

Kode Mapel :748GD000



MODUL GURU PEMBELAJAR BAHASA SUNDA SMP KELOMPOK KOMPETENSI G

PEDAGOGIK:

Strategi Komunikasi Dina Pangajaran Basa Sunda

PROFESIONAL:

Pakeman Basa, Wandateks, jeung Carita Wayang

Tim Penulis

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

Dadang Nurjaman, M.Pd.; 085220749709; dadangnurjaman@icloud.com

Penelaah

Dr. Hj. Ruhaliah, M.Hum.;

Ilustrator

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

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 dan Kebudayaan

PPPTK TK DAN PLB BANDUNG

© 2016





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. 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 Bidang Pendidikan Luar Biasa yang merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 32 Tahun 2008 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru Pendidikan Khusus.

Kedalaman materi dan pemetaan kompetensi dalam modul ini disusun menjadi sepuluh kelompok kompetensi. Setiap modul meliputi pengembangan materi kompetensi pedagogik dan profesional bagi guru Sekolah Luar Biasa. Modul dikembangkan menjadi 5 ketunaan, yaitu tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa dan autis. Setiap modul meliputi pengembangan materi kompetensi pedagogik dan profesional. Subtansi modul ini diharapkan dapat memberikan referensi, motivasi, dan inspirasi bagi peserta dalam mengeksplorasi dan mendalami kompetensi pedagogik dan profesional guru Sekolah Luar Biasa.

Kami berharap modul yang disusun ini dapat menjadi bahan rujukan utama dalam pelaksanaan Guru Pembelajar Bidang Pendidikan Luar Biasa. 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. Sam Yhon, M.M.

NIP. 195812061980031003



DAPSTAR EUSI

KATA SAMBUTAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAPSTAR EUSI	vii
DAPSTAR GAMBAR	x
DAPSTAR TABEL	x
BUBUKA	1
A. Kasang Tukang	1
B. Tujuan	2
C. Péta Kompetensi.....	3
D. Ambahan Matéri	4
E. Cara Ngagunakeun Modul.....	5
KOMPETENSI PEDAGOGIK: Strategi Komunikasi dina Pangajaran	
Basa Sunda	7
KAGIATAN DIAJAR 1.....	9
A. Tujuan	9
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	9
C. Pedaran Matéri.....	9
D. Kagiatan Diajar.....	14
E. Latihan/Pancén	14
F. Tingkesan.....	15
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	16
KAGIATAN DIAJAR 2.....	19
TÉHNIK NANYA DINA PANGAJARAN BASA SUNDA	19
A. Tujuan	19
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	19
C. Pedaran Matéri.....	19
D. Kagiatan Diajar.....	26
E. Latihan/Pancén	26
F. Tingkesan.....	26
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	28
KAGIATAN DIAJAR 3.....	31
STRATÉGI KOMUNIKASI KONPÉNSATORIS (ALIH KODE)	31
A. Tujuan	31
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	31
C. Pedaran Matéri.....	31
D. Kagiatan Diajar.....	39
E. Latihan/Pancén	39
F. Tingkesan.....	40
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	41

KAGIATAN DIAJAR 4.....	43
KAULINAN PIKEUN NGARONJATKEUN KAPARIGELAN BASA	43
A. Tujuan	43
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	43
C. Pedaran Matéri.....	44
D. KagiatanDiajar	62
E. Latihan/Pancén	62
F. Tingkesan.....	62
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	64
KOMPETENSI PROFESIONAL:	65
KAGIATAN DIAJAR 5.....	67
BASA JEUNG KABUDAYAAN	67
A. Tujuan	67
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	67
C. Pedaran Matéri.....	67
D. Kagiatan diajar	72
E. Latihan/Pancén	72
F. Tingkesan.....	72
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	74
KAGIATAN DIAJAR 6	77
MAKÉNA BASA SUNDA.....	77
A. Tujuan	77
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	77
C. Pedaran Matéri.....	77
D. Kagiatan Diajar.....	89
E. Latihan/Pancén	89
F. Tingkésan.....	90
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	90
KAGIATAN DIAJAR 7.....	93
PAKEMAN BASA SUNDA	93
A. Tujuan	93
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	93
C. Pedaran Matéri.....	93
D. Kagiatan Diajar.....	99
E. Latihan/Pancén	99
F. Tingkésan.....	100
G. Uji balik jeung Lajuning Laku.....	101
KAGIATAN DIAJAR 8.....	103
TÉKS DISKUSI DINA BASA SUNDA	103
A. Tujuan	103
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	103
C. Pedaran Matéri.....	103

E. Latihan/Pancén	110
F. Tingkesan.....	111
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	111
KAGIATAN DIAJAR 9	113
TÉKS ÉKSEMPULUM BASA SUNDA	113
A. Tujuan	113
B. Indikator Kahontalna Kompeténsi	113
C. Pedaran Matéri.....	113
D. Kagiatan Diajar.....	121
E. Latihan/Pancén	121
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	122
KAGIATAN DIAJAR 10	123
CARITA WAYANG.....	123
A. Tujuan	123
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	123
C. Pedaran Bahan	123
D. Kagiatan Diajar.....	131
E. Latihan/Pancén	131
F. Tingkesan.....	132
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	132
KONCI JAWABAN	135
EVALUASI	146
PANUTUP	159
DAPTAR PUSTAKA.....	160
GLOSARIUM	165

DAPTAR GAMBAR

Gambar 1. 1Stratégi Komunikasi	12
Gambar 2. 1Kategori Pananya.....	21
Gambar 2. 2Waktu Nunggu dina Téhnik Nanya	22
Gambar 3. 1Kasang Tukang Munculna Alih Kode	32
Gambar 3.2: Ciri-ciri Alih Kode	36
Gambar 3. 3 Wanda Alih Kode	37
Gambar 4.1: Tiori Modern ngeunaan Kaulinan	44
Gambar 4.2: Tiori Modern Kaulinan	47
Gambar 4.5: Tahapan Kaulinan	55
Gambar 4.6: Tahapan Kaulinan	56
Gambar 4.7: Wanda-wanda Kaulinan.....	59
Gambar 5.3: Hubungan SubordinatifBasa jeung Kabudayaan	71

DAPTAR TABEL

Tabel 2. 1Tingkatan Pananya Kognitif	24
--	----



BUBUKA

A. Kasang Tukang

Profési guru jeung tenaga kependidikan kudu dihargaan jeung dimekarkeun salaku profési anu mibanda martabatsakumaha anu diamanahkeun dina Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2015 ngeunaan Guru jeung Dosen. Ieu hal lantaran guru jeung tenaga kependidikan téh mangrupa tenaga profésional anu miboga fungsi, peran, jeung kalungguhan anu kacida pentingna dina ngahontal visi pendidikan 2025, nyaéta “*Menciptakan Insan Indonesia Cerdas dan Kompetitif*”.

Program Guru Pembelajar nyaéta tarékah mekarkeun kompetensi guru jeung tenaga kependidikan anu luyu jeung pangabutuh, mayeng tahap demi tahap pikeun ngaronjatkeun profésionalitasna. Program Guru Pembelajar mangrupa salah sahiji stratégi pembinaan guru jeung tenaga kependidikan anu dipiharep mampu ngajamin guru jeung tenaga kependidikan pikeun miara, ngaronjatkeun, jeung mekarkeun kompetensi luyu jeung standar anu geus ditetepkeun. Program Guru Pembelajar baris ngurangan ayana ganjor antara kompetensi anu dipiboga ku guru sarta tenaga kependidikan jeung tuntutan profésional anu geus tangtukeun.

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

Modul GURU PEMBELAJAR Guru Basa Sunda Kelompok Kompetensi G ngawengku dua kompetensi pédagogik jeung profésional. Kompetensi pédagogik ngawengku 4 (opat) matéri pokok, nyaéta: (1) Strategi Komunikasi dina Pangajaran Basa Sunda, (2) Téhnik Nanya dina Pangajaran Basa Sunda, (3) Strategi Komunikasi Kompénsatoris: Alih Kode, jeung (4) Kaulinan pikeun Ngaronjatkeun Kaparigelan Basa Sunda. Kompetensi profésional ngawengku 6 (genep) matéri pokok, nyaéta: (1) Basa jeung Kabudayaan, (2) Makéna Basa Sunda, (3) Pakeman Basa, (4) Struktur jeung Kaédah Téks Diskusi, (5) Struktur jeung Kaédah Téks Éksemplum, jeung (6) Carita Wayang.

B. Tujuan

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

Kompeténsi Inti (KI)

1. Berkomunikasi secara éféktif, empatik, dan santun dengan peserta didik.
2. Menguasai matéri, struktur, konsép, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu.

Standar Kompetensi Guru (SKG)

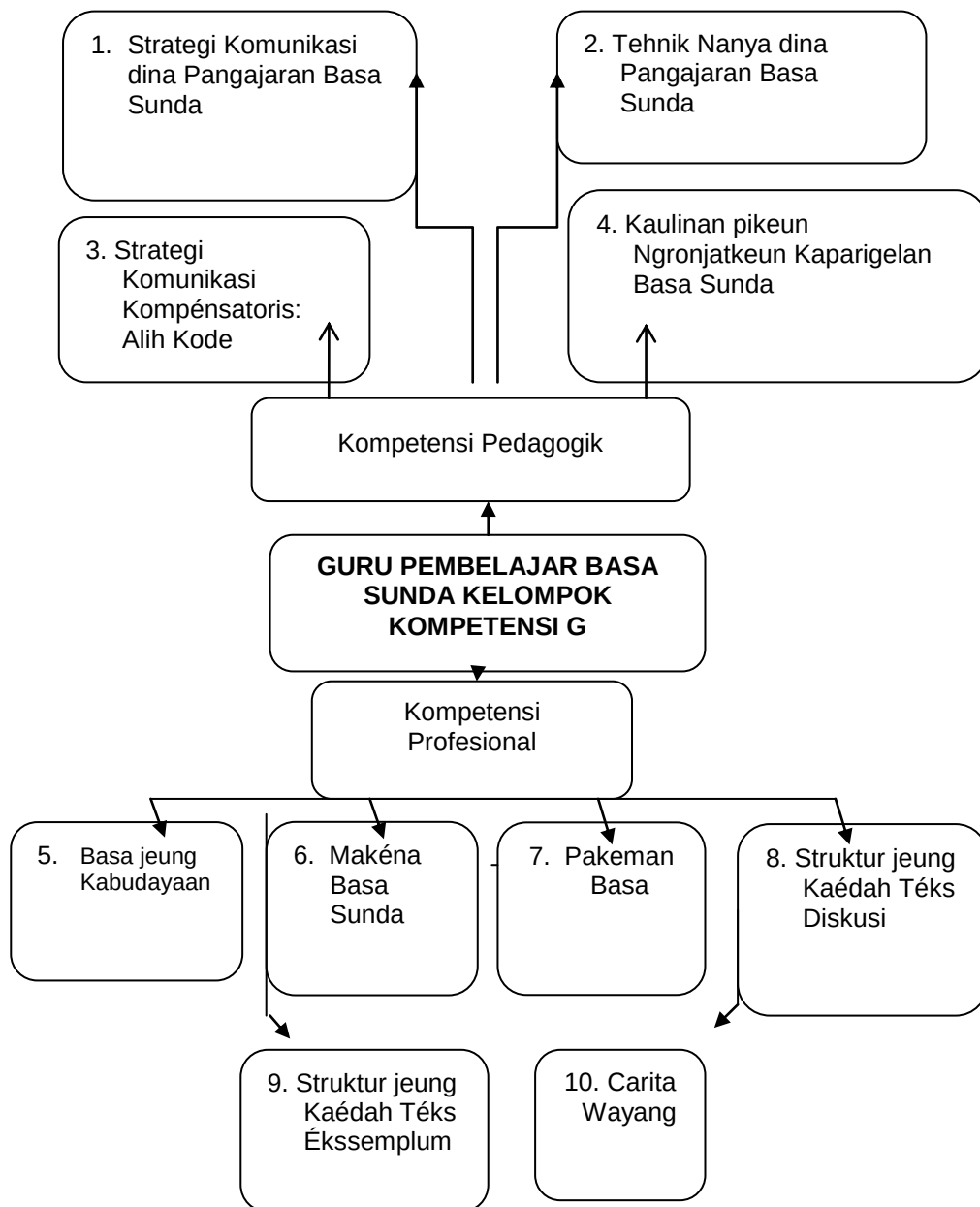
1. Memahami berbagai stratégi berkomunikasi yang éféktif, empatik, dan santun, secara lisan, tulisan, dan/atau bentuk lain.
2. Berkomunikasi secara éféktif, empatik, dan santun dengan peserta didik dengan bahasa yang khas dalam interaksi kegiatan/ permainan yang mendidik (a) penyiapan kondisi psikologis peserta didik untuk ambil bagian dalam permainan: melalui bujukan dan contoh, (b) ajakan kepada peserta didik untuk ambil bagian, (c) réspons peserta didik terhadap ajakan guru, dan (d) réaksi guru terhadap réspons peserta didik, dan seterusnya.
3. Menguasai kaidah bahasa Sunda sebagai rujukan penggunaan bahasa Sunda yang baik dan benar.
4. Memiliki keterampilan berbahasa Sunda (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis).
5. Memahami teori dan genre sastra Sunda.
6. Mampu mengapresiasi karya sastra Sunda, secara reseptif dan produktif.

Indikator Kahontalna Kompetensi (IPK)

1. Memilih téhnik bertanya yang tepat dalam suasana pembelajaran yang menyénangkan.
2. Menstimulus keterampilan berbicara peserta didik dengan permainan bahasa Sunda.
3. Mengidentifikasi bahasa dalam kebudayaan Sunda.
4. Mengidentifikasi pakeman basa Sunda.

5. Menemukan struktur dan kaidah teks diskusi.
6. Menemukan struktur dan kaidah teks eksemplum.
7. Mengidentifikasi cerita wayang.

C. Péta Kompeténsi



D. Ambahan Matéri

Di handap ieu ambahan matéri Diklat Guru Pembelajar Basa Sunda Kelompok Kompetensi G.

1. Stratégi Komunikasi dina Pangajaran Basa Sunda:

- a. Stratégi Komunikasi dina Pangajaran Basa Sunda
- b. Prosés Komunikasi dina Pangajaran Basa Sunda
- c. Wangun Stratégi Komunikasi dina Pangajaran Basa Sunda
- d. Stratégi Komunikasi Patalina jeung Mekarna Kognitif

2. Téhnik Nanya dina Pangajaran Basa Sunda:

- a. Téhnik Nanya dina Pangajaran Basa Sunda
- b. Wanda-wanda Pananya
- c. Waktu Nunggu dina Téhnik Nanya di Kelas
- d. Téhnik Méré Tanggapan kana Jawaban Siswa
- e. Hal-hal anu Perlu Dijauhan Waktu Nanya dina Pangajaran Basa Sunda
- f. Tingkatan Pananya dina Pangajaran

3. Stratégi Komunikasi Kompénsatoris: Alih Kode

- a. Kasang Tukang Munculna Alih Kode
- b. Wangenan Alih Kode
- c. Ciri-ciri Alih Kode
- d. Wanda-wanda Alih Kode

4. Kaulinan pikeun Ngaronjatkeun Kaparigelan Basa Sunda

- a. Tiori Modern ngeunaan Kaulinan Basa
- b. Wangenan Kaulinan
- c. Karakteristik jeung Tahapan Mekarna Kaulinan
- d. Mangpaat Kaulinan pikeun Manusa
- e. Prinsip-prinsip Kaulinan Basa
- f. Wanda Kaulinan Basa
- g. Model Pangajaran Kaulinan Basa

5. Basa jeung Kabudayaan

- a. Hakékat Kabudayaan
- b. Patalina Basa jeung Kabudayaan

6. Makéna Basa Sunda

- a. Kalungguhan Basa Sunda

- b. Laku Basa Sunda

7. Pakeman Basa

- a. Watesan Pakeman Basa Sunda
- b. Wanda Pakeman Basa Sunda

8. Struktur jeung Kaédah Téks Diskusi

- a. Wangenan Téks Diskusi
- b. Ciri mandiri Téks Diskusi
- c. Struktur Téks Diskusi
- d. Unsur Kabasaan dina Téks Diskusi
- e. Conto Larapna Konsép Téks Diskusi pikeun Bahan Pangajaran

9. Struktur jeung Kaédah Téks Eksemplum

- a. Wangenan Téks Eksemplum
- b. Ciri Téks Eksemplum
- c. Struktur Téks Eksemplum
- d. Unsur Kabasaan dina Téks Eksemplum
- e. Ngalarapkeun Konsép Téks Eksemplum pikeun Bahan Pangajaran

10. Carita Wayang

- a. Carita Wayang
- b. Watesan Carita Wayang
- c. Bagian-bagian Carita Wayang
- d. Sempalan Carita Wayang

E. Cara Ngagunakeun Modul

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

Kamampuh atawa kompetensi Sadérék ngeunaan ieu bahan kagiatan diajar baris dinilai ku hasil tés jeung laporan pancén pribadi. Dina maca, nengétan, jeung ngulik bahan-bahan nu aya dina ieu modul Sadérék dipiharep macana

jeung nguliknakalawan sistematis jeung taliti. Lamun manggihan bangbaluh dina mahamkeunana jeung dina ngajawab latihan atawa soal, Sadérék bisa sawala (diskusi) jeung kancamitra séjénna atawa nanyakeun ka fasilitator.

KOMPETENSI PEDAGOGIK:

**Strategi Komunikasi dina Pangajaran
Basa Sunda**

KAGIATAN DIAJAR 1

STRATÉGI KOMUNIKASI DINAPANGAJARAN BASA SUNDA

A. Tujuan

Tujuan kagiatan diajar ngawengku ieu tujuan-tujuan di handap.

1. Sanggeus maca modul, pamilon diklat mampu ngajéntrékeun wangenan stratégi komunikasi kalawan jelas.
2. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu ngajéntrékeun prosés komunikasi dina pangajaran basa Sunda kalawan jelas.
3. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu ngaidéntifikasi wangun stratégi komunikasi dina pangajaran basa Sunda kalawan taliti.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu ngajéntrékeun stratégi komunikasi patalina jeung kamekaran kognitif kalawan bener.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Indikator kahontalna kompeténsi kagiatan diajar 1, ngawengku ieu kamampuh di handap:

1. Ngajéntrékeun wangenan stratégi komunikasi.
2. Ngajéntrékeun prosés komunikasi dina pangajaran basa Sunda.
3. Ngaidéntifikasi wangun stratégi komunikasi dina pangajaran basa Sunda.
4. Ngajéntrékeun stratégi komunikasi patalina jeung kamekaran kognitif.

C. Pedaran Matéri

1. Wangenan Stratégi Komunikasi

Komunikasi nyaéta prosés patukeurna informasi anu dilakukeun ku dua urang atawa leuwih ngagunakeun lambang-lambang verbal jeung nonverbal, kode-kode lisan, tinulis atawa visual (Brown, 2007). Waktu prosés komunikasi lumangsung, panyatur ngusahakeun satékah polah sangkan mampu nepikeun ide-idenana kalawan éféktif. Tapi, dina kanyataanana komunikasi téh teu salawasna éféktif lantaran panutur teu mampu nangkep amanat anu saperti ditepikeun ku panyatur. Ku kituna,

guru basa Sunda salaku komunikator (panyatur) kudu mampuh ngungkulan éta masalah ku cara ngagunakeun stratégi komunikasi anu éféktif.

Nurutkeun Tarone (1983), stratégi komunikasi nyaéta upaya pembelajar, dina ieu hal siswa, pikeun ngaéksprésikeun maksud kalawan sistematis ku jalan ngagunakeun basa anu keur diajarkeun. Stratégi komunikasi museur kana kasus-kasus anu aya dina prosés lumangsungna komunikasi. Brown (2007) nétélakeun yén stratégi komunikasi téh nyaéta digunakeunana mékanisme verbal jeung nonverbal pikeun kagiatan komunikasi atawa produksi informasi. Saterusna Faerch jeung Kasper (Brown, 2007; Cook, 2008) nétélakeun yén stratégi komunikasi mangrupa rancangan sadar anu boga kakuatan pikeun ngungkulan masalah sangkan tujuan komunikasi basa baris kahontal. Bangbaluh téh dibalukarkeun ku lemahna basa anu keur digunakeun. Lamun dipatalikeun jeung pangajaran basa Sunda, stratégi komunikasi digunakeun ku guru tujuanana pikeun ngungkulan bangbaluh komunikasi dina prosés pangajaran basa Sunda.

