

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Panaluntikan

Salah sahiji pangajaran nulis di kelas IX SMP nyaéta biantara. Nurutkeun Tarigan (dina Haerudin & Suherman, 2019, kc.117), biantara téh minangka aksi panyatur pikeun nepikeun hiji hal sacara ngahaja jeung ngaboga sifat formal. Hadinegoro (dina Haerudin & Suherman, 2019, kc.119), nétélakeun yén tujuan biantara nyaéta pikeun méré katerangan atawa mapagahan, nu ditujukeun ka jalma réa atawa di ucapkeun di hareupeun jalma réa.

Nilik kana KIKD Kurikulum tingkat daérah muatan lokal mata pelajaran bahasa jeung sastra Sunda Kurikulum 2013 revisi 2017 jenjang SMP/MTs (Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat, 2017, kc. 39), nétélakeun kompetensi dasar nulis téks biantara nyaéta *3.4 Menyajikan téks biantara dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur téks, dan aspek kebahasaan yang benar sesuai kontéks.*

Dumasar KIKD di luhur biantara kelas IX SMP téh boga udagan sangkan siswa bisa nulis téks biantara bari kudu merhatikeun kana struktur anu ngawengku kana bubuka, isi jeung panutup, sarta kudu merhatikeun aspék kabahasaan anu ngawengku tatakrama basa, jeung éjahan.

Dumasar hasil survey panalungtik ka guru basa sunda di SMPN 1 Rajapolah (2022), nilik kana kaayaan ayeuna kamampuh siswa dina nulis téks biantara téh kurang nyugemakeun. Ieu hal bisa ditilik tina hasil kriteria ketuntasan minimal (KKM) nyaéta 78, sedengkeun rata-rata nilai di kelas IX I SMPN 1 Rajapolah nyaéta 70,25 . Pasualan séjénna bisa kapaluruh tina hasil siswa nalika dibéré pancén nulis téks biantara. Siswa loba kénéh nulis teu merhatikeun kana aspék kabahasaan, aya kasalahan kénéh dina éjahan, siswa ogé kurang kairut dina nulis téks biantara, jeung aya kénéh basa anu kamalayan dina nulis téks biantara. Ieu hal ngakibatkeun tujuan pangajaran biantara teu kahontal. Nurutkeun Hadinegoro (dina Dewi spk, 2017, kc. 3) aya tilu prinsip komposisi naskah biantara diantara nyaéta kesatuan, koherénsi, jeung penekanan. Prinsip kesatuan nyaéta tuturan salaku hiji kesatuan anu utuh, tina segi isi, tujuan atawa sipat.

Prinsip koherensi nyaéta bagéan tuturan anu nunjukkeun ayana jalinan anu ngaruntuy jeung logis. Prinsip penekanan nyaéta bagéan tuturan anu kudu dibéré penekanan leuwih tina bagéan-bagéan anu séjénna.

Salian ti éta, anu ngalantarankeun tujuan pangajaran teu kahontal nyaéta modél ngajar guruna anu kurang ngahudangkeun rasa motivasi dina lumangsungna pangajaran. Hook & Vass (dina Syahrir, 2012, kc. 828), nétélakeun yén motivasi téh bisa diartikeun salaku pangabutuh atawa kahayang anu ngabaluarkeun hiji jalma jadi diaktifkeun pikeun ngalaksanakeun hiji hal.

Pikeun ngungkulan éta pasualan aya salasahiji tarékah anu bisa dilarapkeun dina ieu pangajaran nyaéta ngagunakeun métode atawa modél anu cocog kana éta pangajaran. Nurutkeun Rahman (2019, kc. 1), modél pangajaran mangrupa hiji rarancang anu bisa digunakeun dina nyusun kurikulum, ngatur matéri pangajaran, jeung méré panuduh pikeun nu ngajar.

Modél nu bisa digunakeun pikeun ngungkulan pasualan di luhur nyaéta ngagunakeun modél *Teams Games Tournament* (TGT)., Modél *Teams Games Tournament* (TGT) mangrupa salasahiji modél pangajaran kooperatif anu gampang dilarapkeun (Komalasari, 2017, kc. 67). Ieu modél ogé ngalibatkeun aktivitas sakabéh siswa bari teu mandang status, ngalibatkeun siswa salaku *tutor sabaya* jeung ngandung unsur kaulinan sarta *reinforcement*. Leuwih jembar deui Walfiani, W spk dina Lubis spk, (2015, kc. 116), nétélakeun yén modél *Teams Games Tournament* (TGT) mangrupa teknik *game* akademik, dina *game* ieu siswa bisa ngarasakeun kumaha rasana tanding anu pertandingan ieu dilaksanakeun di kelas.

