngahontal tujuan nu dipiharep. Salah sahiji kamungkinan gagalna guru dina nepikeun matéri di kelas, ku sabab dina prosés ngajar di kelas guru kurang ngaronjatkeun kahayang siswa jeung kréatifitas siswa.

Tujuan tina prosés pangajaran nya éta pikeun ngaronjatkeun préstasi atawa hasil anu maksimal. Aya sababaraha faktor pikeun ngahontal tujuan ngajar anu dipikahayang, nya éta stratégi pangajaran nu éféktif pikeun matéri anu baris ditepikeun. Guru ogé kudu nyangkem matéri anu ditepikeun jeung mampu nyieun hiji stratégi diajar anu éféktif, milih média pangajaran jeung ngaévaluasi hasil diajar mangrupa tugas profésional guru (Russefendi, 2010, kc. 67). Dina kagiatan ngajar sapopoé, guru lolobana maké métode ceramah pikeun pangajaran di kelas, anu sabenerna miboga sababaraha kahéngkérana, utamana siswa jadi leuwih pasif dina kagiatan pangajaran. Nurutkeun Rahman (2014, kc. 3) kahéngkérana tina métode ceramah nya éta daya inget kawatesanan jeung hésé dipaké dina tingkat SMP. Hal ieu nu ngalantarakeun kurang minatna siswa dina pangajaran. Prosés diajar anu éféktif leuwih nyoko kana ngalaman langsung, lain nyaho wungkul kana téori.

Dumasar hasil wawancara nu geus dilakukeun ka guru basa Sunda kelas VIII di SMP Negeri 2 Arjasari, bangbaluh anu karandapan dina pangajaran basa Sunda

Rivani Azizah Hnedarmin, 2018

*MODÉL TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) DINA PANGAJARAN NULIS WARTA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

nya éta kamampuh siswa dina kaparigelan nyarita jeung nulis. Pangajaran basa Sunda ngawajibkeun siswa pikeun nyangkem jeung maham kana opat aspék kaparigelan basa. Dina pangajaran kaparigelan basa, aya opat aspek kaparigelan, nya éta: nyarita, maca, nulis jeung ngaregepkeun. Ieu opat kaparigelan mangrupa hiji beungkeutan anu gembleng tina komponén kaparigelan basa. Opat kaparigelan basa miboga sipat silih ngalengkepan (*complementer*) (Rahman, 2008, kc.2). Nulis mangrupa kamampuh ngagunakeun basa dina wangun tinulis, pikeun nepikeun ide, gagasan, pikiran nu kudu ditepikeun kalawan bener, daria jeung kaharti. Kagiatan nulis, salasihiji kagiatan anu kaasup hésé lamun teu dibarengan ku konséntrasi sarta kréatifitas, dibutuhkeun ogé latihan jeung prakték nulis. Salian ngaliwatan latihan jeung prakték, élmu pangaweruh ogé kudu dipiboga ku panulis, panulis kudu bisa ngamangpaatkeun *grafolegi*, struktur basa jeung kosa kecap (Gesarina, 2014, kc.5). Sacara tioritis nulis mangrupa hiji hal anu babari, ngan sacara prakték jadi salasihiji kagiatan nu hésé (Rahman, 2007, kc. 4). Hiji tulisan kudu nyangkem informasi anu miboga mangpaat pikeun nu maca. Salasihiji wangun tinulis anu miboga tujuan pikeun nepikeun informasi nya éta warta.

Warta mangrupa hiji téks anu sipatna informatif jeung faktual, kusabab kitu siswa kudu miboga kamampuh nulis warta anu luyu jeung katangtuan-katangtuan anu geus aya dina unsur téks warta. Matéri nulis warta mangrupa hiji hal anu kawilang hésé, sabab loba bangbaluh dina prosés mikir kréatif sarta dina néang idé-idé. Ku kituna, diperlukeun hiji modél ngajar anu éféktif pikeun ngamunculkeun idé-idé kréatif siswa dina aspék basa widang nulis. Nulis warta mangrupa salasihiji kaparigelan basa anu kudu ditepikeun ka siswa SMP kelas VIII anu aya jeung saluyu dina kagiatan pangajaran KI 4 jeung KD 4,3 .