2. Prosés Komunikasi dina Pangajaran Basa Sunda

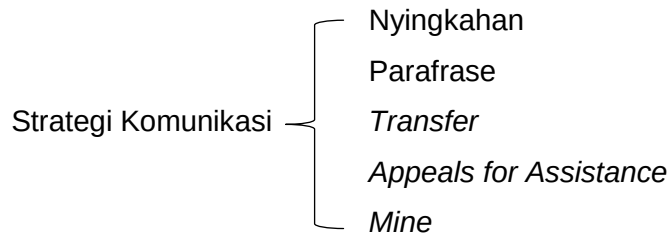
Waktu pangajaran basa Sunda keur lumangsung, aya prosés komunikasi. Nurutkeun Djamarah (2002: 44) ngajar mangrupa kagiatan ngatur lingkungan siswa pikeun nepikeun amanat mangrupa pangawéruh, kaparigelan, tur sikep ti guru ka siswa. Dina nepikeun étaamanat, kalawan teu langsung guru tinangtu kudu boga pangabisa ngeunaan tata cara komunikasi sangkan siswa bisa éféktif nyangkem matéri. Ku kituna, guru kudu pahamprosés komunikasi salila pangajaran lumangsung.

Dina prosés komunikasi nepikeun amanat atawa ide, tinangtu baris aya *atrissi* (*penyusutan ma'na*) komunikasi. Dina prosés komunikasi baris aya *atrissi*, antukna matéri anu ditarima ku siswa baris béda jeung matéri anu ditepikeun ku guru. Ku kituna, guru diperedih sangkan ngagunakeun stratégi-stratégi komunikasi anu éféktif pikeun ngaminimalisir ayana *atrissi*. Dina milih stratégi komunikasi dipangaruhan ku faktor internal jeung éksternal. Tarone (1983) nétélakeun yén dina milih stratégi komunikasi

dipengaruhi ku faktor: sistem basa, situasi dipakéna basa, jeung pangalaman komunikasi.

3. Wangun Stratégi Komunikasi

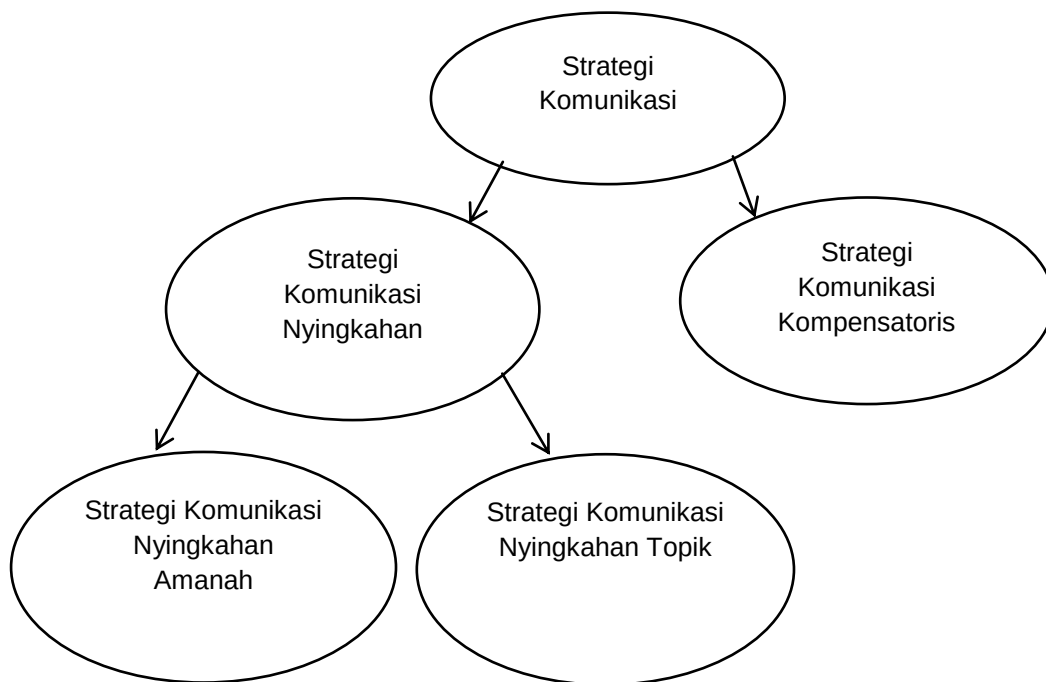
Nurutkeun Tarore (1983) aya lima wangun stratégi komunikasi, saperti dina gambar ieu di handap.



Ieu di handap pedaran anu leuwih jétréna.

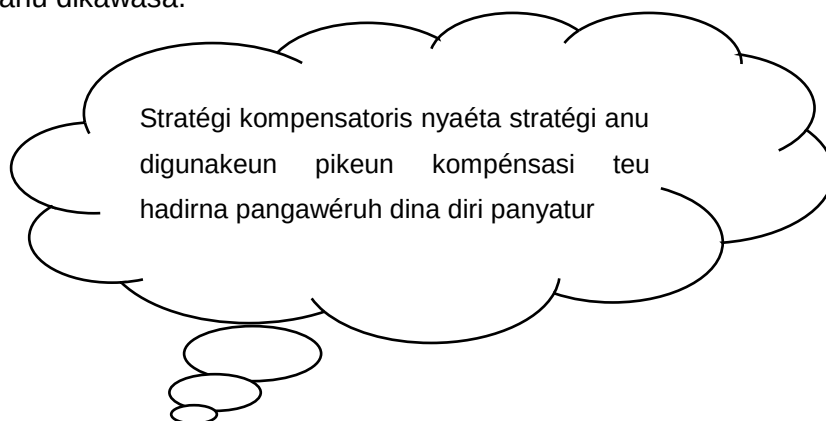
- Nyingkahan, dilakukeun ku jalan nyingkahan tina masalah anu ngagangu tujuan. Stratégi komunikasi nyingkahan ngawengku: stratégi nyingkahan pesan jeung stratégi nyingkahan topik.
- Parafrase dilakukeun ku cara ngaganti wangun atawa konsép, saperti: ngagunakeun kecap-kecap sorangan, ngagunakeun conto, atawa ngarékonstruksi kalimah.
- Transfer* anu dilakukeun ku jalan nginjeum wangun basa tina basa nu séjén anu leuwih gampil dicangkem pikeun nepikeun maksud komunikasi maké bahasa kadua (B-2).
- Appeals for assistance* anu dilakukeun ku jalan siswa ménta bantuan atawa gawé babarengan jeung babaturanana pikeun ngungkulan hambatan komunikasi ngeunaan hiji hal kalawan ngagunakeun basa kadua.
- Mine*, dilakukeun ku cara ngagunakeun mimik jeung gestur pikeun nepikeun maksud.

Dorneyi (Brown, 2007; Cook, 2008) ngagolongkeun stratégi komunikasi jadi dua, nyaéta stratégi komunikasi nyingkahan jeung stratégi komunikasi kompénsatoris.

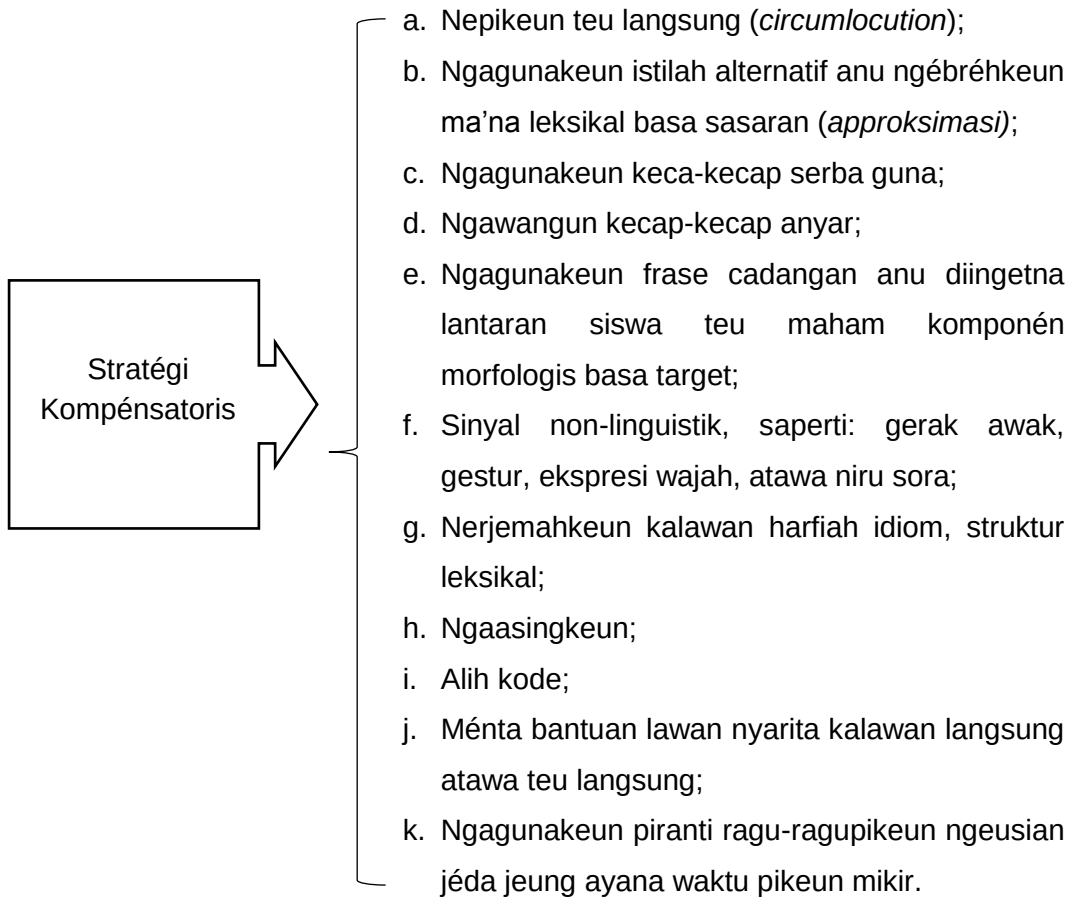


Gambar 1. 1 Stratégi Komunikasi

Stratégi nyingkahan (*avoidance strategies*) nyaéta: stratégi anu dilakukeun siswa ku jalan ngajauhan bangbaluh atawa hal anu dianggap hésé. Stratégi nyingkahan ngawengku: stratégi nyingkahan pesen jeung stratégi nyingkahan topik. Stratégi nyingkahan pesen, nyaéta stratégi anu dilakukeun ku cara ngantepkeun amanat teu réngsé lantaran héngkéna basa anu dipimilik. Stratégi nyingkahan topik nyaéta stratégi anu dilakukeun pikeun ngébréhkeunma'na leksikal basa sasaran dumasar kana pangawéréh ma'na basa anu dikawasa.



Stratégi kompénsatoris dilakukeun ku cara ieu di handap:



4. Stratégi Komunikatif sarta Patalina jeung Kamekaran Kognitif

Waktu budak keur diajar basa, aya dua hal anu penting nyaéta kompetensi jeung pérpormansi.

Kompeténsi nyaéta pangaweruh dasar ngeunaan basa nu rék digunakeun. Pérpormansi nyaéta wujud konkret ngagunakeun basa. Pérfomasi diwangun ku dua prosés, nyaéta mahamjeung produksi basa. Kompetensi mangrupa pangaweruh anu teu bisa diobservasi ku lantaran sifatna internal.

Kukituna, pikeun ngaréalisasikeun kompetensi téh ku jalan pérpormansi, nyaéta digunakeunana basa dina situasi nu nyata. Dina pérpormansi, salian ti kudu maham, aya ogé kagiatan ngaréproduksi basa. Tapi sering ogé siswa

teu bisa ngalakukeunana kalawan lancar. Ieu hal dibalukarkeun siswa acan paham kana konsép basa kalawan hadé. Ku kituna, diperlukeun stratégi komunikasi.

Stratégi komunikasi anu digunakeun ku siswa, dina dasarna mah ngagambarkeun kompetensi anu dipimilik ku siswa. Waktu nengetan jeung ngainternalisasi sistem jeung kaidah basa Sunda.

Ieu hal luyu jeung pamadegan Bongaerts jeung Poullisse (Brown, 2007) jeung Greg (Brown, 2007) yén ngaliwatan pérpormansi bisa dipikanyaho kompetensi siswa. Slobin (1991) nambahkeun yén dina pangajaran basa, mekarna kompetensi siswa bisa digunakeun pikeun mikanyaho mekarna kognitif siswa. Kukituna, ku mikanyaho stratégi komunikasi pangajaran basa pikeun siswa, hartina mikanyaho ogé ngeunaan mekarna kognitif siswa.

D. Kegiatan Diajar

Kegiatan diajar nu kudu dipilampah ku Sadérék nyokot kana runtuyan kegiatan saperti ieu di handap:

1. Nitenan tujuan jeung indikator.
2. Maca Pedaran Matéri ngeunaan *Stratégi Komunikasi dina Pangajaran Basa Sunda*.
3. Diskusi kelompok pikeun migawé Latihan/Pancén.
4. Maca tingkésan matéri.
5. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.
6. Tanya jawab jeung fasilitator lamun aya bangbaluh ngeunaan matéri dina kegiatan diajar 1.

E. Latihan/Pancén

Jawab atawa tétélakeun sakur pananya jeung paréntah ieu di handap!

1. Jéntrékeun wangenan stratégi komunikasi dina pangajaran basa Sunda!
2. Jéntrékeun prosés komunikasi dina pangajaran basa Sunda!
3. Idéntifikasi wangun strategi komunikasi!
4. Jéntrékeun strategi komunikasi raket patalina jeung mekarna kognitif siswa.
5. Tuliskeun opat hal anu sering aya dina prosés komunikasi.

F. Tingkesan

Stratégi komunikasi nyaéta upaya pembelajar dina ieu hal siswa pikeun ngaéksprésikeun maksud kalawan sistematis ku jalan ngagunakeun basa anu keur diajarkeun.

Stratégi komunikasi museur kana kasus-kasus anu aya dina keur lumangsungna prosés komunikasi. Brown (2007) ngajéntrékeun yén stratégi komunikasi nyaéta digunakeunana mékanisme verbal jeung nonverbal pikeun kagiatan komunikasi atawa informasi produksi. Lamun dipatalikeun jeung pangajaran basa Sunda, yén stratégi komunikasi digunakeun ku guru pikeun nepikeun matéri pangajaran basa Sunda waktu guru nyangharepan bangbaluh dina prosés pangajaran.

Dina prosés komunikasi sering aya prosés: a) négosiasi, b) nepikeun amanat, c) nepikeun konsép, jeung d) nepikeun pangaruh. Kaopat prosés éta téh kacida raket patalina. Leech (1983) nétélakeun pamadeganana ngeunaan ayana sababaraha aspék anu kudu diperhatikeun dina komunikasi, nyaéta: (1) kasang tukang panyatur anu raket patalina jeung umur, sosial ekonomi, jenis kelamin, jeung tingkat kaakraban, (2) kontéks tuturan, raket patalina jeung aspék fisik *setting* sosial, (3) tujuan tuturan, nyaéta wangun tuturan anu dipaké.

Nurutkeun Tarore (1983) aya lima wangun stratégi komunikasi: nyaéta: 1) stratégingyingkahan, dilakukeun ku jalan nyingkahantina masalah anu ngaganggu tujuan komunikasi. Strategi nyingkahan ngawengku: stratégingyingkahan pesen jeung stratégingyingkahan topik; 2) parafrase dilakukeun ku cara ngaganti wangun atawa konsép, saperti: ngagunakeun kecap-kecap sorangan, ngagunakeun conto, atawa ngarékonstruksi kalimah; 3) *transfer* anu dilakukeun ku jalan nginjeum wangun basa tina basa nu séjén anu leuwih gampang dicangkem pikeun nepikeun maksud komunikasi maké bahasa kadua (B-2); 4) *appeals for assistance* anu dilakukeun ku jalan siswa ménta bantuan atawa gawé babarengan jeung babaturanana pikeun ngungkulan bangbaluh komunikasi ngeunaan hiji hal kalawan ngagunakeun basa kadua; 5) *mine*, dilakukeun ku cara ngagunakeun mimik jeung gestur pikeun nepikeun maksud.

Dornyei (Brown, 2007; Cook, 2008) ngagolongkeun stratégi komunikasi jadi dua, nyaéta stratégi komunikasi nyingkahan jeung stratégi komunikasi kompensatoris.

Pérpormansi nyaéta wujud konkret ngagunakeun basa. Pérfomasi diwangun ku dua prosés, nyaéta *pemahaman* jeung produksi basa. Kompetensi mangrupa pangaweruh anu teu bisa diobservasi ku lantaran sipatna internal.

Kukituna, pikeun ngaréalisasikeun kompetensi ku jalan pérpormansi. Pérpormansi nyaéta digunakeunana basa dina situasi nu nyata. Dina pérpormansi, salian ti kudu maham, aya ogé kagiatan ngaréproduksi basa. Tapi sering ogé siswa teu bisa ngalakukeunana kalawan lancar. Ieu hal dibalukarkeun siswa acan paham kana konsép basa kalawan hadé. Ku kituna, diperlukeun stratégi komunikasi.

Stratégi komunikasi anu digunakeun ku siswa, dina dasarna mah ngagambarkeun kompetensi anu dipimilik ku siswa. Waktu nengetan jeung ngainternalisasi sistem jeung kaidah basa Sunda. Ngaliwatan pérpormansi bisa dipikanyaho kompetensi siswa. Slobin (1991) nambahkeun yén dina pangajaran basa, mekarna kompetensi siswa bisa digunakeun pikeun mikanyaho mekarna kognitif siswa.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék luyukeun 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 nyangkem bahan ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Pangabisa} = \frac{\text{Jumlah Jawaban anu bener} \times 100}{5}$$

Tahap pangabisa bahan ajar nu dihontal ku Sadérék:

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

Lamun Sadérék ngahontal tahap nyangkembahan ajar 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun bahan kana Kagiatan Diajar II. Tapi, lamun tahap ngawasa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deres deui materi dina Kagiatan Diajar 1, pangpangna matérinu tacan kacangkem.

KAGIATAN DIAJAR 2

TÉHNIK NANYA DINA PANGAJARAN BASA SUNDA**A. Tujuan**

Tujuan kagiatan diajar 2 ngawéngku ieu tujuan di handap:

1. Sanggeus maca pedaran materi, pamilon diklat mampu ngajelaskeun téhnik nanya dina pangajaran kalawan jéntré.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat mampu ngaidéntifikasi wanda-wanda pananya kalawan bener.
3. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu ngajelaskeun waktu nunggu dina téhnik nanya di kelas kalawan écés.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu ngajelaskeun téhnik méré tanggapan kana jawaban siswa kalawan bener.
5. Sanggeus latihan, pamilon diklat mampu ngaidéntifikasi hal-hal anu perlu dijauhan waktu nanya dina pangajaran kalawan bener
6. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu ngaidéntifikasi tingkatan pananya dina pangajaran kalawan bener.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Indikator kahontalna kompetensi kagiatan diajar II ngawéngku ieu di handap.

1. Ngajelaskeun téhnik nanya dina pangajaran basa Sunda.
2. Ngaidéntifikasi wanda-wanda pananya.
3. Ngajelaskeun waktu nunggu dina téhnik nanya di kelas.
4. Ngajelaskeun téhnik méré tanggapan kana jawaban siswa.
5. Ngaidéntifikasi hal-hal anu perlu dijauhan waktu nanya dina pangajaran basa Sunda.
6. Ngaidéntifikasi tingkatan pananya dina pangajaran.

C. Pedaran Matéri**1. Panganteur Téhnik Nanya dina Pangajaran Basa Sunda**

Fakta di lapangan ngeunaan téhnik nanya nyaéta masih loba guru anu tacan maham sacara gembler kaparigelan nanya. Kalemahana guru diantarana: (1) waktu guru nanya ka siswa, guru sorangan nu langsung

ngajawab éta pananya, teu méré lolongkrang waktu pikeun siswa mikir, (2) siswa ngajawab ragem babarengan, antukna teu bisa katangen mana siswa anu ngajawab bener jeung mana siswa anu ngajawab salah, (3) guru nunjuk heula siswa diteruskeun ku méré pananya, antukna siswa reuwas, jeung bingung.

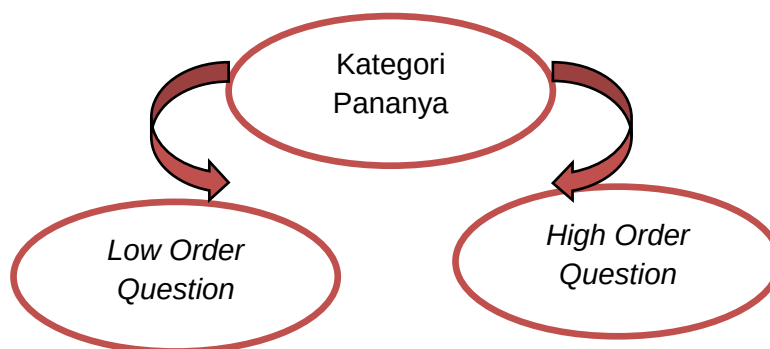
Hal di luhur luyu jeung hasil panalungtikan Hasibuan jeung Moejono (2006: 62) nu nétélakeun yén umumna guru teu mampuh ngagunakeun téhnik nanya dina prosés pangajaran. Padahal, pananya anu disiapkeun tur ditepikeun kalawan hadé baris méré pangaruh anu positif kana cara mikir jeung préstasi siswa. Ku kituna, guru kudu maham téhnik nanya sangkan prosés pangajaran bisa lumangsung produktif jeung éféktif.

