

BAB I BUBUKA

1.1 Kasang Tukang

Dongèng miboga kalungguhan anu penting pikeun ngamèkarkeun basa jeung budaya, lantaran dina dongèng anu ngandung tèma atikan loba ngainpèntariskeun ajèn inajèn pikeun ngarobah prilaku nu tadina kurang hadè bisa jadi leuwih hadè ti saacanna. Dongèng kaasup kana budaya Sunda anu lahir sacara turun-tumurun, sumebarna ngaliwatan lisan. Dongèng mangrupa salasihiji cara pikeun ngamekarkeun basa, ngaliwatan pangajaran ngadongèng sacara teu langsung urang bisa ngagunakeun basa anu samèmèhna geus diajarkeun makè cara jeung gaya sèwang-sèwangan. Ayana mata pelajaran ngadongèng, miboga tujuan anu penting nyaéta pikeun ngaronjatkeun kamampuh nyarita siswa dina sagala rupa situasi jeung kondisi anu bakal karandapan, kalayan maham jeung ngarti kana masalah anu bakal dicaritakeunana. Bahan pangajaran anu dipedar dina pangajaran basa Sunda kudu disaluyukeun jeung kamampuh, pangabutuh sarta tujuan anu bakal dihontal ku siswana sangeus ngalaksanakeun kagiatan pangajaran. Ngaliwatan ngadongèng sacara teu langsung siswa bisa ngainventarisasi dongèng-dongèng jaman baheula anu ditèangan tina buku atawa sacara langsung nanyakeun ka kolotna, èta mangrupa salasihiji cara pikeun ngamèkarkeun budayana.

Kagiatan ngadongèng, kagolong kana aspèk kaparigelan makèna basa atawa opat kaparigelan basa. Dumasar kana tujuanana, ngadongèng mangrupakeun salasihiji kagiatan pikeun ngebrèhkeun eusi pikiran, gagasan, sarta rasa ku cara lisan atawa ku cara nyarita ka nu lian. Ku kituna anu ngabandungan bisa ngarti kana maksud jeung tujuan anu dicaritakeun sacara lisan ku panyatur. Pangajaran ngadongèng di SMA di hijikeun dina pangajaran basa Sunda. Kitu deui ngeunaan peunteunna. Hasil pangajaran ngadongèng basa Sunda acan nyugemakèun, data hasil pangajaran basa Sunda di SMA Kartika XIX-3 Bandung dina taun ajaran 2011 rata-rata kelas ngan 45% atawa 9 urang anu tuntas tina jumlah 20 urang, dina taun ajaran

2012 ngaronjat jadi 55% atawa 11 urang anu tuntas tina jumlah siswa 20 urang. Dumasar kana data anu geus dièbrèhkeun, hasil pangajaran basa Sunda kurang nyugemakèun, sanajan aya ngaronjatna saeutik tapi acan nuduhkeun hasil anu signifikan. Ku kituna, kudu ditingali tina sababaraha aspèk anu ngabalukarkeun peunteun pangajaran ngadongèng kurang nyugemakèun. Dumasar kana hasil panalungtikan di SMA Kartika Siliwangi XIX-3 Bandung anu geus kaasup sakola berstandar nasional, mata pelajaran ngadongèng mangrupa salasahiji bahan pangajaran anu dianggap ngabosenkeun jeung teu ngirut kana minat siswa, kulantaran cara pangajaranna anu monoton jeung eweuh variasi dina nepikeun pangajaran ngadongèng di kelas. Nu ngabalukarkeun siswa hèsè mekarkeun imajinasina. Modèl pangajaran anu di pakè ku guruna nyaéta modèl pangajaran ceramah anu nyieun siswa jenuh nu matak ngabalukarkeun eusi dongèngna teu kacangkem ku siswa bisa ditingali dinapeunteun ngadongèng anu kurang nyumponan *Kriteria Ketuntasan Minimal* (KKM).

Masalah anu ngabalukarkeun hènghèrna pangajaran basa Sunda salasahijina nyaéta para guru acan ngagunakeun modèl ngajar anu anyar anu can nyumponan kriterìa PAIKEM (*Pembelajaran Aktip, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*). Saperti geus dièbrèhkeun saacana umumna guru-guru masih ngagunakeun modèl pangajaran anu *konservatif* (monoton) saperti ngagunakeun metode ceramah, tanya jawab jeung diktè dina sagala rupa pangajaran kaasup dina pangajaran ngadongèng. Métode, tèhnik atawa modèl pangajaran miboga peran anu utama pikeun kahontalna pangajaran atawa henteu. Pasualan lian anu katingali sanggeus diayakeunna panalungtikan dilapangan ngeunaan pangajaran ngadongèng tèh loba pisan nyaéta; (1) waktu anu disadiakeun pikeun ngadongèng samporet ngan dua jam pelajaran nu ngabalukarkeun kagiatan ngadongèng ngan saukur dilaksanakeun teu dieyeuban maksud jeung tujuan tina eusi pangajaran ngadongèng, (2) kurangna minat siswa kana pangajaran ngadongèng, siswa lolobana embung lamun dititah ngadongèng, (3) siswa sok ngarasa bosen jeung jenuh kana pangajaran ngadongèng, boh lamun ngadangukeunana komo deui dititah ngadongèng saurang-saurang dihareupeun kelas,