Bangbaluh nu karandapan dina pangajaran basa Sunda nya éta kurangna kamampuh siswa dina kaparigelan nulis warta. Dina kagiatan nulis warta, siswa can bisa ngagunakeun, éjahan, diksi sarta kalimah nu éféktif kalawa bener lantaran siswa kurang wanoh kana kekecapan basa Sunda. Salian ti éta siswa ogé kudu ngajawab patalékan 5W+1H. Pikeun ngaronjatkeun nulis warta kudu aya tarékah atawa prosés nu tuluy-tumuluy pikeun ngaronjatkeun kaparigelan siswa. Salasihiji tarékahna nya éta ngagunakeun modél pangajaran nu éféktif.

Dumasar kana kanyataan diluhur, pikeun ngaronjatkeun kaparigelan nulis warta tangtu kudu aya hiji tarékah atawa hiji prosés nu tuluy-tumuluy dina pangajaran di kelas. Salasahiji tarékah pikeun ngaronjatkeun kaparigelan nulis nya éta ngagunakeun modél pangajaran. Modél pangajaran mangrupa hiji dadasar atawa pedoman pikeun guru jeung siswa nalika prosés diajar-ngajar lumangsung. Modél pangajaran anu bisa dipaké ku guru nalika prosés diajar-ngajar kalintang lobana jeung bisa disaluyukeun kana matéri anu baris dipedar. Dina pangajaran nulis warta, modél pangajaran anu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta modél pangajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Ieu modél pangajaran ngalibetkeun kelompok-kelompok siswa sangkan bisa gawé bareng sarta aya unsur kaulinan.

Panalungtikan saacana anu jadi bahan pikeun référénsi nya éta *Efektifitas Metode Pembelajaran Kooperatif TGT menggunakan Teknik Permainan Word Square untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Perancis Tingkat Pemula* anu disusun ku Nurul Amalina Jurusan Bahasa Perancis entragan 2009. Eusina medar ngeunaan nulis basa perancis anu ngagunakeun modél TGT maké téhnik *Word Square*. Salian ti éta aya ogé panalungtikan ngeunaan modél TGT anu judulna *Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar* ku Erwinta taun 2013. Dina modél TGT, aya ogé anu nalungtik ngeunaan warta dina widang maca anu judulna *Modél Teams Games Tournament pikeun Ngaronjatkeun Kamampun Maca Warta* ku Irma Fibriani taun 2016. Ditilik tina panalungtikan saacana, lantaran kitu panalungtikan ngagunakeun modél TGT dina pangajaran nulis warta téh perlu dilaksanakeun.

Dumasar kana kasang tukang anu diébréhkeun di luhur bisa jadi pangrojong pikeun diayakeun panalungtikan sarta nguji kaéféktifan Modél *Teams Games Tournament* (TGT) dina pangajaran nulis. Ku kituna, ieu panalungtikan dituluykeun dina pangajaran nulis warta, kalayan judul “*Modél Teams Games Tournament (TGT) dina Pangajaran Nulis Warta (Studi Kuasi Ekspérimén ka Siswa Kelas VIII-C SMP Negeri 2 Arjasari Kab. Bandung Taun Ajaran 2017-2018)*”.

Ieu panalungtikan dipiharep bisa ngaronjatkeun mutu pangajaran di kelas dina pedaran nulis warta, hususna pikeun mikanyaho naha aya béda nu signifikan

Rivani Azizah Hnedarmin, 2018

**MODÉL TEAMS GAME TOURNAMENT (TGT) DINA PANGAJARAN NULIS WARTA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

atawa henteu nalika maké modél *Teams Games Tournament* (TGT) dina pangajaran nulis warta.

## **1.2 Idéntifikasi jeung Rumusan Masalah**

Dumasar kasang tukang di luhur, masalah dina ieu panalungtikan nya éta kamampuh nulis warta. Dina pangajaran nulis warta, kamampuh nulis warta kudu ngawengku sababaraha hal nya éta (1) eusi; (2) éjahan; (3) kosakecap jeung diksi; (4) struktur panulisan (piramida tibalik; jeung (5) komposisi.

Masalah-masalah bisa di idéntifikasi jeung dirumuskeun di handap.