Kagiatan nanya dina prosés pangajaran kawilang pentingna, lantaran ku ayana prosés nanya, guru bisa ngadorong, ngabimbing, jeung nuntun siswa manggihan inti matéri pangajaran.

Ku ayana téhnik nanya anu hadédina pangajaran basa Sunda, baris ngaronjatkeun produktivitas pangajaran, ngagali rupa-rupa informasi ti siswa, mikanyaho tingkat cangkeman siswa, ngahudangeunréspon siswa, mikanyaho rasa hayang nyaho siswa, mikanyaho hal-hal anu dipikanyaho ku siswa, museurkeun perhatian siswa, sarta ngaronjatkeun jumlah pananya nu datangna ti siswa.

2. Wanda Pananya

Nurutkeun Alam, Spk.2010, dikutip tina <http://www.lpmpsulsel.net/>. Wanda pananya dina prosés pangajaran bisa dipasing-pasing jadi dua kategori. Kahiji, *Low Order Question* (LOQ), nyaéta, pananya anu sipatna recall, nyaétapananya anu miharep siswa pikeun nginget-nginget deui. Ieu pananya asup kana pananya anu gampil, misalna: “Dimana ibu kota provinsi Jawa Barat?” Kadua, *Higher Order Question* (HOQ), nyaétapananya anu hésé, biasana maké kecap pananya kumaha, naha. Misalna, “Naha runtah bisa ngabalukarkeun banjir?”



Gambar 2. 1Kategori Pananya

Pananya-pananya anu ditepikeun ka siswa waktu prosés pangajaran lumangsung kudu variasi, aya pananya anu gampang, rada gampang, rada susah, jeung susah. Lamun pananya ti guru teu bisa dijawab ku siswa, guru kudu ngalakukeun hal-hal:

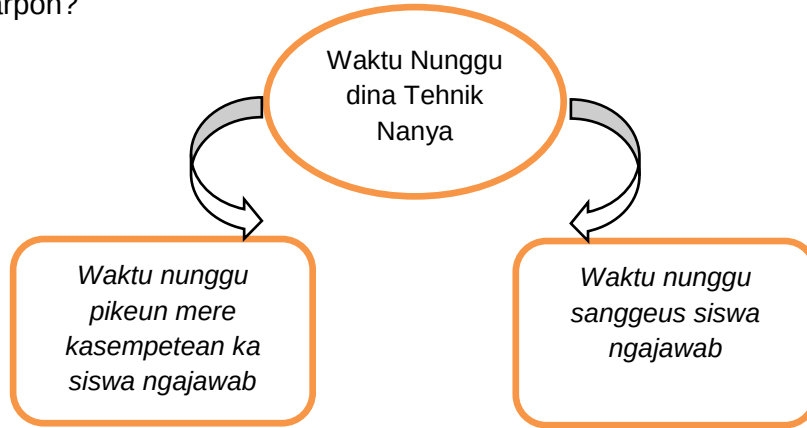
- 1) méré informasi tambahan sangkan siswa bisa ngajawab,
- 2) ngarobah pananya dina wangun anu béda,
- 3) ngawincik pananya jadi sababaraha sub-pananya sangkan sakabéh pananya bisa kajawab siswa.

Ku kituna, siswa baris gampang maham matéri pangajaran tur daya serap siswa baris ngaronjat. Hal séjénna anu perlu diperhatikeun guru waktu nepikeun pananya nyaéta waktu nunggu. Waktu nunggu nyaéta waktu anu dibikeun ku guru ka siswa pikeun ngajawab pananya.

3. Waktu Nunggu dina Téhnik Nanya

Nurutkeun Depdikbud (1990:8), aya dua wanda waktu nunggu. *Kahiji*, waktu nunggu méré kasempétan ka siswa pikeun mikir jeung nyusun kalimah jawaban sacara méréhah. Waktu nunggu panjang pondokna téh diluyukeun jeung tingkatan pananya anu ditepikeun ku guru, pananya anu sipatna nginget-nginget (*recall*) merlukeun waktu anu singget, tapi pananya anu sipatna ngalarapkeun (*aplikatif*) merlukeun waktu anu rada lila. Larapna dina pangajaran basa Sunda, guru perlu méré waktu nunggu ka siswa waktu nepikeun pananya. Lilana waktu nunggu diluyukeun jeung sipat pananya, naha sipatna *recall* atawa *aplikatif*. Waktu nunggu pikeun pananya anu sipatna *recall* baris leuwih pondok tibatan waktu nunggu pikeun pananya anu sipatna *aplikatif*. Conto pananya anu sipatna *recall*, “Saha anu ngarang novel Nagnti-nganti dawuh?”. Conto pananya anu

sipatna *aplikatif*, “Kumaha karakter Naufal dina carpon “Hayang sakola di Jepang” diluyukeun jeung tiori tokoh jeung karakter dina unsur instrinsik carpon?



Gambar 2. 2Waktu Nunggu dina Téhnik Nanya

Kadua, waktu nunggu sanggeus siswa ngajawab. Ieu hal pikeun méré kasempétan ka siswa anu séjénna méré tanggapan sameméh guru méré penguatan (*reinforcement*) atawa pikeun klarifikasi kana jawaban siswa. Sanggeus guru basa Sunda kudu méré waktu nunggu sanggeus siswa ngajawab pananya, supaya siswa anu séjénna ngilu mikir ngeunaan matéri basa Sunda anu ditanyakeun. Nurutkeun Alma, spk. (2010:31), guru méré waktu tunggu tujuanana: (1) méré kasempétan ka siswa pikeun mikirkeun jawaban, (2) manggihan jawaban siswa anu kumplit, (3) nganalisis pananya, jeung (4) sangkan loba siswa anu ngajawab. Kukituna, waktu tunggu baris nyiptakeun siswa anu aktif, kréatif, produktif, antukna prosés pangajaran jadi éféktif. Guru anu mampuh méré tanggapan anu bener tur méré nah kana jawaban siswa, baris ngaronjatkeun hasil diajar siswa.

4. Téhnik Méré Tanggapan kana Jawaban Siswa

Aya sawatara hal anu perlu diperhatikeun guru basa Sunda waktu méré tanggapan kana jawaban siswa. Nurutkeun Depdikbud (1990: 9), aya sawatara hal anu perlu dilakukeun ku guru waktu méré tanggapan jawaban siswa.

Kahiji, lamun jawaban siswa bener, guru bisa ngalakukeun tindakan: (a) ngabenerkeun jawaban, tur nugaskeun siswa séjénna pikeun malikan deui jawaban, pangajaran diteruskeun; (b) nuliskeun jawaban siswa dina

papan tulis, tur méré pancén ka siswa séjénna pikeun nyatet, pangajaran diteruskeun; (c) néangan jawaban ti siswa anu séjénna, pikeun mikanyaho sabaraha urang siswa anu satuju jeung éta jawaban anu bener, guru méré *penguatan*, pangajaran diteruskeun; (d) ménta siswa nyodorkeun alesan ngeunaan éta jawaban.

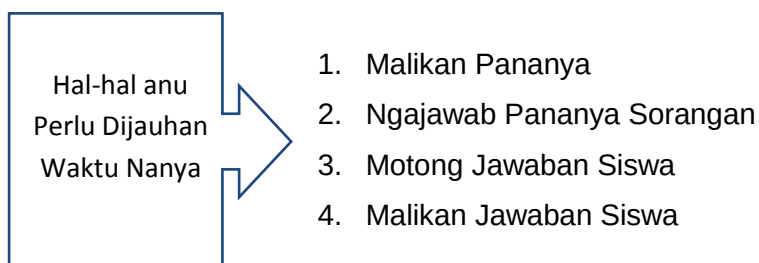
Kadua, lamun jawaban siswa salah, guru bisa ngalakukeun salah sahiji tindakan, (a) pananya dibasajankeun sangkan kaharti ku siswa; (b) ngawincik pananya awal jadi sababaraha pananya anu basajan, diteruskeun ku ngabimbing siswa kana pananya awal; (c) néangan jawaban ti siswa nu séjénna, saha nu satuju jeung saha anu teu satuju; jeung (d) nanyakeun alesan tina jawaban anu teu bener.

Katilu, lamun jawaban teu lengkep guru bisa ménta siswa nu séjénna pikeun ngalengkepan éta jawaban.

Kaopat, lamun teu aya saurang ogé siswa anu ngajawab, guru bisa ngarobah pananya sangkan bisa kacangkem ku siswa, atawa bisa ngawincik éta pananya jadi sabaraha pananya anu basajan. Lamun éta téhnik nanya teu aya hasilna, wayahna guru kudu malikan deui pangajaran

5. Hal-hal anu Perlu Dijauhan Waktu Nanya

Aya sawatara hal anu perlu dijauhan waktu lumangsungna tanya jawab dina proses pangajaran basa Sunda. Nurutkeun Depdikbud (1990: 10) aya sawatara hal anu perlu dijauhan dina kagiatan prosés nanya di kelas. Prak tengetan gambar ieu di handap!.



Kahiji, malikan pananya, iwal ti sakabéh siswa tacan jéntré maksud éta pananya. Ieu hal pikeun ngabiasakeun siswa sangkan merhatikeun kagiatan prosés diskusi tur teu miceunan waktu. Larapna dina pangajaran

basa Sunda, yén nepikeun pananya ulah dibalikan deui sangkan teu miceunan waktu.

Kadua, ngajawab pananya sorangan, lantaran ieu hal baris ngabalukarkeun siswa teu aktif sabab geus apal akhirna guru baris ngajawab sorangan. Méré tanggapan ka siswa mangrupa hiji hal anu nangtukeun éféktivitas pangajaran. Larapna dina pangajaran basa Sunda, guru ulah ngajawab pananya sorangan, lantaran baris ngabalukarkeun siswa teu aktif dina diajar basa Sunda.

Katilu, motong jawaban siswa. Guru teu meunang motong jawaban siswa, sok sanajan éta jawaban téh salah. Guru kudu méré kasempetan ka siswa pikeun ngaréngsékeun jawaban. Lamun guru motong jawaban siswa anu tacan réngsé baris ngabalukarkeun siswa hanjelu, sedih, tur ngarasa teu dihargaan. Larapna dina pangajaran basa Sunda, guru ulah motong jawaban siswa boh jawaban nu bener boh jawaban nu salah, sangkan siswa ngarasa dihargaan.

Kapat, malikan jawaban siswa. Ieu hal baris ngabalukarkeun siswa anu séjénna teu merhatikeun jawaban babaturannana, atawa ngabiasakeun siswa ngajawab lalaunan, teu bentés. Larapna dina pangajaran basa Sunda, guru ulah malikan deui jawaban siswa sangkan siswa anu séjénna merhatikeun pangajaran kalawan soso-soson.

6. Tingkatan Pananya

Pananya guru basa Sunda anu bener tur méréna bisa ngainspirasi siswa pikeun méré jawaban anu bener tur méréna. Guru basa Sunda kudu nyangkem ngeunaan kualitas pananya, ti mimiti tingkatan kognitif anu handap nepi ka tingkatan kognitif anu luhur. Bobot pananya ngagambarkeun tingkatan kognitif anu handap nepi ka anu luhur bisa ditengétan dina tabélieu di handap.

Tabel 2. 1Tingkatan Pananya Kognitif

Tingkatan	Subtingkatan	Kecap-kecap Konci	
Kognitif Tingkat Handap	Pangetahuan (<i>knowledge</i>)	• Naon.... • Saha.... • Iraha	• Pasangkeun • Sasaruuan kecap...

Tingkat n	Subtingkatan	Kecap-kecap Konci	
		• Dimana • Sebutkeun • Jodokeun	• Golongkeun... • Bere ngaran....
	Pemahaman (<i>comprehension</i>)	• Terangkeun... • Bédakeun... • Terjemahkeun.. • Cindekkeun...	• Bandingkeun • Robah.. • Jieun interprétasi...
	Penerapan (<i>application</i>)	• Gunakeun... • Tunjukkeun... • Jieun... • Démonstrasikeun	• Téangan patalina . • Tuliskeun conto... • Siapkeun... • Klasifikasikeun...
Kognitif Tingkat Luhur	Analisis (<i>analysis</i>)	• Jieun analisis... • Sodorkeun bukti- bukti..... • Kunaon... • Idéntifikasi.....	• Tuduhkeun sabab musababna... • Beréalesan- alesan....
	Sintésis (<i>synthesis</i>)	• Ramalkeun ngeunaan... • Jieun wangun... • Ciptakeun... • Susun... • Rancang ... • Tuliskeun....	• Kumaha carana ngungkulan... • Kumaha jadina lamun... • Kumaha cara menerkeun... • Mekarkeun....
	Évaluasi (<i>evaluation</i>)	• Kumaha pamadegan Saderék ngeunaan... • Jieun alternatif mana anu hadé ngeunaan... • Setuju henteu hidep ngeunaan... • Jieun kritikan ngeunaan....	• Jieun alesan ngeunaan... • Peunteun... • Bandingkeun.... • Bédakeun....

Guru basa Sunda dipiharep nerapkeun téhnik tanya anu bener tur méré nah, nu baris nyiptakeun kondisi pangajaran lumangsung sacara *interaktif, inspiratif, pikaresepeun, menantang, jeung ngamotivasi*. **Interaktif** hartina, ku ayana kagiatan nanya baris ngawangun interaksi aktif antara guru jeung siswa, siswa jeung guru, sarta siswa jeung siswa dina lumangsungna pangajaran basa Sunda. **Inspiratif**, hartina ku ayana kagiatan nanya, méré kasempetan ka siswa pikeun nyoba jeung ngalakukeun hiji hal nu raket patalina jeung pangajaran basa Sunda antukna numuwuhkeun inspirasi.

Pikagumbiraeun, ku ayana kagiatan nanya kagiatan pangajaran basa Sunda baris hirup, variatif, teu pikabosenneun. **Menantang**, lantaran ku ayana kagiatan nanya baris numuwuhkeun rasa hanyang nyaho siswa ngeunaan matéri pangajaran basa Sunda. **Ngamotivasi**, ku ayana kagiatan nanya ngadorong siswa pikeun aktif partisipatif pikeun nyodorkeun pamadegan, prakarsa, jeung kréativitas ngeunaan pangajaran basa Sunda.

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 Matéri ngeunaan *Téhnik Nanya dina Pangajaran Basa Sunda*.
3. Diskusi 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

Jawab ieu pertanyaan di handap kalawan jéntré!

1. Tuliskeun kahéngkéranguru dina téhnik nanya di kelas!
2. Naon nu dimaksud waktu nunggu dina kagiatan nanya di kelas?
3. Tuliskeun sawatara hal anu perlu dijauhan ku guru dina prosés nanya di kelas!
4. Naon anu dimaksud *Low Order Question* jeung *Higher Order Question* dina proses nanya di kelas!
5. Kumaha ngungkulanana lamun siswa méré jawaban anu salah ngeunaan pananya ti guru?

F. Tingkesan

Kalemahan guru dina téhnik nanya diantaranya: (1) waktu guru nanya ka siswa, guru sorangan nu langsung ngajawab éta pananya, teu méré

lolongkrang waktu pikeun siswa mikir, (2) siswa ngajawab ragem babarengan, antukna teu bisa katangen mana siswa anu ngajawab bener jeung mana siswa anu ngajawab salah, (3) guru nunjuk heula siswa diteruskeun ku méré pananya, antukna siswa reuwas jeung bingung.

Wanda pananya dina prosés pangajaran bisa dipasing-pasing jadi dua kategori. **Kahiji**, *Low Order Question (LOQ)*, nyaéta, pananya anu sipatna *recall*, pananya anu miharep siswa pikeun nginget-nginget deui. Ieu pananya asup kana pananya anu gampil. **Kadua**, *Higher Order Question (HOQ)*, nyaétapananya anu hésé, biasana maké kecap pananya kumaha, naha.

Nurutkeun Depdikbud (1990:8), aya dua wanda waktu nunggu. **Kahiji**, waktu nunggu méré kasempétan ka siswa pikeun mikir jeung nyusun kalimah jawaban sacara mérénah. Waktu nunggu panjang pondokna téh diluyukeun jeung tingkatan pananya anu ditepikeun ku guru, pananya anu sipatna nginget-nginget (*recall*) merlukeun waktu anu singget, tapi pananya anu sipatna ngalarapkeun (*aplikatif*) merlukeun waktu anu rada lila. **Kadua**, waktu nunggu sanggeus siswa ngajawab. Ieu hal pikeun méré kasempetan ka siswa anu séjénna méré tanggapan saméméh guru méré *penguatan (reinforcement)* atawa pikeun klarifikasi kana jawaban siswa.

Ayana sawatara hal anu perlu dilakukeun ku guru waktu méré tanggapan jawaban siswa.

Kahiji, lamun jawaban siswa bener, guru bisa ngalakukeun tindakan: (a) ngabenerkeun jawaban, tur nugaskeun siswa séjénna pikeun malikan deui jawaban, pangajaran diteruskeun; (b) nuliskeun jawaban siswa dina papan tulis, tur méré pancén ka siswa séjénna pikeun nyatet, pangajaran diteruskeun; (c) néangan jawaban ti siswa anu séjénna, pikeun mikanyaho sabaraha urang siswa anu satuju jeung éta jawaban anu bener, guru méré penguatan, pangajaran diteruskeun; (d) ménta siswa nyodorkeun alesan ngeunaan éta jawaban.

Kadua, lamun jawaban siswa salah, guru bisa ngalakukeun salah sahiji tindakan, (a) pananya dibasajankeun sangkan kaharti ku siswa; (b) ngawincik pananya awal jadi sababaraha pananya anu basajan, diteruskeun ku ngabimbing siswa kana pananya awal; (c) néangan jawaban ti siswa nu

séjénna, saha nu satuju jeung saha anu teu satuju; jeung (d) nanyakeun alesan tina jawaban anu teu bener. **Katilu** lamun jawaban teu lengkep guru bisa ménta siswa nu séjénna pikeun ngalengkepan éta jawaban. **Kaopat**, lamun teu aya saurang ogé siswa anu ngajawab, guru bisa ngarobah pananya sangkan bisa dicangkem ku siswa, atawa bisa ngawincik éta pananya jadi sabaraha pananya anu basajan. Lamun éta téhnik nanya teu aya hasilna, wayahna guru kudu malikan deui pangajaran

Aya sawatara hal anu perlu dijauhan dina kagiatan prosés nanya di kelas. **Kahiji**, malikan pananya, iwal ti sakabéh siswa tacan jéntré maksud étapananya. Ieu hal pikeun ngabiasakeun siswa sangkan merhatikeun kagiatan prosés diskusi tur teu miceunan waktu. **Kadua**, ngajawab pananya sorangan, lantaran ieu hal baris ngabalukarkeun siswa teu aktif sabab geus apal akhirna guru baris ngajawab sorangan. Méré tanggapan ka siswa mangrupa hiji hal anu nangtukeun éféktivitas pangajaran. **Katilu**, motong jawaban siswa. Guru teu meunang motong jawaban siswa, sok sanajan éta jawaban téh salah. Guru kudu méré kasempetan ka siswa pikeun ngaréngsékeun jawaban. Lamun guru motong jawaban siswa anu tacan réngsé baris ngabalukarkeun siswa hanjelu, sedih, tur ngarasa teu dihargaan. **Kaopat**, malikan jawaban siswa. Ieu hal baris ngabalukarkeun siswa anu séjénna teu merhatikeun jawaban babaturannana, atawa ngabiasakeun siswa ngajawab lalaunan, teu béntés.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék luyukeun 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 nyangkemmateriajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Pangabisa} = \frac{\text{Jumlah Jawaban anu bener} \times 100}{5}$$

Tahap pangabisa bahan ajar nu dihontal ku Sadérék:

90 - 100%	=	sae pisan
80 - 89%	=	sae
70 – 79	=	cukup
□ 69	=	kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap nyangkemmatériaajar 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun matérikana Kagiatan Diajar 3. Tapi, lamun tahap ngawasa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deres deui matéridina Kagiatan Diajar 2, pangpangna matérinu tacan kacangkem.

KAGIATAN DIAJAR 3

STRATÉGI KOMUNIKASI KONPÉNSATORIS (ALIH KODE)**A. Tujuan**

Tujuan kagiatan diajar III ngawengku ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran matéri, pamilon diklat mampu ngajéntrékeun kasang tukang munculna alih kode.
2. Sanggeus maca modul, pamilon diklat mampu ngajéntrékeun wangenan alih kode kalawan bener.
3. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat mampu ngaidéntifikasi ciri-ciri alih kode kalawan taliti.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu méré conto wanda alih kode kalawan taliti

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Indikator kahontalna kompeténsi kagiatan diajar III, ngawengku indikatori handap.

