



Kode Mapel: 748DF000

MODUL GURU PEMBELAJAR BAHASA SUNDA SD KELOMPOK KOMPETENSI C

PEDAGOGIK:
Model Pangajaran Basa Sunda

PROFESIONAL:
Tatakrama, Sora Basa, Wanda Teks, Guguritan, Jeung Carpon

Penulis

Dr. Hj. Ai Sofiyanti, M.Pd.; 081322038181; ai.sofiyanti@yahoo.co.id

Penelaah

Prof. Dr. H. Iskandarwassid

Ilustrator

Yayan Yanuar Rahman, S.Pd., M.Ed.; yyanuar_r@yahoo.co.id; 081221813873

Cetakan Pertama, 2016

Copyright© 2016 Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bidang Taman Kanak-kanak & Pendidikan Luar Biasa, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan

Hak cipta dilindungi Undang-undang
Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan Kebudayaan.

KATA SAMBUTAN

Peran Guru Profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui program Guru Pembelajar merupakan upaya peningkatan kompetensi untuk semua guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui uji kompetensi guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Hasil UKG menunjukkan peta kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG melalui program Guru Pembelajar. Tujuannya untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Guru Pembelajar dilaksanakan melalui pola tatap muka, daring (online), dan campuran (blended) tatap muka dengan online.

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK), Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK), dan Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Kepala Sekolah (LP2KS) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul untuk program Guru Pembelajar tatap muka dan Guru Pembelajar daring untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program Guru Pembelajar memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan program Guru Pembelajar ini untuk mewujudkan Guru Mulia Karena Karya.

Jakarta, Februari 2016

Direktur Jenderal
Guru dan Tenaga Kependidikan



Sumarna Surapranata, Ph.D
NIP. 195908011985032001

KATA PENGANTAR

Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam meningkatkan kompetensi guru secara berkelanjutan, diawali dengan pelaksanaan Uji Kompetensi Guru dan ditindaklanjuti dengan Program Guru Pembelajar jenjang SD, SMP, SLB, SMA, dan SMK. Untuk memenuhi kebutuhan bahan ajar kegiatan tersebut, Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa (PPPPTK TK dan PLB), telah mengembangkan Modul Guru Pembelajar Bahasa Sunda jenjang SD, SMP, SLB, SMA, dan SMK. Kurikulum Guru Pembelajar Bahasa Sunda ini dirancang berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 69 Tahun 2013 tentang Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, serta Permendikbud No. 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013.

Kedalaman materi dan pemetaan kompetensi dalam modul ini disusun menjadi sepuluh kelompok kompetensi. Setiap modul meliputi pengembangan materi kompetensi pedagogik dan profesional bagi guru Bahasa Sunda. Subtansi modul ini diharapkan dapat memberikan referensi, motivasi, dan inspirasi bagi peserta dalam mengeksplorasi dan mendalami kompetensi pedagogik dan profesional guru Bahasa Sunda.

Kami berharap modul yang disusun ini dapat menjadi bahan rujukan utama dalam pelaksanaan Guru Pembelajar Bahasa Sunda. Untuk pengayaan materi, peserta disarankan untuk menggunakan referensi lain yang relevan. Kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah berperan aktif dalam penyusunan modul ini.



Bandung, Februari 2016
Kepala,

Drs. Samudhon, M.M.
NIP. 195812061980031003

DAPSTAR EUSI

KATA SAMBUTAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAPSTAR GAMBAR.....	xi
DAPSTAR TABÉL	xiii
BUBUKA	1
A. Kasang Tukang	1
B. Tujuan	1
C. Peta Kompeténsi	3
D. Ambahan	4
E. Cara Ngagunakeun Modul	5
PEDAGOGIK: MODEL PANGAJARAN BASA SUNDA	7
KAGIATAN DIAJAR 1 PAMAREKAN KOMUNIKATIF DINA PANGAJARAN BASA SUNDA.....	9
A. Tujuan	9
B. Indikator Kahontalna Kompeténsi.....	9
C. Pedaran Matéri	9
D. Kagiatan Diajar	16
E. Latihan/Pancén.....	17
F. Tingkesan	17
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku.....	18
KAGIATAN DIAJAR 2 PAMAREKAN SAINTIFIK DINA PANGAJARAN BASA SUNDA	19
A. Tujuan	19
B. Indikator Kahontalna Kompeténsi.....	19
C. Pedaran Matéri	19
D. Kagiatan Diajar	34
E. Latihan/Pancén.....	35
F. Tingkesan	35

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku.....	36
KAGIATAN DIAJAR 3 MODEL PANGAJARAN <i>DISCOVERY LEARNING</i> DINA PANGAJARAN BASA SUNDA	37
A. Tujuan	37
B. Indikator Kahontalna Kompetensi.....	37
C. Pedaran Matéri	38
D. Kagiatan Diajar	43
E. Latihan/Pancén.....	43
F. Tingkesan	44
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku.....	44
KAGIATAN DIAJAR 4 MODÉL PANGAJARAN <i>PROBLEM BASED LEARNING</i>DINA PANGAJARAN BASA SUNDA	47
A. Tujuan	47
B. Indikator Kahontalna Kompetensi.....	47
C. Pedaran Matéri	48
D. Kagiatan Diajar	53
E. Latihan/Pancén.....	54
F. Tingkesan	54
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku.....	55
KAGIATAN DIAJAR 5 MODÉL PANGAJARAN <i>PROJECT BASED LEARNING</i> DINA PANGAJARAN BASA SUNDA	57
A. Tujuan	57
B. Indikator Kahontalna Kompetensi.....	57
C. Pedaran Materi	58
D. Kagiatan Diajar	63
E. Latihan/Pancén.....	63
F. Tingkesan	63
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku.....	64
PROFESIONAL: TATAKRAMA, SORA BASA, WANDA TEKS, GUGURITAN,JEUNG CARPON	67
KAGIATAN DIAJAR 6 RAGAM BASA SUNDA LEMES JEUNG KASAR	69

A. Tujuan	69
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	69
C. Pedaran Matéri	69
D. Kagiatan Diajar	75
E. Latihan/Pancén	75
F. Tingkesan	75
H. Uji Balik jeung Lajuning Laku	76
KAGIATAN DIAJAR 7 POLA SORA BASA SUNDA	77
A. Tujuan	77
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	77
C. Pedaran Matéri	77
D. Kagiatan Diajar	82
E. Latihan/Pancén	83
F. Tingkesan	83
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	83
KAGIATAN DIAJAR 8 STRUKTUR JEUNG KAEDAH TÉKS ÉKSPLANASI	85
A. Tujuan	85
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	85
C. Pedaran Matéri	85
D. Kagiatan Diajar	89
E. Latihan/Pancén	89
F. Tingkesan	90
G. Umpan Balik jeung Lajuning Laku	91
KAGIATAN DIAJAR 9 WANGUN JEUNG STRUKTUR PUPUH	93
A. Tujuan	93
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	93
C. Pedaran Matéri	93
D. Kagiatan Diajar	99
E. Latihan/ Kasus /Pancén	99

F. Tingkesan	99
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku.....	100
KAGIATAN DIAJAR 10 WANGUN JEUNG STRUKTUR GUGURITAN	103
A. Tujuan	103
B. Indikator Kahontalna Kompeténsi	103
C. Pedaran Matéri	103
D. Kagiatan Diajar.....	112
E. Latihan/Kasus/Tugas Pancén	112
F. Tingkesan	113
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku.....	113
KAGIATAN DIAJAR 11 WANGUN JEUNG STRUKTUR CARITA	
PONDOK.....	115
A. Tujuan	115
B. Indikator Kahontalna Kompeténsi	115
C. Pedaran Matéri	115
D. Kagiatan Diajar.....	131
E. Latihan/Pancén	131
F. Tingkesan	131
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku.....	132
KONCI JAWABAN LATIHAN/PANCEN/KASUS	133
EVALUASI	145
KONCI JAWABAN ÉVALUASI	152
PANUTUP	154
DAPTAR PUSTAKA.....	155
GLOSARIUM.....	156



DAPFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kaparigelan Ngaregepkeun, Nyarita, Nulis, jeung Maca	10
Gambar 1. 2 Kamampuh Komunikatif numutkeun Canale jeung Swain	11
Gambar 1. 3 Opat Kompeténsi Komunikatif numutkeun Celce-Murcia, spk. (1995)	11
Gambar 1. 4 Komunikasi Fungsional	13
Gambar 1. 5 Komunikasi Interaksi Sosial	13
 Gambar 2. 1 Modél-Modél Pangajaran dina Kurikulum 2013	20
Gambar 2. 2 Strategi Pangajaran Langsung jeung teu Langsung	20
Gambar 2. 3 Ranah Prosés Pangajaran	22
Gambar 2. 4 Pamarekan Saintifik	22
Gambar 2. 5 Penerapan Saintifik dina Pangajaran Basa Sunda	23
 Gambar 3. 1 Léngkah-léngkah Model Pangajaran <i>Discovery Learning</i>	39
 Gambar 4. 1 Prinsip-prinsip Modél Pangajaran PBL	49
Gambar 6. 2 Conto Basa Sunda Loma Dipaké Ngobrol jeung Sasama	70
Gambar 6. 3 Conto Basa Sunda Lemes Dipaké Waktu Siswa Ngobrol jeung Guru	70
 Gambar 5. 1 Léngkah-léngkah Modél Pangajaran PjBL	60
 Gambar 8. 1 Struktur Téks Éksplanasi	86

DAPSTAR TABÉL

Tabel 1. 1 Aspék-aspék anu Raket Patalina jeung Pamarekan Komunikatif	14
Tabel 2. 1 DéskripsiLéngkah Pangajaran Pamarekan Saintifik	24
Tabel 2. 2 Tingkatan Panalék Kognitif	26
Tabel 4. 1 Peran Guru, Siswajeung Masalah dina PBL.....	48
Tabel 4. 2Léngkah-léngkahModél Pangajaran Berbasis Masalah.....	50
Tabel 6. 3 Daftar Basa Sunda Loma jeung Basa Sunda Lemes	74
Tabel 7. 1 Lambang Vokal	79
Tabel 7. 2 Posisi Vokal	79

BUBUKA

A. Kasang Tukang

Profési guru jeung tenaga kependidikan kudu dihargaan jeung ditingkatkeun minangka profési anu luhur martabatna seperti anu diamanahkeun dina Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2015 ngeunaan Guru jeung Dosén. Ieu hal dibalukarkeun guru jeung tenaga kependidikan téh mangrupa tenaga profésional anu mibanda fungsi, peran, jeung kalungguhan anu kacida pentingna dina ngahontal visi pendidikan 2025.

Program Diklat Guru *Pembelajar* Basa Sunda dilaksanakeun ku PPPPTK TK PLB. Diklat guru pembelajar basa Sunda merlukeun modul pikeun salah sahiji sumber diajar. Modul basa Sunda mangrupa bahan ajar anu dirancang sangkan pamilon diklat mampu diajar kalawan mandiri.

Ieu modul judulna: *Modul Diklat Guru Pembelajar Basa Sunda Kelompok Kompetensi C*. Sakabéh modul anu disadiakeun keur bahan diklat téh aya sapuluh kelompok kompetensi, masing-masing sajilid.

Modul Diklat Guru Pembelajar Basa Sunda *Kelompok Kompetensi C* ngawengku 11 matéri poko, judul-judulna, nyaéta: (1) Pamarekan Komunikatif dina Pangajaran Basa Sunda, (2) Pamarekan Saintifik dina Pangajaran Basa Sunda, (3) Modél Pangajaran *Discovery Learning* dina Pangajaran Basa Sunda, (4) Modél Pangajaran *Problem Based Learning* dina Pangajaran Basa Sunda, (5) Modél Pangajaran *Project Based Learning* dina Pangajaran Basa Sunda, (6) Ciri Ragam Basa Sunda Lemes jeung Kasar (7) Pola Sora Basa Sunda, (8) Struktur jeung Kaédah Téks Éksplanasi, (9) Wangun jeung Struktur Pupuh, (10) Wangun jeung Struktur Guguritan; jeung (11) Wangun jeung Unsur Intrinsik Carita Pondok.

B. Tujuan

Tujuan anu baris dihontal ieu matéri Modul Diklat Guru Pembelajar Basa Sunda Kelompok Kompetensi C, diwincik dina Kompetensi Inti (KI), Standar Kompetensi Guru (SKG), jeung Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK).

Kompeténsi Inti (KI)

- 2. *Menguasai teori belajar jeung prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.*
- 4. *Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik.*
Menguasai matéri, struktur, konsép, jeung pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu.

Standar Kompetensi Guru (SKG)

- 2.2 *Menerapkan berbagai pendekatan, modél, stratégi, metode, jeung téknik pembelajaran yang mendidik secara kréatif dalam mata pelajaran yang diampu.*
- 4.6 *Mengambil keputusan transaksional dalam pembelajaran yang diampu sesuai dengan situasi yang berkembang.*
- 20.3 *Menguasai kaidah bahasa Sunda sebagai rujukan penggunaan bahasa Sunda yang baik jeung benar.*
- 20.4 *Memiliki keterampilan berbahasa Sunda (menyimak, berbicara, membaca, jeung menulis).*
- 20.5 *Memahami teori jeung genre sastra Sunda.*
- 20.6 *Mampu mengapresiasi karya sastra Sunda, secara reseptif jeung produktif.*

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

- 2.2.1 *Menentukan penerapan pendekatan komunikatif jeung saintifik dalam pembelajaran bahasa Sunda.*
- 2.2.2 *Menentukan fase-fase Modél pembelajaran (discovery learning, problem based learning, jeung atau project based learning) dalam pembelajaran bahasa Sunda.*
- 4.6.1 *Menentukan keputusan transaksional dalam pembelajaran bahasa Sunda sesuai situasi yang berkembang.*
- 20.2.5 *Mengidentifikasi ciri ragam bahasa Sunda ragam halus*
- 20.2.6 *Membedakan bahasa Sunda halus dan bahasa kasar.*
- 20.3.1 *Membédakan ucapan bunyi bahasa Sunda*
- 20.3.2 *Menentukan pola-pola bunyi bahasa Sunda*
- 20.3.3 *Membédakan pola bunyi bahasa Sunda jeung bahasa Indonésia.*

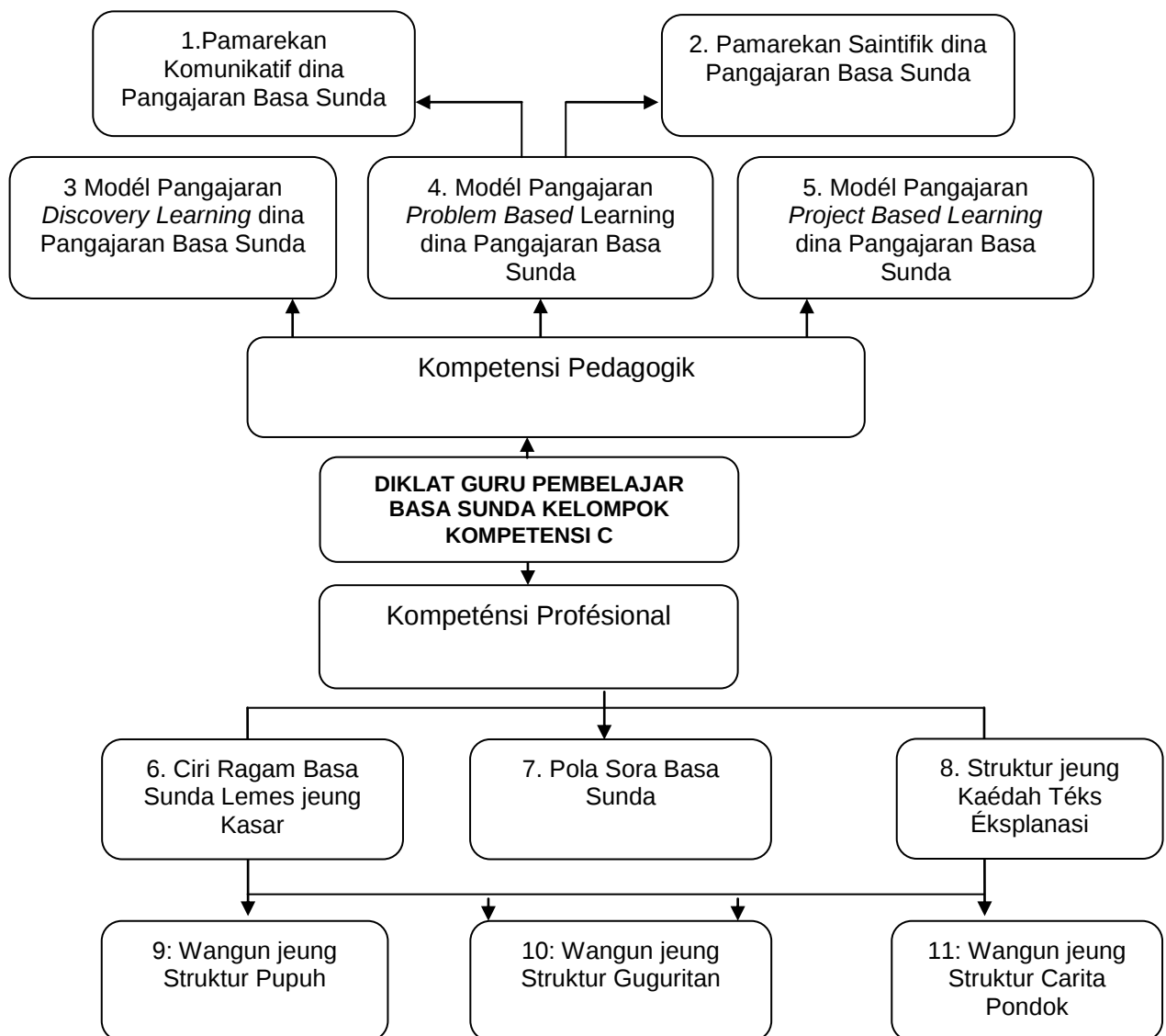
20.4.8 Menjéntrékan pembelajaran bahasa Sunda berbasis téks.

20.4.10 Menemukan struktur jeung kaidah téks éksplanasi.

20.5.7 Mengidentifikasi bentuk pupuh.

20.5.12 Mengidentifikasi bentuk carpon.

C. Peta Kompetensi



Péta Kompetensi Diklat Guru Pembelajaran Basa Sunda Kelompok Kompetensi C

D. Ambahan

Ieu di handap ambahan bahan Diklat Guru Pembelajar Basa Sunda Kelompok Kompetensi C.

1. Pamarekan Komunikatif dina Pangajaran Basa Sunda, ngawengku: (1) Hakékat Pamarekan Komunikatif; (2) Karakteristik Kamampuh Komunikatif, (3) Aspék-aspék Anu Raket Patalina jeung Pamarekan Komunikatif, jeung (4) Conto Larapna Pamarekan Komunikatif dina Pangajaran Basa Sunda.
2. Pamarekan Saintifik dina Pangajaran Basa Sunda, ngawengku: (1) Ésénsi Pamarekan Saintifik, (2) Prinsip-prinsip Pamarekan Saintifik, (3) Pangalaman Diajar dina Pamarekan Saintifik, jeung (4) Conto Pamarekan Saintifik dina Pangajaran Basa Sunda.
3. Modél Pangajaran *Discovery Learning* dina Pangajaran Basa Sunda, ngawengku: (1) Wangenan Modél Pangajaran *Berbasis Penemuan (Discovery Learning)*, (2) Léngkah-léngkah Operasional Impleméntasi Modél Pangajaran *Discovery Learning* dina Prosés Diajar Ngajar, (3) Cara Meunteun Modél Pangajaran *Discovery Learning*, jeung (4) Conto Modél Pangajaran *Discovery Learning* Pangajaran Basa Sunda.
4. Modél Pangajaran *Problem Based Learning*(PBL) dina Pangajaran Basa Sunda, ngaengku: (1) Wangenan Modél Pangajaran Berbasis Masalah (PBL), (2) Udagan Modél Pangajaran Berbasis Masalah (PBL), (3) Prinsip-prinsip ProsésDiajar Ngajar dina Modél Pangajaran Berbasis Masalah (PBL), (4) Léngkah-léngkahModél Pangajaran Berbasis Masalah (PBL), (5) Cara Meunteun Modél Pangajaran Berbasis Masalah (PBL), jeung (6) Conto Modél Pangajaran Berbasis Masalah (PBL) pangajaran basa Sunda.
5. Modél Pangajaran *Projeck Based Learning*(PjBL) dina Pangajaran Basa Sunda, ngaengku: (1) Wangenan Modél Pangajaran Berbasis Proyék(PjBL), (2) Karakteristik PjBL Modél Pangajaran Berbasis Proyék(PjBL), (3) Kaunggulan jeung Kahéngkéran Modél Pangajaran Berbasis Proyék(PjBL), (4) Léngkah-léngkah Operasional Modél Pangajaran Berbasis Proyék(PjBL), (5) Cara Meunteun Modél Pangajaran Berbasis Proyék(PjBL), jeung (6) Conto Modél Pangajaran Berbasis Proyék(PjBL) Pangajaran basa Sunda.

6. Ciri Ragam Basa Sunda Lemes jeung Kasar, ngawengku: (1) Wangenan undak usuk basa, (2) Larapna basa Sunda dina kalimah, (3) Basa Sunda lemes keur sorangan dina kalimah, jeung (4) Basa Sunda lemes keur ka batur dina wangun kalimah.
7. Pola Sora Basa Sunda, ngawengku: (1) Ambahan Pola Sora Basa Sunda, (2) Konsonan Basa Sunda, jeung (3) Runtuyan Sora, Engang, jeung Kecap.
8. Struktur jeung Kaédah TéksÉksplanasi, ngawengku: (1) Wangenan TéksÉksplanasi, (2) Struktur TéksÉksplanasi, jeung (3) Kaédah TéksÉksplanasi.
9. Wangun jeung Struktur Pupuh, ngawengku: (1) Wangenan pupuh, (2) Wangun pupuh, (3) Guru wilangan jeung guru lagu pupuh, jeung (4) Struktur pupuh.
10. Wangun jeung Struktur Guguritan, ngawengku: (1) wangenan guguritan, (2) wangun guguritan, jeung (3) struktur guguritan.
11. Wangun jeung Struktur Carita Pondok, ngawengku: (1) Wangenan carita pondok, (2) Ciri-ciri carita pondok, (3) Kamekaran carita pondok, jeung (4) Wangun jeung unsur intrinsik carita pondok.

E. Cara Ngagunakeun Modul

Aya sawatara hal nu perlu ditengetan dina ngulik ieu modul. *Kahiji*, Sadérék kudu yakin yén ieu modul téh aya mangpaatna keur Sadérék. *Kadua*, Sadérék kudu narékahan sangkan meunang informasi tina modul nu dibaca. *Katilu*, Sadérék kudu niténan jeung migawé tiap latihan nu dipidangkeun dina tiap ahir jejer pedaran. Titénan jeung lampahkeun sakur bagian kalawan daria. Sangkan teu poho, jieun catetan husus tina tiap matéri. Ulah poho pigawé sakur latihan jeung évaluasi dina tiap bagian modul.

PEDAGOGIK:

MODEL PANGAJARAN BASA SUNDA

KAGIATAN DIAJAR 1

PAMAREKAN KOMUNIKATIF DINA PANGAJARAN BASA SUNDA

A. Tujuan

Tujuan kagiatan diajar 1 ngawengku ieu tujuan di handap.

1. Sanggeus maca pedaran, pamilon diklat dipiharep mampuh ngajéntrékeun hakékat pamarekan saintifik kalawan bener.
2. Sanggeus diskusi, pamilon diklat dipiharep mampuh ngaidéntifikasi karakteristik kamampuh komunikatif kalawan taliti.
3. Tina diskusi, pamilon diklat mampuh ngawincik aspék-aspék anu raket patalina jeung pamarekan komunikatif kalawan gawé babarengan.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampuh nyieun conto larapna pamarekan komunikatif dina pangajaran basa Sunda.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Indikator kahontalnakompeténsi kagiatan diajar 1, ngawengku ieu ditataan di handap.

1. Ngajéntrékeun hakékat pamarekan saintifik.
2. Ngaidéntifikasi karakteristik kamampuh komunikatif.
3. Ngawincik aspék-aspék anu raket patalina jeung pamarekan komunikatif.
4. Nyieun conto larapna pamarekan komunikatif dina pangajaran basa Sunda.

C. Pedaran Matéri

1. Hakékat Pamarekan Komunikatif

Kurikulum 2013 nétélakeun yén basa mibanda peran penting minangka wahana pikeun ngaéksprésikeun rasa jeung pikiran kalawan éstétis sarta logis (Kemdikbud, 2015: iii). Dina hiji kondisi, basa henteu diperedih pikeun ngaéksprésikeun hiji hal kalawan éfisién, lantaran pangarang hayang ngebréhkeun kahayangna, ideu, rasa, gagasan, kalawan éndah nepi ka mampuh ngahudang perasaan nu maca. Tapi, basa téh diperedih

ogé kudu éfisién tur éféktif dina ngébréhkeun rasa, pikiran, kahayang, ideu kalawan logis tur objéktif supaya gampang kaharti ku nu maca. Éta dua pamarekan téh dina pangajaran basa kudu saimbang.

Luyu jeung slogan Kurikulum 2013 “Basa Éksprési Diri jeung Akademik”, dina hakekatna mah diajar basa téh nyaéta diajar komunikasi. Ku kituna, pangajaran basa Sunda kudu dipuseurkeun pikeun ngaronjatkeun kamampuh siswa dina komunikasi ku cara ngagunakeun basa Sunda boh lisan atawa tulisan.

Pamarekan komunikatif nyaéta pamarekan pangajaran basa anu mibanda tujuan pikeun ngawangun kompetensi komunikatif. Salian ti éta, pamarekan komunikatif ogé digunakeun pikeun mekarkeun prosédur-prosédur opat kaparigelan basa, nu ngawengku: ngaregepkeun, nyarita, maca, jeung nulis. Hartina, pangajaran téh dipiharep bisa ngaronjatkeun kamampuh komunikasi basa Sunda siswa, boh lisan atawa tulisan, boh resmi boh teu resmi. Pamarekan komunikatif pikeun mekarkeun kaparigelan ngaregepkeun, nyarita, maca, jeung nulis basa Sunda, saperti katingal dina gambar di handap.

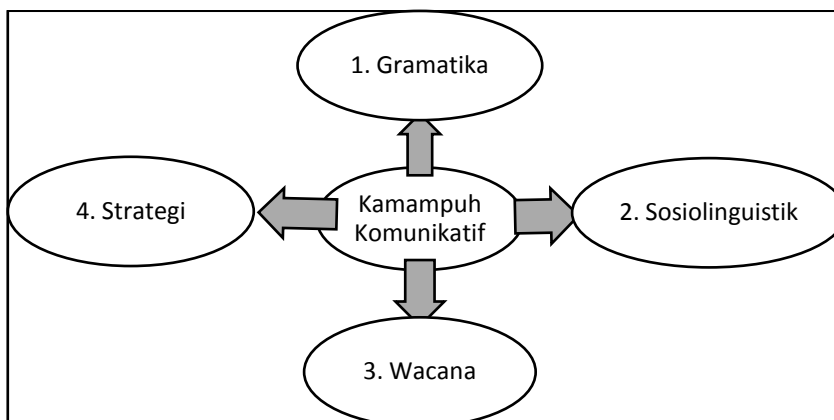


Gambar 1. 1Kaparigelan Ngaregepkeun, Nyarita, Nulis, jeung Maca
<http://www.frewaremini.com> <http://biangry.blogspot.co.id/www.flickr.com>

2. Tujuan Pamarekan Komunikatif dina Pangajaran Basa Sunda

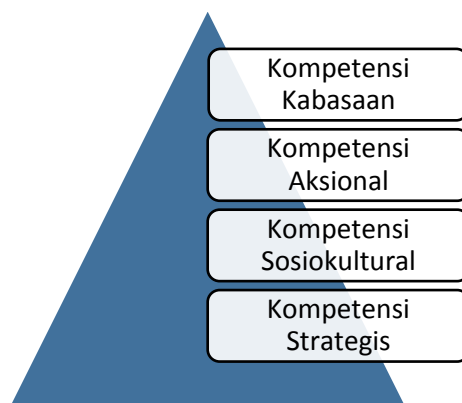
Patali jeung kompetensi komunikatif, Canale jeung Swain (dina Solichan, 2001:6.19) nétélakeunyén aya opat unsur anu raket patalina jeung kamampuhkomunikatif téh, nyaéta: (1) kamampuhgramatikal nyaéta kamampuhpanyatur ngagunakeun ugeran tatabasa, (2) kamampuh sosiolinguistik, nyaéta kamampuhpanyaturpaham kanakontéks sosial tempat lumangsungna komunikasi, (3) kamampuh wacana, nyaéta kamampuhpanyaturdina midangkeun maksud-maksud komunikasi kalawanmerenah, jeung (4) kamampuhstratégi, nyaéta

kamampuh panyatur dina ngagunakeun rupa-rupa stratégi waktu komunikasi.



Gambar 1. 2 Kamampuh Komunikatif numutkeun Canale jeung Swain

Numutkeun Celce-Murcia, spk (1995), kompetensi komunikatif ngawengku: (a) kompetensi kabasaan, (b) kompetensi aksional, (c) kompetensi sosiokultural, jeung (d) kompetensi strategis. Pedaran ieu di handap, ngajéntrékeun opat kompetensi komunikatif.



Gambar 1. 3 Opat Kompetensi Komunikatif numutkeun Celce-Murcia, spk. (1995)

Larapna dina pangajaran basa Sunda saperti ieu di handap.

a. Kompetensi Kabasaan

Kompetensi kabasaan téh asup kana ranah kapasitas gramatikal jeung leksikal basa Sunda. Siswa dianggap mibanda kompetensi kabasaan basa Sunda lamun mampuh: cara ngalafalkeun, éjahan, kaidah wangun kecap, ugeran kalimah baku, ugeran kabeungharan, jeung ugeran ma'na basa Sunda.

b. Kompetensi Aksional

Kompetensi aksional disebut ogé kompetensi tindak basa, lantaran dipatalikeun jeung waktungagunakeun basa Sunda. Waktu ngagunakeun basa lisan, misalna: bisa ménta jasa/layanan, muji, ménta informasi, jst.

c. Kompetensi Sosiokultural

Kompetensi sosiokultural, pakait jeung kontéks sosio-kultural dina waktu lumangsungna komunikasi. Ngagunakeun basa Sunda luyu jeung kontéks di mana jeung iraha éta basa Sunda digunakeunana.

d. Kompetensi Stratégis

Kompetensi stratégi pakait jeung kuatna strategi dina waktu lumangsungna komunikasi ngagunakeun basa Sunda nu ngawengku: ngamimitian, eureun, mertahankeun, ngoméan, jeung museurkeun deui komunikasi.

3. Prinsip-prinsip Pamarekan Komunikatif dina Pangajaran Basa Sunda

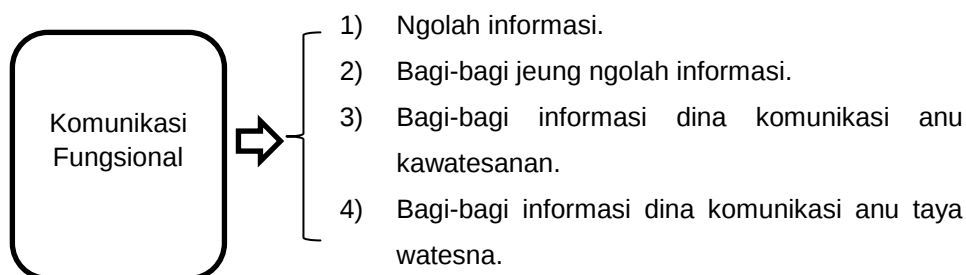
Prinsip-prinsip pamarekan komunikatif numutkeun Richards (2006), ngawengku: (1) komunikasi anu nyata jadi fokus dina pangajaran basa Sunda; (2) méré kasempetan ka siswa pikeun ngalaksanakeun ékspérimén rupa-rupa kompetensi anu geus kapimilik ku dirina; (3) méré toléransi kana kasalahan-kasalahan basa Sunda anu dilakukeun ku siswa, lantaran jadi pituduh ayana prosés mekarkeun kompetensi komunikasi; (4) méré kasempetan ka siswa pikeun mekarkeun kalancaran ngagunakeun basa; (5) matalikeun rupa-rupa kaparigelan basa Sunda nu ngawengku: ngaregepkeun, nyarita, maca, jeung nulis kalawan babarengan; jeung (6) ngondisikeun siswa sangkan manggihan sorangan tata aturan basa.

4. Karakteristik Kamampuh Komunikatif

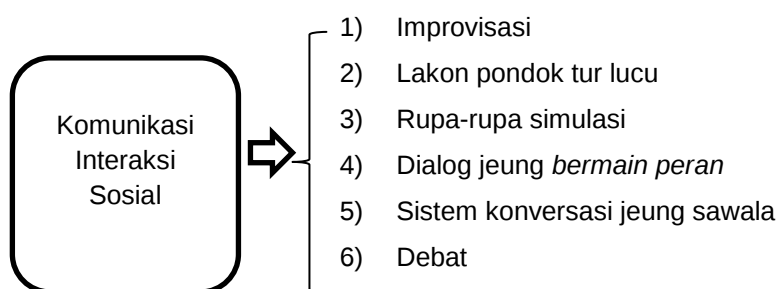
Aya sawatara karakteristik kamampuh komunikasi (Santosa spk., 2008: 237), nu ngawengku: (1) kompetensi komunikatif sipatna dinamis. Hartina, kompetensi gumantung kana négosiasi ma'na antara dua urang panyatur

atawa leuwih; (2) kompetensi komunikatif ngawengku ngagunakeun basa lisan jeung tulisan; (3) kompetensi komunikasi sipatna kontékstual, lumangsung dina hiji kontéks; (4) kompetensi komunikatif ngawengku kompetensi basa (gramatikal jeung kamampuh nyieun aturan gramatikal) sarta prakna ngagunakeun basa; jeung (5) kompetensi komunikatif sipatna rélatif, gumantung aspék internal boh eksternal.

Pamarekan komunikatif boga opat karakteristik, nu ngawengku: (1) *kahiji*, sasaran kelas difokuskeun kana sakabéhkomponén komunikasi napak dina kompetensi gramatikal atawa linguistik; (2) *kadua*, téhnik-téhnik pangajaran basa dirancang pikeun ngaaktipkeun siswa ngagunakeun basa kalawan pragmatis, oténtik, fungsional, jeung ayama'na; (3) *katilu*, parigel jeung merenah mangrupa prinsip-prinsip anu ngalengkepan téhnik-téhnik komunikatif; jeung (4) *kaopat*, di kelas kudu produktif ngagunakeun basa jeung merenah luyu kontéksna.



Gambar 1. 4Komunikasi Fungsional



Gambar 1. 5Komunikasi Interaksi Sosial

5. Aspék-aspék anu Raket Patalina jeung Pamarekan Komunikatif

Aya dalapan aspék anu raket patalina jeung pamarekan komunikatif (Nunan, 1989 dina Solchan, spk.. 2001:6.6). Hiji-hijina bisa ditingali dina tabél ieu di handap.