(4) kurangna motivasi anu tumuwuh ti guruna dina nepikeun pangajaran ngadongèng nu matak ngabalukarkeun pangajaran ngadongèng jadi monoton, (5) aspek siswa teu pati dipalirè dina pangajaran ngadongèng. Ku sabab ayana masalah-masalah anu jiga kitu, perlu modèl pangajaran anu bisa ngaronjatkeun kamampuh siswa pikeun ngadongèng. Padahal loba modèl-modèl anu anyar jeung *modern* anu bisa ngarojong guru dina rupa-rupa pangajaran, anu bisa ngarojong siswa leuwih aktip, krèatip jeung inovatif. Di antarana ngagunakeun modèl pangajaran *Role Playing*.

Prosès kagiatan diajar ngajar moal mungkin bisa mandeg mandiri, aya patalina jeung komponen matèri sarta waktu. Lèngkah pangajaran ngawengku rangkaian kagiatan anu kudu dipilampah ku guru jeung jeung siswa sacara sistematis atawa ngurut sahingga bisa cocog jeung kamekaran siswa dina prosès pangajaran. Modèl *Role Playing* dijadikeun alternatif pikeun nungkulan hasil pangajaran ngadongèng, modèl *Role Playing* kaasup kana modèl pangajaran anu *modern* jeung kasohor anu matak panalungtikan ieu dilaksanakeun. Hal anu ngarojong pangna modèl ieu digunakeun lantaran lèngkah-lèngkah modèl *Role Playing* ngondisikeun aktipitas siswa leuwih aktip saperti ditingali tina kaaktipan siswa dina nyieun kelompok, krèatipna siswa dina maham eusi dongèng, nyieun dialog pikeun disaluyukeun jeung tokoh anu aya dina eusi dongèng, ngamekarkeun imajinasi siswa sangkan bisa ngabayangkeun hal-hal anu aya dina dongèng padahal siswa aya dina situasi pangajaran kelas, siswa bisa nyaritakeun eusi dongèng jeung kelompokna ngagunakeun gaya sorangan, bebas ngaèksplorasi krèatipitasna. Dina ieu modèl katingali yèn siswa bisa leuwih aktip tibatan saacana sabab *Role Playing* mangrupa salasahiji jenis permainan gerak anu dijerona miboga tujuan, aturan, sarta bisa ngayakeun unsur anu nyugemakèun.

Aya sababaraha panalungtikan anu maluruh ngeunaan modèl jeung tèhnik pangajaran pikeun ngaronjatkeun kamampuh nyarita, saperti panalungtikan nu di tulis ku Siti Raeni Nisa (2009:58). Eusina nètélakeun yèn tèhnik *Jingsaw* bisa ngaronjatkeun kamampuh nyarita siswa, dina tèhnik *Jingsaw* aya sababaraha lèngkah anu bisa miharep kaaktipan siswa, sabab dina tèhnik *jingsaw* guru ngapasing-pasing

kabèh informasi anu gedè jadi komponèn-komponèn anu leutik. Salian èta aya deui hasil panalungtikan nu ditulis ku Ai Maya Risa'adah (2013:53) eusina nètélakeun yèn tèhnik *Bermain Peran* bisa ngaronjatkeun kamampuh paguneman siswa ngaliwatan lèngkah-lèngkah dina èta tèhnik di antarana siswa diperedih kudu bisa ilubiung salaku palaku, nu nitènan sarta nu mariksa gumantung kana tujuanna, dina hasil ieu panalungtikan miboga tujuan anu sarua nyaéta miharep siswa diajar leuwih aktip jeung krèatif. Dina hasil panalungtikan-panalungtikan sèjèn kataji hasilna bisa nyugemakèun (ngaronjatkeun) kamampuh diajar.

Dumasar kana kasang tukang anu geus dièbrèhkeun di luhur, ieu panalungtikan hayang ngabuktikeun yèn modèl pangajaran *Role Playing* bisa leuwih ngaronjatkeun kamampuh siswa kana pangajaran ngadongèng, bisa ngajadikeun suasana kelas aktip jeung kondusif, sarta bisa ngaronjatkeun kapercayaan guru ka siswa ngaliwatan lèngkah-lèngkah tina modèl *Role Playing*. Ku lantaran kitu, ieu panalungtikan anu judulna Modèl Pangajaran *Role Playing* pikeun ngaronjatkeun Kamampuh Ngadongèng (Studi Kuasi Èkspèrimèn ka Siswa Kelas XI IPS SMA Kartika XIX-3 Bandung Taun Ajaran 2013/2014) perlu dilaksanakeun.

1.2 Identifikasi Masalah

Sangkan ieu panalungtikan téh puguh maksudna, tujuan sarta udaganna, diidentifikasi masalah anu aya patalina jeung ieu panalungtikan.