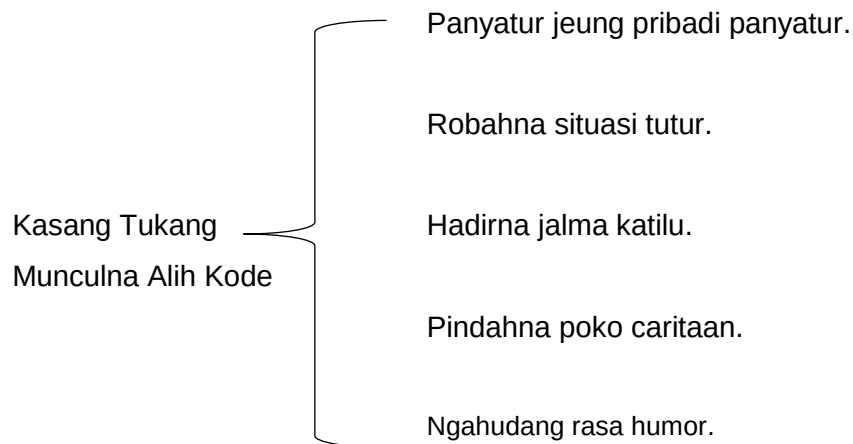
1. Ngajéntrékeun kasang tukang munculna alih kode.
2. Ngajéntrékeun wangenan alih kode.
3. Ngaidéntifikasi ciri-ciri alih kode.
4. Méré conto wanda alih kode.

C. Pedaran Matéri

Hubungan anu sipatna timbal balik antarbasa akibat ayana kontak basa baris numuwuhkeun rupa-rupa peristiwa basa. Kontak basa bisa ngabalukarkeun saling méré pangaruh antarbasa, antukna sering kajadian silih injem rupa-rupa aspék kabahasaan. Akibat kontak basa, bisa ngabalukarkeun munculna alih kode jeung campur kode.

1. Kasang Tukang Munculna Alih Kode

Aya sababaraha hal anu jadi kasang tukang munculna alih kode. Ieu di handap kasang tukang munculna alih kode



Gambar 3. 1 Kasang Tukang Munculna Alih Kode

Prak ilikan conto-contona di handap ieu!

a. Panyatur jeung Pribadi Panyatur

Panyatur kadang kala ngahaja pindah kana kode nu séjén pikeun tujuan nu séjénna. Misalna waé, pikeun ngarobah situasi resmi jadi teu resmi.

b. Robahna Situasi Tutur

Alih kode lantaran robahna situasi tutur tina situasi formal kana situasi teu formal baris katingal dina paguneman ieu di handap.

Conto paguneman 1.

Paguneman antara Panyatur 1 (kepala sekolah), Panyatur 2 (guru), Panyatur 3 (pagawé kantin).

P1: “Saya rasa semua guru sudah tahu tugasnya masing-masing dalam kegiatan PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru). Jangan lupa dedlinenya harus diperhatikan. Akhirnya rapat saya tutup. Pa Arya tolong panggilkan Mang Maman kantin.”

P2: “Baik Pak”.

P3: “Bapak memanggil saya?”

P1: “Muhun. Bade amanat kopi. Kopi nu kamari amis teuing, ayeuna gulana kirangan tong seueur teuing. Nuhun.”

P3: “Mangga pa, hatur nuhun.”

Peristiwa tutur anu aya dina conto paguneman 1 lumangsung dina rapat sakola antara kepala sakola jeung guru. P1 ngamimitian tuturan maké basa Indonesia (B2) lantaran éta rapat mangrupa situasi formal. Sanggeus rapat ditutup P1 ngobrol ngagunakeun basa daerah Sunda (B1) lantaran situasina teu formal. Pindahna kode basa Indonesia kana basa Sunda dilantarankeun ku pindahna situasi tina formal ka teu formal, ogé status sosial mitra tutur anu béda antara P1, P2, jeung P3.

Conto Paguneman 2

P1: “Bu tiasa dikawitan ieu arisan téh?”

P2: “Mangga bu, kawitan baé. Sim kuring bade ngaréngsékeun heula laporan keuangan RT.”

P2: “Ibu-ibu baiklah, selamat datang dalam acara arisan bulanan Rt. 003 Rw. 008 Pinus Regensi Bandung. Mari kita berdoa untuk mengawali kegiatan ini. Berdoa dimulai...”

Peristiwa tutur anu lumangsung dina waktu arisan, tuturan P1 jeung P2 ngamimitian nganggo basa Sunda (B2), saterusna P1 alih kode kana basa Indonesia (B1) pikeun muka arisan jeung ngadoa. Pindahna kode basa daerah Sunda (B1) ka basa Indonesia (B2), atawa tina situasi teu formal kana situasi formal.

c. Hadirna Jalma Katilu

Alih kode ogé bisa lumangsung lantaran hadirna jalma katilu (P3) anu teu nyangkem basa anu keur digunakeun dina obrolan antara jalma kahiji (P1) jeung jalma kadua (P2)

P1 jeung P2 urang Sunda keur ngobrol dina basa Sunda (B1) nyaritakeun hiji hal, ujug-ujug aya jalma katilu, anu tacan dipikawanoh, nu datang pikeun nanyakeun alamat maké basa Indonesia (B2).

Conto Paguneman 3

P1: “Ari enjing téh bade angkat jam sabaraha ka uleman pangaosan di bumina Pa H Yulvi?”

P2: *“Upami di uleman mah tabuh satu bada dhuhur, kumaha pami urang angkat tabuh satu waé..”*

P3: *“Permisi bu, kalau rumahnya Dr. Kamila dimana?”*

P1: *“ Oh..di sana bu, dari sini lurus, terus belok kiri...pas ada masjid besar di depannya ada rumah besar cat kuning, itulah rumah Dr. Kamila.”*

P3: *“Terima kasih bu..”*

Peristiwa tutur anu lumangsung dina paguneman 3 antara P1 jeung P2, terus muncul P3 bisa ngabalukarkeun alih kode. Paguneman anu lumangsung dina basa Sunda (B1), ujug-ujug robah jadi ngagunakeun basa Indonesia (B2) dilantarankeun ku hadirna P3, nyaéta jalma anu tacan dipikawanoh nu nanyakeun alamat.

d. Pindahna Pokok Caritaan

Pokok caritaan mangrupa salah sahiji faktor anu nangtukeun kode basa anu dipilih. Pindahna kode basa bisa tina basa ibu (B1) kana basa Indonesia (B2), atawa sabalikna tina basa Indonesia kana (B2) kana basa ibu basa Sunda (B1)

1) Ngahudang Rasa Humor

Pikeun ngahudangkeun rasa humor biasana dilakukeun alih kode, alih variasi basa, alih ragam basa, atawa alih gaya nyarita.

2) Wangenan Alih Kode

Tina jihat sosiolinguistik, digunakeunana variasi kode basa di masarakat multibasa téh gejala anu narik ati pikeun ditalungtik. Kode *ngacu* kana sistem tutur anu miboga ciri khas luyu jeung kasang tukang panyatur, relasi panyatur jeung mitra turu katut situasi tutur. Kode biasana téh mangrupa variasi basa anu dipaké dina komunikasi masarakat basa (Poedjosoedarmo, 1978:30).

Wardhaugh (1986) nyebutkeun yé kode téh bagian tina sistem basa pikeun komunikasi dua urang panyatur atawa leuwih anu mangrupa dialék atawa basa nu séjénna. *“... that the particular dialect or language one chooses touse on any occasion is a code, a system*

used communication between two or more parties" (Wardhaugh, 1986:99). Nurutkeun Wardhaugh, masarakat bilingual atawa multilingual baris milih kode (bisa mangrupa dialék atawa basa standar) waktu komunikasi. Waktu keur lumangsungna komunikasi bisa aya sababaraha kamungkinan: 1) panyatur ngaganti hiji kode basa kana kode nu séjénna, atawa 2) panyatur nyampurkeun 2 atawa leuwih kode basa. Ku kituna, dina masarakat multibasa aya rupa-rupa kode, saperti dialék, sosiolék, sarta gaya nu digunakeun dina komunikasi.

Kecap 'alih kode' (*code switching*) diwangun ku kecap 'alih' nu hartina 'pindah', sedengkeun 'kode' hartina salah sahiji variasi tataran basa. Ku kituna, kalawan etimologi 'alih kode' (*code switching*) bisa dihartikeun pindahna atawa ngagantina hiji kode basa ka kode basa séjénna.

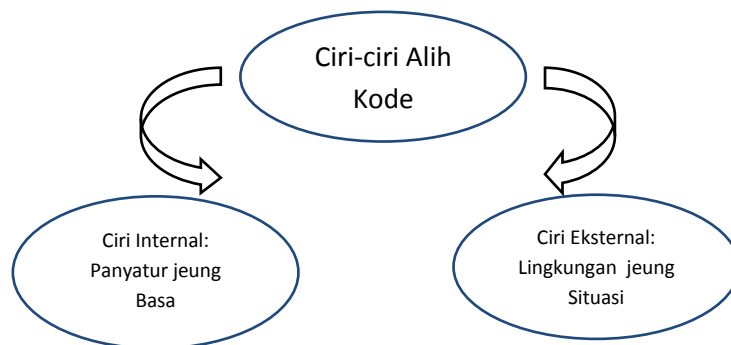
Ieu di handap aya sababaraha wangenan alih kode ti sawatara ahli.

- a) Dell Hymes (Jendra, 2007:156) ngajéntrékeun yén alih kode téh hiji istilah umum nu digunakeun pikeun ngebréhkeun silih ganti digunakeunana duavariasi atawa ragam basa atawa leuwih.
- b) P.WJ. Nababan (Jendra, 2007:156) nyodorkeun pamadegan yén alih kode téh silih gantina basa atawa ragam Fungsional ka ragam nu séjénna. Misalna waé, tina ragam formal ka ragam séjénna, tina hiji dialék ka dialék nu séjénna).
- c) R. Appel (Jendra, 2007:156), ngajéntrékeun yén alih kode nyaéta pindahna ngagunakeun basa nu béda nu dilantarankeun ku robahna situasi.
- d) Kridalaksana (1982:7) ngajéntrékeun yén alih kode nyaéta digunakeunana variasi basa nu séjén pikeun ngaluyukeun jeung peran atawa situasi séjénna, atawa dilantarankeun ku hadirna partisipan nu séjénna. Alih kode bisa lumangsung di masarakat bilingual atawa multilingual, namun bisa ogé di masarakat monolingual. Di masarakat bilingual atawa multilingual alih kode lumangsung dina hiji variasi basa ka variasi basa nu séjénna.

- e) R. A. Hudson (Jendra, 2007:157) ngajéntrékeun yén alih kode nyaéta kaayaan waktu panyatur ngagunakeun variasi anu béda dina waktu anu béda.
- f) Bokamba (1989) nyodorkeun pamadegan ngeunaan konsép alih kode nyaéta *"Code-switching is the mixing of words, phrases and sentences from two distinct grammatical (sub) sytem across sentences boundaries within the same speech event."*
- g) Nababan (1991:31) ngajéntrékeun yén konsép alih kode ngawéngku kajadian waktu pindahna hiji ragam basa ka ragam basa nu séjénna, misalna waé ragam formal ka ragam akrab, ti hiji dialék ka dialék nu séjénna, atawa tina basa lemes ka kasar.

Alih kode (*code switching*) miboga éksternal jeung ciri internal. Ciri éksternal raket patalina jeung lingkungan situasional, sedengkeun ciri internal raket patalina jeung nu nyarita tur basa nu digunakeunana.

3) Ciri-Ciri Alih Kode



Gambar 3.2: Ciri-ciri Alih Kode

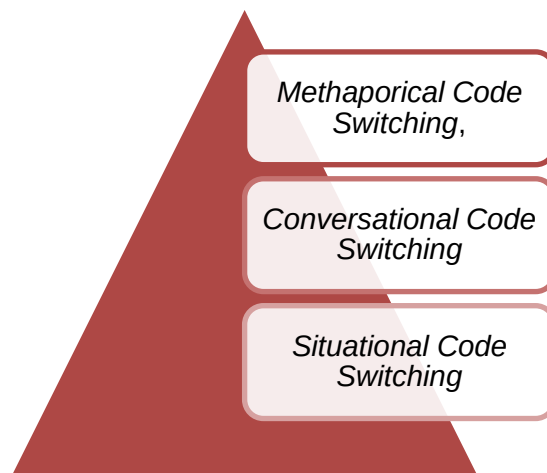
Ieu di handap baris dipedar ciri-ciri alih kode.

- a. Alih kode lumangsung akibat ayana kontak basa tur saling ketergantungan (*language dependency*).
- b. Alih kode kamungkinana lumangsung di masarakat anu bilingual atawa multilingual atawa diglosik. Ieu hal dibalukarkeun ku pindahna hiji kode basa ka kode basa séjénna dina komunikasi. Ku kituna, alih kode dina ieu hal patali jeung pindahna basa, varian, gaya, ragam, atawa dialék.

- c. Dina prosés alih kode ngagunakeun basa atawa kode téh masih ngarojong Fungsina sewang-sewangan luyu jeung eusi (konteks).
- d. Fungsi unggal-unggal basa atawa kode diluyukeun jeung situasi anu patali jeung robahna eusi obrolan. Nurutkeun B.B. Kachru dina karyana *Toward Structuring Code Mixing: An India Perspective* (1977) ciri 3 jeung 4 disebut mangrupa ciri gumulungna eusi situasi (*contextual units*).
- e. Alih kode téh dibalukarkeun ku ayana pameredih kasang tukang, boh di panyatur kahiji, panyatur kadua, atawa situasi anu ngawadahan lumangsungna paguneman.

4) Wanda-wanda Alih Kode (Code Switching)

Nurutkeun R.A Hudson wanda alih kode ngawéngku: a) *methaporical code switching*, b) *conversational code switching*, dan c) *situational code switching*.



Gambar 3. 3 Wanda Alih Kode

Ieu di handap pedaran ngeunaan tilu wanda alih kode.

a. *Methaporical Code Switching*

Hiji gejala alih kode anu digunakeun dina situasi nu béda, tapi topik jeung panyaturna sarua jeung situasi sateuacanna. Contona, anu digunakeun ku Blom jeung Gumperz (1971:725) nyaéta di Homnesberget di bagian kota Norwegia. Di éta tempat aya situasi diglosik anu ngagunakeun salah sahiji basa standar, nyaéta basa Norwegia (Bokmal) salaku basa

Ranamalnu kaasup basa ragam bisilek (ragam basa nu handap). Conto situasi konkret.

“dina obrolan isuk-isuk di hiji kantor, aya pagawé-pagawé anu ngagunakeun dua variasi basa, nyaéta variasi ragam resmi jeung basa dialék gumantung kana topik anu keur diobrolkeun, naha resmi atawa henteu. Aya pejabat di éta kantor nyampeurkeun meja petugas, méré salam (wilujeng enjing) jeung nanyakeun masalah keluarga tur ngagunakeun basa dialék, tapi waktu ngobrolkeun perkara kantor ngagunakeun basa resmi.”

b. Conversational Code Switching

Alih kode anu digunakeun pikeun nyebutkeun situasi lamun panyatur mungkin ngarobah variasi basana dina wangun hiji kalimah tunggal tur disebutkeun sababaraha kali (Gumperz, 1976).

c. Situasional Code Switching

Alih kode anu terus-terusan ngagunakeun variasi basa dina unggal-unggal parobahan kaayaan. *Situasional Code Switching* lumangsung lamun aya parobahan topik ku kituna variasi basana ogé baris robah.

Wanda alih kode ditingal tina sudut pandang robahna basa waktu digunakeun, bisa dibagi jadi dua bagian, nyaéta: alih kode internal (*internal code switching*) jeung alih kode éksternal (*external code switching*). Pedaranana saperti ieu di handap.

a. Alih Kode Internal (Internal Code Switching)

Alih kode anu sipatna internal nyaéta alih kode anu lumangsung waktu panyatur dina prosés alih kodena ngagunakeun basa-basa anu masih aya dina ruang lingkup basa nasional, antardialék dina hiji basa daerah, atawa antarsababaraha ragam jeung gaya nu aya dina hiji dialék. Misalna, dina hiji paguneman Ani jeung Feni mimitina mah ngagunakeun basa Indonesia baku, tapi kulantaran situasi mérédih Ani jeung Feni alih kode ngagunakeun basa Indonesia, terus robah deui ngagunakeun basa Sunda, jeung saterusna.

b. Alih Kode Éksternal (External Code Switching)

Alih kode éksternal nyaéta alih kode nu lumangsung waktu panyatur ngaganti kode basa ku basa anu henteu sarumpum tapi basa asing.

Misalna waé, Naufal waktu ngobrol mimitina mah ngagunakeun basa Indonesia, tapi ku lantaran robahna situasi Naufal ngagunakeun basa Inggris, terus robah deui ngagunakeun basa Koréa jeung basa Jepang.

Wanda alih kode ditilik tina kasang tukang panyatur, bisa diklasifikasikeun saperti ieu di handap.

- a. Alih kode anu panyaturna dwibahasawan (bilingual) anu biasa jeung mungkin waé sakaligus mampuh ngagunakeun dua basa sakaligus dina hiji situasi. Misalna, Indri ngan mampuh ngagunakeun basa Bali tapi lain diglosik.
- b. Alih kode anu panyaturna anéka basahawan, nyaéta panyatur anu mampuh ngawasa sababaraha basa, tapi lain diglosik.
- c. Alih kode anu panyaturna bilingual sakaligus diglosik.
- d. Alih kode anu panyaturna ékabahasawan, tapi diglosik.

D. Kagiatan Diajar

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

1. Nitenan tujuan jeung indikator.
2. Maca Pedaran Matéri ngeunaan *Strategi Komunikasi Kompénsatoris (Alih Kode)*
3. Diskusi kelompok pikeun migawé Latihan/Pancén.
4. Maca tingkésan 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 III.

E. Latihan/Pancén

1. Jéntrékeun kasang tukang munculna alih kode!
2. Jéntrékeun wangenan alih kode!
3. Béré conto ciri-ciri alih kode!
4. Idéntifikasi wanda alih kode!
5. Jéntrékeun alih kode internal jeung alih kode éksternal!

F. Tingkesan

Aya sababaraha hak anu jadi kasang tukang munculna alih kode. Kasang tukang munculna alih kode ngawéngku: panyatur jeung pribadi panyatur, robahna situasi tutur, hadirna jalma katilu, pindahna poko caritaan.

Aya sababaraha hal anu jadi kasang tukang munculna alih kode. Kasang tukang munculna alih kode ngawéngku: panyatur jeung pribadi panyatur, robahna situasi tutur, hadirna jalma katilu, pindahna poko caritaan, ngahudang rasa humor.

Nurutkeun *sudut pandang* sosiolinguistik, digunakeunana variasi kode basa di masarakat multibasa téh gejala anu narik ati pikeun ditalungtik. Kode *ngacu* kana sistem tutur anu miboga ciri khas luyu jeung kasang tukang panyatur, rélasi panyatur jeung mitra tutur katut situasi tutur. Kode biasana téh mangrupa variasi basa anu dipaké dina komunikasi masarakat basa (Poedjosoedarmo, 1978:30).

Wardhaugh (1986) nyebutkeun yén kode téh bagian tina sistem basa pikeun komunikasi dua urang panyatur atawa leuwih anu mangrupa dialék atawa basa nu séjénna. Waktu keur lumangsungna komunikasi bisa aya sababaraha kamungkinan: 1) panyatur ngaganti hiji kode basa kana kode nu séjénna, atawa 2) panyatur nyampurkeun 2 atawa leuwih kode basa. Ku kituna, dina masarakat multibasa aya rupa-rupa kode, saperti dialék, sosiolék, sarta gaya nu digunakeun dina komunikasi. Alih kode miboga ciri internal jeung éksternal. Ciri internal raket patalina jeung nu nyarita katut basa anu digunakeunana. Ciri éksternal raket patalina jeung lingkungan situasional.

Nurutkeun R.A Hudson wanda alih kode ngawéngku: a) *methaporical code switching*, b) *conversational code switching*, dan c) *situational code switching*. Wanda alih kode ditilik tina kasang tukang panyatur, bisa diklasifikasikeun: alih kode anu panyaturna dwibahasawan (bilingual) anu biasa jeung mungkin waé sakaligus mampuh ngagunakeun dua basa sakaligus dina hiji situasi. Misalna, Indri ngan mampuh ngagunakeun basa Bali tapi lain diglosik, alih kode anu panyaturna anéka basahawan, nyaéta

panyatur anu mampuh ngawasa sababaraha basa, tapi lain diglosik, alih kode anu panyaturna bilingual sakaligus diglosik, jeung alih kode anu panyaturna ékabahasawan, tapi diglosik.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék luyukeun 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 nyangkemmatériaajar.

Rumus:

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

Tahap pangabisamatériaajar nu dihontal ku Sadérék:

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

Lamun Sadérék ngahontal tahap nyangkem matériajar 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun matérikana Kagiatan Diajar IV. Tapi, lamun tahap ngawasa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deres deui matéridina Kagiatan Diajar III, pangpangna matérinu tacan kacangkem.