Tabel 1. 1Aspék-aspék anu Raket Patalina jeung Pamarekan Komunikatif

No.	Aspék	<i>Keberma'naan</i> dina Pamarekan Komunikatif
1	2	3
1.	Tiori Basa	Pamarekan komunikatif dumasar kana téori basa anu nétélakeun yén hakékatna basa téh nyaéta sistem pikeun ngaéksprésikeunma'na, anu tujul utamana kana diménsisémantik jeung komunikatif tibatan kana ciri-ciri gramatikal basa. Ku kituna, nu jadi hal utamana masalah interaksi komunikasi basa.
2.	Tiori Diajar	Tiori diajar anu luyu jeung pamarekan komunikatif nyaéta tiori <i>pemerolehan</i> basa kahijikalawan alamiah. Ieu tiori nganggap yén diajar basa baris éféktif lamun diajarkeun kalawan alamiah, nepi ngaliwatan komunikasi langsung ngagunakeun éta basa.
3.	Tujuan	Pangabutuh siswa dina diajar basa raket patalina jeung pangabutuh pikeun komunikasi. Ku kituna, tujuan pangajaran basa nyaéta mekarkeun kamampuh siswa pikeun bisa komunikasi. Jadi, ayana kagiatan aworna kompeténsi jeung performansi komunikasi.
4.	Silabus	Silabus pangajaran kudu disusun luyu jeung tujuan pangajaran jeung pangabutuh siswa.
5.	Tipe Kagiatan	Dina pangajaran basa Sunda anu nerapkeun pamarekan komunikatif, siswa dibawa kana situasi komunikasi anu nyata, saperti silih tukeuran informasi, négosiasi riil, jst.
6.	Peran Guru	Peran guru dina pangajaran anu nerapkeun pamarekan komunikatif, utamana salaku fasilitator, partisipan, analisis pangabutuh, konselor, jeung manajer prosés diajar.
7.	Peran Siswa	Peran siswa dina pangajaran basa Sunda anu nerapkeun pamarekan komunikatif minangka nu ngajalanan jeung nu

		narima, negosiator, jeung interaktor. Ku kituna siswa henteu ngan saukur pangabisa kana wangun basa, tapi ogé nyangkeum wangun jeung ma'na basa nu dipatalikeun jeung kontéks dipakéna éta basa.
8.	Peran Matéri	Matéri kudu dirancang jeung diajarkeun ka siswa dina raraga ngarojong usaha ngaronjatkeun kaparigelan basa.

Sumber: diadaptasi tina Santosa, Universitas Terbuka, 2008:2.36

6. Conto Larapna Pamarekan Komunikatif dina Pangajaran Basa Sunda

Larapna pamarekan komunikatif dina pangajaran basa Sunda dibagi jadi dua kagiatan, nyaéta kagiatan anu museurkeun kana *parigel* (*activities focusing on fluency*) jeung kagiatan anu museurkeun *merenah* (*activities focusing on accuracy*). Guru basa Sunda disarankeun sangkan ngagunakeun dua jenis kagiatan kalawan saimbang.

Kagiatan basa Sunda anu museurkeun kana *parigel* (*activities focusing on fluency*), ngawengku: (1) ngaréfléksikeun ngagunakeun basa kalawan alamiah; (2) fokus kana kahontalna tujuan komunikasi; (3) ngagunakeun basa kalawan *berma'na*; (4) ngagunakeun stratégi komunikasi; (5) ngahasilkeun basa anu mungkin muncul ngadadak teu diduga-duga; jeung (6) ngagunakeun basa luyu jeung kontéks digunakeunanan basa Sunda.

Conto1

Déskripsikagiatan pangajaran basa Sunda anu ngalarapkeun pamarekan komunikatif ngutamakeun kaparigelan ngagunakeun metode *role playing* (*bermain peran*).

Narasi 1:

Aya kelompok siswa (tiluan) ngadémonstrasikeun kamampuh basa Sunda dina kagiatan bermain peran (role playing). Unggal-unggal siswa kudu merankeun minangka Tamu 1, Tamu 2, jeung Pramusaji. Téks paguneman ditulis dina kartu anu dicekel ku unggal-unggal siswa luyu jeung peranna masing-masing. Éta tilu palaku téh magunemkeun masalah pesenan menu anu salah, hartina menu kadaharan anu diasongkeun ku pelayan restoran teu luyu jeung pesenan sarta waktu

ngadagoan éta pesenan kawilang lilana. Dina ieu paguneman palaku disarankeun dibarung ku improvisasi.

Siswa kalawan kelompok mraktékkeun dramatisasi anu judulna: *Réstoran Siap Saji*.

Tamu 1 : “Punten, naha ieu pesenan téh salah?” Pan tadi pesenna ogé iga bakar sambel hejo, naha ieu mah sop iga?”

Tamu 2 : “Ieu ogé salah, pan tadi pesenna, nasi goréng ayam kremes, naha ieu nasi putih ayam kremes?”

Pramusaji : “Oh punten...ieu pesenan luyu sareng catétan pesena anu dipesen ku ibu sareng bapa”, ceuk pelayan restoran bari langsung ka kasir néangan catétan pesenan makanan meja no.24”.

Parmusaji : “punten ieu catétanana”.

Tamu 1 : “Pan ieu mah sanes meja 24, ieu mah meja 34, salah meja atuh kieu mah”.

Tamu 2 : “Iya..ieu téh salah meja, mani lila deuih pan meja 24 heula nu pesen téh, kakara meja 34...kumaha ieu restoran téh teu Profésional pisan...”

Pramusaji : “Oh muhun hapuntenna atuh..., ke antos sakedap...”.

D. Kagiatan Diajar

Kagiatan diajar nu kudu dilaksanakeun ku Sadérék nyoko kana runtuyan kagiatan saperti ieu: (1) niténan tujuan jeung indikator; (2) maca pedaran bahan ngeunaan *Pamarekan Komunikatif dina Pangajaran Basa Sunda*; (3) sawala kelompok pikeun migawé latihan atawa pancén; (4) maca tingkesan matéri; (5) néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan atawa pancén; jeung (6) tanya jawab jeung fasilitator lamun aya masalah ngeunaan matéri dina kagiatan diajar 1.

E. Latihan/Pancén

Jawab atawa terangkeun ieu pertanyaan di handap!

1. Tuliskeun rupa-rupa kahayang panyatur nu diébréhkeun dina ngagunakeun basa!
2. Terangkeun wangenan pamarekan komunikatif dina pangajaran basa Sunda!
3. Jentrékeun opat unsur kamampuh komunikatif numutkeun Canale jeung Swain!
4. Tétélakeun pamarekan komunikatif dipatilikeun jeung pemerolehan basa kadua!
5. Jieun conto pangajaran basa Sunda anu maké pamarekan komunikatif!

F. Tingkesan

Basa mangrupa alat komunikasi pikeun rupa-rupa fungsi, pikeun: (1) ngébréhkeun informasi faktual (ngaidéntifikasi, ngalaporkeun, nanya, jeung ngoréksi); (2) ngébréhkeun sikep inteléktual (satuju-teu satuju); (3) ngébréhkeunsikep moral (ménta hampura, ngébréhkeun rasa kaduhung, pangajén); jeung (4) sosialisasi (ngawanohkeun diri, ngawilujengkeun, ménta diperhatikeun).

Pamarekan komunikatif nyaéta pamarekan pangajaran basa anu tujuanana pikeun ngawangun kompetensi komunikatif. Lian ti éta pamarekan komunikatif ogé digunakeun pikeun mekarkeun prosedur-prosedur opat kaparigelan basa siswa, nu ngawengku: ngaregepkeun, nyarita, maca, jeung nulis. Hartina, pangajaran dipiharep ngaronjatkeun kamampuh komunikasi basa Sunda siswa, boh lisan atawa tulisan, boh resmi boh teu resmi.

Patali jeung kompetensi komunikatif, Canale jeung Swain (dina Solichan, 2001:6.19) nétélakeunyén aya opat unsur anu raket patalina jeung kamampuh komunikatif, nyaéta: (1) kamampuh gramatikal nyaéta kamampuh panyatur ngagunakeun kaidah gramatikal, (2) kamampuh sosiolinguistik, nyaéta kamampuh panyatur ngeunaan kontéks sosial tempat lumangsungna komunikasi, (3) kamampuh wacana, nyaéta kamampuh panyatur midangkeun

maksud-maksud komunikasi kalawan merenah, jeung (4) kamampuh stratégi, nyaéta kamampuh panyatur ngagunakeun rupa-rupa strategi pikeun ngayakeun komunikasi.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék cocogkeun hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disayagikeun Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap.

Rumus:

$$\text{Tahap Pangabisa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap pangabisa nu dihontal ku Sadérék:

90 - 100%	=	alus pisan
80 - 89%	=	alus
70 - 79%	=	cukup
- 69%	=	kurang

Lamun Sadérék ngahontal matéri ajar 80% ka luhur, bisa nuluykeun matéri kagiatan diajar 2 tapi, lamun tahap ngawasa kurang ti 80%, pék balikan deres deui matéri dina Kagiatan Diajar 1, pangpangna matéri nu tacan kacangkem.

KAGIATAN DIAJAR 2

PAMAREKAN SAINTIFIK DINA PANGAJARAN BASA SUNDA

A. Tujuan

Tujuan kagiatan diajar 2 ngawengku ieu tujuan di handap

1. Sanggeus maca pedaran matéri, pamilon diklat mampu ngajéntrékeun ésénsi pamarekan saintifik.
2. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu ngaidéntifikasi prinsip-prinsip pamarekan saintifik.
3. Bari sawala, pamilon diklat mampu ngajéntrékeun pangalaman diajar dina pamarekan saintifik.
4. Sanggeus sawala, pamilon diklat mampu nyieun conto larapna pamarekan saintifik dina pangajaran basa Sunda.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Indikator kahontalna kompeténsi kagiatan diajar 2, ngawengku ieu di handap.

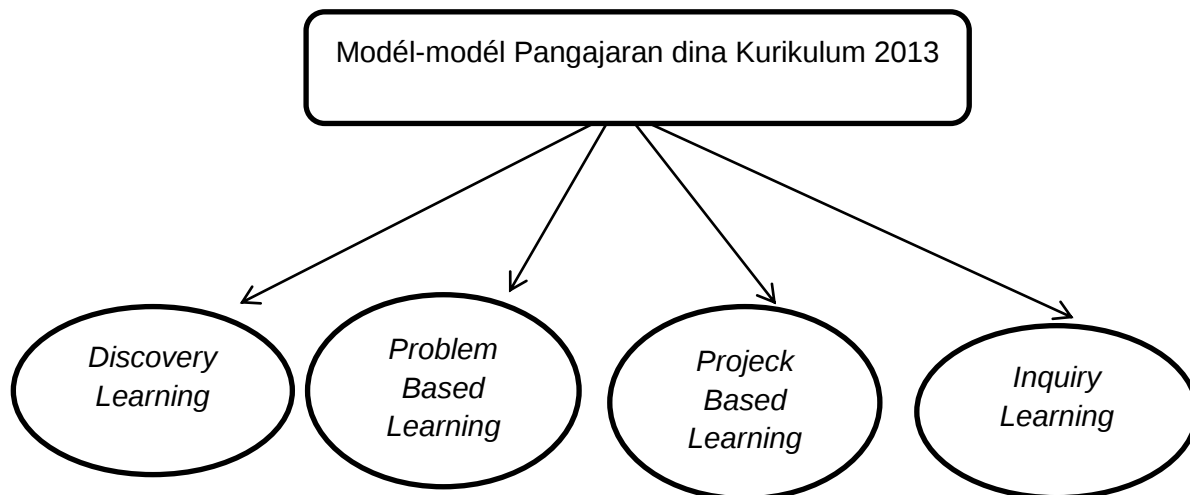
1. Ngajéntrékeun ésénsi pamarekan saintifik.
2. Ngaidéntifikasi prinsip-prinsip pamarekan saintifik.
3. Ngajéntrékeun pangalaman diajar dina pamarekan saintifik.
4. Nyieun conto larapna pamarekan saintifik dina pangajaran basa Sunda.

C. Pedaran Matéri

1. Ésénsi Pamarekan Saintifik

Pangajaran dina Kurikulum 2013 ngagunakeun pamarekan saintifik atawa pamarekanberbasis *prosés kaélmu*. Pamarekan saintifik bisa ngagunakeun sababaraha stratégi atawa modél pangajaran kontékstual. Modél pangajaran anu diwanohkeun dina Permendikbud no.103 taun

2014 ngawengku: *Discovery Learning, Project-Based Learning, Problem-Based Learning, Inquiry Learning.*



Gambar 2. 1Modél-Modél Pangajaran dina Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 ngagunakeun stratégi diajar ngajar langsung (*direct instructional*) jeung henteu langsung (*indirect learning*). Diajar ngajar langsung nyaéta prosés pikeun mekarkeun pangaweruh, kamampuh mikir, jeung kaparigelan ngagunakeun éta pangaweruh ngaliwatan interaksi langsung jeung sumber diajar anu dirancang dina silabus jeung RPP.



Gambar 2. 2Strategi Pangajaran Langsung jeung teu Langsung

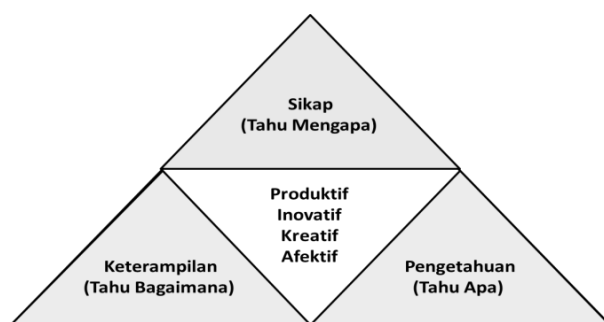
Dina kagiatan diajar ngajar anu sipatna langsung siswa ngalakukeun kagiatan observasi, nanya, ngumpulkeun informasi, nyoba, asosiasi/ngolah informasi, jeung ngomunikasikeun. Kagiatan diajar ngajar

langsung baris ngahasilkeun pangaweruh jeung kaparigelan anu sipatna langsung ogé, disebut dampak pangajaran (*instructional effect*). Dina Kurikulum 2013, kagiatan diajar ngajar anu langsung raket patalina jeung ngamekarkeun pangaweruh jeung kaparigelan nu aya dina KI3 (pangaweruh) jeung KI4 (kaparigelan). Dina kagiatan diajar ngajar anu sipatna teu langsung, maksudna salila lumangsungna kagiatan diajar ngajar baris ngahasilkeun dampak pengiring (*nurturant effect*). Dina Kurikulum 2013, kagiatan diajar ngajar anu teu langsung raket patalina jeung sikep nu aya dina KI-1 (sikep spiritual) jeung KI-2 (sikep sosial).

Aya sababaraha istilah anu digunakeun dina lumangsung kagiatan diajar, nyaéta: (1) *pamarekan*, (2) *modél*, (3) *stratégi*, jeung (4) *metode pangajaran*. Sangkan leuwih écés, Sadérék baca pedaran ieu di handap!

- a. *Pamarekan pangajaran* mangrupa *cara pandang* guru anu digunakeun pikeun nyiptakeun lingkungan pangajaran luyu jeung kompeténsi.
- b. *Modél pangajaran*, mangrupa *karangka konséptual* jeung *operasional* anu mibanda ngaran, ciri, urutan logis, aturan, jeung budaya.
- c. *Stratégi pangajaran* mangrupa *léngkah-léngkahsistematik* jeung *sistemik* pikeun nyiptakeun lingkungan pangajaran luyu jeung kompeténsi.
- d. *Metode pangajaran* mangrupa *cara* atawa *téhnik* anu digunakeun ku guru dina kagiatan diajar ngajar, contona: ceramah, tanya jawab.

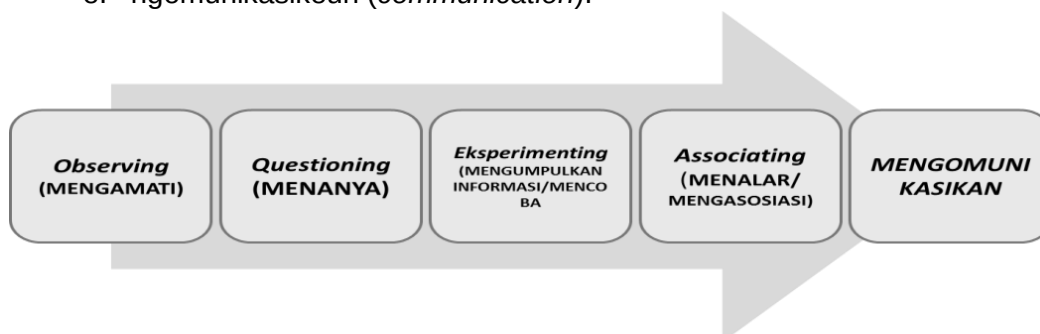
Hasil ahir pamarekan saintifik nyaéta imbangna kamampuh siswa pikeun jadi manusa anu bener (*soft skills*) jeung kamampuh siswa pikeun jadi manusa anu mibanda kaparigelan tur pangaweruh sangkan bisa hirup kumbuh anu manjing di masarakat (*hard skills*). Ieu di handap aya gambar ngeunaan gumulungna ranah sikep, pangaweruh, jeung kaparigelan dina ngalahirkeun siswa produktif, inovatif, kréatif, tur afektif.



Gambar 2. 3Ranah Prosés Pangajaran

Impleméntasi pamarekan saintifik mangrupa cara ngaorganisasikeun pangajaran ngaliwatan prosés:

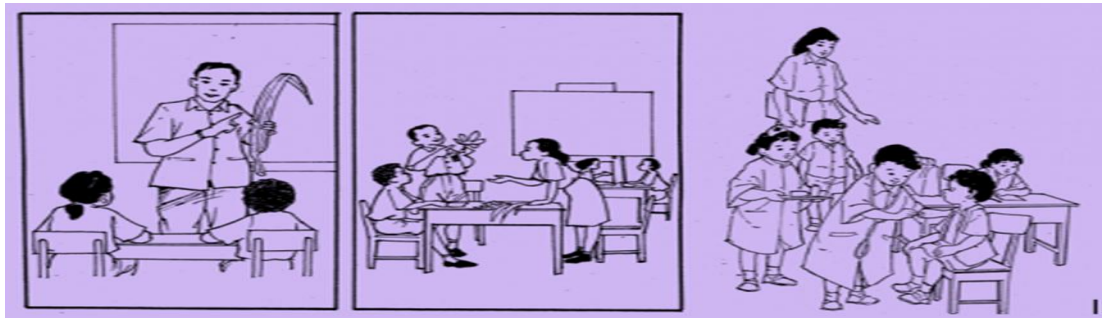
- Néngétan (*observation*);
- nanya (*questioning*);
- ngumpulkeun informasi/nyoba (*data collection/experiment*);
- asosisasi/ngolah informasi (*association*); jeung
- ngomunikasikeun (*communication*).



Gambar 2. 4Pamarekan Saintifik

Pamarekan saintifik mangrupa titincakan emas pikeun ngamekarkeun sikep, pangaweruh, jeung kaparigelan siswa. Dina prosésgawé anu nedunan kriteria ilmiah, para ilmuwan leuwih nyoko kana nalar induktif (*inductive reasoning*) dibandingkeun jeung nalar deduktif (*deductive reasoning*). Pamarekan deduktif dimimitian ku cara ngajéntrékeunfénoménakalawan umum diteruskeun kana nyieun kacindekan kalawan khusus (*spesifik*). Sabalikna, pamarekan induktif dimimitian ku cara ngajéntrékeun fénoména atawa situasi anu khusus (*spesifik*) diteruskeun kana nyieun kacindekan anu sifatna umum.

Pamarekan saintifik supaya bisa disebut ilmiah, kudu dumasar kana bukti-bukti tina obyék anu bisa diobservasi, sipatna empiris jeung bisa diukur kujalan ngagunakeun prinsip-prinsip nalar anu spésifik ogé. Ku kituna, pamarekan ilmiah umumna ngawengkuprosés aktivitas ngumpulkeun data ngaliwatan observasi, ngumpulkeun data/ékspérimén, asosiasi/ngolah data, jeung ngomunikasikeun.



biologipedia.blogspot.com

Gambar 2. 5Penerapan Saintifik dina Pangajaran Basa Sunda

2. Prinsip-prinsip Pamarekan Saintifik

prinsip-prinsip pamarekan saintifik ngawengku: a) siswa dibéré jalan pikeun néangan kanyaho, b) siswa diajar ngagunakeun rupa-rupa sumber, c) prosés pangajaran ngagunakeun pamarekan saintifik, d) pangajaran dumasar kana kompeténsi, e) pangajaran terpadu, f) pangajaran leuwih ngutamakéun jawaban rupa-rupa watek(*divergen*) siswa anu mibanda bebeneran nu sipatna multi diménsi (loba), g) pangajaran dumasar kana kaparigelan aplikatif, h) ngaronjatkeun kasaimbangan, *kesinambungan* (tuluy tumuluy), jeung i) pakaitna antara *soft skills* jeung *hard skills*; j) pangajarananu nerapkeun ajen-ajen(*ing ngarso sung tulodo*), ngawangun kahayang (*ing madyo mangun karso*), jeung mekarkeun karancagéan siswa dina prosés pangajaran (*tut wuri handayani*), k) pangajaran lumangsung di imah, di sakola, jeung di masarakat, l) ngamangpaatkeun teknologi informasi jeung komunikasi pikeun ngaronjatkeun efisensi jeung éféktifitas pangajaran, m) pangajaran merhatikeun karakteristik kompeténsi siswa luyu jeung kasang tukang budayana; jeung n) suasana diajar pikaresepeun.

3. Pangalaman Diajar dina Pendekatan Saintifik

Numutkeun Permendikbud No. 103 taun 2014 ngeunaan *Pembelajaran pada Pendidikan Dasar jeung Pendidikan Menengah*, pamarekan saintifik ngawengku lima pangalaman diajar saperti anu dijéntrékeun dina ieu tabel.

Tabel 2. 1 Déskripsi Léngkah Pangajaran Pamarekan Saintifik

Léngkah Pangajaran	Déskripsi Kagiatan	Wangun Hasil Diajar
Nengetan (<i>Observing</i>)	Déskripsi kagiatan nengetan maké indra (maca, ngadéngékeun, ngaregepkeun, nonton) maké alat atawa henteu maké alat.	Wangun hasil diajar nyoko kana nengetan hiji obyék/maca tulisan/ngadéngékeun paparan tur nyieun catetan ngeunaan hal anu ditengetan, sarta waktu (<i>on task</i>) anu digunakeun pikeun observasi.
Nanya (<i>Questioning</i>)	Nyieun pananya jeung nyodorkeun pananya, tanya jawab, sawala ngeunaan informasi matéri anu tacan dicangkem, atawa pikeun <i>klarifikasi</i> .	Rupa, kualitas, jeung jumlah panalék nu disodorkeun ka siswa (panalék anu sipatna faktual, konséptual, prosédural, jeung hipotétik)
Ngumpulkeun informasi/nyoba (<i>experimenting</i>)	Ngaéksplorasi, nyoba, sawala, ngadémonstrasikeun, niru wangun/gerak, ngalakukeun éksperimén, maca sumber lain salian ti buku téks, ngumpulkeun data tina sumber séjénna mangrupa angket, wawancara, jeung ngamodifikasi/nambahan/mekarkeun.	Jumlah jeung kualitas sumber anu digunakeun, kalengkepan informasi, validasi informasi anu dikumpulkeun, jeung instrumén/alat anu digunakeun.
nalar/ngaasosiasi (<i>associating</i>)	Ngolah inforamsi anu geus dikumpulkeun, ngaanalisis data dina wangun kategori, ngaasosiasi, atawa matalikeun fénoména/informasi dina raraga manggihan hiji hal.	Mekarkeun interprétasi, arguméntasi, jeung nyindekkeun patalina informasi tina dua fakta/konsép.

Ngomunikasikeun (<i>communicating</i>)	Nyodorkeun laporan dina wangun bagan, diagram, atawa grafik; nulis laporan, nyodorkeun laporan nu ngawengku: prosés, hasil, jeung kacindekkan kalawan lisan.	Nyodorkeun hasil kajian (tina observasi nepi ka nalar) dina wangun tulisan, grafis, media elektronik, multi media, jeung nu séjénna.
---	--	--

Ieu di handap wincikan ngeunaan pangalaman diajar dina pamarekansaintifik.

a. Nengetan (*Obsevasi*)

Nengetan (*observasi*) ngutamakéun *keberma'naan* prosés pangajaran (*meaningfull learning*). Observasi gede pisan mangpaatna pikeun nedunan rasa hanyang nyaho siswa, kukituna pangajaran mibandakeberma'naan anu luhung. Dina pangajaran basa Sunda kagiatan observasi dilakukeun ku cara nangtukeun léngkah-léngkah ieu di handap.

- 1) Nangtukeun obyék anu kudu diobservasi.
- 2) Nyieun pedoman observasi luyu jeung obyék anu rék diobservasi;
- 3) Nangtukeun data-data anu rék diobservasi, boh data primer boh data sekundér.
- 4) Nangtukeun tempat observasi.
- 5) Nangtukeun kalawan jéntré skenario obsérvasi, sangkan data bisa dikumpulkeun kalawan gampang tur lancar.
- 6) Nangtukeun cara nyatet hasil observasi, saperti ngagunakeun buku catetan, kaméra, tape récordeur, video perékam, jeung alat tulis nu séjénna.

b. Nanya

Dina Kurikulum 2013 kagiatan nanya dipiharep muncul ti diri siswa. Kagiatan nanya dilakukeun ku cara nyodorkeun pananya ngeunaan informasi anu henteu kacangkem atawa anu teu kaharti ngeunaanobyek anu diobservasi ku siswa, atawa bisa ogépananya pikeun nambahan informasi ngeunaan obyek anu diobservasi. Nanya dimimitian ku panalék faktual nepi ka panalék hipotétik).

Nanya bisa ogé anu henteu bisa diébréhkeunkalawan lisan atawa tulisan, tapi masih aya dina alam pikiran siswa. Pikeun mancing siswa supaya nanya, guru kudu méré kasempetan anu salega-legana ka siswa pikeun nyodorkeun pananya. Sok sanajan kitu, kagiatan guru anu nanya ogé masih penting, jadi guru nanya ka siswa ogé masih diperlukeun.

Tingkatan Panalék

Panalék guru anu bener tur merenah bisa ngainspirasi siswa pikeun méré jawaban anu bener tur merenah. Bobot panalék ngagambarkeun tingkatan kognitif ti handap nepi ka luhur bisa ditengenetan dina tabélieu di handap.

Tabel 2. 2Tingkatan Panalék Kognitif

Tingkatan	Subtingkatan	Kecap-kecap Konci	
Kognitif Tingkat Handap	Pengetahuan (<i>knowledge</i>)	• Naon.... • Saha.... • Iraha • Dimana • Sebutkeun • Jodokeun	• Pasangkeun • Sasaruwaan kecap... • Golongkeun... • Béré ngaran....
	Pemahaman (<i>comprehension</i>)	• Terangkeun... • Bédakeun... • Terjemahkeun.. • Cindekkeun...	• Bandingkeun • Robah.. • Jieun interprétasi...
	Penerapan (<i>application</i>)	• Gunakeun... • Tunjukkeun... • Jieun... • Démonstrasike.. • .	• Téangan patalina ... • Tuliskeun conto... • Siapkeun... • Klasifikasikeun...
Kognitif Tingkat Luhur	Analisis (<i>analysis</i>)	• Jieun analisis... • Sodorkeun bukti-bukti..... • Kunaon... • Idéntifikasi.....	• Tuduhkeun sabab musababna... • Béré alesan-alesan....
	Sintésis (<i>synthesis</i>)	• Ramalkeun ngeunaan... • Jieun wangun... • Ciptakeun... • Susun... • Rancang ... • Tuliskeun....	• Kumaha cara ngungkulan... • Kumaha jadina lamun... • Kumaha cara menerkeun... • Mekarkeun....

	Évaluasi (evaluation)	• Kumaha pamadegan Sadérék ngeunaan... • Jieun alternatif mana anu hadé ngeunaan... • Setuju henteu hidep ngeunaan... • Jieun kritikan ngeunaan....	• Jieun alesan ngeunaan... ▪ Peunteun... ▪ Bandingkeun.... ▪ Bédakeun....
--	--------------------------	--	--

c. Ngumpulkeun Informasi/Ékspérimén (Nyoba)

Ngumpulkeun informasi/ékspérimén kagiatan pangajaran, ngawengku: 1) ngalakukeun ékspérimén, 2) maca sumber séjénna salian ti buku téks, 3) nengetan obyek/kajadian/aktivitas; sarta 4) wawancara jeung narasumber.

Supaya kagiatan percobaan bisa lumangsung lancar, ku kituna guru kudu: 1) ngarumuskeun tujuan ékspérimén kalawan jéntré; 2) siswa nyiapkeun alat nu rék digunakeun; 3) kudu merhatikeun waktu jeung tempat; 4) nyadiakeun kertas kerja pikeun méré arahan ka siswa; 5) nepikeun masalah anu kudu diékspériménkeun; 6) ngabagi kertas kerja ka siswa; 7) ngabimbing siswa ngalaksanakeun ékspérimén; jeung 8) ngumpulkeun hasil gawé siswa diteruskeun ku meunteun.

d. Ngaasosiasi/Ngolah Informasi

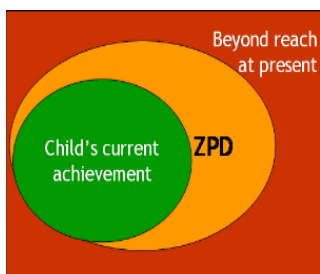
Dina kagiatan ngaasosiasi/ngolah informasi aya kagiatan nalar. Istilah “*menalar*” dina raraga prosés pangajaran nu maké pamarekan ilmiah Kurikulum 2013 pikeun ngagambarkeun yén guru jeung siswa mangrupa palaku aktif. *Penalaran* nyaéta prosés mikir anu logis jeung sistimatis ngeunaan fakta-fakta empiris anu bisa diobservasi pikeun nyieun kacindekan mangrupa pangaweruh.

Dina ieu kontéks istilah “nalar” mangrupa sasaran tina *associating*, lain mangrupa terjemahan tina *reasoning*, sok sanajan ieu istilah ogé hartina *menalar* atawa *penalaran*. Ku kituna, istilah aktivitas menalar dina

kontéks pangajaran dina Kurikulum 2013 maké pamarekan ilmiah nyokot kana tiori diajar asosiasi.

Cara ngalarapkeun aktivitas pangajaran pikeun ngaronjatkeun daya nalar siswa: 1) guru nyusun bahan pangajaran sagemblengna, 2) guru henteu loba ngagunakeun metode ceramah atawa metode kuliah. 3) pancén utama guru nyaéta méré instruksi singget tapi jéntré dibarung ku conto-conto, 4) matéri pangajaran disusun luyu jeung jenjang atawa hirarkis, dimimitian tina bahan anu basajan nepi ka matéri anu kompléks, tina bahan anu deukeut jeung siswa kana matéri anu jauh jeung siswa, jst.; 5) kagiatan pangajaran museur kana hasil diajar anu bisa diukur jeung diobservasi, 6) unggal-unggal kasalahan kudu gancang-gancang dibenerkeun, 7) perlu ayana latihan sangkan perilaku anu dipikahayang jadi kabiasaan, 8) évaluasi dumasar kana perilaku nyata (auténtik), 9) guru nyatet sagala kahéngkérangan diajar siswa pikeun matéri remedial, atawa sagala kamajuan diajar siswa pikeun matéri pangayaan.

e. Ngomunikasikeun



Dina kagiatan ngomunikasikeun bisa dibarung ku kagiatan kolaborasi. Pangajaran kolaboratif mangrupa filsafat personal. Dina pangajaran *berbasis* kolaboratif kewenangan jeung fungsi guru sipatna diréktif atawa manajer diajar. Sabalikna, siswa kudu leuwih aktif. Siswa ngayakeun interaksi kalawan empati, silih hormat, sarta narima kakurangan jeung kaleuwihan masing-masing. Ku cara ieu, baris tumuwuh rasa aman pikeun babarengan ngungkulan robahna jaman luyu jeung pamedih pangajaran.

4. Conto Larapna Pamarekan Saintifik dina Pangajaran Basa Sunda

Conto 1:

Pangajaran Basa Sunda Dumasar kana Pamarekan Saintifik dina Kagiatan Inti RPP SD Kelas Handap.

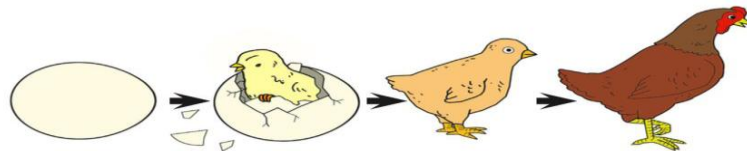
Satuan Pendidikan : SD Kilimanjaro 79

Kelas/ Semester : III/1 (Satu)

Tema/ Subtema/ PB : Perkembangbiakan dan Daur Hidup Hewan/1

Alokasi Waktu : 2 x Pertemuan (4x 35 Menit)

- a. *Siswa mengamati gambar dan teks perkembangbiakan hewan (mengamati)*
- b. *Siswa mendengarkan teks tentang cara perkembangbiakan hewan yang dibacakan guru dengan tertib dan disiplin, misalnya teks yang berjudul "Cara Megarkeun Hayam". (mengamati).*
- c. *Siswa membaca dan mengamati gambar dalam teks tentang cara perkembangbiakan hewan yang ada dalam buku siswa dengan disiplin dan tanggung jawab (mengamati).*
- d. *Siswa bertanya jawab dengan guru dan teman tentang gambar yang diamati dan teks yang dibacakan guru (bertanya)*



- e. *Siswa menjawab pertanyaan guru atau menjelaskan kepada teman di kelas tentang pengalaman melihat cara berkembang biak hewan (bertanya).*
- f. *Siswa mengamati gambar tahapan perkembangbiakan ayam (mangamati).*
- g. *Siswa menuliskan tahapan perkembangbiakan ayam dan menjelaskan ciri-ciri setiap tahapan tersebut tempat yang sudah disediakan sekaligus berlatih menulis dengan urutan yang tepat, menggunakan huruf besar dan tanda baca yang benar (mengamati dan mengolah informasi).*

- h. Hasil tulisan siswa dinilai secara autentik oleh guru dengan menggunakan rubrik penilaian yang sudah disiapkan.*

Conto 2:

Pangajaran Basa Sunda Dumasar kana Pamarekan Saintifik dina Kagiatan Inti RPP SD Kelas Luhur

Satuan Pendidikan : SD Pinus Raya 1

Kelas/Semester : VI/1 (Satu)

Tema/Subtema/PB :1.Selamatkan Makhluk Hidup/1.Tumbuhan Sumber Kehidupan/1

Alokasi Waktu : 2 x Pertemuan (4 x 35 Menit)

- a. Siswa **mengamati** gambar lingkungan di sekitar kita yang terdapat Siswa diminta **membuat dua pertanyaan** mengenai tanaman sebagai sumber kehidupan berdasarkan gambar yang telah méréka amati.
- b. Secara berpasangan, siswa meminta temannya untuk saling menjawab.
- c. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil, kemudian menjawab pertanyaan yang terdapat dalam buku, sehingga diperoleh jawabannya sebagai berikut.