Kaonjoyan dina ngalarapkeun modél TGT nyaéta bisa ngahudangkeun rasa tanggung jawab, siswa bisa gawé bareng jeung kelompokna pikeun meunangkeun poin, jeung unggal siswa bisa ngilu ilu biung dina pangajaran basa sunda. ieu hal sapamadegan jeung Muttaqin & Khalisatun (2007, kc. 131) nyaéta ku pangajaran kooperatif tipe modél TGT bisa waé siswa leuwih rileks jeung bisa numuwuhkeun rasa tanggung jawab, bisa gawé bareng jeung kelompokna, numuwuhkeun *persaingan* anu bener, jeung siswa bisa leuwih ilu biung dina kalumangsungan diajar.

Anapon dina panalungtikan anu geus dilaksanakeun di Prodi Pendidikan Basa Sunda, anu ngarojong kana ieu panalungtikan lamun nilik kana modél anu dipaké pernah ditalungtik ku (Mila Nursolah, 2020) anu judulna “Modél *Cooperative Teams Game Tournament (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 yén modél di luhur téh éfektif pikeun dipaké pikeun pangajaran nulis Aksara Sunda. (Resya Lutfia Dewi, 2018) anu judulna “Modél *Cooperative Teams Game Tournament (TGT)* dina Pangajaran Nulis Sisindiran (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII-E SMP Negeri 1 Kawali Taun Ajar 2017/2018)”, nyebutkeun yén modél di luhur téh éfektif pikeun dipaké pikeun pangajaran nulis sisindiran. (Rivani Azizah H, 2018) anu judulna “Modél *Teams Games Tournament (TGT)* dina Pangajaran Nulis Warta (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII-C SMP Negeri 2 Arjasari Bandung Taun ajar 2017-2018)” nyebutkeun yén modél di luhur téh éfektif pikeun dipaké pikeun pangajaran nulis Warta.

Nilik kana pangajaranna pernah ditalungtik ku (Mila Nursolah, 2020) anu judulna “Modél Pangajaran *Quantum Writing* Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nulis Téks Biantara (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas IX A SMP Kartika XIX-2 Bandung Taun ajar 2019/2020)”. Ku (Sely Mutia Zein, 2019) anu judulna “Modél Pangajaran *Complete Sentence* Pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nulis Téks Biantara (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas XI IPA 1 SMAN 24 Bandung Taun Ajar 2018/2019)”.

Sanajan panalungtikan modél TGT lain panalungtikan anu munggaran, tapi panalungtikan ieu baris ngagunakeun modél anu sarua nyaéta modél *Teams Games Tournament (TGT)*. Jadi, Sasaruuan tina ieu panalungtikan saacanna nyaéta ngeunaan modél pangajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, sedengkeun anu ngabédakeun tina ieu panalungtikan jeung panalungtikan saacanna nyaéta matéri ajar, jeung sumber data anu rék ditalungtik. Nilik kana panalungtikan anu kungsi di talungtik, Panalungtikan *Teams Games Tournament (TGT)* pikeun pangajaran nulis téks biantara acan kungsi aya anu nalungtik.

Ku Kituna, dumasar kana pasualan di luhur kudu aya panalungtikan ngeunaan modél anu bisa ngarojong kana éta lumangsungna pangajaran nulis téks

biantara di sakola. Jadi, judul tina ieu panaluntikan nyaéta “Modél *Teams Games Tournament* (TGT) Pikeun Ngaronjatkeun Nulis Téks Biantara (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas IX I SMPN 1 Rajapolah Taun Ajar 2021/2022)”.

1.2 Rumusan Masalah

Dumasar kasang tukang di luhur, aya sababaraha masalah anu kaidentifikasi di antarana:

- a. siswa loba kénéh nulis teu merhatikeun kana aspék kabahasaanna, kurang kairut dina pangajaran nulis téks biantara, jeung aya kénéh basa anu kamalayan dina nulis téks biantara;
- b. modél pangajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dina pangajaran nulis teks biantara can kungsi ditalungtik, jeung
- c. kurangna pangaweruh guru ngeunaan modél pangajaran.

Dumasar identifikasi anu geus dipedar di luhur, nu jadi masalah dina ieu panalungtikan dirumuskan dina kalimah pananya saperti ieu di handap.

- 1) Kumaha kamampuh nulis téks biantara siswa saméméh ngagunakeun modél *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IX I SMPN 1 Rajapolah taun ajar 2022/2023?
- 2) Kumaha kamampuh nulis téks biantara siswa sanggeus ngagunakeun modél *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IX I SMPN 1 Rajapolah taun ajar 2022/2023?
- 3) Naha aya bédana anu signifikan antara kamampuh nulis téks biantara siswa saméméh jeung sanggeus ngagunakeun modél *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IX I SMPN 1 Rajapolah taun ajar 2022/2023?