KAGIATAN DIAJAR 4

KAULINAN PIKEUN NGARONJATKEUN KAPARIGELAN BASA

A. Tujuan

Tujuan kagiatan diajar IV ngawengku ieu di handap.

1. Sanggeus maca modul, pamilon diklat mampu ngaidéntifikasi tiori modern ngeunaan kaulinan basa kalawan bener.
2. Sanggeus maca modul, pamilon diklat mampu ngajéntrékeun wangenan kaulinan kalawan bener.
3. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat mampu ngaidéntifikasi karakteristik jeung tahapan mekarna kaulinan kalawan bener
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu ngaidéntifikasi mangpaat kaulinan pikeun manusa kalawan jéntré.
5. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu méré conto prinsip-prinsip kaulinan basa kalawan jelas.
6. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu méré conto wanda kaulinan basa kalawan bener.
7. Sanggeus latihan, pamilon diklat mampu méré conto model pangajaran kaulinan basa kalawan jelas.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

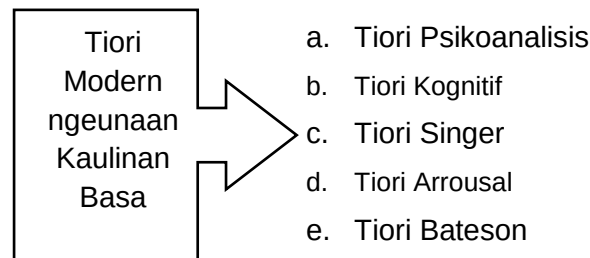
Indikator kahontalna kompeténsi kagiatan diajar IV, ngawengku ieu di handap.

1. Ngaidéntifikasi tiori modern ngeunaan kaulinan dina pangajaran basa.
2. Ngajéntrékeun wangenan kaulinan.
3. Ngaidéntifikasi karakteristik jeung tahapan mekarna kaulinan.
4. Ngaidéntifikasimangpaat kaulinan pikeun manusa.
5. Méré conto prinsip-prinsip kaulinan basa.
6. Méré conto wanda kaulinan basa.
7. Méré conto modél pangajaran kaulinan basa.

C. Pedaran Matéri

1. Tiori Modern Ngeunaan Kaulinan Basa

Aya sababaraha tiori modern ngeunaan kaulinan. Nurutkeun Tedjasaputra (2001: 7-13) tiori-tiori modern ngeunaan kaulinan anu ngawéngku ieu di handap.



Gambar 4.1: Tiori Modern ngeunaan Kaulinan

a. Tiori Psikoanalisis

Teori psikoanalisis tokohna Sigmund Freud. Freud miboga pamadegan yén kaulinanméh sarua jeung fantasi atawa lamunan. Ngaliwatan kaulinan atawa fantasi, hiji jalma baris ngaproyéksikeun harepan-harepan diri atawa konflik pribadina.

Kaulinan nyepeng peran penting dina mekarna émosi hiji budak. Budak bisa ngaluarkeun sakabéh rasa négatif ngaliwatan kaulinan. Rasa négatiftéh saperti: pangalaman anu teu pikaresepeun/ traumatik jeung harepan-harepan anu teu kalaksanakeun. Ku kituna, kaulinan miboga éfék katarsis. Ngaliwatan kaulinan, budak bisa aktif salaku nu miboga ide jeung mindahkeun rasa négatipna kana objek panggantina. Pamadegan Sigmund Freud ngeunaan kaulinan, akhirna ngailhaman para ahli jiwa pikeun ngamangpaatkeun kaulinan jadi alat ngadiagnosis masalah atawa sarana ngubaran jiwa budak.

b. Teori Kognitif

1) Teori Kognitif Jean Piaget

Nurutkeun Piaget, budak dina ngajalanan tahapan mekarna kognisi nepi ka ahir prosés mikirna, nyaruaan jeung tahapan prosés mikir

jalma déwasa. Sajalan jeung tahapan mekarna kognisi, kagiatan kaulinanngalaman parobahan tina tahap sénsori-motori, kaulinanhayal, nepi ka kaulinan sosial tur maké aturan. Mekarna kaulinan patalina jeung mekarna kacerdasan budak. Kukituna, tarap kacerdasan budak mangaruhan kagiatan kaulinannana. Hartina, lamun hiji budak miboga kacerdasan sahandapeun rata-rata, kagiatan kaulinannana ogé pasti teu sarua jeung budak normal.

2) Teori Kognitif Vygotsky

NurutkeunVygotsky kaulinantéhsipatnagembleng. Salian ti pikeun mekarna kognisi, kaulinanogé miboga peran pikeun mekarna sosio-émosi budak. Katiluaspéknyaéta: kognisi, sosial, jeung émosi mangrupa beungkeutan anu raket patalina.

3) Tiori Kognitif Jerome Bruner

Bruner museurkeun pamadeganana kana fungsi kaulinan minangka sarana pikeun mekarkeun kréativitas jeung fléksibilitas. Dina kaulinan, anu kacida pentingna pikeun barudak nyaéta proseskaulinanna lain hasil akhir tina kaulinan. Hartina dina proséskaulinan, budak henteu mikirkeun sasaran anu kudu dihontal. Nu penting dina proséskaulinan,manéhna bisa *nyoba-nyoba* ku jalan matalikeun rupa-rupa paripolah anu anyar sarta “henteu biasa”.

Bruner nekenkeunnarrative models of thinking, hartina fungsi inteléktual raket patalina jeung ma'na(meaning), rékonstruksi pangalaman jeung imajinasi. Jadi, dina mekarna atikan manusa aspék naratif nyepeng peran anu kacida pentingna. Kaulinan raket patalina jeung naratif. Hartina yén budak baris ngapréséntasikeun rupa-rupa pangaweruh dina inténsionalitas jeung kasadarannana.

4) Tiori Kognitif Sutton Smith

Smith percaya yéntranfortasi simbolik anu muncul dina kagiatan kaulinan sipatna hayalan (misalna: api-api ngagunakeun balok pikeun dijadikeun kaulinan kukuehan). Ieu hal ngagampilkeun tranportasi simbolik kognisi budak pikeun ngaronjatkeun fléksibilitas méntal maranéhanana.

Kukituna, budak bisa ngagunakeun ide-idenana ku cara anu anyar sarta henteu biasa tur ngahasilkeun ide kréatif anu bisa diterapkeun pikeun tujuan adaptif.

c. Teori Singer

Singer nganggap yénkaulinan utamana kaulinan imajinatif, miboga kakuatan positif pikeun mekarna imajinasi budak. Ku jalan kaulinan, budak bisa ngaoptimalkeun laju stimulus ti luar jeung ti jero, ku kituna kaulinan bisa ngalantarankeun suasa pikagumbiraeun. Dina kaulinan budak henteu cicing, lantaran dina kaulinanréa stimulus (Tedjasaputra, 2001:11).

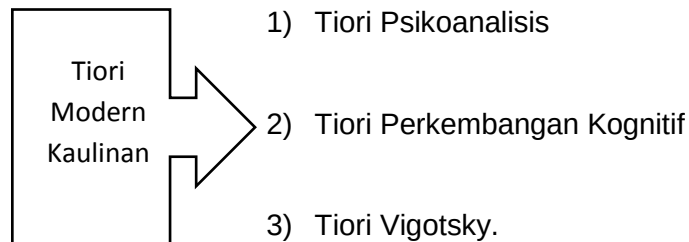
d. Teori Arrousal

Arrousal Modulation Theory dimekarkeun ku Berlyne (1960) tur dimodifikasi ku Ellis (1973). Ieu tiori nekankeun sangkan budak ulin nyorangan (*soliter*) atawa ulin*menjelajah* objek nu aya di lingkungan sabudeureunana. Nurutkeun tiori Arrousal, kaulinan dilantarankeun ku ayana pangabutuh atawa dorongan sangkan sistem saraf tetep aya dina kaayaan hudang.

e. Teori Bateson

Nurutkeun Bateson (1955) kaulinan sipatna paradoksial lantaran tindakan anu dilakukeunku budak waktu ulin teu sarua jeung anu dilakukeun dina kahirupan nyata (Tedjasaputra, 2001:14). Nurutkeun Bateson, kaulinan moal ngamunculkeun kaayaan anu vakum. *Play teks*, kagiatan ulin dipangaruhan ku konték dimana jeung iraha éta kaulinan dilakukeun. Tempat jeung waktu anu béda baris ngabalukeun rupa kaulinan anu bédaogé. Ieu hal mangrupa prinsip *play text*.

NurutkeunMontolalu, spk.. (2008:1.8-1.9) aya tilu tiori modern ngeunaan kaulinan.



Gambar 4.2: Tiori Modern Kaulinan

Katilu tiori étatéh baris dipedar di handap ieu.

- 1) Teori Psikoanalisis: kaulinantéh alat anu kacida pentingna pikeun ngaleupaskeun sagala émosi tur mekarkeun rasa harga diri, waktu budak ngawasa fungsi-fungsi awakna, barang-barang di sabudeureunana, sarta kaparigelan-keparigelan sosial (Sigmund Freud jeung Erik Erikson).
- 2) Tiori perkembangan kognitif: matalikeun kagiatan kaulinan jeung mekarna inteléktual. Jean Piaget (1963) miboga pamadegan yén budak baris nyiptakeun pangawéruhna ngeunaan dunyana sorangan ngaliwatan interaksi dina kaulinan.
- 3) Teori Vigotsky (1967): kaulinantéh baris nyiptakeun cara mikir jeung cara ngungkulan masalah.

2. Wangenan Kaulinan Basa

Montolalu, spk. (2008:1.3) ngajéntrékeunyén dumasar kana observasi, pangalaman, jeung panalungtikan para ahli, kaulinan miboga harti: 1) budak baris boga kasempétan pikeun mekarkeun poténsi-poténsi anu aya, 2) budak baris manggihan kakuatan, kahéngkérana, kamampuh, minat, jeung bakat dirina sorangan, 3) méré peluang sangkan budak mekar sagemblengna, boh fisikna, inteléktualna, basana, atawa paripolahna (psikososial sarta émosina), 4) budak miboga kabiasaan ngagunakeun sakabéh pancaindrana nepi ka kalatih kalawan hadé, 5)

sacara alamiah ngamotivasi budak pikeun mikanyaho hiji hal leuwih jero deui.

Kaulinan nyaéta hiji hal anu matak pikagumbiraeun. Inti tina kaulian basa, nyaéta sangkan barudak/siswa diajar basa dina kondisi anu pikaresepeun. Ieu hal luyu jeung pamadegan Gordon Lewis with Gunther Bedson (1999:11) yén *“The core of language games are maké children can learn in joy condition.”*

Ngaliwatan kaulinan barudak bisa ngaéksprésikeun diri, manggihan rupa-rupa hal, jeung ngayakeun interaksi jeung lingkungan sabudeureunana. Lamun guru teu ngalakukeun kaulinan basa dina pangajaran basa Sunda, baris ngahambat siswa dina maham dunyana.

Kaulinan basa pasti pikaresepeun. Ieu hal sajalan jeung pamadegan Lewis with Bedson (1999:5) anu miboga pamadegan ieu di handap.

“Certainly, language games are fun. Games are also task based. Language is a tool for the children to réach a goal which is not directly language related. Differentiates language games from other activities is the presence of a visible set of rules which guide the children’s actions, and an element of strategy- children’s must successfully apply their language and other skills”

Pamadegan di luhur bisa dihartikeun yén kaulinan basa pasti pikabungaheun pikeun siswa. Kaulinan basa dumasar kana pancén. Basa mangrupa hiji alat pikeun siswa ngahontal tujuan-tujuan anu geus ditangtukeun anu teu langsung aya pakaitna jeung éta basa.

Kaulinan basa teu kudu kompetitif, siswa bisa ogé ngagunakeun kamampuh basana kalawan stratégi dina kaulinan anu merlukeun gawé babarengan. Kaulinan basa mangrupa tantangan anu sehat pikeun kamampuh siswa dina ngaanalisis.

Kumaha caranya ngaintegrasikeun kaulinan basa dina RPP basa Sunda? Sok sanajan kalawan tiori guru bisa ngajarkeun kaulinan basa Sunda dina kaulinan wungkul, tapi biasana kaulinan basa digunakeun salaku panglengkep dina kuirkulum inti, gumantung kana fleksibilitas program. Caranya, guru nengetan

matéri-matéri poko basa Sunda anu héngkér atawa anu teu aya dina KD, maka kaulinan basa asupkeun dina éta bagian. Salian ti éta, kaulinan basa ogé mantuan guru pikeun ngontrol ritme pangajaran, siswa anu kurang motivasi diajar bisa diajak aktif dina kaulinan basa. Kaulinan basa bisa digunakeun ogé pikeun ngawanohkeun matéri anyar, ngalatih hal-hal anu acan kacangkem ku siswa, ngawanohkeun tema-tema, atawa pikeun nyumangetan siswa sakelas.

Ieu hal sajalan jeung pamadegan Lewis with Bedson (1999: 6-7) yén

language games can help you control the rhythm of your lesson and get a group of unmotivated children up and moving around, participating in your class, and being more receptive to the rest of the lesson.

Tina sabaraha pamadegan di luhur bisa dicindekkeun yén kaulinan basanyaéta kagiatan anu dilakukeun pikeun kasenangan, préstasi, muncul atas dasar kahayanga sorangan, diwarnaan ku émosi positif, fleksibel, leuwih nekenkeun kana prosés tibatan hasil, bisa bébas milih, tur ngaronjatkeun kompetensi siswa dina pangajaran basa.

3. Mangpaat Kaulinan

Hurlock (1978) nyodorkeun ayana pangaruh kaulinan pikeun mekarna budak pikeun: (1) mekarkeun fisik, otot, jeung ngalatih sakabéh bagian awak, (2) dorongan pikeun ngalatih komunikasi jeung sasama, (3) nyalurkeun energi émosional anu kapendem anu dibalukarkeun ayana watesan lingkungan kana paripolah maranéhanana, (4) nyalurkeun pangabutuh jeung kahayang, (5) ngarangsang kréativitas, (6) mekarkeun wawasan diri, (7) diajar hirup kumbuh di masarakat, (8) luyu jeung ajaran etika moral, sarta (9) luyu jeung peran jenis kelaminna.

Nurutkeun Montolalu, spk.. (2008:1.6-1.7) ti mimiti abad ka-19 tos muncul teori kaulinan. Ieu di handap sasabaraha alesan ku naon manusa perlu kaulinan.

- a. Teori Rékréasi ti Schaller jeung Lazarus. Nurutkeunieu tiori, dibédakeun antara kaulinan jeung digawé anu sipatna sosen-sosen.

Lamun urang geus capé digawé, urang merlukeun kaulinan pikeun ngaleungitkeun éta kacapé.

- b. Teori Kelebihan Energi Herbert Spencer. Kaulinan mangrupa panutup atawa klep kasalametan dina mesin uap. Energi anu kaleuleuwihi perlu dikaluarkeun ku cara kaulinan.
- c. Teori Fungsiti Karl Gross jeung Maria Montessori. Nurutkeunieu tiori kaulinan dimaksudkeun pikeun mekarkeun Fungsi anu nyumput.
- d. John Huizinga (1938) pakar sajarah dina salah sahiji karyana, nyindekkeun yén, pangabutuh kaulinan mangrupa hal anu ngabédakeun manusa jeung sato. Kaulinan mangrupa eunteung kebudayaan manusa.
- e. Susan Isaacs (1933) percaya yén kaulinan baris ngaronjatkeun sakabéhaspéktumuwuhna jeung mekarnabudak.
- f. Dewey (1938) percaya yén budak téh diajar ngeunaan dirina jeung dunyana ngaliwatan kaulinan. Ngaliwatan pangalaman-pangalaman awal dina kaulinan ngagunakeun barang-barang konkret, budak bisa mekarkeun kamampuh dina ngungkulan masalah. Ngaliwatan kaulinan baris mekarna sosio-émosi budak ku cara ayana interaksi jeung babaturanana.

Kegiatan ulin bisa ngabeungharan dua sisi otak, otak kénca jeung katuhu (Auerbach, 2007: 3-5). Nurutkeun Porter (2000,16-20) otak manusa miboga tilu bagian dasar, nyaéta batang (otak reptil), sistem limbik (otak mamalia), jeung neokorteks (otak pikeun pikir). Masing-masing bagian mekar dina waktu anu béda jeung miboga struktur syaraf nu béda, sarta ngatur tugas jeung fungsianu rék dilakukeun.

Fungsibagian otak manusa antara lain: 1) otak reptil (batang) ngatur fungsi motor sensorik jeung lumangsung nakahirupan, 2) otak mamalia (sistem limbik) ngatur rasa, émosi, memori, bioritmik, jeung sistem kekebalan awak, sarta c) otak pikeun mikir (neokorteks) ngatur intelektual, penalaran, paripolahwaras, basa, dan kecerdasan anu leuwih luhur. Tilu bagian éta otak dibagi jadi dua beulahan, nyaéta beulahan otak kénca jeung beulahan otak katuhu.

Eksperimén ngeunaan beulahan otak nyindekkeun yén masing-masing beulahan otak miboga tanggung jawab ngeunaan cara mikir jeung masing-masing miboga spesialisasi dina kamampuh nu tangtu. Tapi, sok sanajan kitu tetep diantara éta dua beulahan otak aya interaksi.

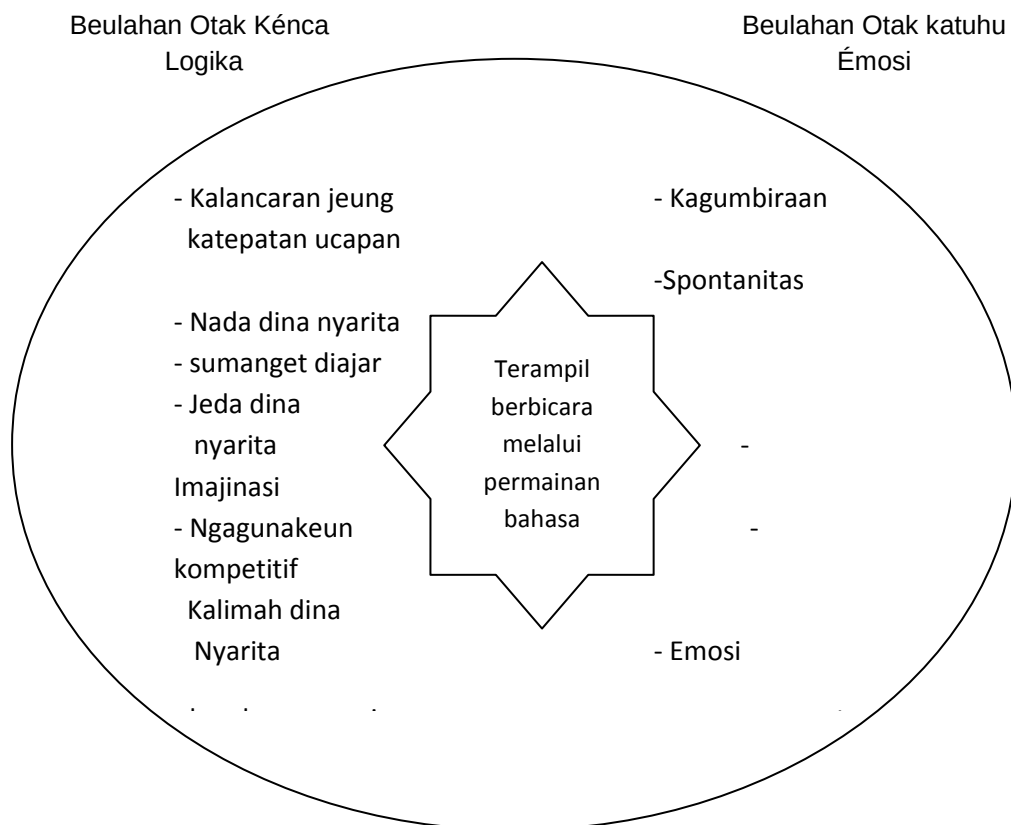
Nurutkeun pamadegan Pasiak (2002:47), kaulinan basa bisa ngaronjatkeun kaparigelan nyarita, ngaoptimalkeun Fungsi otak kénca, nyaéta kaparigelan basa lisan. Salian ti éta, miboga tujuan pikeun ngaoptimalkeun Fungsi otak katuhu, nyaéta pikeun ngalegaan wawasan, jeung imajinasi. Leuwih jelasna bisa ditingal dina tabel ieu di handap.