Jawaban yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Hewan dan manusia memperoleh manfaat dari tumbuhan.
2. Manfaat tumbuhan bagi manusia, antara lain sebagai berikut.
 - Sumber energi bagi manusia.
 - Sumber vitamin untuk menjaga kesehatan tubuh.
 - Sumber oksigen untuk bernapas.
 - Pengikat air tanah.
 - Peneduh dan memperindah kehidupan di bumi.
3. Manfaat tumbuhan bagi hewan, yaitu sebagai sumber energi bagi hewan untuk tumbuh berkembang menjadi besar.
4. Ya, tumbuhan merupakan sumber bagi kehidupan manusia dan hewan, karena tumbuhan adalah produsen penghasil cadangan makanan dan sumber oksigen untuk bernapas dan melindungi bumi dari sengatan sinar matahari.
5. Beberapa hal yang akan terjadi jika tidak ada tumbuhan adalah manusia dan hewan tidak memiliki sumber makanan dan bumi akan gersang, sehingga kehidupan akan berakhir.

- d. Siswa menyampaikan jawaban hasil sawala di depan kelompok lain
- e. Siswa **membaca jeung mencermati teks** investigasi singkat tentang kisah si Udin yang melakukan investigasi tentang perkembangbiakan tanaman jagung, yaitu mewawancarai pamannya, mengamati tanaman jagung, serta melakukan studi pustaka dengan mencari beragam gambar tentang tanaman jagung, serta melakukan studi pustaka dengan mencari beragam gambar tentang tanaman jagung.
- f. Siswa **mencari tahu** isi téks laporan investigasi yang dibuat Udin tentang perkembangbiakan tanaman jagung.
- g. Siswa menjawab pertanyaan terkait téks laporan investigasi yang dibuat Udin,
- h. Siswa **nyawalakan hasil** jawabannya dengan teman.
- i. Guru memberikan pemahaman pada siswa bahwa laporan yang Udin hasilkan mengenai perkembangbiakan jagung merupakan contoh téks laporan investigasi. Isi téks laporan investigasi berupa fakta, bukan rékaan. Untuk menghasilkan laporan ini, Udin harus melakukan pengamatan di lokasi melakukan wawancara, serta melengkapi informasi dari berbagai sumber.
- j. Secara umum téks laporan investigasi terdiri atas hal-hal berikut.

Informasi Umum	Fakta-fakta Berdasarkan Data	Kesimpulan

- k. Secara berpasangan, siswa bersawala tentang struktur téks laporan investigasi yang mencakup: mencari informasi umum, fakta-fakta, jeung kesimpulan.
- l. Siswa menuliskan struktur teks laporan investigasi, kemudian mempresentasikan hasilnya di depan kelas.

Catetan: kecap-kecap anu dikandelan nuduhkeun aktivitas pamarekan saintifi

Conto 3:

Pangajaran Basa Sunda Dumasar kana Pamarekan Saintifik dina Kagiatan Inti RPP SMP

Sakola : SMP Kilimanjaro 77
Mata Pelajaran : Bahasa Sunda
Kelas/Semester : VII/2
Matéri Pokok/Topik : Sajak
Waktu: : 2 jam pelajaran (2 x 40 menit)

- a. Siswa **mengamati** pembacaan sajak yang ditayangkan guru melalui infokus
- b. Siswa menyimak tayangan materi sajak.
- c. Guru menstimulus siswa untuk bertanya tentang isi tayangan pembacaan sajak.
- d. Siswa bertanya pada guru tentang tayangan pembacaan sajak.
- e. Siswa mencari bahan ajar, buku referensi, buku, atau koran tentang sajak dalam rangka mengumpulkan informasi/data tentang sajak.
- f. Siswa dibentuk kelompok 4-5 orang bersawala untuk mengolah informasi/data yang sudah dikumpulkan untuk selanjutnya mengidentifikasi unsur-unsur sajak
- g. Siswa menerima lembar kerja.
- h. Siswa secara berkelompok nyawalakan isi sajak.
- i. Siswa mewakili kelompok mengkomunikasikan hasil sawala dengan cara menyampaikan hasil sawala kelompoknya di depan kelas.
- j. Siswa mewakili kelompoknya memberi tanggapan kepada kelompok yang tampil
- k. Siswa menerima penguatan dari guru.

Catetan: kecap-kecap anu dikandelan nuduhkeun aktivitas pamarekan saintifik.

Conto 4:

Pangajaran Basa Sunda Dumasar kana Pamarekan Saintifik dina kagiatan inti RPP SMA

Satuan Pendidikan : SMAN 2 Tasikmalaya
 Kelas/Semester : XII/2
 Mata Pelajaran : Bahasa Sunda
 Topik : Drama
 Waktu : 2 jam pelajaran (2 x 45 menit)

- a. Siswa **menonton** tayangan video pembelajaran drama.
- b. Siswa **bertanya** tentang isi tayangan video pembelajaran drama.
- c. Siswa **membaca jeung mencermati** contoh teks drama yang diberikan guru.
- d. Siswa **bertanya** tentang drama jeung kaidah-kaidahnya.
- e. Guru menjelaskan teori drama/sandiwara rakyat Sunda.
- f. Siswa **bertanya** tentang teori drama/sandiwara rakyat Sunda.
- g. Siswa mengumpulkan informasi terkait teks drama jeung kaidah-kaidahnya dengan cara mencari bahan/matéri di internet, bertanya jawab dengan nara sumber, atau membaca buku di perpustakaan.
- h. Siswa mengolah informasi yang terkumpul terkait teks drama dalam sawala kelompok.
- i. Siswa secara berkelompok menyusun naskah teks drama.
- j. Siswa mempresentasikan hasil sawala menyusun naskah drama kelompok di depan kelas.

Catetan: kecap-kecap anu dikandelan nuduhkeun aktivitas pamarekan saintifik.

Pancén!

Prak Sadérék jieun léngkah-léngkah pangajaran basa Sunda anu ngalarapkeun pamarekan saintifik dina kolom ieu di handap! Pamarekan saintifik ngawengku: observasi, nanya, ngumpulkeun informasi, ngolah informasi, jeung ngomunikasikeun. Étaléngkah-léngkah saintifik téh dina prak pangajaran, runtuyanana meunang teu sistematis jeung kalima léngkah saintifik meunang dipedar dina dua atawa tilu kagiatan tatap muka. Pamarekan saintifik bagéan tina kagiatan inti RPP.

Mata Pelajaran : Basa Sunda
Kelas/Semester :
Materi/Topik :
Waktu :

No.	Kagiatan Pangajaran Basa Sunda Maké Pamarekan Saintifik

D. Kagiatan Diajar

Kagiatan diajar nu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kagiatan di handap.

1. Niténan tujuan jeung indikator.
2. Maca pedaran bahan ngeunaan *Pamarekan Saintifik dina Pangajaran Basa Sunda*.
3. Sawala kelompok pikeun migawé latihan/pancén.
4. Maca tingkesan matéri.
5. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.
6. Tanya jawab jeung fasilitator lamun aya bangbaluh ngeunaan matéri dina kagiatan diajar 2.

E. Latihan/Pancén

1. Jéntrékeun kalawan singget nu dimaksud kagiatan diajar langsung (*direct learning*) jeung teu langsung (*indirect learning*)!
2. Aya sababaraha istilah anu digunakeun dina lumangsungna kagiatan diajarnya, nyaéta: *pamarekan*, *strategi*, *model*, jeung *metode pangajaran*. Jéntrékeun kalawan singget ngeunaan éta istilah!
3. Tuliskeun pangalaman diajar nu ngagunakeun pamarekan saintifik!
4. Jéntrékeun léngkah-léngkah kagiatan observasi dina pamarekan saintifik pangajaran basa Sunda!
5. Jieun conto larapna pamarekan saintifik dina pangajaran basa Sunda!

F. Tingkesan

Pangajaran dina Kurikulum 2013 ngagunakeun pamarekan saintifik atawa pamarekanberbasis *proses keilmuan*. Pamarekan saintifik bisa ngagunakeun sababaraha stratégi atawa modél pangajaran kontéktual. Modél pangajaran anu diwanohkeun dina Kurikulum 2013 ngawengku: *Discovery Learning*, *Project-Based Learning*, *Problem-Based Learning*, *Inquiry Learning*.

Impleméntasinapamarekan saintifik mangrupa cara ngaorganisasikeun pangajaran ngaliwatan prosés: (a) Nengetan (*observation*), (b) nanya (*questioning*), (c) ngumpulkeun informasi/nyoba (*data collection/experiment*), (d) asosisasi/ngolah informasi (*association*); jeung, (e) ngomunikasikeun (*communication*).

Kagiatan diajar ngajar langsung baris ngahasilkeun pangaweruh jeung kaparigelan anu sipatna langsung ogé, disebut dampak pangajaran (*instructional effect*).Dina Kurikulum 2013, kagiatan diajar ngajar anu langsung raket patalina jeung ngamekarkeun pangaweruh jeung kaparigelan nu aya dina KI-3 (pangaweruh) jeung KI-4 (kaparigelan).Dina kagiatan diajar ngajar anu sipatna teu langsung, maksudna salila lumangsungna kagiatan diajar ngajar baris ngahasilkeun dampak pengiring (*nurturant effect*). Dina Kurikulum 2013, kagiatan diajar ngajar anu teu langsung raket patalina jeung ngamekarkeun nilai sarta sikep nu aya dina KI-1 (sikep spiritual) jeung KI-2 (sikep sosial).

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pek cocogkeun hasil pagawean Saderek kana jawaban latihan anu geus disayagikeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur kamampuh nyangkem bahan ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Pangabisa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap pangabisa nu dihontal ku Sadérék:

90 - 100% = alus pisan

80 - 89% = alus

70 - 79% = cukup

- 69% = kurang

Lamun Saderek ngahontal tahap nyangkem matéri ajar 80% ka luhur, Saderek bisa nuluykeun kana matéri kagiatan Diajar 3. Tapi, lamun tahap ngawasa Saderek kurang ti 80%, pek balikan deres deui matéri dina Kagiatan Diajar 2, pangpangna matéri nu tacan kacangkem.

KAGIATAN DIAJAR 3

MODEL PANGAJARAN *DISCOVERY LEARNING*

DINA PANGAJARAN BASA SUNDA

A. Tujuan

Tujuan kagiatan diajar 3ngawengku ieu tujuan di handap.

1. Sanggeus masa pedaran matéri, pamilon diklat mampu ngajéntrékeun wangenan Model Pangajaran Berbasis Penemuan (*Discovery Learning*).
2. Bari diskusi kelompok, pamilon diklat mampu ngaidéntifikasi léngkah-léngkah operasional impleméntasi Model *Discovery Learning* dina proses diajar ngajar.
3. Bari diskusi, pamilon diklat mampu ngajéntrékeun cara meunteun Model Pangajaran *Discovery Learning*.
4. Sanggeus latihan, pamilon diklat mampu nyieun conto penerapan Model Pangajaran *Discovery Learning* dina pangajaran basa Sunda.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Ieu di handap Indikator kahontalnakompetensi kagiatan diajar 3.

1. Ngajéntrékeun wangenan Model Pangajaran Berbasis Penemuan (*Discovery Learning*).
2. Ngaidéntifikasi léngkah-léngkah operasional impleméntasi Model Pangajaran *Discovery Learning* dina proses diajar ngajar.
3. Ngajéntrékeun cara meunteun Model Pangajaran *Discovery Learning*.
4. Nyieun conto penerapan Model Pangajaran *Discovery Learning* pangajaran basa Sunda.

C. Pedaran Matéri

1. Wangenan Modél Pangajaran Berbasis Penemuan (*Discovery Learning*)

Dumasar kana Permendikbud No. 103 tahun 2014 ngeunaan Pembelajaran pada Pendidikan Dasar jeung Pendidikan Menengah (Kemdikbud, 2014:4) nétélakeun yén pangajaran dina Kurikulum 2013 ngagunakeun pamarekan saintifik atawa pamarekan berbasis prosés kaélmaan. Pamarekan saintifik bisa ngagunakeun sababaraha stratégi pangajaran. Modél pangajaran mangrupa hiji wangun pangajaran anu mibanda ngaran, ciri, sintak, aturan, jeung budaya

Model pangajaran, misalna: *discovery learning*, *project-based learning*, *problem-based learning*, *inquiry learning*. Dina materil ieu modul baris dipedar Model Pangajaran Berbasis Penemuan (*Discovery Learning*).

Discovery mibanda prinsip anu méh sarua jeung inkuri (*inquiry*) jeung *problem solving*. Teu aya bédana anu prinsipil ngeunaan ieu tilu istilah.

- Prinsip *discovery Learning* leuwih ngutamakeun kana manggihan konsép atawa prinsip anu saméméhna tacan dipikanyaho siswa. Masalah anu disodorkeun ka siswa nyaéta masalah anu dirékayasa ku guru.
- Prinsip *inquiry* masalahna lain hasil rékayasa guru, balukarna siswa kudu satékah polah ngerahkeun pangaweruh jeung kaparigelanana pikeun manggihan hal-hal anyar ngaliwatan prosés panalungtikan.
- Prinsip *problem solving* leuwih museurkeun kana réngséna ngungkulan masalah.

Dina Model *Discovery Learning*, matéri pangajaran henteu ditepikeun dina wangun final, namun siswa didorong pikeun: (1) ngaidéntifikasi naon anu arék ditéangan, (2) néangan informasi sorangan, (3) ngaorganisasikeun atawa ngawangun naon anu dipikanyaho jeung dicangkem ku siswa. Tujuan digunakeunana Modél *Discovery Learning*, nyaéta: (1) ngarobah kondisi diajar tina pasif jadi aktif kreatif, jeung (2) ngarobah modus *ekspository* (siswa ngan narima informasi ti guru) kana modus *discovery* (siswa manggihan sorangan informasi).

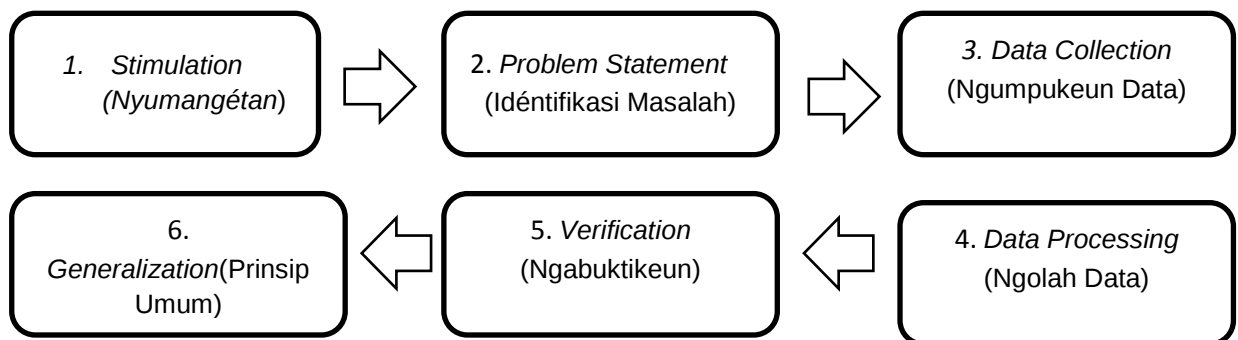
2. Léngkah-léngkah Operasional Impleméntasi Modél *Discovery Learning* dina Prosés Diajar Ngajar

a. Rancangan

1) nangtukeun tujuan pangajaran; 2) ngaidéntifikasi karakteristik siswa (kamampuh awal, minat, gaya diajar); 3) milih bahan ajar; 4) nangtukeun topik-topik pangajaran anu rék diajarkeun ka siswa kalawan induktif; 5) mekarkeun bahan-bahan pangajaran ku cara nyieun conto-conto, ilustrasi, pancén; 6) ngatur topik-topik pangajaran ti nu basajan ka kompleks, ti nu konkrit ka abstrak, atawa ti tahap enaktif, ikonik, nepi ka simbolik; jeung 7) ngalaksanakeun *penilaian* proses jeung hasil diajar siswa.

b. Ngalaksanakeun

Numutkeun Syah (2004) aya sababaraha léngkah prosedur Model Pangajaran *Discovery Learning* di kelas, saperti bagan ieu di handap.



Gambar 3. 1Léngkah-léngkah Model Pangajaran *Discovery Learning*

1. *Stimulation* (Stimulasi/ Nyumangetan)

Ieu tahap dimimitian ku cara, siswa dibéré matéri anu matak bingung antukna hayang nalungtik sorangan. Guru bisa ngamimitian ngajar ku cara méré panalék, ajakan pikeun maca buku. Stimulasi dina ieu tahap, fungsina pikeun nyadiakeun kondisi interaksi diajar anu bisa mekarkeun jeung ngabantu siswa ngaéksplorasi bahan pangajaran.

2. *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)

Sanggeus siswa dibéré stimulus, guru méré kasempetan ka siswa pikeun ngaidéntifikasi saloba-lobana masalah anu luyu jeung bahan pangajaran, terus pilih salah sahiji bahan pangajaran pikeun dijieunkeun rumusan hipotésisna (jawaban saheulaanan)

3. *Data Collection* (Ngumpulkeun Data)

Waktu siswa ngalakukeun éksperimén atau éksplorasi, guru méré kasempetan ka siswa pikeun ngumpulkeun data/informasi anu luyu jeung bahan pangajaran saloba-lobana pikeun ngabuktikeun bener henteuna hipotésis. Data/informasi bisa dikumpulkeun ku cara maca literatur, nengetan objek, wawancara ka narasumber, ngalakukeun uji coba, jst.

4. *Data Processing* (Ngolah Data)

Numutkeun Syah (2004:244) ngolah data mangrupa kagiatan ngolah jeung nafsirkeun informasi/data anu geus dikumpulkeun ku siswa tina kagiatan maca literatur, nengetan objek, wawancara ka narasumber, atawa ngalakukeun uji coba.

5. *Verification* (Ngabuktikeun)

Sanggeus ngolah jeung nafsirkeun data/informasi, saterusna siswa ngabuktikeun bener henteuna hipotésis anu geus dirumuskeun di awal kagiatan. Proses *verification* ieu dilakukeun ku siswa kalawan gemet tur taliti sangkan bisa ngajawab bener henteuna hipotésis dipatalikeun jeung data hasil olahan.

6. *Generalization* (Prinsip Umum)

Tahap *generalization* mangrupa tahap nyieun kacindekan nu bisa dijadikeun prinsip umum tur bisa dijadikeun acuan umum. Tahap nyieun kacindekan kudu luyu jeung hasil verifikasi.

3. Conto Larapna Modél Pangajaran *Discovery Learning* dina Pangajaran Basa Sunda di SD.

Ieu léngkah-léngkah *Discovery Learning* ditulis dina kagiatan Inti RPP.

Mata Pelajaran : Bahasa Sunda

Tema 1 : *Perkembangbiakan hewan dan Tumbuhan*

Subtema 2 : *Perkembangbiakan Tumbuhan*

No.	Fase Model <i>Discovery Learning</i>	Aktivitas Siswa jeung Guru
1.	<i>Stimulation</i> (Stimulasi/ Nyumangetan)	a. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengomunikasikan kepada siswa tentang kegiatan yang akan dilakukan. b. Guru menstimulus rasa ingin tahu siswa dengan cara

		mengajukan pertanyaan-pertanyaan penuntun tentang nama-nama hewan di sekitar kita. Misalnya: Sebutkan nama-nama tumbuhan di sekitar kita! Adakah yang pernah melihat pohon jahe? Adakah tumbuhan lain yang bentuknya menyerupai pohon jahe? Seperti apa bentuk buah jahe? Seperti apa bentuk daun jahe? dan lain sebagainya. c. Siswa dihadapkan pada suatu permasalahan sederhana tentang hewan yang ada di sekitar kita, perkembangbiakannya. d. Guru menugasi siswa untuk mengamati dan membaca teks Sasatoan di Sabudeureun Imah. e. Siswa dengan bimbingan guru menyanyikan lagu yang berkaitan erat dengan materi.
2.	Problem Statement (Identifikasi Masalah)	a. Guru mengajak siswa ke luar kelas untuk mengamati langsung tumbuhan yang sudah disiapkan. b. Usahakan siswa untuk menyentuh tumbuhan, mencium bau daun dan mengamati buahnya jika ada. c. Siswa menyentuh langsung tumbuhan sehingga menimbulkan rasa ingin tahu dan mendapatkan pengetahuan baru tumbuhan yang diamati. d. Siswa mengamati satu persatu tumbuhan yang ada disekitar sekolah atau yang dibawa dari rumah. e. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya jawab tentang tumbuhan yang diamati.
3.	Data Collection (Ngumpulkeun Data)	a. Guru kembali membawa siswa ke dalam kelas untuk mengumpulkan data dan informasi yang lebih luas tentang tumbuhan dengan cara membaca teks. b. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk membaca lancar teks tumbuhan dengan lancar. c. Guru dan siswa bertanya jawab tentang isi teks. d. Setelah itu, guru memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan pengamatan yang lebih mendalam bersama teman-temanya dengan dibantu media tulis . e. Siswa mencari informasi di perpustakaan atau langsung bertanya jawab dengan teman kemudian jika ada kata-kata hal yang belum dipahami maka ditanyakan pada

		<i>guru.</i>
4.	<i>Data Processing</i> (Ngolah Data)	Siswa mengolah data tentang teks di atas dalam kerja kelompok, melalui pengisian tugas-tugas.
5.	<i>Verification</i> (Ngabuktikeun)	a. Siswa berdiskusi untuk menemukan suatu konsep atau teori tentang hal-hal yang berkaitan dengan tumbuhan, misalnya: jenis tumbuhan, cara berkembang biak, sifat tumbuhan, daur hidup tumbuhan. b. Guru memeriksa secara cermat tugas-tugas siswa.
6.	<i>Generalization</i> (Prinsip Umum)	a. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan isi teks bacaan. b. Siswa memajang hasil kerja kelompok.

Pancén Lembar Kerja

Pituduh:

Prak jieun larapna Modél pangajaran *Discovery Learning* dina pangajaran basa Sunda ku jalan ngeusian lembar kerja ieu di handap! Ieu léngkah-léngkah Modél Pangajaran *Discovery Learning* ditulis dina kagiatan inti RPP.

Mata Pelajaran : Basa Sunda
Kelas/Semester :
Materi/Topik/Tema :
Waktu : 4 Jam Pelajaran (2 x pertemuan)

No.	Fase Modél <i>Discovery Learning</i>	Aktivitas Pangajaran
1.	<i>Stimulation</i> (Stimulasi/Nyumangetan)	
2.	<i>Problem Statement</i> (Identifikasi Masalah)	
3.	<i>Data Collection</i> (Ngumpulkeun Data)	
4.	<i>Data Processing</i> (Ngolah Data)	
5.	<i>Verification</i> (Ngabuktikeun)	
6.	<i>Generalization</i> (Prinsip Umum)	

4. Sistem Penilaian

Dina Modél Pangajaran *Discovery Learning*, *penilaian* bisa dilakukeun ku cara: tés atawa nontés, nu ngawengku *penilaian* sikep, pangaweruh, jeung kaparigelan. Saupama urang rék meunteun aspék pangaweruh dina Model Pangajaran *Discovery Learning*, bisa digunakeun tés tinulis. Saupama wangun penilaianana mangrupa penilaian prosés, sikep, atawa hasil gawé siswa, maké bisa digunakeun format-format penilaian sikep.

D. Kegiatan Diajar

Kegiatan diajar nu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kegiatan saperti ieu di handap.

1. Niténan tujuan jeung indikator.
2. Maca pedaran bahan ngeunaan *Model Pembelajaran Discovery Learning* dina *Pangajaran Basa Sunda*.
3. Sawala kelompok pikeun migawe latihan/pancén.
4. Maca tingkesan matéri.
5. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.
6. Tanya jawab ngeunaan bangbaluh ngeunaan matéri dina kegiatan diajar 3.

E. Latihan/Pancén

1. *Discovery* mibanda prinsip anu méh sarua jeung inkuiri (*inquiry*) jeung *problem solving*. Jéntrékeun wangenanéta tilu istilah!
2. Tulis aktivitas anu bisa dipilampah guru dina ngungkulan prinsip Modél *Discovery Learning* yén matéri pangajaran henteu ditepikeun dina wangun final!
3. Jéntrékeun tujuan Model Pangajaran *Discovery Learning*!
4. Jéntrékeun kalawan singget léngkah-léngkah operasional impleméntasi Model Pangajaran *Discovery Learning* tahapan rancangan dina pangajaran basa Sunda!

5. Jieun conto Modél Pangajaran *Discovery Learning* dina pangajaran basa Sunda.

F. Tingkesan

Discovery mibanda prinsip anu méh sarua jeung inkuri (*inquiry*) jeung *problem solving*. Teu aya béda anu prinsipil ngeunaan ieu tilu istilah. (1) Prinsip *discovery Learning* leuwih ngutamakeun kana manggihan konsép atawa prinsip anu saméméhna can dipikanyaho siswa. Masalah anu disodorkeun ka siswa nyaéta masalah anu dirékayasa ku guru. (2) Prinsip *inquiry* masalahna lain hasil rékayasa guru, balukarna siswa kudu satékah polah ngerahkeun pangaweruh jeung kaparigelanana pikeun manggihan hal-hal anyar ngaliwatan prosés panalungtikan. (3) Prinsip *problem solving* leuwih ngutamakeun kana réngséna ngungkulan masalah.

Tujuan digunakeunana Model *Discovery Learning*, nyaéta: (1) ngarobah kondisi diajar tina pasif jadi aktif kréatif, (2) ngarobah modus *ekspository* (siswa ngan narima informasi ti guru) kana modus *discovery* (siswa manggihan sorangan informasi).

Léngkah-léngkah operasional Modél Pembelajaran *Discovery Learning*: (a) *Stimulation* (Stimulasi/Nyumangetan), (b) *Problem Statement* (Identifikasi Masalah), (c) *Data Collection* (Ngumpulkeun Data), (d) *Data Processing* (Ngolah Data), (e) *Verification* (Ngabuktikeun), jeung (f) *Generalization* (Nyeun kacindekan)

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pek cocogkeun hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disadiakeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur kamampuh nyangkemmatéri ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Pangabisa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap pangabisa nu dihontal ku Sadérék:

$$90 - 100\% = \text{alus pisan}$$

- 80 - 89% = alus
- 70 - 79% = cukup
- 69% = kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap nyangkembahan 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun bahan kana matériKegiatan Diajar 4. Tapi, lamun tahap ngawasa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui sarta deres matéri dina Kegiatan Diajar 3, pangpangna matéri nu tacan kacangkem.

KAGIATAN DIAJAR 4

MODÉL PANGAJARAN *PROBLEM BASED* LEARNINGDINA PANGAJARAN BASA SUNDA

A. Tujuan

Tujuan kagiatan diajar 4ngawengkutujuan ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran matéri, pamilon diklat mampu ngajéntrékeun wangenan Modél Pangajaran *Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat mampu ngajéntrékeun udagan Modél Pangajaran *Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*.
3. Ngaidéntifikasi prinsip-prinsip prosés diajar ngajar dina Modél Pangajaran *Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*
4. Ngawincik léngkah-léngkahModél Pangajaran *Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*.
5. Ngajéntrékeun cara meunteun Modél Pangajaran *Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*.
6. Nyieun conto larapna Modél Pangajaran *Berbasis Masalah (Problem Based Learning)* dina pangajaran basa Sunda.

B. Indikator Kahontalna Kompetensi

Indikator kahontalna kompetensi kagiatan diajar 4ngawengku ieu pangabisa di handap.

1. Ngajéntrékeun wangenan Modél Pangajaran *Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*.
2. Ngajéntrékeun udaganModél Pangajaran *Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*.
3. Ngaidéntifikasi prinsip-prinsip prosés diajar ngajar dina Modél Pangajaran *Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*.
4. Ngawincik léngkah-léngkahModél Pajaran *Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*.

5. Ngajéntrékeun cara meunteun Modél Pangajaran *Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*.
6. Nyieun conto larapna Modél Pangajaran *Berbasis Masalah (Problem Based Learning)* dina pangajaran basa Sunda.

C. Pedaran Matéri

1. Wangenan Modél Pangajaran *Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*

Problem Based Learning (PBL) nyaéta modél pangajaran anu dirancang sangkan siswa narima pangaweruh anu penting, anu ngabalukarkeun siswa mampu: (a) ngungkulan masalah, (b) mibanda modél diajar sorangan, jeung (c) mibanda kaparigelan ulubiung aktif dina kelompok. *Problem Based Learning (PBL)* nyaéta modél pangajaran anu dirancang sangkan siswa narima pangaweruh anu penting, anu ngabalukarkeun siswa mampu: a) ngungkulan masalah, b) miboga modél diajar sorangan, jeung c) miboga kaparigelan ulubiung aktif dina kelompok.

Tabel 4. 1 Peran Guru, Siswa jeung Masalah dina PBL

Guru Minangka Pelatih	Siswa minangka <i>Problem Solver</i>	Masalah Minangka Awal Tantangan jeung Motivasi
○ <i>Asking about thinking</i> (nanya ngeunaan ide pikiran). ○ Ngamonitor pangajaran. ○ <i>Probbing</i> (<i>nantang</i> siswa pikeun mikir). ○ Ngajaga sangkan siswa aktif ulubiung. ○ Ngatur dinamika kelompok. ○ Ngajaga lumangsungna prosés diajar ngajar.	○ Siswa anu aktif. ○ Siswa aktif ulubiung langsung dina diajar ngajar. ○ Ngawangun pangajaran.	○ Narik ati pikeun diungkulan. ○ Nyadiakeun pangabutuh nu aya patalina jeung matéri pangajaran.

2. Prinsip-prinsip Prosés Diajar Ngajar dina Modél PBL

Prinsip-prinsip PBL anu kudu diperhatikeun ngawengku: 1) konsép dasar, 2) wangenan masalah, 3) diajar mandiri, 4) silih tukeran pangaweruh, jeung 5) penilaian.



Gambar 4. 1Prinsip-prinsip Modél Pangajaran PBL

a. Konsép Dasar (*Basic Concept*)

Dina ieu pangajaran, fasilitator ngajéntrékeun konsép dasar, pituduh, référénsi, atawa *link* jeung *skill* anu diperlukeun dina pangajaran. Ieu hal dimasukkeun supaya siswa térah meunangkeun “peta” anu akurat ngeunaan arah jeung tujuan pangajaran.

b. Wangenan Masalah (*Defining the Problem*)

Fasilitator nepikeun skenario atawa masalah, siswa babarengan ngayakeun sawala kelompok. *Kahiji*, *brainstorming*, carana unggal-unggal anggota kelompok nepikeun pamadegan, ide, jeung tanggapan ngeunaan skenario pangajaran, nepi ka muncul rupa-rupa pamadegan. *Kadua*, milih pamadegan anu fokus kana masalah. *Katilu*, nangtukeun masalah jeung méré pancén kelompok.

c. Diajar Mandiri (*Self Learning*)

Sanggeus mibandapancén, unggal-unggal siswa maluruh référénsi nu dipiharep mampuh ngarojong masalah/isu anu keur ditalungtik. Référénsi bisa dipaluruh di perpustakaan, kaca web, atawa pakar.

d. Silih Tukeran Pangaweruh (*Exchange knowledge*)

Sanggeus siswa meunang sumber référénsi pikeun ngeuyeuban matéri kalawan mandiri, dina pangajaran nu baris datang, siswa diskusi kelompok dibantuan ku guru pikeun ngarumuskeun udaganana jeung ngarumuskeun jalan kaluar pikeun ngungkulan masalahna.

3. Léngkah-léngkah Modél Pangajaran Berbasis Masalah (PBL)

Léngkah-léngkahmodél pangajaran *Berbasis Masalah* (PBL) bisa ditengetan dina tabel ieu di handap!

Tabel 4. 2Léngkah-léngkahModél Pangajaran Berbasis Masalah

Fase-fase	Aktivitas Guru jeung Siswa
Fase 1 Oriéntasi siswa kana masalah.	• Ngajéntrékeun tujuan pangajaran. • Ngajéntrékeun logistik anu diperlukeun. • Nyumangetan siswa pikeun aktif dina ngungkulan masalah anu geus dipilih.
Fase 2 Ngaorganisasikeun siswa.	Mantuan siswa nyieun wangenan jeung ngaorganisasikeun pancén diajar anu raket patalina jeung masalah anu keur ditalungtik.
Fase 3 Ngabimbing panalungtikan individu/kelompok.	Ngadorong siswa pikeun ngumpulkeun informasi anu luyu, ngalaksanakeun éksperimén, sarta pikeun ngungkulan masalah.
Fase 4 Mekarkeun jeung nyodorkeun hasil karya.	Mantuan siswa dina ngararancang jeung nyiapkeun karya anu luyu jeung masalah anu keur ditalungtik, saperti: laporan, modél, atawa babagi pancén jeung babaturan.
Fase 5. Ngaanalisis jeung ngaévaluasi prosés ngungkulan masalah.	Ngaévalusi hasil diajar ngeunaan matéri anu geus dipikanyaho/ménta kelompok pikeun préséntasi hasil gawé siswa.

Fase 1: Ngaoriéntasikeun Siswa kana Masalah

Aya opat hal anu kudu dipilampah dina ieu prosés.

- Tujuan utama pangajaran lain pikeun ngulik sawataramatéri anyar, tapi pikeun ngulik masalah-masalah penting jeung kudu kumaha jadi siswa anu mandiri.

- b. Masalah jeung panalék anu keur diulik henteu mibanda jawaban anu mutlak. Ku kituna, hiji masalah anu rumit atawa kompleks baris mibanda loba cara pikeun ngungkulanana.
- c. Salila keur aya dina tahap panalungtikan, siswa didorong pikeun nyodorkeun panalék jeung néangan informasi.
- d. Salila tahap analisis, siswa didorong pikeun nyodorkeun ide-idenana kalawan jéntré.

Fase 2: Mengorganisasikeun Siswa pikeun Diajar

Di sagigireun mekarkeun kaparigelan ngungkulan masalah, Modél Pangajaran PBL ogé ngadorong siswa sangkan diajar kolaborasi, gawé babarengan, *sharing* jeung siswa anu séjénna. Ku kituna, guru bisa ngamimitian kagiatan diajar ku cara ngawangun kelompok-kelompok siswa pikeun ngungkulan masalah anu béda-béda.

Fase 3: Mantuan Panalungtikan Mandiri jeung Kelompok

Panalungtikan mangrupa inti tina PBL. Sok sanajan unggal-unggal masalah merlukeun téhnik panalungtikan anu béda-béda, kalawan ngalibetkeun karakter anu idéntik, nyaéta: ngumpulkeun data, éksperimén, hipotésis, jeung cara ngungkulan masalah.

Fase 4: Mekarkeun jeung Nyodorkeun Artéfak (Hasil Karya) jeung Pameran

Tahap panalungtikan diteruskeun ku nyiptakeun artéfak (hasil karya) jeung pameran. Artéfak bisa mangrupa laporan ditulis, video tape (nuduhkeun situasi masalah jeung cara ngungkulan masalah anu diusulkeun), modél (wujud kalawan fisik tina situasi jeung cara ngungkulanana), program komputer, jeung multimedia. Léngkah saterusna nyaéta siswa mamerkeun hasil karyana, guru mibanda peran salaku organisator pameran.

Fase 5: Analisis jeung Évaluasi Prosés Ngungkulan Masalah

Siswa ngaanalisis jeung ngaévaluasi prosés panalungtikanana. Guru méré pancén ka siswa pikeun *merekonstruksi pemikiran* jeung kagiatan anu geus dipilampah dina proses diajar.

Pancén

Sanggeus Sadérék maca léngkah-léngkah Modél Pangajaran *Berbasis Masalah* (PBL) di luhur, prak terapkeun lima léngkah Modél PBL dina pangajaran basa Sunda!