- 1) Loba masalah anu aya dina pangajaran basa Sunda salasihijina dina pangajaran ngadongèng katitèn peunteunna anu masih kènèh can nyumponan kana KKM, dina kamampuh ngadongèng masih kènèh kurang bisa ditingali tina ucapan, lentong, rèngkak jeung pidangan, ngajiwaan eusi jeung pasemon di kelas XI IPS SMA KARTIKA XIX-3 ku sabab pangajaran ngadongèng kudu bisa dironjatkeun.
- 2) Loba modèl-modèl pangajaran anu ngarojong dina pangajaran basa Sunda salasihijina modèl *Role Playing* atawa bisa disebut ogè modèl pangajaran *bermain peran* mangrupa salasihiji pangajaran ngaliwatan mekarkeun

imajinasi jeung penghayatan siswa kana tokoh anu tangtu anu bisa dipakè dina pangajaran ngadongèng. Siswa kelas XI IPS ngagunakeun model *Role Playing* pikeun pangajaran dongèng sangkan bisa ngaronjatkeun kamampuh siswa dina ngadongèng saluyu jeung ketuntasan kriteria minimal (KKM).

1.3 Rumusan Masalah

Masalah-masalah anu dipedar dina ieu panalungtikan dirumuskeun dina wangun patalékan saperti ieu di handap:

- 1) Kumaha kamampuh ngadongèng siswa kelas XI IPS SMA Kartika Siliwangi XIX-3 Bandung samèmèh ngagunakeun modèl pangajaran *Role Playing*?
- 2) Kumaha kamampuh ngadongèng siswa kelas XI IPS SMA Kartika Siliwangi XIX-3 Bandung sanggeus ngagunakeun modèl pangajaran *Role Playing*?
- 3) Naha aya bèda nu signifikan kamampuh ngadongèng samèmèh jeung sanggeus ngagunakeun modèl pangajaran *Role Playing* dina siswa kelas XI IPS SMA Kartika Siliwangi XIX-3 Bandung ?

1.4 Tujuan Panalungtikan

1.4.1 Tujuan Umum

Tujuan umum tina ieu panalungtikan nya éta pikeun mikanyaho modèl pangajaran *Role Playing* bisa ngaronjatkeun kamampuh siswa dina pangajaran ngadongèng siswa kelas XI IPS SMA Kartika Siliwangi XIX-3 Bandung.

1.4.2 Tujuan Husus

Tujuan husus tina ieu panalungtikan nya éta pikeun ngadéskripsikeun:

- 1) Kamampuh ngadongèng samèmèh ngagunakeun modèl *Role Playing*.
- 2) Kamampuh ngadongèng sanggeus ngagunakeun modèl *Role Playing*.
- 3) Bèda anu signifikan kamampuh ngadongèng samèmèh jeung sanggeus ngagunakeun modèl *Role Playing*.

1.5 Mangpaat Panalungtikan

1.5.1 Mangpaat Tioritis

Sacara tioritis ieu panalungtikan dipiharep miboga mangpaat bisa mikanyaho modèl *Role Playing* dina pangajaran ngadongèng di kelas XI IPS SMA Kartika XIX-3 Bandung. Hasilna dipiharep bisa ngaronjatkeun kréatifitas guru dina ngagunakeun modèl pangajaran sangkan teu monoton. Lian ti éta oge dipiharep bisa ngaronjatkeun minat siswa dina ngadongèng hususna minat pikeun diajar basa Sunda.

1.5.2 Mangpaat Praktis

Sacara praktisna, ieu panalungtikan tèh bisa miboga mangpaat pikeun guru, pikeun peserta didik, sarta pikeun panalungtik.

a. Pikeun Guru

Mangpaat pikeun guru nyaéta pikeun ngabeungharan perbendaharaan modèl pangajaran, sarta bisa jadi alternatip modèl pangajaran anu dipakè.

b. Pikeun Peserta didik

Pikeun peserta didik ieu panalungtikan tèh bisa jadi modèl atawa cara diajar anu ngirut kana minatna, sangkan peserta didik kamotivasi pikeun diajar ngadongèng.

c. Pikeun Panalungtik

Pikeun panalungtik ieu panalungtikan dipiharep bisa jadi sawangan keur kahareupna nalika ngajar.

1.6 Raraga Tulisan

- 1) BAB 1 : bubuka, ngawengku; kasang tukang masalah, watesan jeung rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan, jeung raraga tulisan.
- 2) BAB II : ulikan tiori, rangkay mikir, asumsi jeung hipotèsis tindakan. Ulikan tiori ngawengku; modèl pangajaran, modèl *Role Playing*, Dongèng jeung kamampuh ngadongèng.
- 3) BAB III : metode panalungtikan ngawengku; sumber data, mètode

panalungtikan, desain panalungtikan, tèhnik panalungtikan, tèhnik ngolah data, tèhnik ngumpulkeun data, instrumen panalungtikan, sarta wangenan operasional.

- 4) BAB IV : hasil analisis jeung pedaran pangajaran ngadongèng samèmèh jeung sanggeus ngagunakeun modèl *Role Playing*, mangrupa hasil panalungtikan jeung pedaranana.
- 5) BAB V : kacindekan jeung saran.