### **1.2.1 Idéntifikasi Masalah**

Dumasar kasang tukang anu dipedar bisa katingali sababaraha pasualan anu perlu diidéntifikasi. Ieu panalungtikan ogé perlu diwatesanan, ngawengku kana sababaraha hal anu patali jeung Modél *Teams Games Tournament* (TGT) dina Pangajaran Nulis Warta.

Ieu panalungtikan ngaidéntifikasi sababaraha masalah, di antarana:

- a. Pangajaran di kelas kurang éféktif nalika ngagunakeun métode pangajaran di kelas utamana métode ceramah;
- b. Kurangna minat jeung kamampuh siswa utamana dina aspék basa nya éta dina widang Nulis, kusabab sababaraha faktor;
- c. Kurangna kréatifitas guru dina ngagunakeun modél pangajaran nalika kagiatan diajar di kelas.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Dumasar idéntifikasi masalah jeung watesan masalah diluhur, rumusan masalah dina ieu panalungtikan nya éta:

- a. Kumaha kamampuh nulis téks warta siswa saméméh ngagunakeun Modél Pangajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ?
- b. Kumaha kamampuh nulis téks warta siswa sanggeus ngagunakeun Modél Pangajaran *Teams Games Tournament* (TGT)?
- c. Naha aya béda nu signifikan antara kamampuh Nulis téks warta siswa saméméh jeung sanggeus ngagunakeun Modél Pangajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ?

### **1.3 Tujuan Panalungtikan**

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Sacara umum, tujuan ieu panalungtikan nya éta pikeun ningali ngaronjat atawa henteuna kamampuh Nulis téks warta siswa kelas VIII-C SMP Negeri 2 Arjasari.

#### **1.3.2 Tujuan Husus**

Sacara husus ieu panalungtikan téh miboga tujuan pikeun ngadéskripsikeun:

- a. kamampuh Nulis téks warta siswa saméméh ngagunakeun Modél Pangajaran *Teams Games Tournament* (TGT);
- b. kamampuh Nulis téks warta siswa sanggeus ngagunakeun Modél Pangajaran *Teams Games Tournament* (TGT); jeung
- c. béda nu signifikan antara kamampuh Nulis téks warta siswa saméméh jeung sanggeus ngagunakeun Modél Pangajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

### **1.4 Mangpaat Panalungtikan**

#### **1.4.1 Mangpaat Tioritis**

Mangpaat sacara tioritis anu bisa dicokot tina ieu panalungtikan nya éta bisa ngajembaran élmu pangaweruh jeung informasi hususna dina hal pangajaran basa Sunda, sarta bisa dijadikeun bahan référénsi jeung rujukan pikeun panalungtikan nu séjén.

#### **1.4.2 Mangpaat Praktis**

Mangpaat sacara praktis anu bisa dicokot tina ieu panalungtikan nya éta, pikeun:

- a. Nu nalungtik, ngajembaran paélmu anu keur ditalungtik
- b. Siswa, jadi resep kana pangajaran Basa Sunda jeung maham kana matéri-matéri Basa Sunda
- c. Guru Basa Sunda, jadi bahan référénsi pikeun ngaronjatkeun motivasi jeung préstasi siswa kana pangajaran Basa Sunda.

### **1.5 Raraga Tulisan**

Ieu skripsi disusun ku lima bab, anu diwincik saperti ieu di handap.

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

BAB II Ulikan Tiori, ngawengku tiori model TGT, tiori nulis, tiori warta, *Teams Games Tournament*, panalungtikan saméméhna nu ngawengku prosedur, subyék jeung hasil panalungtikan, sarta kalungguhan tioritis ieu panalungtikan.

BAB III Méthode Panalungtikan, dipedar ngeunaan métodologi panalungtikan. Eusina ngawengku sumber data, desain panalungtikan, instrumén panalungtikan, alur panalungtikan, analisis data jeung uji sipat data.

BAB IV Hasil Panalungtikan, eusina medar hasil panalungtikan pangajaran nulis saméméh jeung sanggeus ngagunakeun modél Pangajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

BAB V Kacindekan jeung rékoméndasi kana panalungtikan anu geus dilaksanakeun.