Mata Pelajaran : Basa Sunda

Kelas/Semester :

Materi/Topik :

Waktu :

Fase-fase Modél Pangajaran PBL	Aktivitas Siswa jeung Guru
Fase 1 Oriéntasi Siswa kana Masalah	
Fase 2 Ngaorganisasikeun Siswa	
Fase 3 Ngabimbing Panalungtikan Individu/Kelompok	
Fase 4 Mekarkeun jeung Nyodorkeun Hasil Karya	
Fase 5 Ngaanalisis jeung Ngaévaluasi Prosés Ngungkulan Masalah	

4. MeunteunModél Pangajaran Berbasis Masalah

MeunteunModél pangajaran berbasis masalah (PBL) dilakukeun ku cara *authentic assesment*. Penilaian bisa ku cara portofolio. Portofolio mangrupa kumpulan hasil gawé siswa. Potofolio diperlukeun pikeun dianalisis sangkan bisa mikaweruh kamajuan diajar siswa dina kurun waktu nu geus ditangtukeun dina raraga ngahontal tujuan pangajaran. Penilaian dina PBL dilakukeun maké instrumén penilaian évaluasi diri (*self-assessment*) jeung penilaian antar teman (*peer-assessment*).

Meunteun anu luyu pikeun Modél PBL, nyaéta ieu di handap.

a. Meunteun Kinerja Siswa

Siswa dibérépancén pikeun unjuk kerja (unjuk gawé) atawa ngadémonstrasikeun kamampuhmigawépancén, saperti nulis

karangan, ngalakukeun percobaan, ngainterpretasikeun jawaban ngeunaan hiji masalah, nembang, atawa ngagambar.

b. Meunteun Portofolio

Meunteun portofolio mangrupa meunteun anu tuluy tumuluytur dumasar kana kumpulan informasi anu ngagambarkeun mekarna kamampuh siswa dina kurun waktu anu geus ditangtukeun hiji periode. Informasi mekarna kamampuh siswa bisa mangrupa hasil karya anu pinunjul salila siswa diajar, hasil tés, piagam penghargaan, atawa wangun informasi lainna anu raket patalina jeung kompetensi mata pelajaran basa Sunda.

Portofolio diperlukeun pikeun dianalisis sangkan bisa mikaweruh kamajuan diajar siswa dina kurun waktu nu geus ditangtukeun keur ngahontal tujuan.

c. Meunteun Poténsi Diajar

Meunteu ditujukeun pikeun ngukur poténsi diajar siswa, nyaéta ngukur kamampuh anu bisa dironjatkeun kalawan dibantu ku guru atawa siswa séjénna anu leuwih maju. PBL anu mangrupa pancén pikeun ngungulan masalah méré kamungkinan ka siswa pikeun mekarkeun jeungngawanohkeun kana poténsipikeun siap diajar.

d. Meunteun Usaha Kelompok

Meunteun usaha kelompok saperti dina pangajaran kooperatif bisa ogé dilakukeun dina PBL. Penilaian luyu jeung modél pangajaran *berbasis masalah* nyaéta meunteun hasil gawé siswa dituluykeun ku ngasawalakeun hasil gawé kalawan babarengan.

D. Kegiatan Diajar

Kegiatan diajar nu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kagiatan saperti ieu di handap.

1. Niténan tujuan jeung indikator.
2. Maca pedaran materi ngeunaan Modél Pembelajaran *Problem Based Learning* dina Pangajaran Basa Sunda.
3. Sawala kelompok pikeun migawe latihan/pancén.
4. Maca tingkesanmateri.

5. Néangan tur maca réferénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.
6. Tanya jawab jeung fasilitator lamun aya bangbaluh ngeunaan matéri dina kagiatan diajar 4.

E. Latihan/Pancén

1. Jéntrékeun wangenan Modél Pangajaran PBL!
2. Tuliskeun lima stratégi Model Pangajaran PBL!
3. Tuliskeun nu hal-hal anu jadi udagan Modél pangajaran PBL!
4. Tuliskeun lima prinsip prosés diajar ngajar dina Modél PBL!
5. Tuliskeun lima fase Modél Pangajaran PBL!

F. Tingkesan

Problem Based Learning (PBL) nyaéta modél pangajaran anu dirancang sangkan siswa narima pangaweruh anu penting, sarta ngabalukarkeun siswa mampu: (a) ngungkulan masalah, (b) mibanda modél diajar sorangan, jeung (c) mibanda kaparigelan ulubiung aktif dina kelompok.

PBL mangrupa modél pangajaran anu nyodorkeun masalah kontéktual anu ngastimulus siswa pikeun daék diajar. Di jero kelas anu nerapkeun PBL, siswa gawé babarengan dina tim pikeun ngungkulan masalah nyata di lapangan (*real word*). PBL mangrupa modél pangajaran anu nantang siswa pikeun “*diajar kumaha diajar*” tur digawé babarengan dina kelompok pikeun ngungkulan masalah.

Lima stratégi pikeun ngagunakeun PBL: (a) masalah mangrupa bahan kajian, (b) masalah mangrupa awal pikeun nyangkem matéri, (c) masalah mangrupa conto, (d) masalah mangrupa bagian anu teu bisa dipisahkeun tina prosés, jeung (e) masalah mangrupa *stimulus aktivitas autentik*.

Udagan modél PBL: (a) kurikulum, (b) tanggung jawab (c) realisme, (d) diajar-aktif, (e) umpan balik, (f) kaparigelan umum, (g) *driving questions*, (h) *constructive investigations*, jeung i) *autonomy*.

Prinsip-prinsip prosés diajar ngajar dina modél PBL, ngawengku: (1) konsép dasar, (2) wangenan masalah, (3) diajar mandiri, 4) silih tukeur pangaweruh, jeung 5) penilaian.

Lima fase modél pangajaran PBL, nyaéta: (a) oriéntasi masalah, (b) ngaorganisasikeun siswa, (c) ngabimbing panalungtikan individu/kelompok, (d) mekarkeun jeung nyodorkeun hasil karya siswa, sarta e) ngaanalisis jeung ngaévaluasiprosés ngungkulan masalah

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék cocogkeun hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disadiakeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur tahap ngawasa pangaweruh Sadérék kana matéri ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Pangabisa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap pangabisa nu dihontal ku Sadérék:

90 - 100% = alus pisan

80 - 89% = alus

70 - 79% = cukup

- 69% = kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap nyangkem matéri ajar 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun matéri kana Kagiatan Diajar 5. Tapi, lamun tahap ngawasa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deres deui matéri dina Kagiatan Diajar 4, pangpangna matéri nu tacan kacangkem.

KAGIATAN DIAJAR 5

MODÉL PANGAJARAN *PROJECT BASED****LEARNING* DINA PANGAJARAN BASA SUNDA****A. Tujuan**

Tujuan kagiatan diajar 5 ngawengku ieu tujuan di handap.

1. Sanggeus maca pedaran materi, pamilon diklat mampuh ngajéntrékeun wangenan Model Pangajaran *Berbasis Proyek (Project Based Learning)*, kalawan taliti.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat mampuh ngaidéntifikasi karakteristik PjBL Modél Pangajaran *Berbasis Proyek (Project Based Learning)*, kalawan sistematis.
3. Sanggeus sawala kelompok, pamilon diklat mampuh ngajéntrékeun kaunggulan jeung kahéngkérangan Modél Pangajaran *Berbasis Proyek (Project Based Learning)*, kalawan bener.
4. Sanggeus sawala kelompok, pamilon diklat mampuh ngaidéntifikasi léngkah-léngkah operasional Modél Pangajaran *Berbasis Proyek (Project Based Learning)* kalawan sistematis.
5. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat mampuh ngajéntrékeun cara meunteun Modél Pangajaran *Berbasis Proyek (Project Based Learning)*, kalawan taliti.
6. Sanggeus sawala kelompok, pamilon diklat mampuh nyieun conto Modél Pangajaran *Berbasis Proyek (Project Based Learning)* dina basa Sunda, kalawan bener.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Indikator kahontalna kompetensi Kagiatan Diajar 5 ngawengku ieu di handap.

1. Ngajéntrékeun wangenan Modél Pangajaran *Berbasis Proyek (Project Based Learning)*
2. Ngaidéntifikasi karakteristik PjBL Modél Pangajaran *Berbasis Proyek (Project Based Learning)*

3. Ngajéntrékeun kaunggulan jeung kahéngkéran Model Pangajaran *Berbasis Proyek(Project Based Learning)*
4. Ngaidéntifikasi léngkah-léngkah operasional Modél Pangajaran *Berbasis Proyek(Project Based Learning)*
5. Ngajéntrékeun cara meunteun Modél Pangajaran *Berbasis Proyek(Project Based Learning)*
6. Nyieun conto Larapna Modél Pangajaran *Berbasis Proyek(Project Based Learning)* dina basa Sunda

C. Pedaran Materi

1. Wangenan Modél Pangajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*)

Pangajaran *Berbasis Proyek* atawa *Project Based Learning* (PjBL) nyaéta modél pangajaran anu ngalibetkeun siswa dina hiji kagiatan (proyek) sarta ngahasilkeun produk. Kalibetna siswa ti mimiti ngararancang, ngalaksanakeun, jeung ngalaporkeun hasil kagiatan mangrupa produk jeung laporan kagiatanana (*student centre*).Ieu modél pangajaran ngutamakeun kana prosés pangajaran jangka panjang. Siswa ulubiung langsung dina mangrupa-rupa issu jeung masalah kahirupan sapopoé, diajar kumaha carana ngungkulan masalah nu aya dina kahirupan sapopoéna.

PjBL dirancang dina raraga: (1) ngadorong jeung ngabiasakeun siswa pikeun manggihan sorangan (*inquiry*), ngalakukeun panalungtikan/kajian, nerapkeun kaparigelan ngarancang (*planning skills*), mikir kritis (*critical thinking*), jeung ngungkulan masalah (*problem-solving skills*) dina ngaréngsékeun hiji kagiatan/Proyek; (2) ngadorong siswa pikeun nerapkeun pangaweruh, kaparigelan, jeung sikep dina rupa-rupa kontéks (*a variety of contexts*) dina ngaréngsékeun kagiatan/proyé; (3) mérépeluang ka siswa sangkan diajar nerapkeun kaparigelan interpersonal (*interpersonal skills*) jeung gawé kolaboratif dina hiji tim. PjBl mérékasempetan ka siswa pikeun ngagali kontén matéri ku cara/gaya diajarna masing-masing, dina wadah gawé kolaboratif.

2. Karakteristik Model Pangajaran PjBL

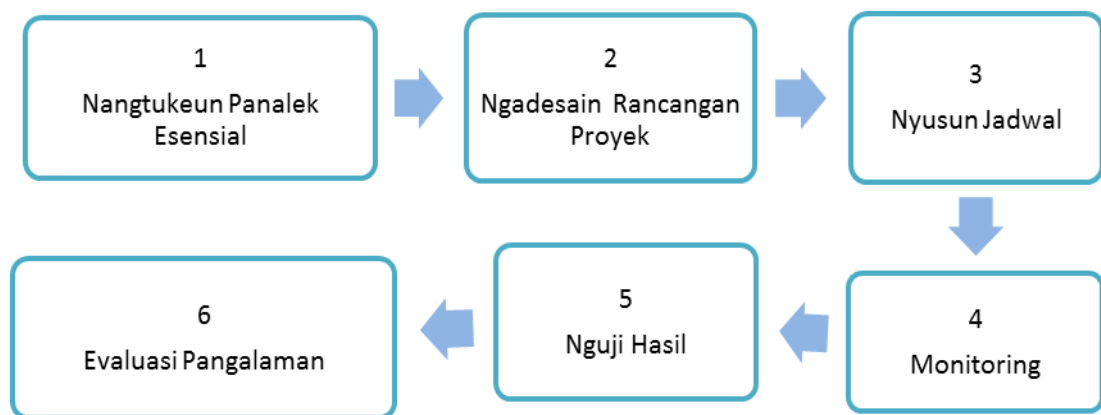
Karakteristik PjBL ngawengku: (1)Siswa nyieun kaputusan sorangan ngeunaan hiji rancangan gawé, (2)Ayana masalah atawa tantangan anu disodorkeun ka siswa, (3) Siswa ngadesain prosés pikeun nangtukeun solusi ngeunaan masalah anu rékdipigawé, (4) Siswa kalawan kolaboratif tanggung jawab pikeun ngaaksés jeung ngolah, (5) informasi pikeun ngungkulan masalah, jeung (6) Prosésévaluasi dilakukan kalawan terus-terusan (*kontinyu*), (7) Siswa kalawan maneuh ngalakukeun réfléksi ngeunaan pagawéan anu geus dilakukeun, (8) Produk ahir hasil gawé baris dievaluasikalawan kualitatif, jeung (9) Situasi prosés diajar ngajar mérétoléran kana kasalahan atawa parobahan.

3. Kaunggulan jeung Kahéngkéran Modél Pangajaran PjBL

- a. Kaunggulan Modél Pangajaran PjBL, ngawengku: 1) Ngaronjatkeun motivasi siswa pikeun diajar, ngadorong kamampuh siswa pikeun migawé pagawéan anu penting jeung perlu pikeun maranéhanana, (2) Ngaronjatkeun kamampuh ngungkulan masalah, (3) Ngadorong siswa pikeun aktif ngungkulan masalah, (4) Ngaronjatkeun kolaboratif, (5) Ngadorong siswa pikeun mekarkeun jeung mraktékkeun kaparigelan komunikasi, (6) Ngaronjatkeun kaparigelan siswa pikeun ngolah sumber, (7) Méré pangalaman ka siswa pikeun diajar jeung prakték ngaorganisasikeun proyek, nyieun alokasi waktu jeung sumber-sumber lainnya, saperti: kalengkepan jeung ngaréngsékeun pancén, (8) Nyadiakeun pangalaman diajar sangkan siswa mekar luyu jeung kahirupan nyata, (9) Suasana diajar pikaresepeun, antukna siswa resep diajar, (10) Meredih siswa mekarkeun kaparigelan sosial, saperti: kolaboratif jeung réfléktif, jeung (11) Ngaronjatkeun antusiame jeung sumanget siswa dina diajar.
- b. Kahéngkéran Modél Pangajaran PjB, ngawengku: (1) Siswa anu mibandakahéngkéran dina panalungtikan atawa percobaan ngumpulkeun informasi baris ngalamanan hésé diajar, (2) Dina *setting*gawé kelompok, baris aya waé siswa anu kurang aktif, (3) Lamun topik matéri pangajaran dibikeun ka masing-masing kelompok

béda, baris ngabalukarkeun siswa moal nyangkem matéri pangajaran sagemblengna, (4) Pikeun ngungkulan kahéngkéran modél pangajaran PjBL guru kudu bisa mantuan siswa ngungkulan masalah, ngawatesanan waktu dina ngaréngsékeun proyek, nyadiakeun alat-alat anu bajasan anu aya di lingkungan sabudeureunana, milih lokasi panalungtikan anu bisa katepi ku siswa boh waraganad boh waktuna, tur nyiptakeun suasana diajar anu pikaresepeun.

4. Léngkah-léngkah Operasional Modél Pangajaran PjBL



Gambar 5. 1 Léngkah-léngkah Modél Pangajaran PjBL

Léngkah-léngkah Modél Pangajaran PjBL baris dijéntrékeun dina pedaran ieu di handap.

a. Nangtukeun Panalék Ésensial (*Start With the Essential Question*)

Prosés diajar ngajar dimimitian ku cara guru méré panalék ésénsial, nyaéta panalék nu mampuh mére pancén ka siswa pikeun ngalaksanakeun hiji aktivitas, néangan topik pangajaran luyu jeung réalitas kahirupan sabudeureunana.

b. Ngadesain Rancangan Proyék (*Design a Plan for the Project*)

Rancangan pangajaran dijieun kalawan kolaboratif antara guru jeung siswa. Ku kituna, siswa dipiharep ngarasa “mibanda” éta proyék. Rancangan eusina ngeunaan: aturan maén, milih aktivitas anu bisa ngajawab panalék ésénsial ku cara ngaintegrasikeun rupa-rupa materi luyu jeung proyék nu rék dipigawé, sarta mikaweruh alat jeung bahan anu bisa diaksés pikeun mantuan ngaréngsékeun proyék.

c. Nyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

Guru jeung siswa kalawan kolaboratif nyusun jadwal aktivitas pikeun ngaréngsékeun proyék. Aktivitas dina ieu tahap ngawengku: 1) nyieun jadwal (*timeline*) proyék, 2) nyieun jadwal (*deadline*) ngaréngsékeun proyék, 3) ngabimbing siswa pikeun ngarencanakeun cara nu anyar, 4) ngabimbing siswa nyieun cara anu aya patalina jeung proyék, 5) ménta siswa pikeun ngajéntrékeun ngeunaan milih hiji cara.

d. Ngamonitor Siswa jeung Kamajuan Proyék (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Guru mibanda tanggung jawab pikeun ngamonitor aktivitas siswa salila migawéproyék. Monitoring dilaksanakeun ku cara guru ngabimbing siswa dina unggal-unggal prosés kagiatan. Peran guru minangka méntor. Sangkan prosés monitoring gampang dilaksanakeun, guru nyieun rubrik observasi pikeun ngarékam sakabéh aktivitas siswa.

e. Nguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukeun pikeun mantuan guru ngukur kahontalna standar. Salian ti éta, penilaian ogé pikeun ngaévaluasi kamajuan unggal-unggal siswa, méré umpan balik ngeunaan tingkat pangabisa nu geus dihontal ku siswa, sarta mantuan guru nyusun stratégi pangajaran nu bakal datang.

f. Ngaévaluasi Pangalaman (*Evaluate the Experience*)

Di ahir kagiatan pangajaran, guru jeung siswa ngalakukeun réfléksi tina aktivitas jeung hasil proyék. Prosés réfléksi dilakukeun boh kalawan individu boh kalawan kelompok. Dina tahapan ieu, siswa diperedih pikeun ngébréhkeun pangalaman salila migawéproyék. Guru jeung siswa sawala pikeun ngoméan kinerja salila prosés migawéproyék, nu ahirna baris manggihan hiji hal anyar (*new inquiry*) pikeun ngajawab masalah nu disodorkeun dina tahap awal kagiatan.

5. Cara Meunteun Modél Pangajaran PjBL

Cara meunteun Modél PjBL kudu dilakukeun kalawan gembleng ngawengku: sikep, pangaweruh, jeung kaparigelan. Cara meunteun modél pangajaran PjBL bisa ngagunakeun téhnik penilaian anu dimekarkeun ku Kemdikbud, nyaéta penilaian proyék atau penilaian

produk. Ieu di handap pedaran ngeunaan penilaian proyék atawa penilaian produk.

a. Wangenan Penilaian Proyék

Penilaian proyék mangrupa kagiatan meunteun pancén anu geus diréngsékeun dina kurun waktu/periode nu geus ditangtukeun. Pancén éta mangrupa hiji invéstigasi ti mimiti ngararancang, ngumpulkeun data, ngaorganisasikeun, ngolah, nepi ka ngalaporkeun data. Penilaian proyék bisa digunakeun pikeun mikaweruh kamampuh pemahaman, kamampuh ngaaplikasikeun, kamampuh panalungtikan, tur kamampuh ngainformasikeun siswa ngeunaan mata pelajaran kalawan jéntré.

Pancén Lembar Kerja

Prak terapkeun lima léngkah Modél Pangajaran PjBL dina pangajaran basa Sunda.

Mata Pelajaran : Basa Sunda
Kelas/Semester :
Materi/Topik :
Waktu :

Fase-fase Modél Pangajaran PBL	Aktivitas Siswa jeung Guru
Fase 1 Nangtukeun Panalék nu Ésénsial	
Fase 2: Ngadesain Rancangan Proyék	
Fase 3: Nyusun Jadwal	
Fase 4: Monitoring	
Fase 5: Nguji Hasil	

Fase-fase Modél Pangajaran PBL	Aktivitas Siswa jeung Guru
Fase 6: Évaluasi Pangalaman	

D. Kagiatan Diajar

Kagiatan diajar nu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kagiatan ieu di handap.

1. Nitenan tujuan jeung indikator.
2. Maca pedaran bahan ngeunaan *Modél Pangajaran Project Based Learning dina Pangajaran Basa Sunda*, jeungsawala kelompok pikeun migawe latihan/pancén.
3. Maca tingkesanmatéri sarta neangan tur maca réferénsi nu sejenna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.
4. Tanya jawab jeung fasilitator lamun aya bangbaluh ngeunaan matéri dina kagiatan diajar 5.

E. Latihan/Pancén

1. Jéntrékeun kalawan singget wangenan Modél Pangajaran PjBL!
2. Jéntrékeun kalawan singget yén Modél Pangajaran PjBL titik pamianganana tina masalah!
3. Jéntrékeun kalawan singget karakteristik Modél Pangajaran PjBL!
4. Urutkeun léngkah-léngkah Modél Pangajaran PjBL!
5. Jieun rancangan pangajaran basa Sunda anu nerapkeun Modél Pangajaran PjBL!

F. Tingkesan

Pangajaran *Berbasis Proyek* atawa *Project Based Learning* (PjBL) nyaéta modél pangajaran anu ngalibetkeun siswa dina hiji kagiatan (proyékt) nu ngahasilkeun produk. Kalibetna siswa ti mimiti ngararancang,

ngalaksanakeun, jeung ngalaporkeun hasil kagiatan mangrupa produk jeung laporan kagiatanana (*student centre*).

Modél Pangajaran PjBL titik pamianganana tina masalah. Masalah mangrupa léngkah mimiti saméméh ngumpulkeun data jeung informasi. Ieu hal dilakukeun ku cara ngaintegrasikeun pangaweruh nu anyar dumasar pangalaman sapopoé dina kahirupan nyata. Modél PjBL dirancang pikeun dijadikeun wahana diajar ngajar dina ngungkulan masalah anu komplék, ngalatih serta mekarkeun kamampuh siswa dina ngalakukeun invéstigasi tur panalungtikan pikeun ngungkulan masalah.

Karakteristik Modél Pangajaran PjBL: a) siswa nyieun kaputusan sorangan ngeunaan hiji *kerangka kerja*, b) ayana masalah atawa tantangan anu disodorkeun ka siswa, c) siswa ngadesain prosés pikeun nangtukeun solusi ngeunaan masalah anu rék dipigawé, d) siswa kalawan kolaboratif tanggung jawab pikeun ngaaksés jeung ngolah informasi pikeun ngungkulan masalah, e) prosésévaluasi dilakukan kalawan terus-terusan (kontinyu), f) siswa kalawan maneuh ngalakukeun réfléksi ngeunaan pagawéan anu geus dilakukeun, g) produk ahir hasil gawé baris diévaluasi kalawan kualitatif, jeung h) situasi prosés diajar ngajar mérétoléran kana kasalahan.

Léngkah-léngkah Modél PjBL: (a) nangtukeun panalék ésénsial (*start with the essential question*), b) ngadesain rancangan proyék (*design a plan for the project*), c) nyusun jadwal (*create a schedule*), d) ngamonitor siswa jeung kamajuan proyek (*monitor the students and the progress of the project*), e) nguji hasil (*assess the outcome*), jeung f) ngaévaluasi pangalaman (*evaluate the experience*).

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék cocogkeun hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disayagikeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur kamampuhnyangkemmateri ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Pangabisa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap pangabisa nu dihontal ku Sadérék:

90 - 100% = alus pisan

80 - 89% = alus

70 - 79% = cukup

- 69% = kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap nyangkem matéri ajar 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun matéri kana Kagiatan Diajar 6. Tapi, lamun tahap ngawasa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deres deui matéri dina Kagiatan Diajar 5, pangpangna matéri nu tacan kacangkem.

PROFESIONAL:

**TATAKRAMA, SORA BASA, WANDA
TEKS, GUGURITAN, JEUNG CARPON**

KAGIATAN DIAJAR 6

RAGAM BASA SUNDA LEMES JEUNG KASAR

A. Tujuan

Tujuan kagiatan diajar 6 saperti ieu di handap.

1. Sanggeus maca modul, pamilon diklat mampu ngajéntrékeun wangenan undak usuk basa kalawan bener.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat mampu ngaidéntifikasi panta-panta basa Sunda kalawan taliti.
3. Sanggeus latihan, pamilon diklat mampu méré conto larapna basa Sunda loma dina kalimah nu méréhah.
4. Sanggeus sawala, pamilon diklat mampu méré conto basa Sunda lemes keur sorangan dina kalimah nu méréhah.
5. Sanggeus sawala, pamilon diklat mampu méré conto basa Sunda lemes keur ka batur dina wangun kalimah nu méréhah.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Indikator Kahontalna Kompeténsi kagiatan diajar 6 saperti ieu di handap.

1. Ngajéntrékeun wangenan undak usuk basa.
2. Ngaidéntifikasi panta-panta basa Sunda.
3. Méré conto larapna basa Sunda loma dina kalimah
4. Méré conto basa Sunda lemes keur sorangan dina kalimah.
5. Méré conto basa Sunda lemes keur ka batur dina wangun kalimah.

C. Pedaran Matéri

1. Wangenan Undak-usuk Basa

Numutkeun Tamsyah (1987: 9) ngajéntrékeun yén numutkeun sawatara ahli asupna undak-usuk kana basa Sunda téh ti mimiti abad ka-17, dina mangsa sabagian tatar Sunda kaereh ku Mataram. Utamana wewengkon

Priangan, saperti: Ciamis, Tasikmalaya, Garut, Bandung, Sumedang, Sukabumi, jeung Cianjur.

2. Panta-pantana Basa Sunda

Dina ieu pedaran, undak-usuk basa Sunda diwangun ku: basa Sunda Loma, Basa Sunda Sedeng, jeung basa Sunda Lemes (Tamsyah, 1987: 9-11) Basa Sunda Loma digunakeun ka sasama, ka babaturan anu geus loma. Salian ti éta, bareto mah sok dipaké ogé pikeun nyarita ka jalma anu sahandapeunana, pangkatna, umurna, atawa pikeun nyaritakeun jalma nu sahandapeun upama anu dicaritakeunana téh sahandapeun nu diajak nyarita.



www.explorejabar.com

Gambar 6. 2 Conto Basa Sunda Loma Dipaké Ngobrol jeung Sasama

Basa Sunda Sedeng, sok disebut ogé basa Sunda lemes keur ka sorangan, nyaéta basa anu dilarapkeun keur ka disi sorangan upama nyarita ku basa lemes, atawa pikeun nyaritakeun sasama ka saluhureun. Salian ti éta, basa sedeng ogé sok dipaké nyarita jeung jalma nu tacan wanoh atawa loma lamun nu ngajak nyaritana ngagunakeun basa lemes.



www.kaskus.co.id

Gambar 6. 3 Conto Basa Sunda Lemes Dipaké Waktu Siswa Ngobrol jeung Guru

3. Larapna Undak-usuk dina Kalimah Basa Sunda

Dihandap ieu conto larapna undak usuk dina kalimah basa Sunda anu diadopsi tina buku **Kamus Undak usuk Basa Sunda** karangan Budi Rahayu Tamsyah (1987).

Abus, asup ((BK) - lebet (BS) - Lebet (BL)

- 1) “Maneh rék asup ayeuna?” Dudi nanya ka Dajeung.
“Moal ah, moal waka asup, rék ngadagoan rini heula,” tembal Dajeung.
- 2) “Dudi mah tos lebet ti payun”, ceuk Dajeung ka pa asep.
“Abdi mah teu acan lebet sotéh badé ngantosan rini heula.”
- 3) “Ku margi Bu Lia henteu lebet, engke kelas IIA Lebétan baé ku Bapa”,
ceuk pa Kapala Sakola Ka Pa Maman.

Acan, can (BK) – teu acan (BS) – teu acan (BL)

- 1) “Kuring mah can nyaho rupana adina Rini téh”, ceuk Dajeung.
Ari Dudi geus nyaho acan?” Dajeung nanya ka Dudi.
“Nya éta can nyaho, enong ogé béjana mah can nyahoeun”, tembalDudi.
- 2) “Abdi mah teu acan terang rupina ka raina Pa Maman téh”, ceuk Bu Lia
ka Bu Euis, “Dupi ibu tos uninga teu acan?”
- 3) “Saur Bu Euis, Inu téh teu acan uninga rupi pun adi, leres éta téh Bu?”
CeukPa Maman ka Bu Lia.

Babari, gampang (BK) – gampang (BS) – gampang (BL)

- 1) “Ceuk maneh, babari mana soal nomber lima jeung soal nomber genep?”,
Dajeung nanya ka Dudi.
“Ceuk kuring mah gampang keneh soal nomber lima”, tembal Dudi.
- 2) “Dajeung mah nyeubatkeun gampang keneh soal nomber genep, namun
sanggem abdi mah gampang keneh soal nomber lima”, ceuk Dudi ka Bu Lia.
- 3) “Numutkeun Bapa, gampang mana?” ceuk Bu Lia ka Pa Maman.

Baca (BK) – baca (BS) – aos (BL)

- 1) “Maneh geus maca novel kalajengking?” Dudi nanya ka Dajeung.
“Enggeus, tapi can kabeh”, tembal Dajeung.
- 2) “Abdi mah teu acan tamat maca novel kalajengking téh, kabujeung
dibantun ku Rini, dibaca we panginten ku anjeuna”, ceuk Dajeung ka Bu
Tati.

- 3) “Ibu parantos maos novel kalajengking?” Bu Tati nanya ka Bu Euis.
 “Nu mawi teu acan. Kagungan bukuna? Nambut lah, hoyong maca,”
 tembal Bu Euis.
 “Pan itu nuju diaos ku Bu Lia”, ceuk Bu tati.

Cabak (BK) - cepeng (BS) – cepeng (BL)

- 1) “Tong dicabakan baé atuh, puguh cau can asak, bisi kokod
 mondongeun”, ceuk Dajeung ka Dudi.
 “Lain dicabakan ieu mah, kacabak”, ceuk Dudi.
 2) “Tadi kacepeung ku abdi, cau téh teu acan asak”, ceuk Dudi ka Pa
 Maman.
 3) “Bilih percanten mah, mangga we cepeung ku Bapa.”

Cageur (BK) – damang, pangesto (BS) – damang, pangesto (BL)

- 1) “Kumaha jeung, geus cageur suku téh?” Dudi nanya kan Dajeung.
 2) “Saminggu kapengkeur suku abdi téh titajong, dugi ka ayeuna teu acan
 damang”, ceuk Dajeung ka Pa Asep.
 3) “Ibu Kumaha damang?”
 “Pangesto...”

Daék (BK) – purun, kersa (BS) – purun, kersa (BL)

- 1) “Kuring mah teu daék mun dijadikeun KM téh”, ceuk Beni ka Dajeung.
 2) “Abdi mah teu kersa upami dijantentekeun KM téh”, ceuk Beni ka Bu Lia.
 3) “Pa Maman kersa upami ku abdi dijantenkeun pengurus koperasi?” ceuk
 Pa Kepala Sakola.

Dahar (BK) – neda (BS) – tuang (BL) – nyatu, hakam (BKP) – dahar (BP)

- 1) “Kuring mah geus dahar, bleu pisan” ceuk Dudi ka Dajeung.
 2) “Abdi mah parantos neda, nembe pisan” ceuk Dudi ka Pa Maman.
 3) “Pa Maman ogé parantos tuang saurna mah” ceuk Dudi deui.
 4) “Geus dibéré nyatu ucing téh?” ceuk Dajeung ka adina.
 “Teu acan.”
 “Ngan baranghakan baé atuh gawé téh!”
 5) “Geus dahar, Mang”, ceuk Pa Kepala Sakola Ka Mang Endin.

Eleh (BK) – eleh (BS) – kawon (BL) – keok (BKP)

- 1) “Sakitu pingpong eleh baé téh, nangtang baé”, ceuk Dudi ka Dajeung.
“Lain eleh kuring mah, ngan ngelehan we”, ceuk Dajeung.
- 2) “Abdi mah sanes eleh-eleh teuing, ngelehan we tadi mah,” ceuk Pa Asep ka Pa Maman.
- 3) “Ah kawon, mah kawon we pa, tong sok seueur alesan”, ceuk Pa maman.
- 4) “Wirang aing mah, keok ku budak leutik,” ceuk Dudi moyokan Dajeung.

Eling (BK) - emut (BS) – emut (BL)

- 1) “Geus eling deui nu kapaehan téh?”
- 2) “Tos emut deui nu kapidara téh?”

Gado (BK) – gado (BS) – angkeut (BL)

- 1) “Gado kuring ticatrok kana bangku, mani nyer”, ceuk Dajeung ka Dudi.
- 2) “Ieu gado abdi ticatrok kana bangku”, ceuk Dajeung ka Pa Asep.
- 3) “Ku naon ibu, éta angkeut mani bareuh kitu?”, ceuk Pa Maman ka Bu Lia.

Gancang (BK) – enggal (BS) – enggal (BL)

- 1) “Na dahar téh meni gancang-gancang teuing? Kalem we da di Bandung ieuh”, ceuk Dudi ka Dajeung.
- 2) “Dajeung mah nejeunga téh da meni enggal atuh”, ceuk Dudi ka Pa Asep.
- 3) “Bapa mah nyerat téh meni enggal, abong ahlina”, ceuk Bu Lina ka Pa Maman.

Gandeng (BK) – Baribin (BS) – baribin (BL)

- 1) “Tong gandeng teuing atuh, batur keur diajar”, ceuk Dudi ka Beni.
- 2) “Teu kenging baribin atuh, aya nu nuju ngapalkeun”, ceuk lanceuk Dajeung ka Beni.

Haben, terus-terusan (BK) - teras-terasan (BS) – teras-terasan (BL)

- 1) “Ari haben dihanca mah nya gunung ogé bisa beak”, ceuk Dudi ka Dajeung.
- 2) “Ari teras-terasan ditugaran mah nya gunung ogé tiasa seep”

Hadé (BK) – sae (BS) – sae (BL)

- 1) “Hadé we mun maneh aya niat hayang diajar tani mah”, ceuk Dudi ka Dadam.
- 2) “Sae we upami bapa kagungan niat badé tani mah”, ceuk bu Lia ka Pa

Maman.

Pancén Lembar Kerja

Prak larapkeun kecap-kecap ieu di handap dina kalimah anu méréhah, ku jalan ngeusian kolom anu kosong!

Tabel 6. 3 Daftar Basa Sunda Loma jeung Basa Sunda Lemes

No.	Kecap-kecap Basa Sunda	Basa Sunda Loma	Basa Sunda Lemes keur ka Sorangan	Basa Sunda Lemes keur ka Batur
1.	Abus, asup	“Maneh rék asup ayeuna?” Dudi nanya ka Dajeung	“Dudi mah tos lebet ti payun”, ceuk Dajeung ka Pa Asep.	Kumargi Bu Heni henteu lebet, engke kelas Ib dilebétan ku Bu Susi”, ceuk Pa Kepala Sakola ka Pa Maman.
2.	Balik, wangsul, mulih	...	...	..
3.	Baju, raksukan, anggoan	...	...	...
4.	Beuteung, padaharan, patuangan	...	...	...
5.	Cape, cape, palay		...	””
6.	Caram, wagel, wagel,	...	...	
7.	Gering, udur, teu damang.			
8.	Jawab, walon, waler			

D. Kagiatan Diajar

Kagiatan diajar nu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kagiatan saperti ieu di handap.