Tabel 4.1: Daerah Dominasi Otak Kénca jeung Katuhu

No.	Otak Kénca	Otak Katuhu
1.	Inteléktual	Intuitif
2.	Nginget-ninget ngaran	Nginget-ningget rupa
3.	Tanggap ngeunaan ngajelaskeun instruksi verbal	Tanggap ngeunaan demonstrasi, ilustrasi atawa instruksi simbolik
4.	Percobaan sistematis jeung <i>pengendalian</i>	Percobaan acak jeung <i>saeutik pengendalian</i> .
5.	Nyieun Tinimbangan objektif.	Nyieun perkembangan subjektif.
6.	Aya rencana jeung susunan	Robah-robah jeung spontan.
7.	Leuwih resep hal nu pasti, informasi pasti.	Leuwih resep hal anu hese dicangkem, informasi teu pasti.
8.	maca analisis	maca sistematis.
9.	Gumantung kana bahasa dina mikir jeung nginget-ninget	Gumantung kana kesan dina mikir jeung nginget-ninget
10.	Leuwih resep nyarita jeung menulis objek.	Leuwih resep ngagambar jeung manipulasi.

11.	Leuwih resep tes pilihan ganda	Leuwih resep <i>testerbuka</i> .
12.	Kurang hade dinanginterpretasi basa tubuh.	Hade dina ngainterprétasi basa tubuh.
13.	<i>Mengendalikan perasaan</i>	Leuwih bebesa ngeunaan <i>perasaan</i> .
14.	Jarang ngagunakeun métafora.	Sering ngagunakeun métafora.
15.	Resep ngungkulan masalah secara logis.	Resep ngungkulan masalah secara intuitif.

Kaparigelan nyarita ngaliwatan aktivitas kaulinan basa, baris mérédih aktivitas sakabéh otak, boh otak kénca (logika) boh otak katuhu (émosi). Ieu hal saluyu jeung pamadegan Porter jeung Mike Hernacki (2000:179), seperti digambarkeun di handap ieu.



Gambar 4.3: Aktivitas Otak Kénca jeung Katuhu

Dumasar kana gambar di luhur, budak anu parigel nyaritana baris ngaoptimalkeun beulahan otak kénca jeung katuhu, kagiatan logika jeung émosina baris saimbang. Ku cara parigel nyarita, baris ngasah logika ngaliwatan latihan kalancaran nyarita jeung kajéntréan ucapan, nada dina nyarita, jédai dina nyarita, ngagunakeun kalimah anu basajan, tur luyu jeung eusi caritaan.

Salian ti éta, ngaliwatan kaparigelan nyarita, baris ngasah seukeutna otak émosi, anuleuwih spésifikna ayana kagumbiraan, spontanitas, sumanget diajar, imajinasi, émosi, jeung solidaritas.

NurutkeunMontolalu, spk. (2008:1-19) budak baris merlukeun waktu anu cukup pikeun mekarkeun dirina kalawan gembleng dina kaulinan. Kaulinan migoba sababaraha mangpaat, diantaranya: 1) kaulinan numuwuhkeun kréativitas, 2) kaulinan minterkeun otak, 3) kaulinan ngungkulan konflik, 4) kaulinan ngalatih empati, 5) kaulinan ngasah pancaindra, 6) kaulinan sabage media terapi, jeung 7) kaulinan pikeunmanggihan hiji hal (*discovery*).

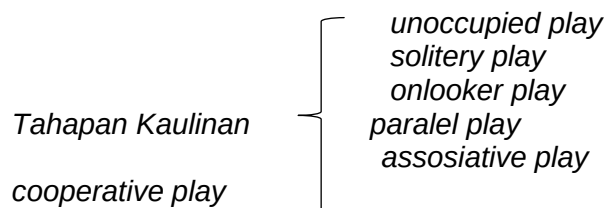
4. Karakteristik jeung Tahapan Kaulinan

a. Karakteristik Kaulinan

NurutkeunMontolalu, spk.. (2008:1.2) aya sababaraha karakteristik kaulinan, nyaéta: 1) ulin rélatif bébas tina aturan-aturan, 2) ulin dilakukeun saolah-olah éta kagiatan téh aya dina kahirupan nyata, 3) ulin leuwih fokus kana prosés tibatan hasil akhir, jeung 4) ulin merlukeun interaksi tur ngalibetkeunbarudak.

b. Tahapan Mekarna Kaulinan

NurutkeunMildred Parten (1982)nétélakeunyén tahapan kaulinan saperti di handap.



Gambar 4.4: Tahapan Kaulinan

1) *Unoccupied Play*

Dinaunoccupied plays sabenerna budak téh teu bener-bener kalibet dina kaulinan, tapi ngan saukur nengetan, nonton lumangsungna kaulinan.

2) *Solitary Play (Ulin Sorangan)*

Solitary Play (ulin sorangan) biasana lumangsung pikeun barudak leutik pisan. Budak sibuk ulin sorangan, jeung teu merhatikeun hadirna babaturan nu séjénna.

3) *Onlooker Play (Pengamat)*

Onlooker Play (pengamat) nyaéta kagiatan ulin ku cara: budak nengétan kaulinan babaturanana tanpa aya minat pikeun ulubiung dina éta kaulinan (Tedjasaputra, 2001:22). Ieu kaulinan bisana mah aya di budak anu umurna 2 taun atawa aya di budak anu kakara wawuh di lingkungan anyar, dibarung ku ayana rasa era, can wawuh, tur ragu-ragu pikeun ulubiung. Ieu kaulinan kaasup kategori *Nonsosial Play* lantaran minim nafaktor interaksi sosial

4) *Paralel Play (Kaulinan Paralel)*.

Paralel play (Kaulinan paralel) baris katingal waktu aya dua budak anu ulin ngagunakeun pakakas kaulinan anu sarua tur ngalakukeun gerakan atawa kagiatan anu sarua, tapi lamun seug ditengetan kalawan daria sabenerna mah teu aya interaksi antara éta dua budak téh. Hartina, maranéhanana téh ngalakukeun kagiatan anu sarua dina waktu anu sarua ogé.

5) *Assosiative Play (Kaulinan Assosiatif)*

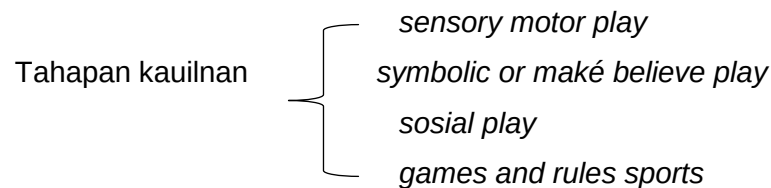
Assosiative play (kaulinan assosiatif) ditandaan ku ayana interaksi antar budak nu keur arulin, silih tukeran pakakas ulin, tapi lamun seug ditengetan sabenerna mah maranéhanana téh teu kalibet dina gawé babarengan, tapi gawé séwang-séwangan. Ieu kaulinan téh biasana téh aya dina usia prasekolah.

6) *Cooperative Play (Kaulinan Babarengan)*

Cooperative Play (Kaulinan Babarengan) ditandaan ku ayana gawé babarengan atawa ayana babagi tugas, peran antara barudak anu ulubiung dina éta kaulinan pikeun ngahontal éta tujuan. Misalna,

kaulinan dokter-dokteran atawa gawé babarengan nyieun hiji karya wangunan tina balok.

Luyu jeung mekarna kognitif siswa, Jean Piaget (1962) ngajéntrékeun tahapan kaulinan barudak nu ngawéngku:



Gambar 4.5: Tahapan Kaulinan

Kaopat éta hatapan téh baris dijenjéntrékeun ieu di handap.

1) *Sensory Motor Play* (1 bulan – ½ taun).

Kaulinan dimimitian dina tahap periode mekarna kognitif sénsori motor, saacan 3-4 bulan, gerakan atawa kagiatan budak acan bisa dikategorikeun kana kaulinan. Kagiatan budak samata-mata mangrupa kalanjutan tina kanikmatan anu geus dipimilik sateuacanna.

2) *Symbolic atau Maké Believe Play* (2-7 taun)

Symbolic atawa Maké Believe Play mangrupa ciri periode praoperasional anu lumangsung antara umur 2-7 taun anu ditandaan ku kaulinan khayalan jeung kaulinan api-api ulin anu sabenerna. Dina waktu ieu budak loba tatanya jeung ngajawab pananya, nyoba sagala hal makékonsép: angka, huruf, ruang, kuantitas.

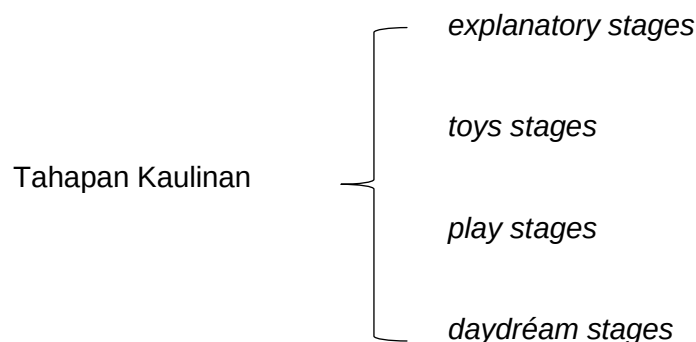
3) *Sosial Play Games with Rules* (8-11 taun). Dina kaulinan tahapan nu leuwih luhur, ngagunakeun simbol leuwih diwarnaan ku nalar, logika anu sipatna objektif. Ti mimiti umur 8-11 taun budak leuwih loba kalibet kana kagiatan *games with rulers*, nyaéta kaulinan anu aya aturanana.

4) *Games with Rules & Sports* (11 taun ka luhur)

Kaulinan nu séjénna anu miboga aturan nyaéta olah raga. Kaulinan anu pikabungaheun, aya aturan. Ieu kaulinan teu bébas saperti kaulinan nu séjénna, contona kaulinan nu ngagunakeun kartu.

Lamun ku urang diteuleuman, mekarna kagiatan ulin anu ditepikeun dina teori Piaget, baris katingal yén kaulinan téh nu tadina mung sakadar pikeun kasenangan, lila-lila ngagésér pikeun meunangkeun pertandingan.

Nurutkeun Hurlock (1981:27) mekarna kagiatan ulin téh aya opat tahapan.



Gambar 4.6: Tahapan Kaulinan

1) *Tahap Penjelajahan (Explonatory Stages).*

Ciri khasna nyaéta mangrupa kagiatan mikawanoh objék, nyoba ngarawel barang anu aya di sabudeureunana, nengetan. Lila-lila oriéntasi lingkunganana beuki lila beuki jauh, budak bisa kokorondangan, kalawan nengetan objék anu aya di sabudeureunana.

2) *Tahap Mainan (Toys Stages).*

Ieu tahap tepi kana puncakna dina umur budak 5-6 taun. Biasana ieu hal aya di umurprasekolah. Dina ieu masa, budak mimiti mikir yén pakakas kaulinana téh bisa nyarita, barangdahar, ngarasa gering, jst.

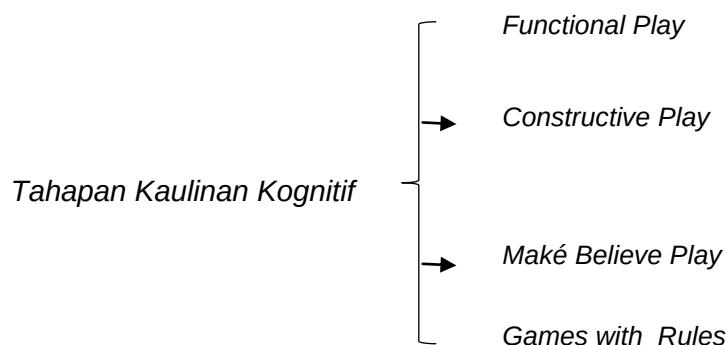
3) *Tahap Ulin (Play Stages).*

Lumangsungna ieu tahap babarengan jeung budak asup ka SD. Dina ieu tahap budak miboga papakas anu loba. Budak ulin jeung pakakas kaulinan, nu lila-lilamekar jadi games, atawa olah raga.

4) Tahap Ngalamun (*Daydream Stages*).

Ieu tahapan dimimitian hiji budak asup kana masa pubertas. Budak mimiti ngarasa sering ngalamun, ngahayal. Lamunana ngeunaan paripolah kurang adil atawa ngarasa teu dihargaan ku batur.

Nurutkeun Rubin, Fein &Vanderberg (1983) jeung Smilansky (1968) (dina Tedjasaputra, 2001:28) ngajéntrékeunyén tahapan mekarna kaulinan kognitif ngawengku:



Gambar 4.7: Tahapan Kaulinan Kognitif

1) Kaulinan Fungsional (*Functional Play*)

Kaulinan saperti kieu aya di budak umur 1-2 taun mangrupa gerakan anu sipatna sederhana sarta dibalikan-balikan deui. Ieu kagiatan bisa dikakukeun henteualat.

2) Kaulinan Ngawangun (*Constructive Play*)

Kaulinan ngawangun geus katingal waktu budak umum 3-6 taun. Dina ieu kaulinan budak geus ngawangun hiji hal, nyiptakeun wangunan maké papakas anu aya.

3) Kaulinan Api-api *Maké-believe Play*).

Kaulinan api-api loba dilakukan ku budak dina umur 3-7 taun. Dina ieu kaulinan budak ngalakukeun peran imajinatif, biasana merankeun tokoh anu aya dina kartun atawa dongeng.

4) Kaulinan maké Aturan (*Games with Rules*)

Kaulinan maké aturan umumna geus dilakukeun ku budak dina umur 6-11 taun. Dina kaulinan ieu, budak geus nyangkem geus sayagi taat kana aturan.

5. Prinsip-prinsip Kaulinan Basa

Sababaraha prinsip anu kudu diperhatikeun dina nerapkeun kaulinan basa baris dijenrékeun nurutkeun pamadegan Lewis with Bedson (1999: 7-12) saperti ieu di handap.

“Here are some other basic points you may want to consider: 1) a game must be more than just fun, 2) play different games from lesson to lesson, 3) vary the order in which you play games, 4) always end a activity when the fun is still at its peak, 5) think ahead, 6) making games into part of the syllabus, 7) language level, and 8) class size.

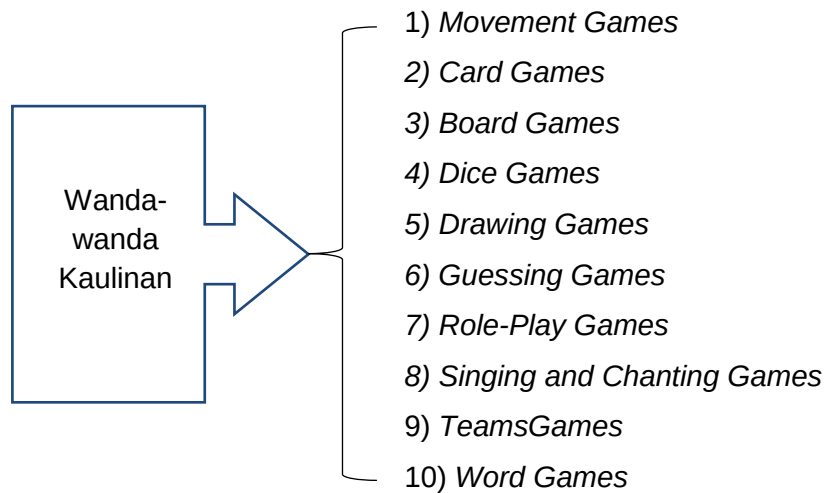
Sababaraha hal anu kudu jadi bahan tinimbangan dina kaulinan basa, nyaéta: 1) hiji kaulinan hadéna mah henteu ngan saukur pikabungaheun, 2) ulinkeun kaulinan anu béda-béda tiap pangajaran, 3) runtuyan kaulinan digunakeun diselang-seling, 4) salawasna mungkas kaulinan lamun tingkat kagumbiraan barudak keur di puncakna, 5) mikir ka hareup, 6) nyieun kaulinan basa mangrupa bagian tina RPP, 7) tingkat kamampuh basa kudu diperhatikeun, jeung 8) ukuran kelas kudu jadi bahan tinimbangan.

6. WandaKaulinan Basa

Guru kudu mikawanoh kana wanda kaulinan basa anu baris diterapkeun dina RPP sangkan ritme pangajaran bisa dikontrol. Aya sababaraha wanda kaulinan basa, nyaéta: kartu, papan, gerakan, musik jeung lagu, jst. Kukituna klasifikasi kategori kaulinan dumasar kana fitur anu paling dominan dinaéta kaulinan. Ieu hal saluyu jeung pamadegan Lewis with Bedson (1999: 16) anu nétélakeunyén:

“It is important to know types of game are available in order to plan a lesson with a balanced rhythm. There are many different types of games, card games, board games, movement games, games with music, to name but a few. However, many games are difficult to label. Therefore, we have assigned a each game a type based on its most outstanding feature.”

Lewis with Bedson (1999: 16-18) ngajéntrékeun yén wanda di handap ieu.



Gambar 4.8: Wanda-wanda Kaulinan

- 1) *Movement Games*. Dina kaulinan gerak, sakabéh siswa gerak aktif. Kaulinan gerak umumna miboga sipat nyumangétan jeung kududitalingakeun ku guru.
- 2) *Card games*. Dina kaulinan kartu, siswa ngumpulkeun, mikeun, nukeurkeun, nyusun, jeung ngitung kartu. Kartu bisa miboga harti atawa harga, atawa ngan saukur simbol pikeun objek jeung tindakan. Kartu sering mangrupa komponén tina wanda kaulinan nu séjénna.
- 3) *Board games*. Kaulinan papan bisa diciptakeun ku siswa mangrupa bagian tina kréativitas karajinan tangan anu pikaresepeun
- 4) *Dice games*. Kaulinan dadu mangrupa kaulinan anu serba guna. Dadu henteu kudu mangrupa angka-angka waé, tapi bisa warna, huruf, simbol, atawa naon waé anu dipikahayang ku guru jeung siswa. Dadu bisa miboga 6 sisi, atawa 12 sisi.
- 5) *Drawing Games*. Kaulinan ngagambar ngaaktifkeun Fungsi otak sakaligus boh katuhu boh kénca. Kaulinan ngagambar kacida perluna pikeun siswa anu miboga karakter éraan atawa cicingeun.

- 6) *Guessing Games*. Kaulinan nebak, tujuan utamana nyaéta nebak jawaban tina pananya anu dibikeun ku guru ka siswa.
- 7) *Role-Play Games*. Kaulinan bermain peran, bisa mangrupa aktivitas drama anu basajan tapi tos dirancang di awalna. Input basa anu digunakeun diluyukeun jeung tingkat kamampuh siswa. Ieu kaulinan numuwuhkeun imajinasi siswa.
- 8) *Singing and Chanting Games*. Kaulinan nembang sering ngalibetkeun gerakan atawa tarian anu basajan. Irama musik miboga peran anu kacida pentingna dina prosés pangajaran.
- 9) *Teams Games*. Kaulinan tim ngabutuhkeun gawé bareng kelompok.
- 10) *Word Games*. Kaulinan kecap biasana ngalibetkeun kaparigelan ngéja, maca, jeung nulis.

7. Conto-conto Model Kaulinan Basa pikeun Ngaronjatkeun Kaparigelan Nyarita Basa Sunda

Kaparigelan komunikasi kalawan lisan atawa tulisan kacida diperlukeunana dina prosés pangajaran. Salah sahiji cara pikeun parigel dina komunikasi kalawan lisan nyaéta ngajarkeun kaparigelan nyarita pikeun siswa, lantaran kalawan figuratif bisa dicindekkeun yén budak ti mimiti usia dini kudu *bermandikan* basa.

Nurutkeun Montolalu, spk. (2008:9.31) model kaulinan pikeun ngaronjatkeun kaparigelan basa lisan siswa, saperti ieu di handap.

- 1) Méré label/ngaran kana pakakas-pakakas anu aya di jero jeung luar kelas, saperti: lalangit, jandéla, panto, méja, korsi, wadah runtah, jst.
- 2) Aktifkeun pusat-pusat kagiatan anu aya patalina jeung basa, saperti dramatisasi di aréa kulawarga, rumah tangga, jeung ungkapan kréatif.
- 3) Paguneman bébas. Siswa dibérékasempatan pikeun ngalakukeun paguneman bébas jeung babaturanana di jero atawa di luar kelas.
- 4) Paguneman individual. Guru néangan kasempatan pikeun ngayakeun paguneman jeung siswa kalawan individual.