1.3 Tujuan Panalungtikan

1.3.1 Tujuan Umum

Sacara umum, ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun nguji hasil modél pangajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pikeun ngaronjatkeun kamampuh nulis téks biantara kelas IX I SMPN 1 Rajapolah taun ajar 2022/2023.

1.3.2 Tujuan Husus

Sacara husus ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun ngadeskripsikeun:

Isni Nur Fitriani, 2022

MODÉL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH NULIS TÉKS BIANBARA (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas IX I SMPN 1 Rajapolah Taun Ajar 2022/2023)

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

- 1) kamampuh nulis téks biantara siswa saméméh ngagunakeun modél pangajaran *Teams Games Tournament* (TGT) kelas IX I SMPN 1 Rajapolah taun ajar 2022/2023;
- 2) kamampuh nulis téks biantara siswa sabada ngagunakeun modél pangajaran *Teams Games Tournament* (TGT) kelas IX I SMPN 1 Rajapolah taun ajar 2022/2023;
- 3) bédana kamampuh nulis téks biantara saméméh jeung sabada ngagunakeun modél pangajaran *Teams Games Tournament* (TGT) siswa kelas IX I SMPN 1 Rajapolah taun ajar 2022/2023;

1.4 Mangpaat Panalungtikan

1.4.1 Mangpaat Tioritis

Sacara umum, ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun nambahan jeung ngeuyeuban ngeunaan modél-modél pangajaran, sarta méré informasi anu patali jeung kaéfektifan modél pangajaran dina pangajaran nulis téks biantara kelas IX I SMPN 1 Rajapolah taun ajar 2022/2023.

1.4.2 Mangpaat Praktis

Salian miboga mangpaat téoritis ieu panalungtikan tangtu ogé miboga mangpaat praktis diantarana:

- 1) Pikeun siswa, dipiharep bisa leuwih daria dina diajar sarta bisa ngaronjatkeun kamampuh siswa dina nulis biantara.
- 2) Pikeun guru, dipihareup bisa leuwih parigel nalika nepikeun pangajaran sangkan bisa ngaronjatkeun minat siswa dina diajar biantara.
- 3) Pikeun paélmuan, dipihareup modél pangajaran *Teams Games Tournament* (TGT) bisa jadi bahan alternatif dina nulis biantara.
- 4) Pikeun panaluntik, bisa mikaweruh jeung ngaévaluasi sabada modél pangajaran *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkeun ka siswa dina prosés nulis biantara.

1.5 Raraga Tulisan

Raraga tulisan dina ieu panalungtikan kabagi jadi lima bab, wincikanna saperti di handap.

Isni Nur Fitriani, 2022

MODÉL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PIKEUN NGARONJATKEUN KAMAMPUH NULIS TÉKS BIANBARA (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas IX I SMPN 1 Rajapolah Taun Ajar 2022/2023)

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

Bab I Bubuka, medar ngeunaan kasang tukang panalungtikan, rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpat panalungtikan, jeung raraga tulisan.

Bab II Ulikan Pustaka, medar ngeunaan ulikan pustaka, raraga mikir jeung hipotésis. Ulikan pustaka ngaguar ngeunaan wangenan, ciri-ciri, mangpaat modél pangajaran. Ngaguar ogé ngeunaan wangenan, léngkah-léngkah, kaonjoyan jeung kahéngkérangan modél *Teams Games Toournament* (TGT). téori nulis anu ngaguar ngeunaan wangenan, pungsi, tujuan, jeung mangpaat nulis. Salian ti éta bakal ngaguar ogé ngeunaan wangenan, tujuan, métode, ciri-ciri jeung wangun biantara.

Bab III Métode Panalungtikan, medar ngeunaan desain panalungtikan, data jeung sumber data panalungtikan, metode jeung téknik ngumpulkeun data, instrumén panalungtikan jeung analisis data.

Bab IV Hasil panalungtikan jeung pedaran, Eusi tina ieu bab medar ngeunaan hasil panalungtikan saméméh, jeung sanggeus ngagunakeun modél pangajaran *Teams Games Tournamens* (TGT) di sakola SMPN 1 Rajapolah taun ajar 2022/2023. Tuluy sanggeus ditalungtik naha aya bédaan dina saméméh jeung sanggeus ngagunakeun *Teams Games Tournamens* modél (TGT). Salian medar ngeunaan hasil tina saméméh jeung sanggeus ngagunakeun modél dina ieu bab ogé medar ngeunaan aspék naon waé anu bisa ngaronjatkeun dina nulis téks biantara.

Bab V Panutup, medar ngeunaan Kacindekan tina pedaran jeung medar rékoméndasi pikeun panalungtikan satuluyna.