1. Niténan tujuan jeung indikator.
2. Maca pedaran bahan ngeunaan *Ciri Ragam Basa Sunda Lemes jeung Kasar*
3. Sawala kelompok pikeun migawé latihan/pancén.
4. Maca raguman matéri.
5. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.
6. Tanya jawab jeung fasilitator lamun aya bangbaluh ngeunaan matéri dina kagiatan diajar 6.

E. Latihan/Pancén

1. Jentrékeun wangenan undak usuk basa Sunda!
2. Idéntifikasi panta-panta basa Sunda!
3. Jieun conto larapna basa Sunda loma dina kalimah anu méréhah!
4. Jieun conto larapna basa Sunda lemes keur ka sorangan dina kalimah anu méréhah!
5. Jieun conto larapna basa Sunda lemes eur ka batur dina kalimah anu méréhah.

F. Tingkesan

Numutkeun sawatara ahli asupna undak-usuk kana basa Sunda téh ti mimiti abad ka-17, dina mangsa sabagian tatar Sunda kaereh ku Mataram. Utamana wewengkon Priangan, saperti: Ciamis, Tasikmalaya, Garut, Bandung, Sumedang, Sukabumi, jeung Cianjur. Undak usuk basa sunda nyaéta panta-panta basa, dipakéna diluyukeun jeung kaayaan umur, kalungguhan, sarta situasi nu nyarita jeung nu diajak nyarita katut nu dicaritakeunana.

Dina ieu pedaran, undak-usuk basa Sunda diwangun ku: basa Sunda Loma, Basa Sunda Sedeng, jeung Basa Sunda lemes.

Basa Sunda Loma. Digunakeun ka sasama, ka babaturan anu geus loma. Salian ti éta, bareto mah sok dipaké ogé pikeun nyarita ka jalma anu sahandapeunana, pangkatna, umurna, atawa pikeun nyaritakeun jalma nu sahandapeun upama anu dicaritakeunana téh sahandapeun nu diajak nyarita.

H. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék cocogkeun hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disayagikeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur kamampuhnyangkemmateri ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Pangabisa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap pangabisa nu dihontal ku Sadérék:

90 - 100% = alus pisan

80 - 89% = alus

70 - 79% = cukup

- 69% = kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap nyangkem matéri ajar 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun matéri kana Kagiatan Diajar 7. Tapi, lamun tahap ngawasa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deres deui matéri dina Kagiatan Diajar 6, pangpangna matéri nu tacan kacangkem.

KAGIATAN DIAJAR 7

POLA SORA BASA SUNDA

A. Tujuan

Tujuan kagiatan diajar 7 saperti tujuan ieu di handap.

1. Sanggeus maca modul, pamilon diklat mampu ngaidéntifikasi ambahan pola sora basa Sunda kalawan taliti.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat mampu ngajéntrékeun konsonan basa Sunda kalawan taliti.
3. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat mampu méré conto runtuyan sora, engang, jeung kecap basa Sunda kalawan mandiri.
4. Sanggeus sawala, pamilon diklat mampu ngajéntrékeun ciri-ciri supraségmental basa Sunda kalawan taliti.
5. Sanggeus sawala, pamilon diklat mampu ngajéntrékeun rinéka sora basa Sunda kalawan mandiri.

B. Indikator Kahontalna Kompetensi

Indikator kahontalna kompetensi kagiatan diajar 7 saperti ieu di handap.

1. Ngaidéntifikasi ambahan pola sora basa Sunda.
2. Ngajéntrékeun konsonan basa Sunda.
3. Méré conto runtuyan sora, engang, jeung kecap basa Sunda.
4. Ngajéntrékeun ciri-ciri supraségmental basa Sunda.
5. Ngajéntrékeun rinéka sora basa Sunda.

C. Pedaran Matéri

1. Ambahan Matéri Pola Sora Basa Sunda

Pedaran matéri *Pola Sora Basa Sunda* sagemblengna diadopsi jeung diadaptasi tina buku sumber *Tata Basa Sunda Kiwari* (Sudaryat, spk. 2013, 11-46). Kagunaan basa téh jadi alat campur gaul atawa komunikasi masarakat manusa. Minangka médium komunikasi, basa téh bisa lisan

bisa tulisan. Komunikasi basa lisan dipilampah maké lambang sora basa (omongan), ari komunikasi basa tulisan dipilampah maké lambang aksara.

Sora basa téh sifatna miganda, nya éta sora ucap (**parole**) jeung sora pikir (**langue**). Sora ucap atawa *fon* mangrupa sora anu dikedalkeun ku baham, anu diulik ku *tata sora* (**fonetik**). Ari sora pikir atawa foném mangrupa sora anu kadéngéna béda atawa mirip tur sok ngabédakeun harti kecap, anu diulik ku *tata foném* (**fonémik**)

2. Pola Sora Basa, Foném, jeung Aksara

Unggal basa diwujudkeun ku sora. Ku kituna, ulikan sora basa atawa tata sora jadi dasarulikan tulisan atawa tata aksara. Sora nu diulik téh teu sagawayah, tapi sora nu diwangun ku alat ucap, anu disebut sora basa (*fon*). Sora basa aya anu bédakadéngéna, aya anu mirip. Sora basa anu kadéngénabéda atawa mirip tur bisa ngabédakeun harti kecap disebut *foném*. Foném sok ditulis di antara dua gurat condong /.../. Upamana baé, sora /a/, /i/, /u/, /o/, jeung /e/ dina basa Sunda mangrupa foném lantaran opatanana bisa ngabédakeun harti kecap. Geura tengetan contona dina pasangan minimal ieu di handap.

Alat Ucap

Sora basa mangrupa salasahiji geteran hawa anu katarima ku pangrungu, anu muncul lantaran aya dua barang diadu atawa pagésrék. Ari alat nu dipaké ngawangun sora basa disebutna alat ucap. Sora basa anu diwangun ku alat ucap atawa pakakas ucap disebutna sora omongan (*fon*). Sora omongan anu geus dipaké dina komunikasi sarta ngabogaan pancén pikeun ngabédakeun harti kecap disebutna *foném*.

Dina ngawangun sora basa aya tilu perkara kalibet, nyaéta (1) hawa nu kaluar tina bayah atawa paru-paru, (2) artikulator, jeung (3) tempat artikulasi. Alat ucap anu dipaké pikeun ngawangun sora basa bisa dijéntrékeun dina gambar ieu di handap.

Vokal

Cara Ngagunakeun jeung Ngedalkeun Vokal

Vokal atawa *swara* nyaéta sora basa nu diwangun ku hawa nu kaluar tina bayah sarta waktu ngaliwatan tikoro teu meunang hahalang. Dina ngawangun vokal aya tilu perkara anu mangaruhan ajén atawa kualitasna, nyaéta buleud-gepengna wangun biwir, maju-mundurna létah, jeung luhur-handapna létah. Ari vokal dina basa Sunda jumlahna aya tujuh siki seperti dilambangkeun dina tabél ieu di handap.

Tabel 7. 1 Lambang Vokal

Lambang	Vokal						
Grafemis	<a>	<i>	<u>	<e>	<o>	<e>	<eu>
Fonémis	/a/	/i/	/u/	/ɛ/	/o/	/e/	/eu/
Fonétis	[a]	[i]	[u]	[ɛ]	[o]	[ə]	[õ]

Tabel 7. 2 Posisi Vokal

Wangun Biwir Posisi	Luhur Handapna Létah					
	Hareup		Peuseur		Tukang	
Létah tina lalangit	b	tb	b	tb	b	tb
Luhur		i		õ	u	
Tengah		ɛ		ə	o	
Handap			a			

Keterangan: b : buleud

tb : teu buleud

3. Konsonan

a. Cara Ngawangun jeung Ngedalkeun Konsonan

Konsonan atawa *wianjana* nyaéta sora basa nu diwangun ku hawa kaluar tina bayah sarta waktu ngaliwatan tikoro meunang hahalang.

Konsonan dina basa Sunda aya 18 nyaéta:
/b/, /c/, /d/, /e/, /g/, /h/, /j/, /k/, /l/, /m/, /n/, /ny/,
/ng/, /p/, /r/, /s/, /t/, /w/. jeung /y/

Aya tilu cara ngawangun konsonan minangka ajén atawa kualitasna, nyaéta (1) kaayaan pita sora, (2) tempat artikuli, jeung (3) cara artikulasi.

Dumasar kana tempat artikulasina, aya konsonan bilabial, labiodentals, konsonan dentl, arveolar, palatal, veral, glottal, jeung konsonan laringal. Dumasar kana cara artikulasina, aya konsonan mandeg, geser, sisi, geter, nasal, jeung semivokal.

Tabel 7. 3Distribusi Konsonan

Konsonan	Posisi Dina Kecap		
	Di Awal	Di Tengah	Di Tungtung
/b/	/bau/	/ubar/	/teurab/
/c/	/cokot/	/buncis/	–
/d/	/dasar/	/adat/	/bejad/
/f/*	/fasilitas/	/tafsir/	/aktif/
/g/	/garu/	/tugur/	/bedug/
/h/	/hayang/	/dahar/	/waluh/
/j/	/jalan/	/bagja/	/mi'raj/
/k/	/kawas/	/aki/	/batuk/
/l/	/lamun/	/alus/	/bijil/
/m/	/mana/	/ambu/	/anom/
/n/	/naha/	/maneh/	/dusun/
/ny/	/nyiar/	/anyar/	–
/ng/	/ngan/	/angeun/	/soang/
/p/	/palay/	/opak/	/hilap/
/q/*	/qur'an/	/furqon/	–
/r/	/rea/	/urang/	/pasir/
/s/	/sayur/	/asem/	/tiis/
/t/	/teuas/	/batan/	/urat/
/v/*	/vokal/	/lava/	–
/w/	/wates/	/sawah/	/riceuw/
/x/*	/xenon/	/luxor/	/xerox/
/y/	/yakin/	/ayak/	/bolay/
/z/*	/zat/	/azab/	/juz/

4. Runtuyan Sora, Engang, jeung Kecap

Runtuyan sora, engan, jeung kecap téh raket patalina. Sora aya nu bisa madeg mandiri jadi engan aya nu kudu ngaruntuy heula jeung sora basa lianna. Kitu deui engan, aya nu langsung jadi kecap aya nu kudu ngaruntuyjeung engan séjénna. Cindekna, kecap diwangun ku runtuyan engan. Ari engan diwangun ku runtuyan sora.

Adegan Engan

Engan dina basa Sunda umumna diwangun ku vokal (V) atawa rendonan vokal jeung konsonan (K). Upama dirumuskeun, adegan atawa kaédah engan dina basa Sunda téh kieu.

V	: <i>i-eu, u-lah, e-ra, o-yek, eu-pan, a-bus</i>
VK	: <i>ab-di, um-pak, em-pang, ong-koh, eun-teung</i>
KV	: <i>da-mar, ka-rung, sun-da, e-ra, na-on</i>
KVK	: <i>an-jeun, jang-kung, cang-kang, bu-dak</i>
KKV	: <i>ge-bru, ti-bra, nyong-clo, num-pra</i>
KKVK	: <i>nga-jleng, ra-cleng, tu-bruk, ke-prak</i>

Balukar ayana pangaruh basa kosta, dina basa Sunda ogé sok kapanggih adegan engan kieu.

VKK	: <i>ons, eks-tra,</i>
KVKK	: <i>Teks, kon-Teks</i>
KKKV	: <i>stra-te-gi, stra-ta</i>
KKVKK	: <i>kom-pleks</i>
KKKVK	: <i>struk-tur, in-struk-tur</i>
KVKKK	: <i>korps</i>

5. Ciri-ciri Supraségmental

Sora basa téh aya nu bisa dipasing-pasing aya nu henteu. Sora basa nu bisa dipasing-pasing seperti vokal jeung konsonan disebut sora *suprasegmental*,

Tekanan téh tumarepna kana kecap. Henteu unggal kecap dina kalimah dibere tekanan (aksén) téh kecap-kecap nu dipentingkeun. Tekanan (bedas alonna sora) sok babarengan (panjang pondokna sora) katut wirahmah (naek turunna sora). Hiji engang bakal kadéngé beda lamun diucapkeun. Jaba ti eta, dina omongan téh sok kadéngé ayana randegan (jeda, kesenyapan) di antara babagian éta omongan. Randegan nu dipaké ngamimitian jeung mungkas kalimah nyaéta sendi kepang rangkep (#), anu dipaké di antara babagian kalimah nyaéta sendi rangkep (/), anu dipake di antara gundukan kecap atawa frasa nyaéta sendi tunggal (/), ari anu dipaké di antara engang nyaéta sendi tambah (+) atawa sendi bantuan (-) Tekanan minangka bedas-alonna sora dina omongan bisa digambarkeun.

6. Rinéka Sora

Rinéka sora atawa gejala fonologis patali jeung parobahan sora basa, boh vokal boh konsonan. Ari parobahan sora basa téh bisa muncul ku jalan leungitna foném, tambahna foném, pindahna tempat foném, atawa bagantina foném jeung foném séjénna

D. Kagiatan Diajar

Kagiatan diajar nu kudu dipilampah ku Saderek nyoko kana runtuyan kagiatan saperti ieu di handap.

- 1) Nitenan tujuan jeung indikator.
- 2) Maca pedaran bahan ngeunaan *Pola Sora Basa Sunda*.
- 3) Sawala kelompok pikeun migawé latihan/pancén.
- 4) Maca tingkesanmateri.
- 5) Neangan tur maca référénsi nu sejenna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.
- 6) Tanya jawab jeung fasilitator lamun aya bangbaluh ngeunaan materi dina kagiatan diajar 7.

E. Latihan/Pancén

- 1) Jéntrékeun yén sora basa teh sipatna miganda!
- 2) Tuliskeun ambahan tata sora basa Sunda!
- 3) Tuliskeun tilu hal anu kalibet dina ngawangun sora basa!
- 4) Jéntrékeunrineka sora atawa gejala fonologis patali jeung parobahan sora basa!
- 5) Jéntrékeun anu dimaksud asimilasi dina tata sora basa Sunda!

F. Tingkesan

Sora basa téhsipatna miganda, nyaéta sora ucap (*parole*) jeung sora pikir (*langue*). Sora ucap atawa *fon* mangrupa sora anu dikedalkeun ku baham, anu diulik ku *tata sora (fonetik)*. Ari sora pikir atawa foném mangrupa sora anu kadéngéna béda atawa mirip tur sok ngabédakeun harti kecap, anu diulik ku *tata fonem (fonemik)*.

Ambahan tata sora dina ieu buku ngawengku genep hal, nyaéta (1) sora basa, fonem, jeung aksara; (2) alat ucap; (3) warna fonem (vokal jeung konsonan) katut cara ngawangunna; (4) runtuyan sora, engang, jeung kecap; (5) ciri-ciri supraségmental; jeung (6) rinéka sora.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék cocogkeun hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disayagikeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur kamampuh nyangkemmatéri ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Pangabisa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap pangabisa nu dihontal ku Sadérék:

- 90 - 100% = alus pisan
- 80 - 89% = alus
- 70 - 79% = cukup

- 69% = kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap ngawasa matéri ajar 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun matéri kana Kagiatan Diajar 8. Tapi, lamun tahap ngawasa Saderek kurang ti 80%, pék balikan deui sarta deresdeui bahan dina Kagiatan Diajar 7.

KAGIATAN DIAJAR 8

STRUKTUR JEUNG KAEDAH TÉKS ÉKSPLANASI

A. Tujuan

Tujuan kagiatan diajar 8ngawengku ieu tujuan di handap.

1. Sanggeus maca modul, pamilon diklat mampu ngajéntrékeun wangenan téks éksplanasi kalawan taliti.
2. Sanggeus sawala, pamilon diklat mampu ngaidéntifikasi struktur téks éksplanasi kalawan taliti.
3. Sanggeus sawala, pamilon diklat mampu ngaidéntifikasi kaédah basa téks eksplanasi kalawan taliti.

B. Indikator Kahontalna Kompetensi

Indikator Kahontalna Kompeténsi kagiatan diajar 8ngawengku ieu di handap.

1. Ngajéntrékeun wangenan tékséksplanasi.
2. Ngaidéntifikasi struktur téks éksplanasi.
3. Ngaidéntifikasi kaédah basa téks éksplanasi.

C. Pedaran Matéri

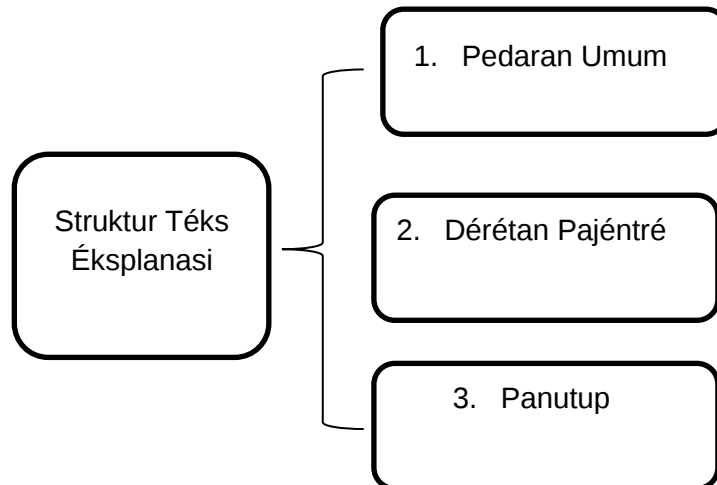
1. Wangenan TéksÉksplanasi

Téks éksplanasi nyaéta karangan anu eusina ngeunaan hiji topik anu raket patalina jeung kajadian/prosés fénoména alam atawa fénoména sosial anu lumangsung dina kahirupan sapopoé. Téks éksplanasi mibanda tujuan pikeun méré informasi anu lengkep tur jéntré, sangkan nu maca paham atawa ngarti ngeunaan peristiwa/fénoména anu keur lumangsung. Téks éksplanasi mibanda tujuan pikeun ngajawab panalék: *kumaha*, *naha*, nepi ka dina struktur téks éksplanasi loba panalék anu sipatna “sabab akibat”.

Conto téks éksplanasi ngeunaan: banjir (caah), hujan, samagaha, longsong, gunung bitu, tsunami, jst.

Struktur TéksÉksplanasi

Prak Sadérék tengetan gambar struktur téks éksplanasi!



Gambar 8. 1Struktur Téks Éksplanasi

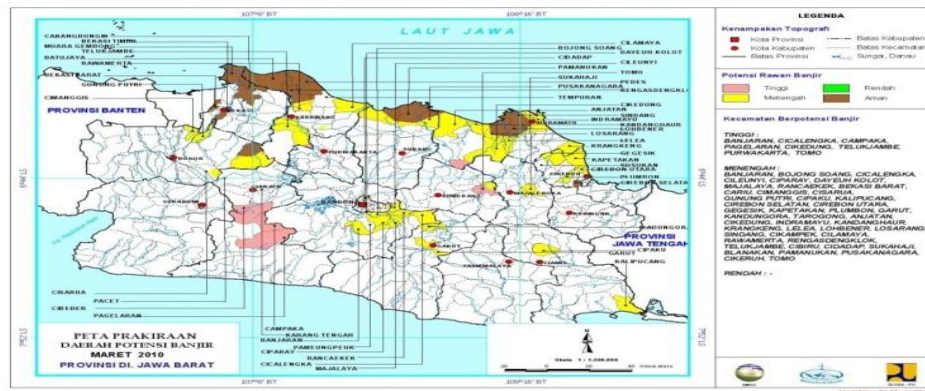
a. Pedaran Umum (*General Statement*)

Pedaran umum mangrupa bubuka ngeunaan hal anu rék dijéntrékeun. Misalna téks ngeunaan “Banjir”. Prak Sadérék baca conto pedaran umum tina téks éksplanasi ieu di handap!

Banjir

Banjir (caah) nyaéta fénoména alam anu sumberna tina hujan anu ngagebrét tur waktuna lila. Banjir bisa dibalukarkeun ku alam, bisa ogé dibalukarkeun kuparipolah manusa. Banjir anu dibalukarkeun ku alam nyaéta érosi jeung sédiméntasi, curah hujan, pangaruh fisiografi/geofisik walungan, kapasitas walungan, drainase, lahan, jeung pangaruh cai pasang.

Banjir anu dibalukarkeun ku paripolah manusa nyaéta robahna tata guna halan, tempat pamiceunan runtah, kawasan pinuh penduduk di sapanjang walungan, jeung rusakna wangunan anu nahan banjir.



rovicky.wordpress.com
Gambar 8. 1 Daerah Potensi Banjir

b. Runtuyan Pangjéntré/Urutan Sabab Musabab (*Sequence of Explanation*)

Runtuyan sabab musabab mangrupa bagéan inti anu rék ditepikeun. Eusina mangrupa sabab musabab tina fénoména anu rék dipedar. Dina ieu bagéan aya rupa-rupa kecap panyambung (*konjungsi*). Biasana dina urutan sabab musababaya sababaraha bagéan. Prak Sadérék baca téks runtuyan pajéntré ieu di handap!

Banjir anu dibalukarkeun ku faktor sosial contona ayana parobahan tata guna lahan. Lamun aya leuweung anu deukeut aliran walungan dirobah jadi padumukan masarakat, tinangtu debit cai di walungan ngaronjat antara 6 nepi ka 20 kali. Angka 6 jeung angka 20 gumantung kana rupa leuweung jeung rupa padumukan anu ngarobahna. Ku kituna, masalah padumukan masarakat anu padet, kotor mangrupa faktor sosial anu ngabalukarkeun ayana banjir di pakotaan.



Sumber: kabarrakyat.co

Gambar 8. 2Banjir di Indramayu Jawa Barat



Sumber: www.kaskus.co.id

Gambar 8. 3 Penduduk sabudeureun jalan anu runtuh waktu bajir di Toowoomba, 105km (65 mil) barat Brisbane tanggal 10 Januari 2011

c. Panutup

Bagéan ahir téks éksplanasi nyaéta panutup (*closing*). Panutup eusina mangrupa intisari atawa kacindekan tina fénoména anu dipedar. Dina bagéan panutup ogé ditambahan ku saran atawa tanggapan panulis ngeunaan éta fénoména. Panutup sipatna opsional, jadi bisa aya bisa ogé teu aya dina téks éksplanasi.

2. Kaédah Basa Téks Éksplanasi

Kaedah-kaedah kabasaan anu aya dina téks éksplanasi ngawengku kecap-kecap panyambung (*konjungsi*), kecap serapan tina basa deungeun, jeung istilah husus.

Pancén

Prak jieun hiji conto téks éksplanasi ngeunaan hiji fénoména alam atawa fénoména sosial, ku jalan ngeusian kolom nu geus disadiakeun ieu di handap!

No.	Struktur Téks Eksplanasi	Deskripsi Téks Eksplanasi
1.	Pedaran Umum	

2.	Runtuyan Sabab Musabab	
3.	Panutup	

D. Kegiatan Diajar

Kegiatan diajar nu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kagiatan saperti ieu di handap.

1. Niténan tujuan jeung indikator.
2. Maca pedaran bahan ngeunaan *Téks Éksplanasi*.
3. Sawala kelompok pikeun migawé latihan/pancén.
4. Maca tingkesanmateri.
5. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.
6. Tanya jawab jeung fasilitator lamun aya bangbaluh ngeunaan matéri dina kagiatan diajar 8.

E. Latihan/Pancén

1. Jéntrékeun kalawan singget wangenan tékséksplanasi!
2. Jéntrékeun kalawan singget struktur téks éksplanasi!
3. Béré conto unsur kabasaan anu aya dina téks éksplanasi!
4. Jentrekeun bagéan runtuyan eusi téks eksplanasi!
5. Jéntrékeun bagéan ahir téks éksplanasi!

F. Tingkesan

Téks éksplanasi nyaéta karangan anu eusina mangrupa hiji topik anu raket patalina jeung kajadian/prosés fénoména alam atawa sosial anu lumangsung dina kahirupan sapopoé. Téks éksplanasi mibanda tujuan pikeun méré informasi anu lengkep tur jéntré, sangkan nu maca paham atawa ngarti ngeunaan peristiwa/fénoména anu kajadian. Téks éksplanasi mibanda tujuan pikeun ngajawab panalék: *kumaha, naha*, anu sipatna “sebab akibat”.

Struktur tékséksplanasi adalah: 1) general statement (pedaran umum), 2) sequence of explanation (runtuyanpanjéntré), jeung 3) closing (panutup).

Pedaran umum sipatna umum, nyaéta gambaran awal ngeunaan topik anu rék ditepikeun atawa masalah anu rék dipedar dina téks ‘eksplanasi. Pedaran umum kudu ditulis kalawan narik ati, supaya nu maca daék maca téks éksplanasi kalawan gembleng

Runtuyan Panjéntré/Runtuyan Sabab Musabab (Sequence of Explanation)

Runtuyan sabab musabab mangrupa bagéan inti anu rék ditepikeun. Eusina mangrupa sabab musabab tina fénoména anu rék dipedar. Dina ieu bagéan aya rupa-rupa kécap panyambung (*konjungsi*). Biasana dina urutan sabab musababaya sababaraha bagéan. Bagéan ahir téks éksplanasi nyaéta panutup (*closing*). Panutup eusina mangrupa intisari atawa kacindekan tina fénoména anu dipedar.

G. Umpan Balik jeung Lajuning Laku

Pék cocogkeun hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disayagikeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur kamampuh nyangkemmatéri ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Pangabisa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap pangabisa nu dihontal ku Sadérék:

90 - 100%	=	alus pisan
80 - 89%	=	alus
70 - 79%	=	cukup
- 69%	=	kurang

KAGIATAN DIAJAR9

WANGUN JEUNG STRUKTUR PUPUH

A. Tujuan

Di handap ieu, Tujuan Kegiatan Diajar 9.

1. Sanggeus maca pedaran materi, pamilon diklat mampu ngajentrekeun wangenan pupuh kalawan jentre.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat mampu wangun pupuh kalawan bener.
3. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu guru wilangan jeung guru lagu kalawan taliti.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu ngajentrekeun struktur pupuh kalawan taliti.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Di handap ieu Indikator Kahontalna Kompeténsi Kegiatan Diajar 9.

1. Ngajéntrékeun wangenan pupuh.
2. Méré conto wangun pupuh.
3. Ngajéntrékeun guru wilangan jeung guru lagu pupuh.
4. Ngajéntrékeun struktur pupuh.

C. Pedaran Matéri

1. Tiori jeung Konsép Pupuh

Seni pupuh mangrupa gabungan seni sastra jeung lagu Sunda anu ayeuna aya 17 rupa pupuh. Nurutkeun Herdini, seni pupuh Sunda dina abad 17-18 M mangrupa pangaruh ti Mataram. Ku kituna, Mataram miboga otoritas politik di daérah Priangan. Pangaruh budaya Mataram geus méré warna kana seni budaya Sunda, hususna seni pupuh Sunda. Nurutkeun sababaraha informasi sajarah, seni pupuh digunakeun di Kelompok nu tangtu. Dina jaman kolonial seni pupuh digunakeun salaku

alat komunikasi tulisan/surat. Tapi luyu jeung mekarna jaman, pupuh dimekarkeun jadi sababaraha rupa kasenian tradisi Sunda. Misalna, Cianjuran, Cigawiran, Ciawian, Wawacan, Gending Karesmen, jeung sajabana.

Pupuh lain ngan ukur di Sunda, tapi aya ogé di Jawa, Bali, Sumatra, jeung sajabana. Di Jawa pupuh disebut macapat, tina kecap ‘maca’ ‘papat’ hartina ‘maca opat-opat’. Ngeunaan umur macapat, aya dua sawangan. Sawangan kahiji macapat babar diahir jaman Majapahit jeung mekar dina jaman Islam ku Wali Songo dina abad ka-15. Prijohoetomo nétélakeun yén macapat téh mangrupa turunan kakawén. Purbacaraka jeung Zoetmulder nétélakeun yén macapat mangrupa metrum puisi asli Jawa anu umurna leuwih kolot tibatan kakawén.

Sekar kawih mangrupa kakawén jeung terjemahan puisi India tina basa Jawa Kawi ku pujangga Jawa Kuno. Sekar kawih disebut ogé ‘macasa lagu’ atawa “wawacan munggaran”. Nurutkeun Ronggowarsito, sekar kawi diciptakeun ku Mpu Yogiswara dina taun 1004 Saka (1082 M). Pupuh nu kaasup Sekar kawih di antarana: Candaka, Dandaka, Dretti, Nitrakia, Nutra Nustupa, Patra, Sasdi, jeung Trista.

Sekar ageng atawa tembang gedé disebut ogé ‘macaro’ lagu. Nurutkeun Hadisumarno, sekar ageung disusun ku Prabu Daniswara dina taun 1088 Masehi. Pupuh nu kaasup kana ieu sekar diantaranya: Banjaransari, Candrawilasita, Dadap mantep, Hasta kuswala, Langen asmara, Madu ratna, Padmawicitra, Surarétna, jeung Wisati kendéh.

‘Sekar tengahan’ atawa ‘sekar dagelan’ disebut ‘macatri lagu’. Ieu sekar diciptakeun ku Prabu Daniswara Raja medan kamulan taun 1090 Masehi. Pupuh nu kaasup kana sekar aya 51 rupa, diantaranya Girikatang, Duduk wuluk, Jaya raga, Kalayar, Lambang sari.

2. Pupuh jeung Mantra

Najan munculna pupuh sabada abad ka-17, tapi lain hartina dina jaman saméméhna masarakat Sunda teu nyaho kana jenis puisi anu aya patalina jeung guru wilangan. Ieu hal dibuktikeun ku sababaraha karya sastra Sunda kuno anu ditulis dina abad ka-15 jeung ka-16.

Naskah Sanghyang Siksa Kandang Karesian nyebutkeun sajumlah kawih, nyaéta lagu anu dinyanyikeun. Éta kawih-kawih contona kawih bwatuha, kawih panjang, kawih lalanguan, kawih panyaraman, jeung sajabana. Béda jeung pupuh, teu sakabéh jumlah wilangan sarua jeung masing-masing guru laguna. Ku kituna, puisi-puisi Sunda kuno jumlahna dalapan engang. Lamun ditilik sajarahna kanyataanana yén dalapan engang téh aya patalina jeung mantra. Mantra, salaku kecap-kecap anu dipercaya, miboga kakuatan supernatural, ngagunakeun sistem canda atawa engang anu miboga jumlah rupa-rupa. Mantra bisa kawangun tina dalapan nepi dua puluh opat engang dina sabait.

3. Ngagunaken Pupuh

Pupuh diciptakeun pikeun aprésiasi. Salaku média seni jeung komunikasi, pupuh bisa dikomunikasikeun ku sababaraha cara. Bisa ditulis ku cara wawacan atawa puisi atawa bisa dinyanyikeun salaku rumpaka ku iringan petikan kacapi, gésékan rebab, jeung tiupan suling.

4. Harti Pupuh

Ajip Rosidi, Edi S, Ekadjati dina *Ensiklopedia* medar pupuh ku ningali wangenan dangding, Dangding mangrupa basa ugeran atawa puisi dina bait-bait ikétan pupuh. Pupuh mangrupa ngaran hiji basa ugeran nu geus tangtu jumlah padalisanna di unggal pada, jeung geus tangtu jumlah engang sarta voal ahir unggal padalisan. Dina wangenan di luhur, pupuh mangrupa pikeun nyieun dangding anu é mang aya saeutik hal nu ngabingungkeun ngeunaan wangenan dangding jeung pupuh, sabab sacara implisit dina dangding téh aya rupa-rupa wangun pupuh.

5. Babandingan Pupuh Sunda jeung Pupuh Jawa

Anapon, sekar ageung jeung sekar kawi patali kana aturan nu magrupa guru laku jeung pedotan. Ieu aturan dipraktékkeun nalika ngalagukeun sekar nu pakait. Guru laku mangrupa frase-frase dina unggal unggal padalisan. Frase kahiji disebut guru, frase kadua/pamungkas disebut laku. Dina dasarna, hiji lagu ngawengku guru jeung laku. Nalika guru aya opat kecap jeung laku aya opat engang. Ku kituna laku aya dalapan engang. Dina tembang Sunda, istilah guru museur kana angkatan wirahma, istilah

laku ngacu kana pungkasan wirahma. Dina sekar kawi, lagu sahenteuna kudu diwujudkeun minimal ku lima engang dina unggal pada lisan pada pala. Di handap mangrupa conto engag dina sababaraha sekar kawi

- a. Lagu 5, guru 1 dan laku 4, disebut angkat Nanda
- b. Lagu 6, guru 2 dan laku 4, disebut angkat Badra
- c. Lagu 7, guru 3 dan laku 4, disebut angkat Nari
- d. Lagu 8, guru 4 dan laku 4, disebut angkat Badrasri
- e. Lagu 5, guru 4 dan laku 1, disebut angkat Tyukta
- f. Lagu 6, guru 4 dan laku 2, disebut angkat Tyukta
- g. Lagu 7, guru 4 dan laku 3, disebut angkat Madyama
- h. Lagu 8, guru 4 dan laku 4, disebut angkat Patista

Umumna, pupuh sekar kawi aya 4 baris atawa 4 padapala. Misalna dina kakawin dihandap.

6. Wangun Pupuh

Wangun pupuh Sunda aya tujuh belas dibagi jadi dua kelompok nyaéta sekar ageung jeung sekar alit. Sekar ageung nyaéta salah hiji jenis pupuh nu wanda laguna rupa-rupa. Sedengkeun sekar alit nyaéta salah sahiji pupuh anu wanda laguna ngan sarupa (Zahra, 2011).

Pupuh anu kaasup kana Pupuh Sekar ageung:

- a. Pupuh Sinom, ngagambarkeun kagumbiraan, kadeudeuh.
- b. Pupuh Kinanti, ngagambarkeun kesel nungguan, atawa kanyaah.
- c. Pupuh Asmarandana, ngagambarkeun rasa silihasih, silih pikanyaah.
- d. Pupuh Dangdangula, ngagambarkeun katengtreman, kakawasaan, jeung kaagungan.

Pupuh anu kaasup kana Pupuh Sekar alitnyaéta :

- a. Pupuh Balakbak, ngagambarkeun heureuy atawa banyol.
- b. Pupuh Gambuh, ngagambarkeun kasedih, kasusah, atawa kanyeri.
- c. Pupuh Juru Demung, ngagambarkeun nu bingung, susah pilakueun.
- d. Pupuh Gurisa, ngagambarkeun jelema nu ngalamun atawa malaweung.
- e. Pupuh Landrang, ngagambarkeun nu resepi banyol bari nyindiran.

- f. Pupuh Magatru, ngagambarkeun nu sedih, handeueul ku kalakuan sorangan, mapatahan.
- g. Pupuh Lambang, ngagambarkeun nu resep banyol tapi banyol anu aya pikiraneunana.
- h. Pupuh Durma, ngagambarkeun rasa ambek, gede hate, atawa sumanget.
- i. Pupuh Maskumambang, ngagambarkeun kanlangsaan, sedih bari ngenes haté.
- j. Pupuh Mijil, ngagambarkeun kasedih tapi bari gede harepan.
- k. Pupuh Pangkur, ngagambarkeun rasa ambek nu kapegung, nyanghareupan tugas nu beurat.
- l. Pupuh Pucung, ngagambarkeun rasa ambek ka diri sorangan.
- m. Pupuh Wirangrong, ngagambarkeun nu kawiwirangan, era ku polah sorangan.