- 5) Nyarita kalawan ngagunakeun gambar seri. Guru méré conto model nyarita/ngadongéng kalawan nagunakeun gambar seri, diteruskeun ku siswa nyarita/ngadongéngmaké gambar seri anu béda.
- 6) Kaulinan maké telepon. Siswa prakték teteleponan sacara bébas atawa topik telepon bisa ogé ditangtukeun ku guru.
- 7) Nyarita silih sambung. Guru mimiti nyarita ngeunaan hiji hal kalawan maké sababaraha kalimah, siswa diuk ngariung dina kelompok leutik. Saterusna siswa neruskeun caritaan guru anu tacan réngsé, nepi ka sakabéh siswa meunang giliran.
- 8) Buku gambar tanpa tulisan. Guru ngawanohkeun sababaraha gambar tunggal tanpa tulisan. Siswa dibérékasempetan ngilikan gambar, dituluykeun sangkan siswa mampuh nyaritakeun eusi gambar kalawan maké basa sorangan kalawan giliran.
- 9) Alat-alat audio-visual. Gunakeun pita rékamam, film-film, slide-slide pikeun diregepkeun atawa ditongton ku siswa, bérékasempetan siswa pikeun ngadiskusikeun atawa nyaritakeun naon-naon anu karasa, kadéngé, atawa katempo ku maranéhanana.
- 10) Kaulinan réma jeung leungeun. Kaulinan ieu ngabantu siswa ngaéksprésikeun pikiran jeung perasaan ngaliwatan ngalagu, macakeun syair/sajak/pantun, puisi kalawan maké gerakan réma jeung leungeun.
- 11) Nebak eusi kantong. Dina kantong tarigu aya sababaraha pakakas anu geus dipiwanoh siswa. salah saurang siswa ngasupkeun leungeun kana éta kantong tarigu bari nyokot hiji pakakas, saterusna ngadeskripsikeun éta papakas ka babaturanana. Saterusna babaturanana nebak bari nyebutkeun ngaran éta pakakas.
- 12) Wawancara/paguneman. Dua siswa ngalaksanakeun paguneman dumasar kana topik basa Sunda anu geus ditangtukeun ku guru.

NurutkeunLewis with Bedson (2000:25-40; 70-71; 95-96; 111-112; 114-115; 135-136) kaulinan basa pikeung ngaronjatkeun kaparigelan nyarita, nyaéta saperti: 1) *Identity Swap* (silih tukeurIdéntitas) , 2) *Blind Date*(Manggihan urang asing), 3) *Uniting Families* (Ngahijikeun kulawarga), 4) *Picture Identity Cards* (Kartu Idéntitas Gambar), 5)

Telephon Game (Kaulinan Telepon), 6) *Clock Race* (Lomba Jam), 7) *Animal Noise* (Sora Sasatoan), 8) *Passport Control* (Mariksa Paspor), 9) *Crossword Chains* (Teka-teki Silang), 10) *Question and Answer Search* (Néangan pananya jeung jawaban), dan 11) *Categories* (Kategori).

D. Kegiatan Diajar

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

1. Nitenan tujuan jeung indikator.
2. Maca Pedaran Matéri ngeunaan *Kaulinan Basa pikeun Ngaronjatkeun Kaparigelan Basa*.
3. Diskusi 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 masalah ngeunaan matéri dina kegiatan diajar IV.

E. Latihan/Pancén

Pancén pikeun Sadérék dina ieu kegiatan diajar.

1. Nyieun Skenario Kaulinan Basa Sunda
 - a. Sadérékkalawan kelompok nyieun skenario kaulinan basa pikeun ngaronjatkeun kaparigelan basa boh ngaregepkeun, nyarita, maca, boh nulis.
 - b. Jieun skenario kegiatan diajar ti mimiti bubuka, inti, jeung penutup.
 - c. Waktu 2 jam pelajaran.
 - d. Tuliskeun matéri, media, sumber anu digunakeun!
2. Ngadémonstrasikeun Kaulinan Basa di hareupeun kelas.

F. Tingkesan

Montolalu, spk. (2008:1.3) ngajéntrékeunyén dumasar kana observasi, pangalaman, jeung panalungtikan paran ahli yén kaulinan miboga harti: (1) budak baris boga kasempetan pikeun mekarkeun poténsi-poténsi anu aya, (2) budak baris manggihan kakuatan, kahéngkér, kamampuh, minat, jeung

bakat dirina sorangan, (3) méré peluang sangkan budak mekar sagemblengna, boh fisikna, intelektualna, basana, atawa paripolahna (psikososial sarta émosina), (4) budak miboga kabiasaan ngagunakeun sakabéh pancaindrana nepi ka kalatih kalawan hadé, (5) kalawan alamiah ngamotivasi budak pikeun mikanyaho hiji hal leuwih jero deui.

Numutkeu Montolalu, spk.. (2008:1.2) aya sababaraha karakteristik kaulinan, nyaéta: (1) ulin relatif bébas tina aturan-aturan, (2) ulin dilakukeun saolah-olah éta kagiatan téh aya dina kahirupan nyata, (3) ulin leuwih fokus kana prosés tibatan hasil akhir, jeung (4) ulin merlukeun interaksi tur ngalibetkeun barudak.

Nurutkeun Mildred Parten (1982) tahapan *perkembangan* kaulinan ngawengku: *"unoccupied play, solitary play, onlooker play, paralel play, assosiative play, and cooperative play."*

Nurutkeun pamadegan Pasiak (2002:47), kaulinan basa bisa ngaronjatkeun kaparigelan nyarita, ngaoptimalkeun Fungsi otak kénca, nyaéta kaparigelan basa lisan, miboga tujuan pikeun ngaoptimalkeun Fungsi otak katuhu, nyaéta pikeun ngalegaan wawasan, jeung imajinasi.

Aya sababaraha tiori modern ngeunaan kaulinan. Nurutkeun Tedjasaputra (2001: 7- 13) tiori-tiori modern ngeunaan kaulinan ngawengku: (1) tiori psikoanalisis, (2) tiori kognitif, (3) tiori Singer, (4) Arousal, jeung (5) Bateson.

Hurlock (1978) nyodorkeun pamadegan ayana pangaruh kaulinan pikeun mekarna budak. (1) mekarkeun fisik, otot, jeung ngalatih sakabéh bagian awak, (2) dorongan pikeun ngalatih komunikasi jeung sasama, (3) nyalurkeun energi émosional anu kapendem anu dibalukarkeun ayana watesan lingkungan kana paripolah maranéhanana, (4) nyalurkeun pangabutuh jeung kahayang, (5) ngarangsang kréativitas, (6) mekarkeun wawasan diri, (7) diajar hirup kumbuh di masarakat, (8) luyu jeung ajaran etika moral, sarta (9) luyu jeung peran jenis kelaminna.

Kagiatan ulin bisa ngabeungharan dua sisi otak, otak kénca jeung katuhu (Auerbach, 2007: 3-5). Nurutkeun Porter (2000,16-20) otak manusa miboga tilu bagian dasar, nyaéta batang (otak reptil), sistem limbik (otak mamalia),

jeung neokorteks (otak berpikir). Masing-masing bagian mekar dina waktu anu béda jeung miboga struktur syaraf nu béda, sarta ngatur tugas jeung fungsianu rék dilakukeun.

Fungsi bagian otak manusa diantarana: (1) otak reptil (batang) ngatur fungsi motor sensorik jeung kelangsungan hirup, (2) otak mamalia (sistem limbik) ngatur perasaan, émosi, memori, bioritmik, jeung sistem kekebalan awak, sarta (3) otak pikeun mikir (neokorteks) ngatur inteléktual, penalaran, perilaku waras, basa, dan kecerdasan anu leuwih luhur. Tilu bagian éta otak dibagi jadi dua beulahan, nyaéta beulahan otak kénca jeung beulahan otak kiri. Ieu dua beulahan disebut *otak kénca* jeung *otak katuhu*.

Eksperimen ngeunaan beulahan otak nyindekkeun yén masing-masing beulahan otak miboga tanggung jawab kana cara mikir jeung masing-masing miboga spesialisasi dina kamampuh nu tangtu. Tapi, sok sanajan kitu tetep diantara éta dua beulahan otak aya interaksi.

Nurutkeun pamadegan Pasiak (2002:47), kaulinan bahasa bisa ngaronjatkeun kaparigelan nyarita, ngaoptimalkeun fungsi otak kénca, nyaéta kaparigelan basa lisan. Salian ti éta, miboga tujuan pikeun ngaoptimalkeun fungsi otak katuhu, nyaéta pikeun ngalegaan wawasan, jeung imajinasi.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék luyukeun hasil pagawéan Sadérék kana Rubrik Penilaian Skenario Kaulinan Basa Sunda jeung Rubrik Penilaian Demonstrasi Kaulinan Basa Sunda! Lamun Sadérék geus ngawasa nyieun skenario kaulinan basa Sunda tur ngademonstrasikeunana kalawan hadétur méréhah, Sadérék bisa nuluykeun matéri kana Kajian Diajar V. Tapi, lamun tacan ngawasa, pék balikan deres deui bahan dina Kajian Diajar IV, pangpangna bahan nu tacan kacangkem.

KOMPETENSI PROFESIONAL:

**Pakeman Basa, Wandateks, jeung
Carita Wayang**

KAGIATAN DIAJAR 5

BASA JEUNG KABUDAYAAN**A. Tujuan**

Tujuan kagiatan diajar V, ngawéngku tujuan-tujuan ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran materi, pamilon diklat mampu ngajéntrékeun hakikat kabudayaan kalawan bener.
2. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu ngajéntrékeun hakikat basa kalawan taliti.
3. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat mampu ngajéntrékeun patalina kabudayaan jeung basa sacara taliti.

B. Indikator Kahontalna Kompetensi

Indikator kahontalna kompetensi kagiatan diajar V, ngawéngku ieu di handap.

1. Ngajéntrékeun hakikat kabudayaan.
2. Ngajéntrékeun hakikat basa.
3. Ngajéntrékeun patalina kabudayaan jeung basa.

C. Pedaran Matéri**1. Hakekat Kabudayaan**

Kiwari sabenerna watesan budaya atawa kabudayaan téh geus réa géséhna. Hartina, watesan kabudayaan téh terus mekar luyu jeung pajamananana. Nurutkeun John R. Baldwin saparakanca dina bukuna *Redefining Culture: Perspective Across the Disciplines* (2006), kurang leuwih geus aya 300-an watesan ngeunaan kabudayaan disawang tina rupa-rupa disiplin paélman.

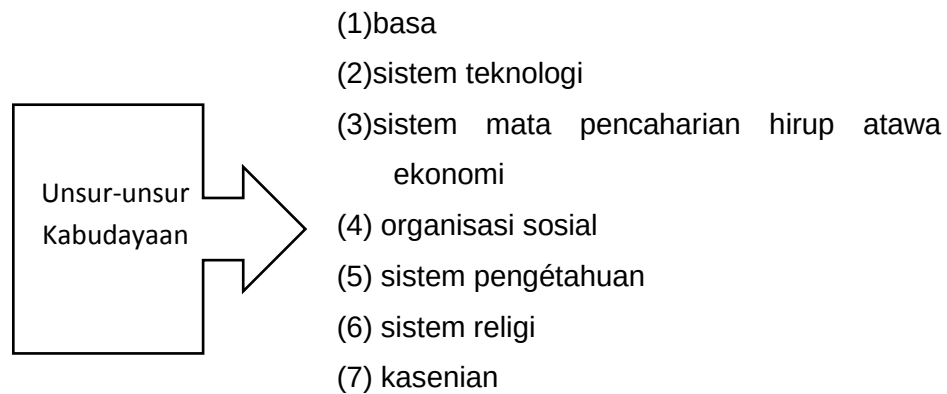
Réa anu ngahartikeun kabudayaan dina wengkuan anu béda-béda. Kabudayaan salaku pikiran, karya, jeung hasil karya manusa anu nyumponan hasratna perkara kaéndahan, museurkeun hakékat kana hati anu heureut. Aya deuih anu ngahartikeun kabudayaan kana wengkuan

anu lega, nyaéta sajumlahing pikiran, karya, jeung hasil karya manusa anu teu ngakar kana nalurina, ngawengku ampir sakabéh aktivitas manusa dina kahirupanana (Koentjaraningrat, 1992: 1).

Nurutkeun Kluchohn jeung Kelly (1945), kabudayaan téh sakabéh rancangan hirup anu ngajanggélék ngaliwatan prosés sajarah, boh kauni boh nyamuni, rasional atawa teu rasional, anu aya dina hiji waktu sarta dijadikeun padoman pikeun paripolah manusa. Nurutkeun Herkovits (1955), kabudayaan téh nyaéta bagian tina wengkuan hasil gawé manusa. Ari nurutkeun Ralph Lington (1990), kabudayaan téh nyaéta konfigurasi tina hasil paripolah manusa anu unsur-unsur pangwangunna dirojong sarta ditangtukeun ku masarakat anu tangtu.

Koentjaraningrat (1992: 1) nétélakeun yén kabudayaan téh nyaéta sagemblengna susunan hasil mikir manusa anu mangrupa karya, anu teu ngakar kana halusinasi (pangalaman panca indera) sarta ngan bisa diébréhkeun ngaliwatan prosés diajar. Ari Anton Moeliono (1994: 149) nétélakeun yén kabudayaan téh nyaéta hasil kagiatan jeung ciptaan batin manusa, saperti kapercayaan, kasenian, adat-istiadat, ngawengku sakabéh pangawéruh manusa salaku mahluk sosial.

Nurutkeun Koentjaraningrat (1992) kabudayaan téh ngan dipimilik ku manusa tur tumuwuh babarengan jeung mekarna masarakat manusa. Koentjaraningrat (1992) ngagunakeun “kerangka kebudayaan” anu miboga dua aspék, nyaéta: (1) wujud kabudayaan jeung (2) eusi kabudayaan. Wujud kabudayaan mangrupa: (a) wujud gagasan, (b) paripolah, jeung (c) fisik atawa barang. Éta tilu wujud téh disebut (a) sistem budaya sipatna abstrak, (b) sistem sosial sipatna rada konkret, jeung (c) kabudayaan fisik sipatna konkret pisan. Kabudayaan miboga tujuh unsur anu sipatna universal, saperti gambar ieu di handap.



Gambar 5.1: Unsur-unsur Kabudayaan

Nurutkeun Krober jeung Kluchkorn, dumasar kana sipatna, aya sawatara wangenan kabudayaan, saperti ieu di handap.

- a. Wangenan historis, nekenkeun yén kabudayaan téh diwariskeun sacara kamasarakatan.
- b. Wangenan normatif, nekenkeun yén hakikat kabudayaan téh mangrupa aturan hirup jeung paripolah.
- c. Wangenan psikologis, nekenkeun yén kabudayaan gunana pikeun nyaluyukeun diri jeung lingkungan, ngungkulan masalah, sarta diajar hirup.
- d. Wangenan struktural, nekenkeun yén sipat kabudayaan téh salaku hiji sistem anu miboga pola/ aturan.
- e. Wangenan genetik, nekenkeun kana lumangsugna kabudayaan nu mangrupa hasil karya manusa.

Dumasar wangenan di luhur, kabudayaan nagwengku sakabéhaspék kahirupan manusa. Jadi sakabéh paripolah manusa jeung sakabéh hasil tur akibatna kaasup kana konsép kabudayaan. Nababan (1984) nyieun opat wangenan ngeunaan kabudayaan, nyaéta:

- a. kabudayaan salaku aturan jeung ikétan manusa.
- b. kabudayaan salaku hal-hal anu ditarima ku manusa ngaliwatan diajar jeung atikan.
- c. kabudayaan téh kabiasaan jeung paripolah manusa.

d. kabudayaan téh sistem komunikasi nu dipakédi masarakat pikeun narima gawé babarengan pikeun lumangsungna hirup kumbuh babarengan.

Tina wangenan anu dijieun ku Nababan, ngébréhkeun yén sakabéh sistem komunikasi nu digunakeun ku manusa, kaasup basa, éta téh kaasup kabudayaan. Jadi, kabudayaan nyaéta sistem aturan-aturan komunikasi jeung interaksi anu ngamungkinkeun hiji masarakat bisa dijiara jeung dimumulé.

2. Patalina Basa jeung Kabudayaan

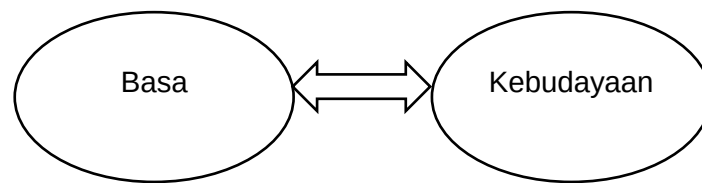
Basa jeung budaya téhdua hal anu teu bisa dipisahkeun. Panalungtikan anu kasohor ngeunaan basa jeung budaya nyaéta tiori Sapir-Whorf. Sapir-Whorf nétélakeunyén jalan pikiran jeung kabudayaan hiji masarakat ditangtukeun atawa dipangaruhan ku struktur (Chaer, 2003:61), sedengkeun Piaget (Herman, 2009:1) nyebutkeun yén budaya (pikiran) baris ngawangun basa. Ku kituna lahir tiori kognitif ti Piaget. Pamadegan anu rada béda jeung ieu hal nyaéta pamadegan ti Vigotsky (erman, 2009:1), miboga pamadegan yén mekarna basa leuwih awal tibatan mekarna budaya, sedengkeun Noam Chomsky miboga pamadegan yén kajian basa raket patalina jeung kajian budaya.

Nurutkeun Sturtevent, basa (*language*) nyaéta sistem lambang sawenang-wenang, mangrupa sora anu digunakeun ku anggota hiji kelompok sosial pikeun gawé babarengan jeung silih komunikasi. Nurutkeun Chomsky (1957:13) *language is a set of sentences, each finite length and contructed out of a finite set of elements*.

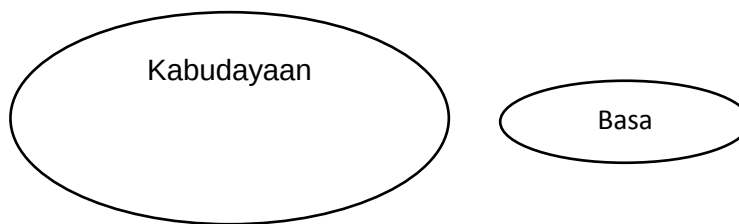
Nurutkeun Koentjaraningrat(1992) basa bagian tina kabudayaan. Hubungan antara basa jeung kabudayaan mangrupa hubungan subordinatif, basa mangrupa bagian tina kabudayaan.

Di sagigireun éta, aya pamadegan anu nyebutkeun yén basa jeung kabudayaan miboga hubungan anu sipatna koordinatif, nyaéta hubungan

anu nétélakeunyén basa sadarajat jeung kabudayaan. Umumna réa ahli anu nétélakeunyén kabudayaan mangrupa *main system*, sedengkeun basa mangrupa *subsistem*. Ngeunaan hubungan basa jeung kabudayaan anu sipatna koordinatif, aya dua hal anu raket pisan patalina antara hubungan kabasaan jeung kabudayaan. Jadi nurutkeun ieu pamadegan, basa jeung kabudayaan téh mangrupa dua fénoména anu béda, tapi duanana miboga hubungan anu kacida raketna.



Gambar 5.2: Hubungan Koordinatif Basa jeung Kabudayaan



Gambar 5.3: Hubungan Subordinatif Basa jeung Kabudayaan

Nurutkeun hipotesis Sapir jeung Whorf, basa lain ngan saukur nangtukeun corak budaya, tapi basa nangtukeun cara jeung jalan pikiran manusa. Hiji bangsa anu béda basana jeung bangsa nu séjénna, tinangtu baris miboga corak budaya jeung jalan pikiran anu bédaogé. Bédana budaya jeung jalan pikiran manusa dibalukarkeun ku bédana basa. Basa mangaruhan kabudayaan jeung jalan pikiran manusa, kukituna ciri-ciri anu aya dina hiji basa baris diébréhkeun dina sikep jeung budaya panyaturna. Hipotésis Sapir-Whorf ngébréhkeunyénbédana cara mikir dibalukarkeun ku bédana basa.Sapir dan Whorf nétélakeunyén basa miboga peran anu penting dina nangtukeun jalan pikiran manusa.

Sistem basa miboga Fungsi mangrupa sarana lumangsungna interaksi manusa dina kahirupan masarakat, antukna dina paripolah ngagunakeun

basa kudu dibarung ku norma-norma anu aya di masarakat. Sistem paripolah basa nurutkeun norma-norma budaya disebut etika ngagunakeun basa atawa tata cara ngagunakeun basa (*linguistic etiquette*). Etika ngagunakeun basa raket patalina jeung milih kode basa, norma-norma sosial, jeung sistem budaya anu lumangsung di masarakat. Kajian ngeunaan etika basa disebut *etnografi berbahasa*.

D. Kagiatan diajar

Kagiatan diajar nu kudu dilaksanakeun ku Sadérék nyokot kana runtuyan kagiatan saperti ieu di handap.

1. Nitenan tujuan jeung indikator.
2. Maca Pedaran Matéri ngeunaan *Basa jeung Kabudayaan*.
3. Diskusi 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 masalah ngeunaan matéri dina kagiatan diajar V.

E. Latihan/Pancén

1. Bédakeun yén hubungan basa jeung kabudayaan téh sipatna koordinatif jeung subordinatif!
2. Jelaskeun sacara singget hasil panalungtikan Sapir jeung Whorf ngeunaan basa jeung budaya!
3. Jelaskeun sacara singget hakikat basa!
4. Jelaskeun sacara singget hakikat kabudayaan!
5. Jelaskeun nu dimaksud étika basa!

F. Tingkesan

Anéka ragamna basa teu bisa dipisahkeun tina anéka ragamna budaya. Ditilik tina segi budaya, basa kaasup aspék budaya, kakayaan basa mangrupa hiji hal anu nguntungkeun.