7. Guru Wilangan jeung Guru Lagu

Guru wilang nyaéta Guru wilangan nyaéta patokan jumlah padalisan (jajaran) dina unggal pada (gundukan) sarta lobana engang (*suku kata/vokal*) dina unggal padalisan. Guru lagu nyaéta patokan sora vokal dina tungtung unggal padalisan atawa “dang-ding-dung”-na sora vokal dina engang panungtung. Di hadap dipedar rupa-rupa pupuh jeung guru wilangan, guru tangtuna.

No	Ngaran Pupuh	Guru Wilang jeung Guru Lagu
1	Asmarandana	8i, 8a, 8o/e, 8i/a, 7i/a, 8u, 8a Padalisan: 7
2	Balakbak	12+3e, 12+3e, 12+3e Padalisan: 3
3	Dangdangula	10i, 10a, 8e/o, 7u, 9i, 7a, 6u, 8a, 12i, 7a Padalisan: 10
4	Durma	12a, 7i, 6a, 7a, 8i, 5a, 7i Padalisan: 7
5	Gambuh	8u, 8u, 8i, 7a, 8a/u, 8a/0 Padalisan: 5
6	Gurisa	8a, 8a, 8a, 8a, 8a, 8a, (+8a, 8a) Padalisan: 6 atawa 8

No	Ngaran Pupuh	Guru Wilang jeung Guru Lagu
7	Juru Demung	8a, 8u, 6i, 8a, 8u Padalisan: 5
8	Kinanti	8u, 8i, 8a, 8i, 8a, 8i Padalisan: 6
9	Ladrang	10i, 4a, 8i, 12a Padalisan: 4
10	Lambang	8a, 8a, 8a, 8a, 8a Padalisan: 6
11	Magatru	12u, 8i, 8u, 8i, 8o Padalisan 5
12	Maskumambang	12i, 6a, 8i, 8a Padalisan 4
13	Mijil	9i, 6o, 10e, 9i, 7i, 6u Padalisan 6
14	Pangkur	8a, 12i, 8u, 7a, 12u, 8a, 8i Padalisan 7
15	Sinom	8a, 8i, 8a, 8i, 7i, 8u, 8a, 8i, 12a Padalisan 9
16	Pucung	12u, 14e, 12a Padalisan 3
17	Wirangrong	8i, 8o, 8a, 8u, 8i, 8a, 8a Padalisan

8. Struktur Pupuh

pupuh ngawengku tema, rasa, nada, jeung amanat.

a. Tema

Unggal carita tangtu aya témana. Téma bisa disebut ogé konsép intéléktual nu tangtu atawa némbongkeun situasi nu kompléks pisan. Téma anu nangtukeun arah jeung ngatur sakabéh unsur nu dimaksud ka jero carita.

b. Rasa

Kumaha perasaan pangarang waktu nyaksian sagala rupa anu katenjo jeung kadenge ku manéhna. Upamana, ngarasa pohara deudeuhna ka lemah cai; ngarasa sedih dumeuh inget ka indung bapa, ka aki ninina, ka eyang uyutna anu geus teu aya dikieuna.

c. Nada

Nada téh mangrupa kumaha sikep pangarang ka nu maca. Upamana, naha nadana mapatahan kudu kumaha urang miara pakaya; naha nadana téh nyalahkeun ka jalma anu teu bétah cicing di lembur; ambek pedah lembur euweuh nu miara, jsté.

d. Amanat

Amanat nyaéta hiji ajaran moral atawa pesen nu rék ditepikeun pangarang kanu maca ku ngaliwatan karya nu diciptakeun, teu pati béda jeung wangun carita nu séjén, amanat dina hiji pupuh bakal kasusun rapih sarta dibunikeun ku pangarangna dina sakabéh eusi.

D. Kegiatan Diajar

Kegiatan diajar anu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kegiatan saperti ieu di handap.

1. Titénan heula tujuan jeung indikator kahontalna diajar.
2. Baca pedaran matéri ajar nu dipidangkeun.
3. Pigawé latihan atawa pancén nu dipidangkeun dina ieu kegiatan diajar.
4. Baca deui saliwat pedaran matéri ajar, tuluy titénan tur bandingkeun jeung tingkesan matéri ajar.
5. Lamun manggih bangbaluh, Sadérék bisa sawala (*diskusi*) jeung kancamitra séjénna.

E. Latihan/ Kasus /Pancén

1. Terangkeun wangenan pupuh!
2. Béré conto wangun pupuh Sunda!
3. Terangkeun unsur intrinsik pupuh Sunda!
4. Terangkeun yén pupuh téh aya patalina jeung mantra!
5. Cik pék analisis struktur pupuh ieu di handap!

F. Tingkesan

Pupuh anu kaasup kana Sekar ageung: Pupuh Sinom, ngagambarkeun kagumbiraan, kadeudeuh; Pupuh Kinanti, ngagambarkeun kesel nungguan, atawa kanyaah; Pupuh Asmarandana, ngagambarkeun rasa silihhasih, silih

pikanyaah; jeung Pupuh Dangdangula, ngagambarkeun katengtreman, kakawasaan, jeung kaagungan. Pupuh anu kaasup kana Sekar alit nyaéta Pupuh Balakbak, ngagambarkeun heureuy atawa banyol. Pupuh Gambuh, ngagambarkeun kasedih, kasusah, atawa kanyeri. Pupuh Juru demung, ngagambarkeun nu bingung, susah pilakueun. Pupuh Gurisa, ngagambarkeun jelema nu ngalamun atawa malaweung. Pupuh Landrang, ngagambarkeunnu resep banyol bari nyindiran. Pupuh Magatru, ngagambarkeun nu sedih, handeueul ku kalakuan sorangan, mapatahan. Pupuh Lambang, ngagambarkeun nu resep banyol tapi banyol anu aya pikiraneunana. Pupuh Durma, ngagambarkeun rasa ambek, gede hate, atawa sumanget. Pupuh Maskumambang, ngagambarkeun kanalangsaaan, sedih bari ngenes haté. Pupuh Mijil, ngagambarkeun kasedih tapi bari gede harepan. Pupuh Pangkur, ngagambarkeun rasa ambek nu kapegung, nyanghareupan tugas nu beurat. Pupuh Pucung, ngagambarkeun rasa ambek ka diri sorangan. Pupuh Wirangrong, ngagambarkeun nu kawiwirangan.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék cocogkeun hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disayagikeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur tahap ngawas Sadérék kana matéri ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap pangabisa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap pangabisa matéri ajar nu dihontal ku Sadérék:

90	-	100%	=	alus pisan
80	-	89%	=	alus
70	-	79	=	cukup
	-	69	=	kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap pangabisa 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun matéri kana Kagiatan Diajar 10. Tapi, lamun tahap pangabisa

Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui ngaderes matéri dina Kagiatan Diajar 9, pangpangna matéri nu tacan kacangkem.

KAGIATAN DIAJAR 10

WANGUN JEUNG STRUKTUR GUGURITAN**A. Tujuan**

Tujuan kagiatan diajar 10 nyaéta ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran materi, pamilon diklat mampu ngajentrekeun wangenan guguritan kalawan bener.
2. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu mere conto wangun guguritan kalawan jentre.
3. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu ngajentrekeun struktur guguritan kalawan bener.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Indikator Kahontalna Kompeténsi Kagiatan Diajar 10, nyaéta

1. ngajéntrékeun wangenan guguritan;
2. méré conto wangun guguritan; jeung
3. ngajéntrékeun struktur guguritan.

C. Pedaran Matéri**1. Sajarah Guguritan**

Guguritan nyaéta ungkara sastra wangun dangding atawa pupuh anu sok disebut wawacan. Sanajan guguritan biasana dipaké pikeun dangding anu teu panjang tur biasana ngébréhkeun rasa si pangarang atawa mangrupa naséhat, sedengkeun wawacan mah mangrupa carita, tapi teu saeutik guguritan nu panjangna leuwih ti wawacan. Upamana, guguritan karya H. Hasan Mustapa (1852-1930) aya nu panjangna nepi ka 500 pada, réréana panjangna kurang leuwih 200 pada.

Ari H. Muhammad Musa nyieun dangdinganna Wulangkruma, Wulang Guru, jeung Wulang Murid anu eusina naséhat tur panjangna masing-masing ngan ukur wewelasan jeung lilikuran pada téh. Jadi, umumna mah

bédana guguritan jeung wawacan téh sok dumasar kana panjang-pondokna baé, salian ti gumantung kana kahayang nu nganggitna téh. Nu panjang mahi sabukueun disebut wawacan, sanajan eusina henteu ngalalakon, sabalikna nu pondok disebut guguritan sanajan ngalalakon. Sumebarna ngan sacara lisan; pada ngapalkeun atawa paling-paling disténsil pikeun lingkungan husus.

2. Harti guguritan

Guguritannyaéta ungkara sastra anuwinangundangdingatawa pupuhanu sakapeung sok disebutwawacan. Henteu aya wangenan anu cindek anu ngabédakeun guguritan jeung wawacan. Sanajan guguritan mah biasana dipaké nyebut dangding anu henteu panjang tur biasana ngagambarkeun rasa lirik anu nulisna atawa mangrupa naséhat, sedengkeun ari wawacan biasana mangrupa carita, tapi henteu saeutik guguritan anu panjangna leuwih ti wawacan (Haerudin:2012).

Guguritan kagolong kana karangan ugeran dina wangun puisi heubeul. Pangna disebut karangan ugeran lantaran kaiket ku patokan anu tangtu, nyaéta patokan pupuh. Sawatara urang ahli nétélakeun watesan ngeunaan guguritan. Ari nu disebut dangding nyaéta beungkeutan puisi nu geus tangtu pikeun ngagambarkeun hal-hal nu geus tangtu ogé. Aya sababaraha wangun puisi nu disebut pupuh. Ieu pupuh téh nu ngahasilkeun karangan dina wangun wawacan jeung guguritan.

Iskandarwassid nyebutkeun yén guguritan téh nyaéta karangan puisi mangrupa dangding anu teu kawilang panjang. Nurutkeun wangunanana, guguritan kaasup wangun ugeran, nyaéta kauger ku patokan pupuh. Ku lantaran teu panjang tea biasana mah ukur diwangun ku hiji pupuh, tara gunta-ganti pupuh cara dina wawacan, sarta ilaharna eusina henteu ngawujud carita (naratip). Dibacana biasana mah dihariringkeun make lalaguan anu geus matok keur pupuh éta.

Guguritan téh geus lila gelarna dina sastra Sunda. Ti abad ka-19 geus loba anu nganggit guguritan. Taun 1822-1866 R. Haji Muhammad Musa nganggit Wulang Krama; taun 1865.R.A. Bratadiwijaya nganggit Asmarandana Lahir Batin; taun 1892 Haji Hasan Mustapa nganggit welasan rebu pada guguritan, upamana waé Kinanti Ngahurun Balung,

Asmarandana Babalik Pikir, Sinom Pamulang Tarima, Dangdanggula Pamolah Rasa, jeung sajabana.

3. Bédana Guguritan jeung Wawacan

Umumna mah bédana guguritan jeung wawacan téh sok dumasar kana panjang-pondokna baé, salian ti gumantung kana kahayang nu nganggitna téh. Nu panjang mahi sabukueun disebut wawacan, sanajan eusina henteu ngalalakon, sabalikna nu pondok disebut guguritan sanajan ngalalakon.

a. Pada dina guguritan

Guguritan biasana diwangun ku sababaraha pada. Ari guguritan Dangdanggula “Laut Kidul” jeung Asmarandana “Lahir Batin” mah rada panjang, kitu deui guguritan H. Hasan Mustapa. Umumna, 100-200 pada, aya ogé anu 400 pada panjangna téh.

b. Rupa-rupa guguritan, diantaranya:

- 1) Asmaranda
- 2) Balakbak
- 3) Dangdanggula
- 4) Jurudemung
- 5) Durma
- 6) Gambuh
- 7) Gurisa
- 8) Kinanti
- 9) Ladrang
- 10) Lambang
- 11) Maskumambang
- 12) Mijil
- 13) Pangkur
- 14) Pucung
- 15) Magatru
- 16) Wirangrong

c. Watek-watek Guguritan

1) Asmaranda

Watekna silih asih, silih pikanyaah, atawa mepelingan. Unggal pada diwangun ku tujuh padalisan.

2) Dangdanggula

Watekna bungah atawa agung. Unggal pada diwangun ku sapuluh padalisan.

3) Jurudemung

Watekna kaduhung atawa hanjakal. Unggal pada diwangun ku lima padalisan.

4) Durma

Watekna heuras atawa siap rek tarung. Unggal pada diwangun ku tujuh padalisan.

5) Gurisa

Watekna pangangguran, lulucon atawa tamba kesel. Unggal pada diwangun ku dalapan padalisan.

6) Kinanti

Watekna miharep atawa prihatin. Unggal pada diwangun ku genep padalisan.

7) Ladrang

Watekna banyol pikaseurieun. Unggal pada diwangun ku opat padalisan.

8) Lambang

Watekna banyol atawa pikaseurieun. Unggal pada diwangun ku opat padalisan.

9) Magatru

Watekna lulucon deukeut kana prihatin. Unggal pada diwangun ku lima padalisan.

10) Maskumambang

Watekna prihatin, sasambat, atawa nalangsa. Unggal pada diwangun ku opat padalisan.

11) Mijil

Watekna sedih, susah, atawa cilaka. Unggal pada diwangun ku genep padalisan.

12) Pangkur

Watekna nafsu, lumampah atawa sadia rek perang. Unggal pada diwangun ku tujuh padalisan.

13) Pucung

Watekna piwuruk, wawaran, atawa mepelingan. Unggal pada diwangun ku opat padalisan.

14) Sinom

Watekna gumbira. Unggal pada diwangun ku salapan padalisan.

15) Wirangrong

Watekna era atawa wirang. Unggal pada diwangun ku genep padalisan.

4. Nulis Naskah Guguritan

Nulis naskah guguritan béda jeung sajak, tapi ari wangunna mah sarua ditulis dina wangun ugeran (*puisi*):

- a. Kudu apal heula kana salah sahiji rumpaka pupuh nu rek ditulis
- b. Tangtukeun tema atawa jejer karangan
- c. Tangtukeun pupuh nu luyu jeung tema/jejer karangan
- d. Teangan kecap-kecap nu cocog jeung purwakanti pupuh nu digunakeun
- e. Bisa ditepikeun dina sababaraha pada, ogé bisa sapada.

5. Wangun Guguritan

Dumasar kana hartina, guguritan kaasup wangun sastra anu kauger. Rusyana (dina Haerudin, 2012) ngajéntrékeun yén guguritan mangrupa karangan pondok anu disusun maké patokan pupuh. Iskandarwasid (1992:46) netelakeun yén guguritan téh nyaéta karangan puisi anu mangrupa dangding anu teu kawilang panjang. Tina sababaraha sawangan para inohong di luhur, geus kaharti yén guguritan mangrupa karya sastra anu kauger ku aturan pupuh.

Guguritan kauger ku aturan pupuh, kukituna eusi carita dina guguritan gé saluyu jeung eusi pupuh anu dipilihna. Nurutkeun Haerudin (2012:1), pupuh anu mindeng digunakeun dina guguritan téh nyaéta asmarandana, dangdanggula, kinanti, jeung sinom anu biasana disebut sekar ageing. Hal ieu aya patalina jeung kabeungharan variasi lagu keur éta pupuh atawa jeung sipat lalaguanana. Tapi sakabéh pupuh anu 17 bisa dijieun guguritan, gumantung kana kaperluan nu rék ngaguritna. Watek pupuh anu kaasup sekar ageung diantarana, pupuh asmarandana. Watek silih asih, silih pikanyaah, atawa mépélingan. Aturan pupuhna nyaéta unggal pada diwangun ku tujuh padalisan; guru wilangan jeung guru laguna 8-i, 8-a, 8-é/o, 8-a, 7-a, 8-u, 8-a.

Contona:
Éling-éling masing eling.
Rumingkang di bumi alam.
Darma wawayangan baé.
Raga taya pangawasa.
Lamun kasasar lampah.
Nafsu nu matak kaduhung.
Badan anu katempuhan.

Pupuh dangdanggula watekna bungah atawa agung. Aturanna unggal pada diwangun ku sapuluh padalisan. Guru wilangan jeung guru laguna 10-i, 10-a, 8-é/o, 7-u, 9-i, 7-a, 6-u, 8-a, 12-i, 7-a.

Contona:
Angin Lémbang nebak ngahiliwir
Ngoyag-ngoyag jajaran tangkal camara
Lira nu gugupay baé
Ngagupayan Kota Bandung
Itu aya sapasang japati
Anteng kakalayaan
Ngahaja ngalayung
Dei béh kidul samar-samar
Gedung sate katémbong bangun nu tingtrim
Éndahna matak kelar

Pupuh kinanti watekna miharep atawa prihatin; miboga aturan unggal pada diwangun ku genep padalisan; jeung guru wilangan katut guru laguna 8-u, 8-i, 8-a, 8-i, 8-a, 8-i.

Contona:
Kembang ros ku matak lucu
Nya alus rupa nya seungit

Henteu aya papadana
 Ratuning kembang sajati
 Papas di patamanan
 Seungit manis ngadalingding

Pupuh sinom watekna gumbira. Miboga aturan unggal pada diwangun ku salapan padalisan. Guru wilangan jeung guru lagu 8-a, 8-i, 8-a, 8-i, 7-i, 8-u, 7-a, 8-i, 12-a.

Contona:
 Diwétan fajar balébat
 Panon poé arék bijil
 Sinarna ruhay buruhay
 Kingkilaban beuruem kuning
 Campur wungu saeutik
 Kaselapan semu biru
 Tanda batara surya
 Badé lumungsur ka bumi
 Murub mubyar langit sarwa hurung hérang

Salian ti éta, aya 13 pupuh deui anu bisa dijadikeun guguritan diantaranya pupuh jurudemung watekna kaduhung atawa hanjakal, aturanna unggal pada diwangun ku lima padalisan, guru wilangan jeung guru laguna 8-a, 8-i, 8-a, 8-i, 8-a, 8-i.

Pupuh durma watekna heuras atawa siap rék tarung, aturanna unggal pada diwangun ku tujuh padalisan, guru wilangan jeung guru laguna 12-a, 7-i, 6-a, 7-a, 8-i, 5-a, 7-i.

Pupuh gambuh watekna bingung, samar polah atawa tambuh laku, aturanna unggal pada diwangun ku lima padalisan, guru wilangan jeung guru laguna 7-u, 10-u, 12-i, 8-u, 8-o.

Pupuh gurisa watekna pangangguran, lulucon atawa tamba kesel, aturanna unggal pada diwangun ku dalapan padalisan, guru wilangan jeung guru laguna 8-a, 8-a, 8-a, 8-a, 8-a, 8-a, 8-a, 8-a.

Pupuh landrang watekna banyol pikaseurien, unggal pada diwangun ku opat padalisan, guru wilangan jeung guru lagu 10-i, 4-a (2x), 8-i, 12-a.

Pupuh lambang watekna banyol atawa pikaseurieun, aturanna unggal pada diwangun ku opat padalisan, guru wilangan jeung guru laguna 8-a, 8-a, 8-a, 8-a.

Pupuh magatru watekna lulucon deukeut-deukeut kana prihatin, aturanna unggal pada diwangun ku lima padalisan, guru wilang jeung guru laguna 12-u, 8-i, 8-u, 8-i, 8-o.

Pupuh maskumambang watekna prihatin, sasambat atawa nalangsa, aturanna unggal padal diwangun ku opat padalisan, guru wilangan jeung guru laguna 12-i, 6-a, 8-i, 8a.

Pupuh mijil watekna sedih, susah atawa cilaka; aturanna unggal pada diwangun ku genep padalisan; guru wilangan jeung guru laguna 10-i, 6-o, 10-é, 10-i, 6-i, 6-u.

Pupuh pangkur watekna nafsu, lumampah atawa sadia rék perang, aturanna unggal pada diwangun ku tujuh padalisan, guru wilangan jeung guru laguna 8-a, 11-i, 8-u, 7-a, 12-u, 8-a, 8-i.

Pupuh pucung watekna piwuruk, wawaran, atawa mépélingan, aturanna unggal pada diwangun ku opat padalisan, guru wilangan jeung guru laguna 12-u, 6-a, 8-é/o, 12-a.

Pupuh wirangrong watekna éra atawa wiring, aturanna unggal pada diwangun ku genep padalisan, guru wilangan jeung guru laguna 8-i, 8-o, 8-u, 8-i, 8-a, 8-a.

Rusyana (dina Haerudin, 2012:2) nyieun papasingan guguritan dumasar kana eusina jadi lima rupa, nyaéta:

- a. Piwulang, upamana waé *Wulang Krama*, *Wulang Murid*, *Wulang Guru* karangan R. Haji Muhamad Musa. *Asmarandana Lahir Batin* karangan R.A. Bratawijaya;
- b. Pangalaman kabatinan, contona guguritan karangan Haji Hasan Mustapa;
- c. Kawaasan alam, contona *Dangdanggula Laut Kidul* karangan Kalipan Apo;
- d. Kajadian, contona *Kiamat Leutik* karangan Tubagus Jayadila
- e. Surat, biantara, jeung buka pintu. Guguritan anu eusina surat jeung biantara, upamana anu dikumpulkeun ku R. Danureja dina buku *Serat-sinerat Jaman Jumenengna Raden Haji Muhammad Musa*. Guguritan buka pintu sok dihaleuangkeun dina upacara buka pintu di nu kawinan.

6. Struktur Guguritan

Nurutkeun Haerudin (2012) guguritan diwangun ku sababaraha unsur, nyaéta anu aya patalina jeung struktur jero (struktur) sarta struktur luar (unsur ékstrinsik). Struktur dina guguritan di antarana nyaéta: téma, rasa, nada, jeung amanat.

- ✓ Téma hartina nyaéta “pokok pikiran” atawa dadasar carita dina paguneman, sajak, jeung sajabana.
- ✓ Rasa atawa “citraan” dina karya sastra nyaéta cara ngawangun rasa atawa gambaran hiji hal; gambaran visual anu ditimbulkeun ku hiji kecap, frasa, atawa kalimah sarta mangrupa unsur dasar anu has dina karya prosa jeung puisi. Nurutkeun Sudaryat dina Ulikan Semantik, rasa nyaéta sikep panyatur/pangarang kana objék carita.
- ✓ Nada nyaéta tarik halonna sora. Nurutkeun Sudaryat dina Ulikan Semantik nada nyaéta sikep panyatur/pangarang ka pamiarsa atawa ka nu maca.
- ✓ Amanat dina karya sastra nyaéta gagasan anu jadi dadasar hiji karya sastra; naon anu baris ditepikeun ku panulis atawa pangarang ka pamaca.

a. Téma

Téma atawa jejer guguritan di luhur nyaéta ngeunaan hakékat hirup manusa di alam dunya anu diwatesanan ku waktu/umur. Anu beuki dieu téh umurna beuki ngurangan.

b. Rasa

Pangarang ngawanti-wanti pisan kana masalah umur, da beuki dieu téh umur beuki ngurangan jeung deuih umur mah moal aya anu apal, boa ayeuna boa isuk boa pagéto urang diangkir pikeun mulang ka alam kalanggengan. Salianti éta pangarang ogé ngawanti-wanti masalah lalakon hirup di dunya nu bakal aya pertanggungjawabanana.

c. Nada

Pangarang nyaritakeun gagasana ka nu maca sacara togmol langsung kana eusi anu dipimaksud sangkan nu maca gampang mahamna. Pangarang ogé ngélingan kanu maca sangkan ulah kajongjonan teuing

hirup di alam dunya sabab dina hiji wanci urang bakal mulih ka jati mulang ka asal. Dina kekecapanana pangarang umajak kanu maca sangkan migawé amalan anu hadé pikeun bekel nalika mulih ka alam kalanggengan.

d. Amanat.

D. Kegiatan Diajar

Kegiatan diajar anu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kegiatan saperti ieu di handap.

1. Titénan heula tujuan jeung indikator kahontalna diajar.
2. Baca pedaran matéri ajar nu dipidangkeun.
3. Pigawé latihan atawa pancén nu dipidangkeun dina ieu kegiatan diajar.
4. Baca deui saliwat pedaran matéri ajar, tuluy titénan tur bandingkeun jeung tingkesan matéri ajar.
5. Lamun manggih bangbaluh, Sadérék bisa sawala (*diskusi*) jeung kancamitra séjénna.

E. Latihan/Kasus/Tugas Pancén

1. Terangkeun harti guguritan!
2. Béré conto wangun guguritan!
3. Terangkeun struktur guguritan!
4. Tétélakeun bédana wawacan jeung guguritan!
5. Pék analisis eusi guguritan ieu di handap dumasar kana unsur-strukturna!

KINANTI IMPIAN

Tina Buku “Lagu Ngajadi: Kumpulan Guguritan”

Karya Dian Hendrayana kaca 6

Peuting dilimpudan Liwung
liwungna pageuh na jempling
saéna tuang jungjunan
kersa rurumpaheun sumping
ngalayadan ngalanglangan
jigrah teuing ieu ati
Ati dirungruman bingung
bingungna maseuk na batin
saéna tuang panutan

kersa rinéh naros lirih
 mapaykeun nu keur sungkawa
 sungkawa teuing ku lami
 Lami diseundeuhan gandrung
 gandrungna nyeumat na pikir
 saéna tuang salira

F. Tingkesan

Guguritan nyaéta karangan puisi mangrupa dangding anu teu kawilang panjang. Nurutkeun wangunanana, guguritan kaasup wangun ugeran, nyaéta kauger ku patokan pupuh. Ku lantaran teu panjang tea biasana mah ukur diwangun ku hiji pupuh, tara gunta-ganti pupuh cara dina wawacan, sarta ilaharna eusina henteu ngawujud carita (naratip). Dibacana biasana mah dihariringkeun make lalaguan anu geus matok keur pupuh éta. Atawa ngahaja jadi rumpaka dina pagelaran seni tembang Cianjuran. Guguritan diwangun ku sababaraha unsur, nyaéta anu aya patalina jeung struktur jero (struktur) sarta struktur luar (unsur ékstrinsik). Struktur dina guguritan di antarana nyaéta: téma, rasa, nada, jeung amanat.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék cocogkeun hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disayagikeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur tahap nyangkem Sadérék kana matéri ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap pangabisa} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap pangabisa matéri ajar nu dihontal ku Sadérék:

90	-	100%	=	alus pisan
80	-	89%	=	alus
70	-	79	=	cukup
	-	69	=	kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap pangabisa 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun matéri kana Kagiatan Diajar 11. Tapi, lamun tahap pangabisa

Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui ngaderes matéri dina Kagiatan Diajar 10, pangpangna matéri nu tacan kacangkem.

KAGIATAN DIAJAR 11

WANGUN JEUNG STRUKTUR CARITA PONDOK

A. Tujuan

Tujuan Kegiatan Diajar 11 seperti ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran materi, pamilon diklat mampu ngajentrekeun wangenan carita pondok kalawan taliti.
2. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu ngaidentifikasi ciri-ciri carita pondok kalawan bener.
3. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu ngajentrekeun kamekaran carita pondok kalawan bener.
4. Sanggeus migawe latihan, pamilon diklat mampu mere conto wangun jeung unsur intrinsik carita pondok kalawan bener.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Indikator kahontalna kompetensi kegiatan diajar 11 seperti ieu di handap.

1. ngajéntrékeun wangenan carita pondok;
2. ngaidentifikasi ciri-ciri carita pondok;
3. ngajéntrékeun kamekaran carita pondok; jeung
4. mere conto wangun jeung unsur intrinsik carita pondok.

C. Pedaran Matéri

1. Watesan Carita Pondok

Saméméh weruh jeung nyangkem carita pondok, pék baca heula cutatan carita pondok ieu di handap.

NÉNG YAYA GERING TIPES

“Ya, Yaya! leuh sing éling!”

“Muji! Babacaan sing émut!”

Ceuli nu gering hantem ditiupan. Panonna dibeunta-beuntakeun. Sukuna duanana dicekelan, bari dicoco indung sukuna.

“Astaghfirullah al adim! Astaghfirullah al adim! Astaghfirullah al adim!” Bi Imi

ngecewis babacaan bari rada ditompokeun kana ceuli nu gering; nu gering ngabeléng baé. Mang Endang salaki Bi Imi, ngajengjen baé! Barang Bi Imi ngarérét ka salakina, Mang Endang kalah tungkul muru ka panto. Pokna ngomong lalaunan: “Sukirta, susulan Mama Asmawi! Buru-buru sina ka dieu!”

“Ya, sing éling! Babacaan geulis, babacaan!”, buuk nu gering diliglagkeun, tarangna nu renung ku késang disusut ku saputangan, “Ya, geulis! Ieu Ema”, omong Bi Imi semu lewa-lewé, “Astagfirullah al adim! Astagfirullah al adim! Astagfirullah al adim! Kun kuliyah asyhadu alla ilaha illallah, wa asyhadu anna Muhammadar rosulullah. Ya narakuni, bardan wassalaman alaya kama bardan wasalaman ala Ibrahim!”

Emana, bapana, lanceuk-lanceukna, tatangga-tatangana jeung sakur nu araya di dinya iwal ti budak, barabacaan, pating kucuwes, pating kecewis sabisa-bisa.

Di luareun panto kamer, mimiti kadéngé aya nu tingalingsreuk! Haseup menyan mimiti ngebekan imah! Ngeplek, ambeuna nyaliara matak eungap ngambekan.

Peuting harita taya saurang anu saré, lian ti barudak leutik. Kabéh nyararing bari barabacaan. Aya nu ngaji Yasin meunang sababaraha balik, aya nu maca Fathihah, Al Ihlas, jeung Falak-Binnas mangpuluh-puluh balik. Malah Uana mah maké ngecewis mapatkeun jangjawokan sagala! Teuing parancah kétah, da teu pati sidik, ngan basa Arab pagalo jeung basa Jawa direumbeuy ku basa Sunda buhun!

Meunang saminggu nu gering digarugulung kitu baé di imah. Kasakitna déngdéng baé, teu maju-maju, taya mendingna, kalah ngabeléng siga nu mulan, teu beunang ditanya-tanya!

“Isuk mah Senén, bawa baé ka rumah sakit! Leuheung baé atuh di rumah sakit mah aya purah nguruskeunana. Moal-moal barabé saréréa: diantep di dieu mah matak baé gering saimah-imah. Di imah mah kaurus moal, matak baé buntu laku!” Kitu di antarana saran ti lanceukna Yaya, nu datang ngalayad dina poé Minggu, sanggeusna nampa telegram, dibéjaan yén adina, Yaya Rohaya gering payah!

Sanggeus Yaya dika-rumahsakitkeun meunang genep poé, lanceukna bébéja rék mulang deui ka tempat gawéna di Ciamis. “Ya, énjing akang

wangsul; perlopna séép, da mung dipaparin cuti saminggu! Engké upami tos cageur, urang ameng ka Ciamis jeung akang!”

Yaya nyangigir neutep beungeut lanceukna, melong jiga nu embung ditinggalkeun. Lila-lila brey cipanonna nyalangkrung, tinggorolong luhureun pipina nu karempot kurang daging. Padahal dua minggu ka tukang mah kempot sotéh ari seuri atawa lamun keur imut.

Ti poé ka poé teu kende-kende nu besuk; tatangga-tatangana, batur-batur sakolana awéwé-lalaki, geus puguh ari dulur-dulur jeung kolotna mah. Ku dokter nu besuk teu beunang barang-kirim, boh dahareun boh bacaeun, tapi ari laci bupétna mah teu weléh pinuh, da diareusian dahareun ku tatangga-tatangana, dibélaan sumput salindung. “Karunya tuda, bisi lapareun,” aromongna, “mangkaning nyaho keur cageurna sok kudu ngarahém baé!”

Nu gering geus dua puluh lima poé di rumah sakit. Ceuk dokter mah types geus lila teuing teu dirasa, katambah ku loba pikiran. Harita panas badanna geus normal deui, sasarna geus leungit deui, ngan nurutkeun hasil pamariksaan ti laboratorium, typesna masih aya kénéh.

“Kedah seueur istirahat, nya! Landongan deui, supados énggal damang! Tos damang énggal mulih”, ceuk suster bari imut. Imut leleb nu tara tinggaleun, unggal ka dinya, saban marengan dokter rék mariksa, angger sok dipiheulaan ku imut heula. Atuh lamun rék indit sanggeusna menerkeun simbut, nya kitu tara pohoeun ninggalan imut ka Yaya téh. Yaya ngarasa yén kaséhatanana geus mimiti sedsedan pulih deui. Ka babaturanana nu ngaralayad geus bisa ngobrol, jeung lamun babaturanana rék balik, sok titip salam, keur ka Ani, Nina, Tuti, atawa Hérman nu teu bisa besuk poé éta.

“Kasakit kitu-kitu baé maké dibawa ka dokter! Lain ubaraneun dokter atuh nu kitu mah! Di ditu, aya nu gering kawas kitu, malah parna ngan sakali ngajampé, terus wé cageur. Komo deui ieu ngan kari lieur jeung leuleusna wungkul. Pénta isukan mah, bawa balik! Puguh dokter mah mending gé dilila-lila! Keun kuring gé sanggup ngusahakeun kitu-kitu baé mah!”, omong Wiharma, uana Yaya, mentog ka Bi Imi jeung Mang Endang; ngabongan-bongan teu ngabéjaan ti béh ditu, jeung nganaha-naha maké dibawa ka dokter.

“Jeung duit dipiceunan teu puguh mah, mending diurus di imah! Mangkaning sabaraha sapoé ayeuna? Moal mahi duit leutik-leutik!” Isukna Wiharma jeung Mang Endang, bébéja ka suster: bébéja bari ménta rék dibawa balik. Tapi suster kalah gogodeg: “Teu acan kenging mulih atuh Bapa! Teu acan aya widi ti dokter!”

Nu néang panasaran, terus langsung ménta ka dokter, rék dibawa balik. Ceuk dokter témpo dua-tilu poé deui mah, sabab typesna aya kénéh! Ké upami landong parantos séép kedah diparios deui! Candak wé kartu pamariosanana ka dieu! Omat sing ati-ati ngajaga kaséhatan Yaya di imah.

Peutingan datang ti rumah sakit, Yaya pada ngabagéakeun, pada nanya kumaha-kumahana! Tengah imah méh pinuh ku nu ngaralayad. Aya barayana, aya tatanggana; ngan lanceukna jeung babaturan sakolana nu euweuh besuk peuting éta téh. Nepi ka peuting nu ngalayad tacan baralik. Tepi ka peuting Yaya nyaring, da pada nanya, jeung pangna teu daék saré téh bakuna mah gandéng ku nu ngarobrol!

“Nuhun atuh Néng ari tos damang deui mah! Kantun mamayuna!” Méh sarua kitu eusina pangbagéa nu ngalayad peuting éta téh.

Isukna kira jam salapan, kasakit Yaya karasa deui. Badanna panas munggh nyongkab. Kanceuh! Kateuhak ku nu ngalayad jeung ku mamayu. Types tacan cageur, kadupak ku tambarakan sagala kudu didahar. Atuh kasakitna leuwih répot ti batan mimiti rék indit ka rumah sakit. Kumaha tuda, kuduna dahar bubur, jol dibéré sangu, majar téh ngarah téréh jagjag!

“Ka rumah sakit téh bet euweuh urutna! Kalah ka béaya baé mangratus-ratus rébu cageur mah hanteu!” ceuk Wiharma gugulunduk.

Ti harita, ti poé ka poe, nu ngajampé pili genti, geus leuwih ti lima. Rupa-rupa carana. Aya nu ku teuteup seukeut, bari tuluy nyarékan nu gering! Aya nu kudu nginum cai atah meunang ngajampé. Aya nu kudu sadia sasajén sakumplitna. Aya nu méré tulisan Arab kudu dibaca sababaraha ratus kali! Malah teu euleum-euleum nyebutkeun, pajar aya nu ngaheureuyan.

Sakur nu papatah—iwal ti kudu ka dokter deui— kabéh diturutkeun baé, da nu gering hayang buru-buru cageur téa. Paméntana taya hiji nu

dipungpang. Najan hésé, najan bangga, teu weléh dicumponan! Ari Mang Endang jeung Bi Imi, pang henteu balik deui ka dokter deui téh, kahiji kapangaruhan teuing ku Wiharma nu ngaulah-ulah, kaduana seungguh ku duit, sieun saperti kamari mayar opname nu ku Wiharma mah disebut miceunan duit meleg-meleg! Jeung alesan nu pangkuatna mah aya nu ngawawadianan: “Lamun tas diopnameu dibalikkeun deui ka rumah sakit, ah teu gedé-gedé teuing milik mah, ulah baé ulah! Entong hayang nyobaan! Lain hiji-dua nu nepi ka goréng milik! Piraku teu nyaah ka budak!” Anu matak pohara sieunna rék diopnameu deui téh, da aya nu ngipat-ngipatan kitu ka kolotna. Sieun Mang Endang jeung Bi Imi aya nu nyebut tégaan ka anak!

Si Tori kungsi kapentés kudu néangan cai mulang, keur mandi nu gering. “Na da sainget gé manggih téh ngan dina sisindiran wungkul! Cai mulang, cai malik, cai ngocor ka astana!”, kitu gerents haté Si Tori. Tapi bubuhan tugas, atuh apeng-apengan ka ditu ka dieu, natanyakeun sugan aya cai mulang. Béak déngkak néangan mah, tapi teu manggih baé. Balik teu hasil; nu gering hayang cageur! Leng Si Tori mikir!

“Na asana téh bingung-bingung teuing Jang! Tuh aya solokan, caina ngocor palid ka hilir! Geura jung pendet, tangtuna gé engké caina mulang deui ka girang!”, ceuk nu katanyaan bari seuri ka Si Tori.

Sanggeus aya nu mapatahan kitu, najan asa diheureuyan, ngan bet baé solokan téh dibendung ku Si Tori. Enya baé geuning cai téh mulang deui ka girang. Tuluy nyiuk, dibawa balik!

Geus sapuluh poé nu gering balik ti rumah sakit. Kanceuhna tambah poé wuwuh ripuh. Tapi obat ti rumah sakit mah parinuh kénéh, da diantep teu meunang didahar, matak baé lieur jeung tarorék cenah!

“Punten! Wartosna Enéng, murangkalih teu damang?”

“Sumuhun!” témbal Bi Imi. “Kaleresan atuh Mang, cing tulungan! Pangnyampékeun pun anak! Teu ngahajakeun néang ka ditu sotéh, teu aya nu piinditeunana!”

“Nya éta atuh, Emang téh rasjig; diondang Allah meureun! Paingan karenyeng, kumejot hayang ka dieu! Jeung ieu deuih pejuh mani sadua-dua keukeuh hayang milu, tara-tara ti sasari, teu beunang dientong-entong!”

“Yap ka dieu, Ujang! Nyai!”, pangangken Bi lmi soméah pisan.
“Puguh indungna teu aya di imah, keur néang nu rék ngajuru ka Pasir Nangoh!”.

Dicutat tina *Kanyaah Kolot* (Karna Yudibrata, 1985: 44-56)

Wacana anu bieu dibaca di luhur téh mangrupa carita pondok atawa carpon. Ukuranana mémang pondok, bisa dibaca ukur lima nepi ka sapuluh menit. Karangan prosa fiksi anu wangunna pondok siga kitu téh lain ngan carpon wungkul, aya ogé nu disebut dongéng. Lamun carpon ilaharna nyaritakeun kajadian nyata, ari dongéng umumna ngandung unsur pamohalan.

Carita pondok téh nyaéta carita rékaan (*fiksi*) tina tingkah laku manusa anu nyaritakeun kahirupan masarakat atawa manusa sapopoé anu méré kesan lir enya-nya kajadian. Eusina biasana teu leupas tina ajén atikan jeung moral pikeun pieunteungeun atawa picontoeun hususna anu macana.

Carita pondok téh sok disingget jadi carpon. Carpon téh najan nyaritakeun hirup jeung huripna manusa, tangtu lain sagemblengna, biasana ukur nyokot tina sempalan (*épisode*) kajadian utama manusa. Pantès mun ieu *genre* sok disebut carita pondok ogé lantaran ukuranana pondok. Lebah ukuran pondok téa, aya nu diukur ku jumlah kecapna antara 5.000-10.000 kecap. Aya ogé anu diukur ku waktu macana, kurang leuwih saparapat jam, upama dibaca nepi ka réngsé téh.

2. Ciri-ciri Carita Pondok

Unggal carita miboga ciri anu mandiri anu ngabédakeun jeung karya lianna. Carita pondok ngabogaan ciri-cirina nu mandiri. Sumardjo (1980) nyebutkeun yen carita pondok teh wangun fiksina pondok, sifat caritana naratif, lain argumentatif, carita fiksi tapi kudu réalistik mangrupa hiji kajadian. Leuwih lengkep deui, ceuk Tarigan (1994: 177-178), carita pondok miboga ciri-ciri, nya éta:

- a. *Wangun fiksina pondok*; hartina wangun fiksina pondok nyaéta saumpama ditilik tina jumlah kecapna atawa caritana leuwih saeutik tibatan prosa-prosa séjén
- b. *Sifat caritana naratif*; hartina sifat caritana naratif nya éta carita pondok téh ngan ukur nyaritakeun kajadian-kajadian nu kaalaman ku palaku, lain déskriptif, arguméntatif atawa analisis
- c. *Caritana mangrupa karangan fiksi*; hartina dina carita pondok nya éta anu dicaritakeun téh mangrupa kajadian anu lain saenyana atawa bener-bener anu kaalaman ku manusa (ukur rékaan)
- d. *Eusi carita umumna réalistis*; hartina najan mangrupa hasil rékayasa pangarang, tapi tetep jalan caritana kudu kaharti ku akal
- e. *Carita pondok kudu mangrupa hiji kajadian*; hartina carita pondok nyaritakeun hiji kajadian kudu gembleng atawa museur kana hiji implengananu jadi téma dina éta carita
- f. Basa nu digunakeun kudu singget tapi munel, seukeut, sugestif jeung ngirut; hartina basa anu digunakeun dina carita pondok téh kudu singget, teu ngayayay, munel, seukeut jeung sugestif anu narik ati pikeun nu maca.

3. Kamekaran Carita Pondok

Carita pondok mimiti aya dina pajemuhan sastra Sunda dina majalah *Parahiangan*, ahir taun 1920-an. Ari kumpulan carita pondok anu munggaran dina basa Sunda nya éta *Dog-dog Pangréwong* karangan G.S. anu medal taun 1930. Jadi leuwih ti heula genep taun, upama dibandingkeun jeung buku carita pondok munggaran dina sastra Indonésia, *Téman Duduk* karangan M. Kasim, anu terbit taun 1936.

Minangka gambaran sejen tina kamekaran carita pondok, di antarana, ebreh tina buku-buku kumpulan carita pondok. Geura urang tataan sawatara judul buku kumpulan carita pondok katut pangarangna atawa nu ngumpulkeunana. Contona:

- (1) Aam Amilia: *Panggung Wayang*;
- (2) Abdullah Mustappa: *Nu Teu Kungsi Kalisankeun*;
- (3) Ahmad Bakri: *Ki Mérébot*, Ayatrohaédi: *Hujan Munggaran*;

- (4) Caraka (sandiasma Wiranta): *Néangan*;
- (5) Éddy D. Iskandar: *Tali Asih anu Nganteng, Lembur Singkur Panineungan*;
- (6) Godi Suwarna: *Murang-maring, Serat Sarwasatwa*.

Salian ti éta, aya antologi carita pondok, nya éta *Kanjut Kundang* (dihijikeun jeung puisi katut sempalan novel) beunang Ajip Rosidi jeung Rusman Sutiasumarga, *Sawidak Carita Pondok* dikumpulkeun ku Duduh Durahman, Abdullah Mustappa, jeung Karno Kartadibrata, *Guriang Tujuh*, kumpulan karya parapangarang wanita “patrem”, *Petingan*, beunang Duduh Durahman, *Salumar Sastra* (dihijikeun jeung puisi katut éséy), mangrupa kumpulan pinunjul “Hadia Sastra LBSS”.

4. Papasingan Carita Pondok

Carita pondok bisa dipasing-pasing jadi sababaraha rupa. Tarigan (1994:178) ngabagi carita pondok dumasar kana dua pamiangan, nyaéta dumasar kana jumlah kecapna jeug dumasar kana ajén-inajénna. Dumasar kana jumlah kecapna, nurutkeun Brooks dina Tarigan (1994:178), aya dua rupa carita pondok, nyaéta *short-short story* (carpon anu pondok) jeung *long short story* (carpon anu panjang). Anu dimaksud ku *short short story* nyaéta carita pondok anu jumlah kecapna kurang ti 5000 kecap, maksimum 5000 kecap, atawa kira-kira 16 kaca kuwarto dua spasi, anu bisa dibaca dina waktu kira-kira saparapat jam. Ari *long short story* nyaéta carpon anu jumlah kecapna di antara 5.000 nepi ka 10.000 kecap; minimal 10.000, atawa kira-kira 33 kaca kuwarto dua spasi, anu bisa dibaca kira-kira satengah jam. Carpon anu panjang téh dina sasra Sunda mah rada langka. Kiwari muncul carita anu pohara pondokna, ukuranana mini, ukur saparagraf, nu disebut *fiksi mini* (*fiksmin*).

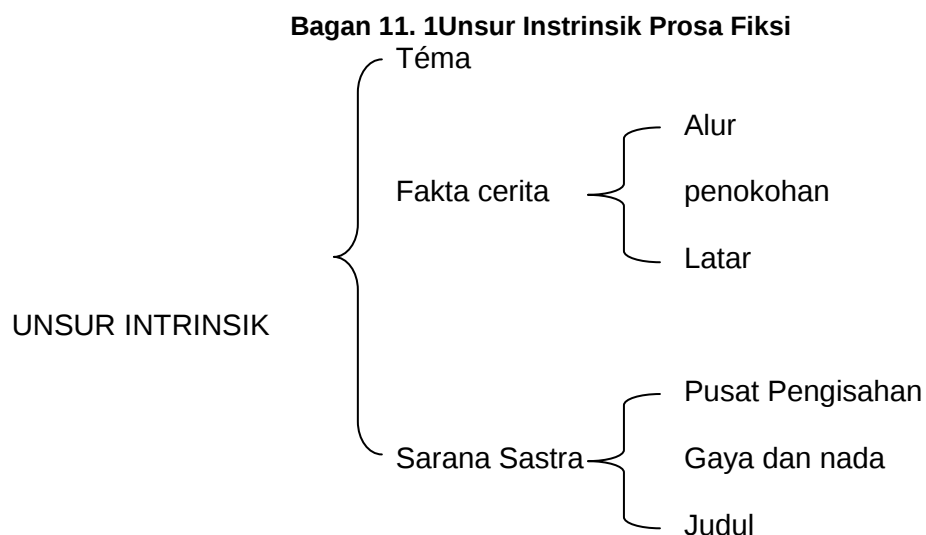
5. Unsur Intrinsik Carita Pondok

Unsur intrinsik mangrupa unsur-unsur anu ngawangun karya sastra. Unsur-unsur intrinsik karya sastra winangun prosa bisa dipaké ku carpon. Dina umumna mah unsur-unsur carpon téh ngawengku tokoh jeung

watekna; galur (*plot*) nu patali jeung téhnik nyaritakeun (penceritaan); latar (*setting*) anu nyoko kana tempat, waktu, jeung suasana; téma, amanat atawa pesan; puseur sawangan jeung puseur carita; jeung gaya basa. Ieu hal téh luyu jeung pamadegan Sudjiman (1992:103) anu nétélakeun kieu:

Unsur-unsur yang bersama-sama membangun cerita, yaitu individu yang mengalami atau terlihat (tokoh) di dalam berbagai peristiwa yang disajikan dengan urutan tertentu (alur) di dalam ruang dan waktu (latar), dilandasi gagasan tertentu (tema) dan boleh jadi mempunyai tujuan tertentu (amanat). Siapa yang menyajikan cerita (pencerita) dari sudut mana ia bercerita (sudut pandang), tokoh mana yang dipilihnya sebagai pusat sorotan (fokus pengisahan), bagaimana watak tokoh diungkapkan (penokohan), dan bagaimana peristiwa-peristiwa di dalam cerita disajikan (teknik penceritaan).

Patali jeung carita rékaan atawa prosa fiksi, Robert Stanton (1965:11,25) nyebutkeun tilu unsur intrinsik, nyaéta (1) fakta carita (galur, tokoh, jeung latar), (2) téma, katut (3) sarana sastra (*literary devices*) saperti puseur sawangan (*point of views*), gaya, jeung judul. Unsur intrinsik carpon minangka prosa fiksi bisa dibagankeun ieu di handap.



a. Téma jeung Amanat Carita

1) Téma Cerita

Téma mangrupa ideu tina hiji carita. Nya téma anu ngadadasaran ayana carita sarta jadi pamiangan pangarang dina midangkeun karya rékaan anu diciptana (Aminuddin, 2002:107-108). Téma mangrupa dadasar atawa ma'na tina hiji carita (Tarigan (1994:125). Téma nyaéta gagasan, ideu, atawa pikiran utama anu ngadadasaran hiji carita (Sudjiman, 1992:30). Éta watesan téma téh sajalan jeung pamadegan Winterowd (1991:298, dina Nurgiyantoro (2007:67) anu nétélakeun yén “*the theme of a story is the deeper meaning, the idea that underlies the narrative*”(téma carita nyaéta ma'na anu dikandung dina carita, ideu anu ngadadasaran carita). Téma mangrupa ideu nu ngadadasaran carita nepi ka peranna jadi titik pamiangan pangarang dina midangkeun karya rékaan nu diciptana (Aminuddin, 2002:91).

Téma téh nyaéta inti pikiran atawa puseur implengan pangarang atawa inti pikiran nu aya dina prosa fiksi. Pikeun nangtukeun hiji téma, urang kudu maca éta carita sagemblengna. Sakapeung téma prosa fiksi ogé disebutkeun dumasar kana téma umumna, upamana baé téma cinta, kapahlawanan, kulawarga, atikan, Lingkungan hirup, jeung sajabana. Tangtu baé anu dimaksud di dieu mah lain téma umum samodél kitu, tapi téma anu leuwih spésifik luyu jeung karangan anu geus dibaca.

2) Amanat Cerita

Amanat bisa dihadirkeun dina carita kalawan nyamuni (*implisit*) bisa nembrak (*éksplisit*). Amanat ditepikeun kalawan nyamuni lamun ajaran moral disamunikeun dina paripolah tokoh waktu carita rék pungkas. Ari nu ditepikeun kalawan nembrak lamun pangarang di tengah carita atawa di tungtung carita nepikeun panggero, saran, pangwawadi, naséhat, panyaram, jsté. Patali jeung gagasan nu ngadadasaran éta carita (Sudjiman, 1992:58).

Contona waé, amanat carpon “Néng Yaya Gering Tipes” nyaéta ‘hirup téh kudu boga pikir rangkepan, ulah percaya kitu waé kana omongan batur, lantaran balukarna bisa katipu’.

b. Fakta Carita

Fakta carita raket patalina jeung tilu unsur carita, nyaéta tokoh, galur, jeung latar. Éta tilu unsur fakta carita téh masing-masing dipedar ieu di handap.

1) Tokoh Carita

Palaku atawa tokoh carita nya éta ngaran-ngaran, boh jalma boh sasatoan, anu ngalakon dina carita. Loba saeutikna palaku dina carita, gumantung kana kabutuh caritana baé. Umumna palaku dina carita pondok leuwih saeutik batan palaku novel. Sanajan ukur fiksi, palaku téh hirup sakumaha manusa biasa, di antarana waé, boga kahayang jeung karakter (pasipatan) anu tangtu. Naha sakur palaku utama boga pasipatan anu hadé? Saperti sabar, bageur, pinter, nurut ka kolot, nyaah ka sasama, jeung sajabana. Henteu. Maksud téh henteu kabéh kitu.

Éta gambaran karakter téh aya nu digambarkeun langsung ku pangarangna, aya ogé anu digambarkeun henteu langsung. Anu teu langsung, katémbongna téh dina caritaan si palaku, sikepna dina nyanghareupan masalah, tina caritaan palaku séjén, tina sikepna ka nu lian, tina paripilahna sapopoé, jeung sajabana.

Dumasar kana kalungguhanana atawa pentingna peran masing-masing dina carita, palaku téh bisa dibagi jadi tilu rupa:

(a) Palaku Utama

Palaku utama atawa palaku kahiji, disebut ogé *protagonis*, nya éta palaku anu nyekel peran ti awal nepi ka ahir. Tokoh protagonis biasana ngabogaan karakter anu pikaresepeun, pikayungyuneun, cindekna tokoh anu bageur.

(b) Palaku kadua

Palaku kadua atawa palaku tamMatéri, nya éta palaku anu marengan, maturan, atawa jadi lawan palaku utama. Upama éta palaku kadua téh lawan palaku utama, sok disebut antagonis. Tokoh antagonis karakterna biasana réhé, pikasebeleun, anu cindekna mah tokoh anu jahat.

(c) Palaku TamMatéri

Palaku tamMatéri nya éta parapalaku anu peranna teu pati penting. Biasana palaku tamMatéri dipikabutuh pikeun ngalancarkeun carita ngahirupkeun suasana, nonjolkeun karakter palaku utama atawa palaku tamMatéri, malah bisa jadi ngan ukur ngaliwat wungkul.

Nurgiantoro (2007:177-194) nyebutkeun sababaraha rupa tokoh anu aya dina carita saperti ébréh dina tabél ieu di handap.

Tabel 11. 1Wanda Tokoh

Papasingan	Wanda Tokoh
Dumasar kana tahapan atawa peran palaku dina mekarkeun galur atawa kautamaan tokoh.	Tokoh utama (<i>central character, main character</i>) jeung tokoh panambah (<i>peripheral character</i>)
Dumasar kana fungsi tagog tokoh.	Tokoh protagonis jeung tokoh antagonis
Dumasar kana cara midangkeun tokoh katut watekna.	Tokoh datar atawa tokoh sederhana (<i>simple or flat character</i>) jeung tokoh ruwed tur buleud (<i>complex or round character</i>)
Dumasar kana mekar henteuna watek tokoh.	Tokoh statis (<i>static character</i>) jeung tokoh mekar (<i>developing character</i>).
Dumasar kana ngeunteungkeun tokoh carita	Tokoh tipikal (<i>typical character</i>) jeung tokoh nétral (<i>netral character</i>)

Pikeun ngagambarkeun watek tokoh, biasana pangarang ngagunakeun dua téhnik, nyaéta (1) téhnik pedaran (*telling*), téhnik ékspositori (*expository*) atawa tehnik analitik (*analytic*) jeung (2) téhnik ragaan (*showing*), téhnik diskursif (*discursive*) atawa téhnik dramatik (*dramatic*) (Abrams, dina Nurgiantoro, 2007:194). Dina téhnik pedaran, pangarang ngagambarkeun kalawan langsung tur wincik ngeunaan tokoh carita saperti jatidiri, sipat, watek, paripolah, malah ciri warugana tur dianalisis data-datana ngeunaan hadirna tokoh.

Contona waé, palaku dina carpon “Néng Yaya Gering Tipes”, nyaéta palaku utamana téh Néng Yaya Rohaya. Ari palaku tamMatéri nyaéta (1) Bi Imi, indungna Néng Yaya, (2) Mang Endang, bapana Néng Yaya, (3) lanceukna Néng Yaya, (4) Wirahma, uana Néng Yaya, (5) Si Tori, tatanggana Néng Yaya, (6) Mang Wijatma, (7) anana Mang Wijatma, (8) tatanggana Néng Yaya, (9) dokter, jeug (10) suster.

2) Galur (*Plot*) Carita

Galur mangrupa runtuyan carita anu diwangun tina tahapan kajadian nepi ka ngawujud gunggungan carita nu dimunculkan ku tokoh carita (Abrams, 1981:137). Galur minangka runtuyan kajadian dina karya sastra pikeun ngahontal éfék nu tangtu (Sudjiman, 1992). Éta runtuyan carita téh bisa diwujudkeun ku runtuyan waktu bisa ku runtuyan sabab-akibat. Galur, alur, atawa plot téh nya éta runtuyan kajadian anu ngawangun hiji carita. Cara midangkeunana diluyukeun jeung tujuan anu hayang dihontal ku pangarangna. Ditangtukeun heula pandeurina, hubungan kajadian nu hiji jeung kajadian séjénna, jeung sajabana.

a) Bubuka (*éksposisi*)

Babagian bubuka disebut ogé manggalasastra, nyaéta bagian anu nyaritakeun latar tempat, waktu, katut palakuna. Minangka ngawanohkeun anu rék ngalalakon katut kasang tukang séjénna anu dianggap perlu.

b) Muncul masalah (*Konflik*)

c) Masalah muncer (*Klimaks*)

Masalah téh mimiti ngarékahan, ngalobaan, atawa ngajeroan, nepi ka muncerna. Bagian ieu mangrupa puncer kajadian dina carita tina runtuyan kajadian saheulaeunana, anu sok disebut ogé klimaks.

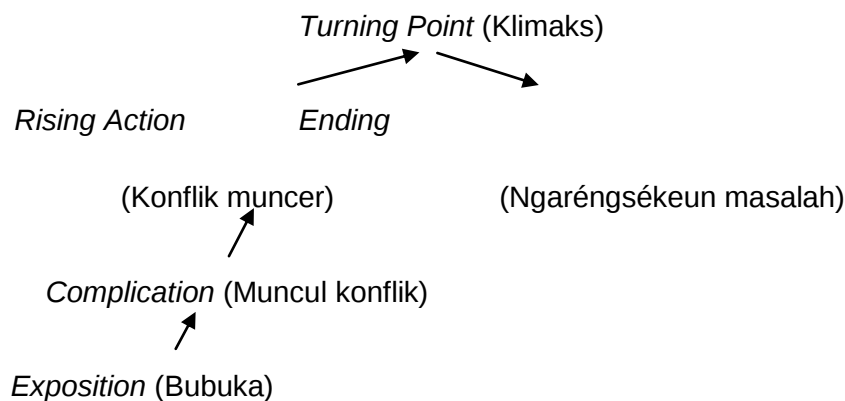
d) Ngaréngsékeun masalah (*Anti-klimaks*)

Masalah nu aya mimiti diréngsékeun. Carana ogé bisa rupa-rupa, luyu jeung tungtutan carita. Aya nu ku cara maéhkeun salasahiji palakuna, ngaleungitkeun hal anu jadi masalah téa, jeung sajabana.

e) Pungkasan carita

Pungkasan carita biasa ogé disebut *denouement*, mangrupa tungtung kajadian carita. Rupaning rusiah geus kabuka, nu hianat geus katohyan, pacengkadan geus lubar, kapanasaran geus dilakonan, jeung sajabana. Galur sering disebut ku istilah *plot*. *Plot* biasana nyumput dina jalan carita minangka wujudiah tina galur. Galur carita bisa dibagankeun saperti ieu di handap.

Bagan 11. 2Élemén Struktur Gerak Alur



Henteu salawasna galur carita téh ngaguluyur saperti kitu. Nu matak dumasar kana wandana aya nu disebut *galur marélé*, *bobok tengah*, jeung *galur mundur (pandeuri ti heula)*.

Kahiji, galur marélé, nyaéta galur carita anu ngaguluyur ti bagian ka bagian, ti mimiti manggalasastra nepi ka pungkasan carita. Umumna carita-carita heubeul ngagunakeun alur marélé.

Kadua, galur bobok tengah nyaéta galur carita anu henteu ngagunakeun manggalasastra atawa bubuka. Tara ngawanohkeun heula anu ngalalakon, anu maca téh ujug-ujug dibawa ka tengah-tengah carita. Sakapeung pungkasan caritana ogé tara aya deuih. Nepi ka nutupkeun carita téh kudu dikira-kira ku nu maca.

Katilu, galur mundur nyaéta galur carita anu dimimitian ku bagian pamungkas. Bagian saterusna mangrupa runtuyan kajadian anu nerangkeun atawa jadi pamuka pungkasan carita anu geus diheulakeun téa. Alur mundur bisa aya dina sagemblengna carita,

bisa ogé dina salasahiji bagian carita. Alur mundur biasa ogé disebut *flashback*.

3) Latar (*Setting*) Cerita

Latar carita téh mangrupa tarjamahan tina istilah *setting*. Aminuddin (2002:62) nétélakeun yén *setting* minangka latar kajadian dina karya fiksi boh mangrupa tempat, waktu boh kajadian, sarta mibanda fungsi fisikal jeung fungsi psikologis. Nurutkeun Abrams (1981:173), latar carita bisa tempat umum (*general locate*), waktu kasajarahana (*historical time*), jeung kabiasaan masarakat (*social circumstance*) dina babagian carita.

Latar téh aya dua rupa nya éta latar tempat jeung latar waktu. Latar tempat nuduhkeun di mana kajadianana, ari latar waktu nuduhkeun iraha kajadianana. Latar tempat biasana dicaritakeun dina awal-awal carita. Aya kalana latar tempat téh mangrupa unsur penting dina carita.

c. Sarana Sastra

Sarana sastra mangrupa unsur-unsur karya sastra anu raket patalina jeung tilu unsur, nyaéta (1) puseur sawangan, (2) gaya basa, jeung (3) judul carita.

1) Puseur Sawangan

Puseur implengan (*point of view*) mangrupa tempat sastrawan nyawang caritana. Tina éta tempat sastrawan nyaritakeun tokoh, kajadian, tempat, jeung waktu ku gayana sorangan (Siswanto, 2008:181).

Puseur sawangan aya bédana puseur carita (fokus pengisahan). Puseur sawangan nyaritakeun fungsi pangarang (pencerita) dina hiji carita, ari puseur carita masualkeun tokoh mana anu dipentingkeun ku pangarang. Palebah dieu, Sudjiman (1992:78) nétélakeun yén:

Sudut pandang atau point of view dan fokus pengisahan mempunyai titik tolak yang berbeda; berbicara tentang sudut pandang, orang bertolak dari penceritanya, yaitu tempat pencerita di dalam hubungannya dengan ceerita atau posisi pencerita di dalam membawakan kisahnya. Adapun berbicara

mengenai fokus pengisahan orang bertolak dari tokoh-tokoh mana yang disorot pencerita, pusat perhatian, pusat sorotan atau fokus pengisahan si pencerita.

2) Basa dina Carita Pondok

Carita pondok kagolong kana karya sastra naratif nu mindeng ngagunakeun basa nu cenderung sipatna stilistik atawa ngandung gaya basa. Ari basa nu stilistik téh sipatna mentingkeun kaéndahan, anu sakapeung nyimpang atawa patukang tonggong jeung kaédah basa sapopoé. Dina carita pondok, aspék kréativitas atawa karancaéan jadi ciri pangarang dina midangkeun caritana ku cara maké basa nu éndah. Basa dina carita pondok mangrupa eunteung kaéndahan nu sipatna hayalan (réfléksi artistik imajinatif) pangarangna kana réalitas kehirupan. Unsur gaya basa dina carita nyoko kana dua maksud. *Kahiji*, raket patalina jeung basa injeuman (*figurative language*) anu aya dina carita pondok.

3) Judul Carita

Judul atawa titél mangrupa etikét, labél, mérek, atawa ngaran anu dipaké ku wacana atawa karangan. Judul téh gedé gunana pikeun mikat kapanasaran nu maca kana pasualan nu keur dicaritakeun. Judul sipatna simbolis tur mangrupa slogan anu midangkeun topik dina wangun nu pikatajieun. Ku kituna, judul kudu saluyu tur ngawakilan sagemblengna eusi karangan, écés, tur singget.

Judul carita mangrupa ngaran tina éta carita. Ilaharna judul carita dijieun sanggeus carita réngsé. Judul carita kudu luyu jeung eusi carita. Contona waé, judul carpon “Neng Yaya Gering Tipes” karya Karna Yudibrata saluyu jeung eusina anu nyaritakeun tokoh Neng Yaya katarajang gering tipes.

D. Kagiatan Diajar

Kagiatan Diajar nu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kagiatan saperti ieu di handap.

1. Titénan heula tujuan jeung indikator hontalan diajar.
2. Baca pedaran Matéri ajar nu dipidangkeun.
3. Pigawé latihan atawa pancén nu dipidangkeun dina ieu kagiatan diajar.
4. Baca deui saliwat pedaran Matéri ajar, tuluy titénan tur bandingkeun jeung Tingkesan Matéri ajar.
5. Lamun manggih bangbaluh, Sadérék bisa sawala (diskusi) jeung kancamitra séjénna.

E. Latihan/Pancén

Jawab atawa tétélakeun sakur pananya jeung paréntah ieu di handap!

1. Naon waé ciri-cirina karya sastra nu disebut carpon téh?
2. Naha carpon téh asli sastra Sunda? Ti mimitiiraha gelarna carpon?
3. Naon waé anu kagolong kana unsur-unsur galur carita?
4. Naon sasaruatan katut bédana antara téma jeung amanat?
5. Kumaha ari basa dina carita pondok?

F. Tingkesan

Carita pondok téh nyaéta karangan fiksi pondok dina basa lancar. Hartina naon-naon anu dicaritakeun ku pangarang téh henteu kudu enya-nya kajadian ku dirina. Tapi sok sanajan mangrupa fiksi, carpon téh kudu nyindekel kana réalita. Réalitas téh mangrupa kanyataan sapopoé nu kaharti ku akal.

Kumpulan carita pondok Sunda nu judulna *Dogdog Pangréwong* karya G.S. (1930) kaasup kumulan carpon nu munggaran di Indonesia, malah genep taun leuwih ti heula batan kumpulan carpon *Teman Duduk* karya M. Kasim (1936).

Carita pondok mibanda tilu unsur intrinsik, nyaéta (1) téma, (2) fakta carita (galur, tokoh, jeung latar), katut (3) sarana sastra (*literary devices*) saperti puseur sawangan (*point of views*), gaya, jeung judul.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék cocogkeun hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disayagikeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu benerna, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur tahap ngawas Sadérék kana Matéri ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Nyangkem} = \frac{\text{Jumlah jawaban anu benerna}}{5} \times 100\%$$

Tahap nyangkemMatéri ajar nu dihontal ku Sadérék:

90	-	100%	=	alus pisan
80	-	89%	=	alus
70	-	79	=	cukup
	-	69	=	kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap nyangkem 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun Matéri Modul Kelompok Kompetensi D. Tapi, lamun tahap nyangkem Sadérék kurang ti 80%, pék balikan jeung deui deres Matéri dina Kagiatan Diajar 11, pangpangna Matéri nu can dicangkem.

KONCI JAWABAN LATIHAN/PANCEN/KASUS

Kegiatan Diajar 1

1. Rupa-rupa kahayang panyatur nu diébréhkeun waktu ngagunakeun basa:
a) ngébréhkeun informasi faktual (ngaidéntifikasi, ngalaporkeun, nanya, jeung ngoréksi), b) ngébréhkeun sikep inteléktual (satuju-teu satuju), c) ngébréhkeun sikep moral (ménta hampura, ngébréhkeun rasa kaduhung, pangajén), jeung d) sosialisasi (ngawanohkeun diri, ngawilujengkeun, ménta diperhatikeun)
2. Pamarekan komunikatif nyaéta pamarekan pangajaran basa anu tujuanana pikeun ngawangun kompetensi komunikatif, tujuanana pikeun mekarkeun prosedur-prosedur opat kaparigelan basa Sunda siswa, nu ngawengku: ngaregepkeun, nyarita, maca, jeung nulis basa Sunda.
3. a) kamampuh gramatikal: panyatur ngagunakeun kaidah gramatikal, b) kamampuh sosiolinguistik: panyatur nyangkem kontéks sosial tempat lumangsungna komunikasi, c) kamampuh wacana: panyatur nepikeun maksud-maksud komunikasi kalawan merenah, jeung d) kamampuh stratégi, panyatur ngagunakeun rupa-rupa stratégi pikeun komunikasi.
4. Tiori diajar anu luyu jeung pamarekan komunikatif nyaéta tiori *pemerolehan* basa kadua kalawan alamiah. Diajar basa alamiah ngagunakeun komunikasi langsung.
5. (luyu jeung matéri sarta jenjang sakola)

Kegiatan Diajar 2

1. Dina kegiatan diajar ngajar anu sipatna langsung siswa ngalakukeun kegiatan observasi, nanya, ngumpulkeun informasi/nyoba, asosiasi/ngolah informasi, jeung ngomunikasikeun. Kegiatan diajar ngajar langsung baris ngahasilkeun pangaweruh jeung kaparigelan anu sipatna langsung ogé, disebut dampak pangajaran (*instructional effect*).Dina Kurikulum 2013, kegiatan diajar ngajar anu teu langsung raket patalina

jeung ngamekarkeun nilai jeung sikep nu aya dina KI-1 (sikep spiritual) jeung KI-2 (sikep sosial).

2. *Pamarekan pangajaran* mangrupa sawangan guru anu digunakeun pikeun nyiptakeun lingkungan pangajaran luyu jeung kompeténsi anu geus ditangtukeun. *Strategi pangajaran* mangrupa léngkah-léngkahsistematis jeung sistemik anu digunakeun guru pikeun nyiptakeun lingkungan pangajaran luyu jeung kompeténsi anu geus ditangtukeun. *Model pangajaran*, mangrupa *karangka konseptual* jeung *operasional* anu mibanda ngaran, ciri, urutan logis, aturan, jeung budaya. *Métode pangajaran* mangrupa *cara* atawa *téhnik* anu digunakeun ku guru dina kagiatan diajar ngajar, contona: ceramah, tanya jawab, sawala, latihan.
3. Impleméntasi pamarekan saintifik mangrupa cara ngaorganisasikeun pangajaran ngaliwatan prosés: (a) Nengetan (*observation*), (b) nanya (*questioning*), (c) ngumpulkeun informasi/nyoba (*data collection/experiment*), (d) asosisasi/ngolah informasi (*association*); jeung, (e) ngomunikasikeun (*communication*).
4. Dina pangajaran basa Sunda kagiatan observasi dilakukeun ku cara nangtukeun léngkah-léngkah: (a) nangtukeun obyék anu kudu diobservasi, (b) nyieun pedoman observasi luyu jeung obyék anu rék diobservasi, (c) nangtukeun data-data anu rék diobservasi, boh data primer boh data sekundér, (d) nangtukeun tempat observasi, e) nangtukeun kalawanjéntré skenario observasi, sangkan data bisa dikumpulkeun kalawan gampang tur lancar, jeung f) nangtukeun cara nyatet hasil observasi, saperti ngagunakeun buku catetan, kamera, tape recorder, video perekam, jeung alat tulis nu sejen.
5. Conto penerapan pamarekan saintifik dina pangajaran basa Sunda luyu jeung materi katut jenjang sakola.

Kegiatan Diajar 3

1. *Discovery* mibanda prinsip anu méh sarua jeung inkuri (*inquiry*) jeung *problem solving*. (1) Prinsip *Discovery Learning* leuwih ngutamakeunkana manggihan konsép atawa prinsip anu saméméhna can dipikanyaho siswa. Masalah anu disodorkeun ka siswa nyaéta masalah anu dirékayasa ku guru. (2) Prinsip *inquiry* masalahna lain hasil rékayasa guru, balukarna siswa kudu satékah polah ngerahkeun pangaweruh jeung kaparigelanana. (3) Prinsip *problem solving* leuwih ngutamakeun kana réngséna ngungkulan masalah.
2. Dina Model *Discovery Learning*, matéri pangajaran henteu ditepikeun dina wangun final, namun siswa didorong pikeun: 1) ngaidéntifikasi naon anu rek ditéangan, 2) néangan informasi sorangan, 3) ngaorganisasikeun atawa ngawangun anu dipikanyaho jeung dicangkem ku siswa.
3. Tujuan digunakeunana Model *Discovery Learning*, nyaéta: 1) ngarobah kondisi diajar tina pasif jadi aktif kréatif, 2) ngarobah modus *ekspository* (siswa ngan narima informasi ti guru) kana modus *discovery* (siswa manggihan sorangan).
4. Léngkah-léngkah operasional impleméntasi Model *Discovery Learning* dina prosés diajar ngajar tahapan rancangan, ngawengku
 - a) nangtukeun tujuan pangajaran;
 - b) ngaidéntifikasi karakteristik siswa (kamampuh awal, minat, gaya diajar;
 - c) milih matéri ajar;
 - d) nangtukeun topik-topik pangajaran anu rék diajarkeun;
 - e) mekarkeun bahan-bahan pangajaran ku cara nyieun conto-conto, ilustrasi, pancén;
 - f) ngatur topik-topik pangajaran ti nu basajan ka komplek, ti nu konkrit ka abstrak, atawa ti tahap énaktif, ikonik, nepi ka simbolik; jeung
 - g) ngalaksanakeun penilaian prosés jeung hasil diajar siswa.
5. Conto *penerapan* Modél Pangajaran *Discovery Learning* dina pangajaran basa Sunda luyu jeung matéri katut jenjang sakola.

Kegiatan Diajar 4

1. *Problem Based Learning* (PBL) nyaeta modél pangajaran anu dirancang sangkan siswa narima pangaweruh anu penting, anu ngabalukarkeun siswa mampuh: (a) ngungkulan masalah, (b) mibanda modél diajar sorangan, jeung c) mibanda kaparigelan ulubiung aktif dina kelompok. Modél PBL prosés diajar ngajarna ngagunakeun pamarekan sistemik pikeun ngungkulan masalah atawa nyanghareupan *tantangan*.
2. Lima stratégi pikeun ngagunakeun PBL: (a) masalah mangrupa bahan kajian, (b) masalah mangrupa tatapakanpikeun nyangkem matéri, (c) masalah mangrupa conto, d) masalah mangrupa bagian anu teu bisa dipisahkeun tina prosés, jeung (e) masalah mangrupa *stimulus aktivitas autentik*.
3. UdaganModél PBL: (a) Kurikulum, b) *Responsibility*, (c) Realisme, (d) *Active-Learning*, (e) Umpan Balik, (f) Kaparigelan Umum, (g) *Driving Questions*, (h) *Constructive Investigations*, jeung (i) *Autonomy*.
4. Prinsip-prinsip prosés diajar ngajar dina Modél PBL, ngawengku: (1) konsép dasar, (2) wangenan masalah, 3) diajar mandiri, (4) silih tukeurna pangaweruh, jeung 5) penilaian.
5. Lima fase Modél Pangajaran PBL, nyaéta: a) oriéntasi masalah, b) ngaorganisasikeun siswa, c) ngabimbing panalungtikan individu/kelompok, d) mekarkeun jeung nyodorkeun hasil karya siswa, e) ngaanalisis jeung ngaévaluasiprosés ngungkulan masalah.

Kegiatan Diajar 5

1. Pangajaran *Berbasis Proyek* atawa *Project Based Learning* (PjBL) nyaéta modél pangajaran anu ngalibetkeun siswa dina hiji kagiatan (proyé) nu ngahasilkeun produk. Kalibetna siswa ti mimiti ngararancang, ngalaksanakeun, jeung ngalaporkeun hasil kagiatan mangrupa produk jeung laporan kagiatanana (*student centre*).
2. Modél PjBL titik pamianganana tina masalah. Masalah mangrupa léngkah mimiti saméméh ngumpulkeun data jeung informasi. Ieu hal dilakukeun ku cara ngaintegrasikeun pangaweruh nu anyar dumasar pangalaman sapopoé dina kahirupan nyata. Modél PjBL dirancang pikeun dijadikeun wahana diajar ngajar dina ngungkulan masalah anu komplék, nglatih serta mekarkeun kamampuh siswa dina ngalakukeun investigasi
3. Karakteristik PjBL, nyaéta: a) siswa nyieun kaputusan sorangan ngeunaan hiji *kerangka kerja*, b) ayana masalah atawa tantangan anu disodorneun ka siswa, c) siswa ngadesain prosés pikeun nangtukeun solusi ngeunaan masalah anu rék dipigawé, d) siswa kalawan kolaboratif tanggung jawab pikeun ngaaksés jeung ngolah informasi pikeun ngungkulan masalah, e) prosésévaluasi dilakukan kalawan terus-terusan (kontinyu), f) siswa kalawan maneuh ngalakukeun réfléksi ngeunaan pagawéan anu geus dilakukeun, g) produk ahir hasil gawé baris diévaluasi kalawan kualitatif, jeung h) situasi prosés diajar ngajar mérétoléran kana kasalahan atawa parobahan.
4. Léngkah-léngkahModél PjBL: a) nangtukeun panalékésénsial (*start with the essential question*), b) ngadesain rancangan proyék (*design a plan for the project*), c) nyusun jadwal (*create a schedule*), d) ngamonitor siswa jeung kamajuan proyék (*monitor the students and the progress of the project*), e) nguji hasil (*assess the outcome*), jeung f) ngaévaluasi pangalaman (*evaluate the experience*).
5. Rancangan Modél PjBL dina pangajaran basa Sunda diluyukeun jeung kelas sarta jenjang sakola.

Kegiatan Diajar 6

1. Undak usuk basa sunda nyaéta panta-panta basa, dipakéna diluyukeun jeung kaayaan umur, kalungguhan, sarta situasi nu nyarita jeung nu diajak nyaritakatut nu dicaritakeunana.
2. Undak-usuk basa Sunda diwangun ku: basa Sunda Loma, Basa Sunda Sedeng, jeung Basa Sunda lemes.
 - a. Basa Sunda Loma. Digunakeun ka sasama, ka babaturan anu geus loma. Salian ti éta, bareto mah sok dipakéogé pikeun nyarita ka jalma anu sahandapeunana, pangkatna, umurna, atawa pikeun nyaritakeun jalma nu sahandapeun upama anu dicaritakeunana téh sahandapeun nu diajak nyarita.
 - b. Basa Sunda Sedeng, sok disebut ogé basa Sunda lemes keur ka sorangan nyaéta basa anu dilarapkeun keur ka disi sorangan upama nyarita ku basa lemes, atawa pikeun nyaritakeun sasama ka saluhureun. Salian ti éta, bassedeng ogé sok dipaké nyarita jeung jalma nu tacan wanoh atawa loma lamun nu ngajak nyaritana ngagunakeun basa lemes.
 - c. Basa Sunda Lemes, biasana sok disebut ogé basa Sunda lemes keur ka batur. Dilarapkeun pikeun nyarita ka saluhureun, jeung pikeun nyaritakeun nu saluhureun boh pangkatna, boh kalungguhanana, boh umurna. Basa Sunda ogédipaké ka jalma nu can wanoh atawa loma.
3. Conto larapna kecap sunda loma dina kalimah anu méréhah.
4. Conto larapna kecap basa Sunda lemes keur sorangan dina kalimah anu méréhah.
5. Conto larapna kecap basa Sunda lemes keur ka batur dina kalimah améréhah.

Kegiatan Diajar 7

1. Sora basa téhsipatna miganda, nyaéta sora ucap (*parole*) jeung sora pikir (*langue*). Sora ucap atawa *fon* mangrupa sora anu dikedalkeun ku baham, anu diulik ku *tata sora (fonetik)*. Ari sora pikir atawa *fonem* mangrupa sora anu kadéngéna beda atawa mirip tur sok ngabédakeun harti kecap, anu diulik ku *tata fonem (fonemik)*.
2. Ambahan tata sora dina ieu buku ngawengku genep hal, nyaéta (1) sora basa, *fonem*, jeung aksara; (2) alat ucap; (3) *warna fonem (vokal jeung konsonan)* katut cara ngawangunna; (4) runtuyan sora, engang, jeung kecap; (5) ciri-ciri supraségmental; jeung (6) rinéka sora.
3. Dina ngawangun sora basa aya tilu perkara kalibet, nyaéta (1) hawa nu kaluar tina bayah atawa paru-paru, (2) *artikulator*, jeung (3) *tempat artikulasi*. Alat ucap anu dipaké pikeun ngawangun sora basa bisa dijéntrékeun dina gambar ieu di handap.
4. Rinéka sora atawa gejala fonologis patali jeung parobahan sora basa, boh vokal boh konsonan. Ari parobahan sora basa téh bisa muncul ku jalan leungitna fonem, tambahna foném, pindahna tempat foném, atawa bagantina foném jeung foném séjenna.
5. Asimilasi nyaéta rinéka sora nu diwangun ku jalan nyaruakeun foném nu béda kana fonem tukangeunana, ilaharna di antara foném nu aya dina daérah ucapan nu sarua saperti /b/jeung /m/, /d/jeung /n/, sarta /g/jeung

Kegiatan Diajar 8

1. Téks éksplanasi nyaéta karangan anu eusina mangrupa hiji topik anu raket patalina jeung kajadian/prosés fénoména alam sosial anu lumangsung dina kahirupan sapopoé. Téks éksplanasi mibanda tujuan pikeun méré informasi anu lengkep tur jéntré, sangkan nu maca paham atawa ngarti ngeunaan peristiwa/fénoména anu keur lumangsung.
2. Struktur tékséksplanasinyaéta: 1) *general statement* (pedaran umum), 2) *sequence of explanation* (runtuyan panjéntré), jeung 3) *closing* (panutup).

3. Kaédah-kaédah kabasaan anu aya dina téks éksplanasi ngawengku kecap-kecap konjungsi, kecap serapan tina basa deungeun, jeung istilah husus.
4. Runtuyan sabab musabab mangrupa bagéan inti anu rék ditepikeun. Eusina mangrupa sabab musabab tina fénoména anu rék dipedar. Dina ieu bagéan aya rupa-rupa kecap panyambung (*konjungsi*). Biasana dina urutan sabab musababaya sababaraha bagéan.
5. Bagéan ahir téks éksplanasi nyaéta panutup (*closing*). Panutup eusina mangrupa intisari atawa kacindekan tina fénoména anu dipedar. Dina bagéan panutup ogé ditambahan ku saran atawa tanggapan panulis ngeunaan éta fénoména. Panutup sipatna opsional, jadi bisa aya bisa ogé teu aya dina téks éksplanasi.

Kegiatan Diajar 9

1. Wangenan pupuh: mangrupa ngaran hiji basa ugeran nu geus tangtu jumlah padalisanna di unggal pada, jeung geus tangtu jumlah engang sarta vokal ahir unggal padalisan.
2. Conto wangun pupuh Sunda
Pupuh Asmarandana
Nyicikeun cai sakendi
Rajeun hanteu matak setra
Denok gé sok kurang sorot
Purun leumpang huhujan
Waktos ngawitan ngarang
Sanajan damel di dapur
Rikat ngarakit kasmaran
3. Unsur intrinsik pupuh Sunda: tema, rasa, nada, jeung amanat. Tema mangrupa jejer utama pupuh, rasa mangrupa parasaan pangarang kana eusi pupuh, nada mangrupa sikep nu nulis pupuh ka nu maca, jeung amanat mangrupa pesen anu ditepikeun ku nulis ka nu maca ngaliwatan pupuh anu ditulisna.
4. Béda jeung pupuh teu sakabéh jumlah wilangan sarua jeung masing-masing guru laguna, ku kituna puisi-puisi Sunda kuno jumlahna dalapan

engang. Lamun ditilik sajarahna kanyataanna yén dalapan engang téh aya patalina jeung mantra. Mantra, salaku kecap-kecap anu dipercaya, miboga kakuatan supernatural, ngagunakeun sistem canda atawa engang anu miboga jumlah rupa-rupa.

5. Analisis struktur pupuh Gambuh

GAMBUH

Kaduhung sagede gunung,
kuring sakola teu jucung,
lalawora resep ulin,
hanjakal tara ti heula.

Wangun pupuh Gambuh dina sapada aya lima padalisan. Guru wilangan jeung guru laguna 7 – u, 10 – u, 12 – l, 8 – u, 8 – o. Watek atawa tema éta pupuh nyaéta: kasedih, kaduhung. Perasaan pangarang kana naon nu diébréhkeunana dina éta pupuh nyaéta manéhna mapatahan sangkan nu maca henteu lalawora lamun keur nyanghareupan hiji hal, sabab kasempétan mah ngan sakali.

Kegiatan Diajar 10

1. Guguritan guguritan téh nyaéta karangan puisi mangrupa dangding anu teu kawilang panjang. Nurutkeun wangunanana, gugurutan kaasup wangun ugeran, nyaéta kauger ku patokan pupuh. Ku lantaran teu panjang tea biasana mah ukur ukur diwangun ku hiji pupuh, tara gunta-ganti pupuh cara dina wawacan, sarta ilaharna eusina henteu ngawujud carita (naratif). Dibacana biasana mah dihariringkeun make lalaguan anu geus matok keur pupuh éta.
2. Conto wangun guguritan

Caangna Bulan Purnama Aep Saepudin

Sinom

Bray caang bulan purnama
Rèa jalma balawiri
Di buruan sakedapan
Salin jadi panggung seni
Rupaning kawih ulin
Kaulinan nu lumangsung

Bungah pikeun barudak
Barudak dihiji wanci
Raramèan gogonjrakan kaulinan

Barudak keur mareujeuhna
Rarikat ngiluan ulin
Lumpat nu ucing-ucingan
Nembangan ejeung nu ngarawih
Kolot ogè ngarawih
Kolot barudak Saluyu
Gogonjrakan babarengan
Bareng ngalakonan ulin
Teu hariwang teu salempang gogonjrakan

Kiwari jaman geus robah
Caangna ogè teu pati
Kaulinan enggeus jarang
Ku barudak nu kiwari
Ayeuna enggeus bukti
Rèa jalma teu panuju
pikeun mekarkeun budaya
pangarti teu jadi ciri
pikeun jalma nu hirup jaman ayeuna

3. Guguritan diwangun ku sababaraha unsur, nyaéta anu aya patalina jeung struktur jero (struktur) sarta struktur luar (unsur ékstrinsik). Struktur dina guguritan di antarana nyaéta: téma, rasa, nada, jeung amanat.
4. Ari guguritan mah wangun sastra anu kauger ku aturan pupuh sarta didangdingkeun jeung sipatna *deskriptif* ari wawacan mah wangun sastra anu sipatna *naratif* sarta diwangun ku sababara pupuh.
5. Analisis struktur guguritan KINANTI IMPIAN
Tina Buku “Lagu Ngajadi: Kumpulan Guguritan”
Karya Dian Hendrayana kaca 6

dilimpudan Liwung
liwungna pageuh na jempling
saéna tuang jungjunan
kersa rurumpaheun sumping
ngalayadan ngalanglangan
jigrah teuing ieu ati
Ati dirungruman bingung
bingungna maseuk na batin
saéna tuang panutan
kersa rinéh naros lirih
mapaykeun nu keur sungkawa
sungkawa teuing ku lami
Lami diseundeuhan gandrung

gandrungna nyeumat na pikir
saéna tuang salira

Kersa néang nu prihatin
da cacak teu disindangan
tangtos nineung langkung nambih
Tambah nineung janten lamun
lamunan eunteup na ngimpi
saéna tuang pangersa
léah nyungsi najan demit
ngademit dina impian
impian nu tanpa tepi

Kagiatan Diajar 11

1. Ciri-ciri karya sastra anu disebut carita pondok téh, nyaéta:
 - a. Wangun fiksina pondok
 - b. Sifat caritana narati
 - c. Caritana mangrupa karangan fiksi
 - d. Eusi carita umumna *réalistis*
 - e. Carita pondok kudu mangrupa hiji kajadian
 - f. Basa nu digunakeun kudu singget tapi munel, seukeut, *sugestif* jeung ngirut
 - g. Eusina téh kudu numuwuhkeun efek ka nu maca;
 - h. Caritana ngandung harti interpretasi pangarang kana hiji kajadian;
 - i. Caritana ngalalakonkeun tokoh utama; jeung
 - j. Jumlah kecapna kawatesanan.
2. Carita pondok téh lain mangrupa karya sastra urang Sunda asli, tapi mangrupa tiruan ti bangsa deungeun nya éta pangaruh Barat. Istilah carita pondok téh dina sastra Sunda mangrupa istilah terjemahan tina basa Inggris '*short story*'. Ieu wangun carpon téh mémang jolna ti sastra Éropa. Carita pondok mimiti hadir dina pajemuhan sastra Sunda dina majalah Parahiangan, ahir taun 1920-an.
3. Galur atawa plot mangrupa runtuyan kajadian dina carita. Galur mibanda adegan gerak, anu ngawengku bubuka, muncul masalah, masalah muncer, klimaks, jeung ngaréngsékeun masalah. Henteu salawasna galur carita téh ngaguluyur saperti kitutengah, jeung galur pandeuri ti heula.

4. Téma téh nyaéta inti pikiran atawa puseur implengan pangarang atawa inti pikiran nu aya dina prosa fiksi. Pikeun nangtukeun hiji téma, urang kudu maca éta carita sagemblengna. Ari amanat nyaéta pesen pangaran nu hayang ditepikeun ka nu maca anu eusina mangrupa ajén-inajén didaktis nu patali jeung masalah manusa katut kamanusaan sarta hirup jeung kahirupan.
5. Basa nu digunakeun kudu singget tapi munel, seukeut, sugestif jeung ngirut; hartina basa anu digunakeun dina carita pondok téh kudu singget, teu ngayayay, munel, seukeut jeung sugestif anu narik ati pikeun nu maca. Basa dina carita pondok mangrupa eunteung kaéndahan nu sipatna hayalan (*réfléksi artistik imajinatif*) pangarangna kana réalitas kehirupan.

EVALUASI

1. Pamarekan komunikatif dina pangajaran basa Sunda, tujuanana pikeun...
 - A. ngaronjatkeun kamampuh siswa dina komunikasi
 - B. ngaronjatkeun kamampuhgramatikal basa Sunda.
 - C. nambahan kabengharan kecap basa Sunda
 - D. ngaronjatkeun kamampuh nyieun kalimah
2. Pamarekansipatna aksiomatis. Aksiomatis hartina...
 - A. benerna konsép-konsép tioritis mangrupa asumsi-asumsi anu bebeneranana teh teu kudu dipadungdengkeun deui.
 - B. benerna konsép tiori mangrupa hipotésis anu bebeneranana kudu dipadungdengkeun deui.
 - C. benerna konsép tiori mangrupa hipotésis anu bebeneranana kudu diuji dina panalungtikan.
 - D. benerna konsép tiori mangrupa asumsi anu bebeneranana kudu dipadungdengkeun deui
3. Unsur-unsur anu raket patalina jeung kamampuh komunikatif, nyaéta saperti ieu di handap, iwal ti
 - A. Kamampuhgramatikal nyaéta kamampuhpanyatur ngagunakeun kaidah gramatikal
 - B. kamampuh sosiolinguistik, nyaéta kamampuh panyatur nyangkem konteks sosial tempat lumangsungna komunikasi
 - C. kamampuh kalimah, nyaéta kamampuh panyatur nepikeun maksud-maksud komunikasi kalawanmerenah dina kalimah
 - D. kamampuhstrategi, nyaéta kamampuh panyatur ngagunakeun rupa-rupa strategi pikeun komunikasi.
4. Pangajaran dina Kurikulum 2013 ngagunakeun pamarekan saintifik atawa pamarekanberbasis proses keilmuan. Pamarekan saintifik bisa ngagunakeun sababaraha stratégi atawa Model pangajaran kontéktual. Modél pangajaran anu diwanohkeun dina Kurikulum 2013 ngawengku ieu di handap, iwal ti...

- A. *Discovery Learning*
 - B. *Project-Based Learning*
 - C. *Problem-Based Learning*
 - D. *Jigsaw*
5. Kurikulum 2013 ngagunakeun stratégi diajar ngajar langsung (*direct instructional*) jeung henteu langsung (*indirect learning*). Stratégi diajar ngajar langsung (*Direct Instructional*) pikeun ngajarkeun KD tina ...
- A. KI-1 jeung KI-2
 - B. KI-2 jeung KI-3
 - C. KI-3 jeung KI-4
 - D. KI-1 jeung KI-4
6. Kurikulum 2013 ngagunakeun stratégi diajar ngajar langsung (*direct instructional*) jeung henteu langsung (*indirect learning*). Stratégi diajar ngajar teu langsung (*indirect Instructional*) pikeun ngajarkeun KD tina ...
- A. KI-1 jeung KI-2
 - B. KI-2 jeung KI-3
 - C. KI-3 jeung KI-4
 - D. KI-1 jeung KI-4
7. Pamarekan saintifik mangrupa cara ngaorganisasikeun pangajaran ngaliwatan prosés...
- A. nengetan, nanya, ngumpulkeun informasi/nyoba, asosisasi/ngolah informasi, jeung ngomunikasikeun
 - B. nengetan, nanya, ngarangkum, hipotésis, idéntifikasi masalah
 - C. idéntifikasi masalah, ngumpulkeun data, ngolah data, ngomunikasikeun, ngalaporkeun.
 - D. nengetan, nanya, idéntifikasi masalah, asosiasi, jeung ngomunikasikeun.
8. Dina pangajaran basa Sunda kagiatan observasi dina pamarekan saintifik dilakukeun ku cara ..
- A. tanya jawab
 - B. ngalaporkeun

- C. maca
D. néangan sumber
9. Dina pangajaran basa Sunda kagiatan nanya dina pamarekan saintifik dilakukeun ku cara ..
A. ngumpulkeun sumber
B. sawala
C. préséntasi
D. tanya jawab
10. Kompeténsikabasaan, raket patalina jeung
A. tata sora, tata kalimah, kosa kata, jeung semantik
B. tindak basa
C. kontéks sosio-kultural
D. strategi komunikasi
11. Kompeténsi anu museur kana ngawasana stratégi dina komunikasi, disebut...
A. Kompeténsistratégi
B. kompeténsi sociolinguistik
C. kompeténsi kabasaan
D. kompeténsi aksional
12. Cara panjeungg guru anu digunakeun pikeun nyiptakeun lingkungan pangajaran luyu jeung kompeténsi anu geus ditangtukeun, disebut...
A. pamarekan pangajaran
B. modél pangajaran
C. stratégi pangajaran
D. metodologi pangajaran
13. Léngkah-léngkhasistematik jeung sistemik anu digunakeun guru pikeun nyiptakeun lingkungan pangajaran luyu jeung kompeténsi anu geus ditangtukeun, disebut..
A. metode pangajaran
B. stratégi pangajaran

- C. modél pangajaran
D. pemarekan pangajaran
14. Karangka konseptual jeung operasional anu mibanda ngaran, ciri, urutan logis, aturan, jeung budaya, disebut...
1. métode pangajaran
 2. stratégi pangajaran
 3. modél pangajaran
 4. pemarekan pangajaran
15. Cara atawa tehnik anu digunakeun ku guru dina kagiatan diajar ngajar, contona: ceramah, tanya jawab, sawala, latihan, disebut...
- A. métode pangajaran
 - b. stratégi pangajaran
 - c. model pangajaran
 - d. pemarekan pangajaran
16. Kagiatan siswa ti mimiti ngararancang, ngalaksanakeun, jeung ngalaporkeun hasil kagiatan mangrupa produk jeung laporan kagiatanana (*student centre*), mangrupa léngkah-léngkahmodel pangajaran....
1. *Problem Based Learning*
 2. *Discovery Learning*
 3. *Projeck Based Learning*
 4. *Inquiry Learning*
17. Modél PjBL titik pamianganana tina ...
- A.masalah
 - B. proyek
 - C. observasi
 - D. produk
18. Karakteristik PjBL, nyaeta ieu di handap, iwal ti...
- A. siswa jeung guru nyieun kaputusan kelompok ngeunaan hiji *kerangka kerja*

- B. ayana masalah atawa tantangan anu disodorkeun ka siswa
- C. siswa ngadesain proses pikeun nangtukeun solusi ngeunaan masalah anu rek dipigawe
- D. siswa kalawan kolaboratif tanggung jawab pikeun ngaakses jeung ngolah informasi pikeun ngungkulan masaalah
19. Mana ieu di handap conto kalimah anu make undak usuk anu merenah?
- A. “Abdi nembé sumping ti Tokyo.”
- B. “Iraha bapak kepala dongkapna ti Singaparna teh”?
- C. “Alhamdulillah abdi parantos neda tadi.”
- D. “Abdi teu tiasa sumping, kumargi teu damang.”
20. Mana ieu di handap conto kalimah anu make undak usuk anu merenah?
- A. “Dupi tuang rai iraha sumpingna?”
- B. “Dupi Bapa parantos tuang?”
- C. “Sim kuring teu tiasa sumping.”
- D. “Tuang adi teu tiasa sumping?”
21. Mana ieu di handap conto kalimah anu make undak usuk anu merenah?
- A. “Di mana rorompok Bapa?”
- B. “Rorompok pun bibi aya di tasik.”
- C. “Rorompok sim kuring aya di Bandung.”
- D. “Iraha tiasa sumping ka bumi sim kuring?”
22. Sarana basa pikeun meungkeut pesen, pikiran, gagasan, jeung ide anu rek diterpikeun ngaliwatan teks, disebut...
- A. wacana
- B. teks
- C. mode
- D. genre
23. Téks hasil observasi mangrupa teks anu eusina
- A. paparan umum ngalaporkeun hasil observasi
- B. kacindekan tina paparan umum

- C. déskripsi bagian
- D. déskripsi manfaat

24. Téks laporan ieu teh disebut ogetéks klasifikasi, lantaran...

- A. nyieun klasifikasi rupa-rupa hal dumasar kana ciri anu geus ditangtukeun
- B. nyieun kacindekan tina klasifikasi umum
- C. mangrupa déskripsi bagian tina teks bacaan
- D. mangrupa manfaat tina eusi teks bacaan

25. Struktur téks laporan hasil observasi ngawengku ieu hal di handap, iwal ti

- A. déskripsi umum
- B. déskripsi bagian
- C. déskripsi manpaat
- D. deskripsi kacindekan

26. Bagéan ahir tekséksplanasi nyaéta panutup (*closing*). Panutup eusina mangrupa ...

- A. kacindekan tina fénoména
- B. tanggapan ngeunaan hiji hal
- C. pedaran eusi
- D. klasifikasi rupa-rupa hal

27. Kacang kandel gegebengan

Gararing dina jajaran

Lamun resep nyengcelengan

Sok ginding dina lebaran

Di luhur mangrupa conto...

- A. Paparikan
- B. Wawangsalan
- C. Sisindiran
- D. Pantun

28. Kembang bodas buah bunder

Ngaheruk nya pipikiran

Wawangsalan di luhur, eusina nyaéta...

- A. ali
- B. simeut
- C. jeruk
- D. kapal

29. Wawangsalan ieu di handap, eusina...

Beulit cinggir simpay rema

Ulah lali ka sim abdi

- A. jeruk
- B. kapal
- C. ali
- D. simeut

30. Samping kagetahan dukuh

Dikelab dikacaikéun

Nu matak manéh sing kukuh

Papatah guru imankeun

Paparikan di luhur kaasup....

- A. piwulang
- B. asmara
- C. birahi
- D. lulucon

KONCI JAWABAN ÉVALUASI

No.	Jawaban
1.	A. Ngaronjatkeun kamampuh siswa dina komunikasi
2.	E. Benerna konsép-konsép tioritis mangrupa asumsi-asumsi anu bebeneranana téh teu kudu dipadungdengkeun deui.
3.	C. Kamampuh kalimah, nyaeta kamampuh panyatur nepikeun maksud
4.	D. Jigsaw
5.	C. KI-3 jeung KI-4
6.	A. KI-1 jeung KI-2
7.	A. Nengetan, nanya, ngumpulkeun informasi/nyoba, asosisasi/ngolah informasi, jeung ngomunikasikeun
8.	C. Maca
9.	D. Tanya jawab
10.	A. Tata sora, tata kalimah, kosa kata, semantik
11.	A. Kompeténsi stratégi
12.	A. Pamarekan pangajaran
13.	B. Strategi pangajaran
14.	C. Model pangajaran
15.	A. Metode
16.	C. <i>Project Based Learning</i>
17.	A. Masalah
18.	A. Siswa jeung guru nyieun kaputusan kelompok ngeunaan kerangka erja
19.	C. “Alhamdulillah abdi parantos neda tadi.”
20.	A. “Dupi tuang rai iraha sumpingna?”
21.	C. “Rorompok sim kuring aya di Bandung.”
22.	C. Mode
23.	A. Paparikan
24.	A. Nyieun klasifikasi

25.	D.Déskripsi kacindekan
26.	A.Kacindekan tina fénoména
27.	C. Sisindiran
28.	C.Jeruk
29.	C. Ali
30.	A. Piwuruk

PANUTUP

Ieu modul anu kacida perlu dicangkem ku guru-guru basa Sunda, utamina nyangkem materi-materi kompetensi pedagogik diantarana tiori jeung larapna pamarekan komunikatif, pamarekan saintifik jeung modél pangajaran kiwari anu dilarapkeun dina pangajaran basa Sunda. Modul ieu ogé dieuyeuban ku materi tina kompetensi profesional anu kacida pentingna pikeun guru-guru basa Sunda di lapangan.

Leuwih écésna eusi ieu modul ngawengku 9materi poko, nu ngawengku: 1) Pamarekan Komunikatif dina Pangajaran Basa Sunda, 2) Pamarekan Saintifik dina Pangajaran Basa Sunda, 3) Modél Pangajaran *Discovery Learning* dina Pangajaran Basa Sunda, 4) Modél Pangajaran *Problem Based Learning* dina Pangajaran Basa Sunda, 5) Modél Pangajaran *Proyek Based Learning* dina Pangajaran Basa Sunda, 6) Pola Sora Basa Sunda, 7) Pangajaran Basa Sunda *Berbasis Teks*, 8) Struktur jeung Kaidah Teks Eksplanasi, sarta 9) Struktur Puisi Sisindiran.

Sanggeus réngsé maca jeung nalungtik ieu modul dipiharep Sadérék baris neruskeun maca jeung nalungtik modul basa Sunda Grade 4 anu mangrupa terusan tina ieu modul. Mugia Sadérék sadayana tetep sumanget dina ngajar basa Sunda.

DAPSTAR PUSTAKA

- Brown, H. Douglas, (2008). *Prinsip Pembelajaran jeung Pengajaran Bahasa* (Edisi Kelima). Jakarta: Kedutaan Besar Amerika Serikat.
- Brown, Douglas H. 2007. *Principles of Language Teaching and Learning*. Pearson Education Inc.
- Celce-Murcia, M., Dornyei, Z., & Thurrell, S. 1995. *A Pedagogical Framework for Communicative Competence: A Pedagogically Motivated Model with Content Specifications*. Issues in Applied Linguistics, 6, 5–35.
- Haerudin, Dingding. 2012. “Guguritan”. Artikel @ File Directory UpPI.
- Hendrayana, Dian. 2014. *Lagu Ngajadi: Kumpulan Guguritan*. Bandung: KSB Rawayan
- <https://suaidinmath.wordpress.com/2014/04/19/pendekatan-komunikatif-dalam-pembelajaran-bahasa/#comments> (diakses tanggal 19-nov 2015)
- Maryanto, spk.. 2015. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik Kelas XII Semester 1*. Jakarta: Puskurbuk Balitbang Kemdikbud.
- Maryanto, spk.. 2015. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik Kelas XII Buku Guru*. Jakarta: Puskurbuk Balitbang Kemdikbud.
- Richards, J. C. 2005. *Communicative Language Teaching*. Singapore: SEAMEO Regional Language Centre
- Richards, J.C. & Rodgers, T.S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Rosidi , Ajip. 2011. *Guguritan*. Bandung: PT. Kiblat Buku Utama.
- Sofiyanti, Ai. spk. 2015. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Jenjang SD Kelas VI*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan jeung Kebudayaan jeung Penjaminan Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan jeung Kebudayaan.

GLOSARIUM

- Asmarandana = salah sahiji wanda pupuh anu miboga guru wilangan jeung guru lagu 81, 8a, 8o/e, 8i/a, 7i/a, 8u, 8a; ngagambarkeun rasa silihhasih, silih pikanyaah.
- Balakbak = salah sahiji wanda pupuh anu miboga guru wilangan jeung guru lagu 12+3e, 12+3e, 12+3e; ngagambarkeun heureuy
- Dangdanggula = salah sahiji wanda pupuh anu miboga guru wilangan jeung guru lagu 10i, 10a, 8e/o, 7u, 9i, 7a, 6u, 8a, 12i, 7a; ngagambarkeun katengtreman, kakawasaan, jeung kaagungan.
- Dangding = karangan ugeran (puisi) dina wangun pupuh (bisa ditembangkeun); sarua jeung guguritan.
- Discovery Learning* : modél pangajaran anu miboga prinsip leuwih ngutamakeun kana manggihan konsep atawa prinsip anu samemehna can dipikanyaho siswa.
- Durma = ngaran salah sahiji pupuh, wangun ugeran anu kauger ku guru wilangan jeung guru lagu (12a-7i-6a-7a-7a-5a-7i)
- Durma = salah sahiji wanda pupuh anu miboga guru wilangan jeung guru lagu 12a, 7i, 6a, 7a, 8i, 5a, 7i; ngagambarkeun rasa ambek, gede hate, atawa sumanget.
- Éstetis : kaéndahan
- Éfektif : tepat sasaran luyu jeung tujuan
- Éfisien : tepat waktu
- Fénoména : gejala alam atawa gejala sosial
- Gambuh = salah sahiji wanda pupuh anu miboga guru wilangan jeung guru lagu 8u, 8u, 8i, 7a, 8a/u, 8a/0; ngagambarkeun kasedih, kasusah, atawa kanyeri.
- Guguritan = gurit; ngagurit, ngarang guguritan; Karangan puisi mangrupa dangding anu henteu panjang biasana ukur dina hiji pupuh tur eusina henteu ngawujud carita (*naratif*)
- Gurisa = salah sahiji wanda pupuh anu miboga guru wilangan jeung guru lagu 8a, 8a, 8a, 8a, 8a, 8a, (+8a, 8a); ngagambarkeun jelema nu ngalamun atawa malaweung.
- Gramatikal : struktur basa
- Juru demung = salah sahiji wanda pupuh anu miboga guru wilangan jeung gu