Rupaning basa téh baris ngarefleksikeun kakayaan budaya anu aya di masarakat panyaturna nu disebut masarakat multikultural. Hubungan antara basa jeung kabudayaan sipatna koordinatif atawa subordinatif. Hubungan koordinatif, nyaéta hubungan anu sadarajat, anu kalungguhanana téh sarua. Hubungan subordinatif, basa mangrupa bagian tina kabudayaan. Di sagigireun éta, aya anu miboga pamadegan yén basa jeung kabudayaan mangrupa dua sistem anu “melekat” ka manusa. Kabudayaan téh hiji sistem anu ngatur interaksi manusa di masarakat.

Sistem basa miboga Fungsi pikeun sarana lumangsungna interaksi manusa di masarakat, hartina paripolah basa kudu dibarung ku norma-norma anu lumangsung dimasarakat. Etika basa raket patalina jeung milih kode basa, norma-norma sosial, jeung sistem budaya anu lumangsung di masarakat.

Basa jeung budaya téhdua hal anu teu bisa dipisahkeun. Panalungtikan anu kasohor ngeunaan basa jeung budaya nyaéta tiori Sapir-Whorf. Sapir-Whorf nétélakeun yén jalan pikiran jeung kabudayaan hiji masarakat ditangtukeun atawa dipangaruhan ku struktur (Chaer, 2003:61), sedengkeun Piaget (Herman, 2009:1) nyebutkeun yén budaya (pikiran) baris ngawangun basa. Ku kituna lahir tiori kognitif ti Piaget.

Pamadegan anu rada béda jeung ieu hal nyaéta pamadegan ti Vigotsky (Herman, 2009:1), miboga pamadegan yén mekarna basa leuwih awal tibatan mekarna budaya, sedengkeun Noam Chomsky miboga pamadegan yén kajian basa raket patalina jeung kajian budaya.

Basa jeung budaya téhdua hal anu teu bisa dipisahkeun. Panalungtikan anu kasohor ngeunaan basa jeung budaya nyaéta tiori Sapir-Whorf. Sapir-Whorf nétélakeun yén jalan pikiran jeung kabudayaan hiji masarakat ditangtukeun atawa dipangaruhan ku struktur (Chaer, 2003:61), sedengkeun Piaget (Herman, 2009:1) nyebutkeun yén budaya (pikiran) baris ngawangun basa. Ku kituna lahir tiori kognitif ti Piaget. Pamadegan anu rada béda jeung ieu hal nyaéta pamadegan ti Vigotsky (Herman, 2009:1), miboga pamadegan yén mekarna basa leuwih awal tibatan mekarna budaya, sedengkeun Noam Chomsky miboga pamadegan yén kajian basa raket patalina jeung kajian budaya.

Jadi dumasar wangenan di luhur, kabudayaan nagwengku sakabéh aspék kahirupan manusa. Jadi sakabéh paripolah manusa jeung sakabéh hasil tur akibatna kaasup kana konsép kabudayaan. Nababan (1984) nyieun opat wangenan ngeunaan kabudayaan. Kabudayaan nyaéta sagala hal ngeunaan kahirupan manusa, kaasup aturan atawa hukum anu aya di masarakat, hasil-hasil anu dijieun manusa, kabiasaan, jeung tradisi anu biasa dilakukeun jeung salaku alat interaksi atawa komunikasi anu digunakeun, nyaéta basa jeung alat-alat komunikasi nonverbal séjénna.

Nurutkeun Koentjaraningrat (1992) basa bagian tina kabudayaan. Hubungan antara basa jeung kabudayaan mangrupa hubungan subordinatif, basa mangrupa bagian tina kabudayaan. Di sagigireun éta, aya pamadegan anu nyebutkeun yén basa jeung kabudayaan miboga hubungan anu sipatna koordinatif, nyaéta hubungan anu nétélakeun yén basa sadarajat jeung kabudayaan. Umumna réa ahli anu nétélakeun yén kabudayaan mangrupa *main system*, sedengkeun basa mangrupa *subsistem*.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék luyukeun 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 nyangkem bahan ajar.

Rumus:

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

Tahap pangabisa bahan ajar nu dihontal ku Sadérék:

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

Lamun Sadérék ngahontal tahap nyangkem matériajar 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun matérikana Kagiatan Diajar VI. Tapi, lamun tahap

ngawasa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deres deui bahan dina Kagiatan Diajar V, pangpangna matérinu tacan kacangkem.

KAGIATAN DIAJAR 6

MAKÉNA BASA SUNDA**A. Tujuan**

Kalawan umum, tujuan anu hayang dihontal sabada diajar matéri ka-Vlperkara makéna basa Sunda téh nyaéta para guru dipiharep mibanda pangawéréh anu lega ngeunaan budaya Sunda. Ari kalawan husus, para guru dipiharep mampu:

1. ngécéskeun kalungguhan basa Sunda; jeung
2. nétélakeun lakubasa Sunda.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Indikator Kahontalna Kompeténsi (IPK) dina kagiatan diajar matéri ka-Vlperkara makéna basa Sunda téh nyaéta:

1. ngécéskeun kalungguhan basa Sunda; jeung
2. nétélakeun laku basa Sunda.

C. Pedaran Matéri

Dina Kagiatan Diajar V, geus ditétélakeun kumaha raket patalina antara basa jeung kabudayaan. Basa jeung kabudayaan téh miboga hubungan anu raket partalina, boh hubungan koordinatif boh subordinatif. Ku éta hal, tangtu basa Sunda ogé miboga patali anu raket pisan jeung kabudayaan Sunda.

1. Kalungguhan Basa Sunda

Basa Sunda mangrupa basa indung (*mother tongue*) pikeun urang Sunda, boh anu mangkukdi Jawa Barat boh di saluareunana. Basa Sunda anu nyampak ayeuna mangrupa hasil tina kamekaran ti mangsa ka mangsa. Éta kamekaran téh ditangtukeun ku kahirupan budi akal urang Sunda anu kapangaruhan ku suasana tempat jeung waktu anu kasorang dina sajarah hirupna. Kamekaran basa Sunda sajalan jeung kamekaran kahirupan kabudayaan urang Sunda. Ari sababna basa téh miboga fungsi

pikeun nyumponan sabagian tina pangabutuh anggota masarakat dina hirup kumbuhna.

Hirup kumbuhna basa Sunda raket patalina jeung kahirupan sosial-budaya anu makéna, nepi ka miboga fungsi jadi wahana pikeun mekarkeun budaya Sunda deuih (Sudaryat,2007: 2). Jaba ti éta, basa Sunda mibanda kalungguhan salaku basa daérah anu hirup-huripna ditangtayungan ku nagara. Luyu jeung UUD 1945 (hasil Amandemen), Bab XIII, Pasal 32, ayat 2 anu nétélakeun yén “Negara menghormati dan memelihara bahasa daerah sebagai kekayaan budaya nasional”.

Dina kalungguhanana salaku basa daérah, saperti nu dicindekeun ku Seminar Politik Bahasa Nasional 1975 di Jakarta, basa Sunda miboga pancén atawa fungsi jadi (1) lambang kareueus masarakat Sunda, (2) lambang jati diri (identitas) masarakat Sunda, (3) alat paguneman di lingkungan kulawarga jeung masarakat Sunda, (4) pangdeudeul basa nasional, (5) basa panganteur di sakola dasar (SD) di kelas-kelas munggaran pikeun ngalancarkeun pangajaran bahasa Indonesia jeung pangajaran lianna jeung, (6) alat pamekar jeung pangdeudeul budaya Sunda (Halim dina Sudaryat,2007: 2). Nilik kana éta hal, tétéla basa Sunda miboga fungsi nu kalintang pentingna dina kahirupan urang Sunda. Kiwari pikeun kalumangsungan hirup-huripna basa Sunda Pemda Propinsi Jawa Barat ngaluarkeun Perda Nomer 5 taun 2003 ngeunaan “Pemeliharaan Bahasa, Sastra dan Aksara Daerah “.

2. Laku Basa Sunda

Basa Sunda téh lain ngan ukur digunakeun dina komunikasi lisan, tapi ogé digunakeun dina komunikasi tulisan boh dina situasi resmi boh situasi teu resmi. Dina situasi resmi basa Sunda digunakeun upamana dina gempungan, seminar, lokakarya, buku pelajaran basa Sunda pikeun murid di sakola, ngajarkeun pangajaran basa Sunda di sakola, jeung sajabana. Dina situasi teu resmi basa Sunda digunakeun dina hubungan kulawarga di imah, antara tatangga nu saséké-sélér Sunda, jeung anggota masarakat lianna nu maham kana basa Sunda. Salian ti éta, basa Sunda digunakeun pikeun sababaraha kaperluan saperti urusan

pamaréntahan, dagang, tatanen, atikan, kasehatan, kaagamaan, dunya industri, teknologi, patalimarga, pakasaban, sosial, ekonomi, pulitik, budaya, jeung karya sastra.

Wellek jeung Austin (1989:14) nétélakeun yén basa mangrupa bahan baku kasusastraan, saperti batu jeung tambaga pikeun seni patung, cét pikeun lukisan, jeung sora pikeun seni sora. Tapi kudu sadar yén basa lain barang paéh (saperti batu), taya lian ciptaan manusa, jeung miboga muatan budaya jeung linguistik ti kolompok basa nu tangtu.

Pikeun ningali digunakeunana basa Sunda anu has urang kudu ngabedakeun basa sastra, basa sapopoé, jeung basa ilmiah. Basa sastra sifatna konotatif, miboga fungsi ekspresif, nuduhkeun nada (tone), jeung sikep nu nyarita atawa nu nulisna. Basa sapopoé miboga fungsi ekspresif nu komunikatif. Basa ilmiah sipatna dénotatif: aya kasaluyuan antara tanda (*sign*) jeung anu dimaksud (*refernt*). Basa nu konotatif dipaké dina karya sastra saperti puisi, aya tipe-tipe puisi nu tangtu nu kalayan ngahaja ngagunakeun paradoks, ambiguitas, ngagésérna harti sacara kontekstual, asosiasi irasional kalayan ngagunakeun kategori tatabasa saperti *gender* jeung *tense*. Basa puitis ngatur, ngandelan sumber daya basa sapopoé. Aya kalana ngahaja nyieun kasalahan-kasalahan pikeun maksa nu maca merhatikeun jeung sadar.

Kagiatan makéna basa Sunda dina kahirupan sapopoé bisa ditétélakeun dina wengkuan laku basa Sunda. Laku basa nyaéta kontéks kawacanaan nu mangrupa paripolah omongan (ungkara) nu digunakeun ku pamaké basa nalika lumangsungna komunikasi, kalawan diébréhkeun dina wangun téks pérformatif ngaliwatan pamakéan vérbal dina kalimah-kalimah komisif, impositif, éksprésif, jeung asértif. Ku Austin (1962) dirumuskeun dina tilu wengkuan: 1) laku basa lokusi; 2) laku basa ilokusi; jeung 3) laku basa perlokusi; sedengkeun nurutkeun Searle, ngawengku: *laku basa répréséntatif*, *laku basa diréktif*, *laku basa éksprésif*, *laku basa komisif*, jeung *laku basa déklarasi*. Laku basa aya dina dua wengkuan langsung-teu langsung jeung literal-teu literal. Dua wengkuan laku basa

kasebut, dina prakna bisa pagalo ngawangun interséksi: langsung-literal, langsung-teu literal, teu langsung-literal, jeung teu langsung-teu literal.

Laku basa Sunda dipangaruhan ku kontéksna. Kontéks laku basa mangrupa ciri-ciri alam luareun basa atawa lingkungan non-linguistik anu numuwuhkeun ma'na omongan atawa wacana nalika lumangsungna komunikasi. Nurutkeun Foucault, wacana lumangsung dina kontéks makro nu wujudna rupa-rupa organisasi jeung institusi. Sedengkeun nurutkeun Wodak, wacana ogé lumangsung dina waktu, tempat, partisipan nu tangtu, jsté. nu mangrupa kontéks-mikro. Kontéks makro jeung mikro ku Aeon Cicourel mah disebutna kontéks lega jeung kontéks lokal (Gazali, 2009:45).

Patali jeung éta hal, Gumperz (Gazali, 2009:46) nétélakeun:

Aspek perilaku linguistik apapun –pilihan leksikal, prosodik, fonologis dan sintaksis bersama-sama dengan penggunaan kode, dialek atau gaya tertentu– bisa berfungsi untuk mengindikasikan aspek konteks yang relevan untuk menginterpretasikan apa maksud seorang penutur.

Konsép Gumperz di luhur aya kasaluyuan jeung konsép „rangkay” (*frame*) nu ditétélakeun ku Goffman. Dina konsép „rangkay” Goffman, kontéks mangrupa rangkay nu ngawujud situasi jeung tindakan hiji jalma dina prakna komunikasi. Situasi jeung tindakan muncul tina pangalaman subjéktif hiji jalma, nepi ka kontéks teu salawasna angger, tapi ngalaman parobahan luyu jeng parobahan ajén-inajén sosiokultural (Gazali, 2009:45).

Kontéks dina laku basa téh baris patali jeung faktor lingkungan (*environment*) nu mangrupa widang-widang pangalaman nu milu mantuan pikeun paham kana paripolah jalma lian. Dina modél komunikasi liniér, lingkungan téh teu saukur patali jeung lokasi fisik, tapi bisa ngawengku pangalaman pribadi jeung kasang tukang sosial budaya nu nyampak dina diri panyatur jeung pamiarsana, tur dibawa atawa dilibetkeun dina prakna komunikasi.

Kontéks sarupa kitu téh nyampak dina komponén omongan (*components of speech*). Nurutkeun Sudaryat (2007:294-306), komponén omongan nu jadi ciri kontéks téh ngawengku: 1) undak usuk basa, 2) nu maké basa jeung nu dicaritakeun, 3) galur omongan, 4) kasang tukang tempat, waktu, jeung suasana, 5) alat nu digunakeun, 6) rasa, nada, jeung ragam basa, 7) amanat jeung tujuan omongan. Patali jeung kontéks salaku ciri luareun basa, galur omongan saéstuna aya dina wengkuan nu patali jeung adegan basana sorangan. Ku éta hal, galur omongan mah kuduna teu diasupkeun kana komponén omongan nu mangrupa kontéks.

a) Undak-Usuk Basa

Undak usuk basa mangrupa kasopanan dina makéna basa dina prakna komunikasi. Éta kasopanan geus disaluyuan jeung diajénan minangka hiji kahadéan ku masarakatna pikeun silih hormat jeung silih ajénan. Dina prakna, undak-usuk basa téh bisa ngawujud patali jeung kakawasaan, kalungguhan, kaakraban, jeung kontak antara panyatur jeung pamiarsa katut jalma nu dicaritakeun.

Masarakat panyatur basa Sunda mibanda konsép ragam basa nu disebut Undak-Usuk Basa Sunda (UUBS). Leupas tina padungdungan perkara perlu-henteu digunakeunana dina pakumbuhan masarakat basa Sunda, UUBS téh mangrupa salasahiji wangun variasi basa dumasar kana tahap-tahapna jalma anu diajak nyarita jeung situasi lumangsungna komunikasi. Nurutkeun Hidayat Suryalaga (2005), dina UUBS tahap-tahapna jalma nu diajak nyarita jeung situasi lumangsungna komunikasi téh mangaruhan kana ragam basa nu kudu digunakeun.

Enas-enasna, munculna undak usuk basa téh gumantung kana tilu perkara, nyaéta: 1) pamaké basa, saha panyatur, pamiarsa, jeung saha nu dicaritakeun, 2) kalungguhan pamaké basa, naha sahandapeun, sasama, atawa saluhureun, jeung 3) gambaran rasa panyatur waktu komunikasi lumangsung.

Parandéné kitu, Fishman jeung Gumperz (Aslinda, 2007:106), nétélakeun yén variasi basa samodél kitu téh digunakeunana leuwih ku

masarakat tradisional nu boga sipat nutup diri balukar faktor sosial jeung kultural. Demi masarakat modéren mah mangrupa masarakat basa nu kaétang *terbuka*, dina ngagunakeun basa téh leuwih nyoko kana rupaning variasi dina basa anu sarua.

b) Nu Maké Basa jeung Nu Dicaritakeun

Nu maké basa ngalibetkeun saha nu nyarita (panyatur) atawa nu nulis (panulis) jeung saha nu diajak nyarita (pamiarsa) atawa nu maca (pamaca). Panyatur jeung pamiarsa téh bisa béda-béda nurutkeun umurna, kaayan warugana, kaayaan méntalna, jeung kamahéran maké basana. Tina segi umurna, nu maké basa téh bisa budak, rumaja, bisa kolot. Tina kaayaan warugana, nu maké basa téh bisa lalaki, awéwé, malah bisa ogé banci. Tina kaayaan méntalna, nu maké basa téh bisa jalma pinter, bodo, atawa sineger tengah. Sedengkeun tina kamahéran makéna basa, bisa capétang, arapap-eureupeup, atawa lumrah baé.

Lumangsungna komunikasi basa antara panyatur jeung pamiarsa téh museur kana objék nu dicaritakeun. Objék nu dicaritakeun téh jadi galeuh atawa jejer omongan, bisa mangrupa jalma, barang, kaayaan, atawa kajadian.

c) Kasang Tukang Tempat, Waktu, jeung Suasana

Maksud omongan bisa dipangaruhan ku kedalna omongan nu bisa lumangsung di tempat, dina waktu, jeung suasana nu tangtu. Tempat lumangsungna omongan bisa dimana waé, di antarana di imah, di pasar, di jalan, di sawah, di kantor, di masjid, jsté.

Pon kitu deui waktu lumangsungna omongan bisa iraha waé, di antarana isuk-isuk, beurang, soré, atawa peuting. Bisa ogé dumasar waktu ayeuna atawa baheula. Tina éta hal, tangtu basa nu digunakeunana bakal béda, utamana dina lebah pilihan kecapna.

Sedengkeun suasana lumangsungsa omongan bisa dina rupa-rupa kaayaan, di antarana dina kaayaan dines (formal; resmi) atawa sahinasna (teu resmi; informal). Pon kitu deui bisa dina kaayaan

sapopoé, bisa ogé dina kaayaan nu husus kayaning upacara adat. Sarua jeung dumasar kana waktuna, basa nu digunakeun dumasar kana suasanana ogé bakal béda-béda luyu jeung kaayaanana.

d) Alat nu Digunakeun

Enas-enasna basa mangrupa pakakas komunikasi. Basa nu digunakeun dina prakna komunikasi téh bisa basa lisan bisa basa tulisan. Malah aya ogé nu mangrupa gerak awak atawa kinesik dina wangun rengkuh, peta, atawa pasemon. Najan gumantung kana tempat, waktu, jeung suasana, dina prakna komunikasi sok dibantuan ku digunakeunana alat-alat nu tangtu, di antarana waé lawong, radio, televisi, surat, majalah, telepon, jeung internét.

e) Rasa, Nada, jeung Ragam Basa

Rasa mangrupa sikep panyatur kana jejer atawa objék nu keur dicaritakeun. Sipatna subjéktif, sabab kacida gumantungna kana pribadi panyaturna. Dina waktu lumangsungna omongan, panyatur miboga rasa bungah, sedih, keuheul, resep, ningnang, yakin, atawa ragu-ragu. Aya kalana kalimah atawa ungkara nu digunakeun téh sarua pikeun sababaraha rasa, ngan tangtu waé hartina mah tetep bakal béda.

Nada mangrupa sikep panyatur ka pamiarsana. Méh sarua jeung rasa, nada ogé sipatna bisa subjéktif sabab dipangaruhan ku pribadi panyaturna. Rupa-rupa nada nu ébréh dina lumangsungna omongan téh, di antarana sinis, nyungkun, meupeuh lemes, atawa ceplak pahang. Sedengkeun gaya nyaritana mah bisa torojogan bisa ogé malibir.

Ragam basa nyoko kana rupa-rupa wacana atawa omongan anu dipaké nalika komunikasi. Konsép ragam basa nu dipaké ku masarakat téh gelar dumasar kana hal-hal ieu di handap.

- Cara Makéna Basa

Cara makéna basa (*ways of speaking*) téh mangrupa hubungan atawa kajadian nyarita, makéna basa, jeung gaya patali jeung kamampuh jeung peran hiji jalma, kontéks jeung institusi, sarta kapercayaan, ajén-inajén, jeung sikep. Éta hal téh museur dina konsép yén kajadian komunikasi dina hiji komunitas mibanda pola-pola kagiatan makéna basa, nepi ka kompetensi komunikatif hiji jalma ogé ngawengku pangaweruh perkara pola kasebut, carana tangtu béda-béda gumantung budayana séwang-séwangan.

- Komunitas Makéna Basa

Komunitas makéna basa téh mangrupa sajumlahing jalma nu ngagunakeun hiji basa atawa dialék nu tangtu.

- Situasi, Kajadian, jeung Makéna Basa

Situasi makéna basa mangrupa wengkuan anu basajan tapi kaitung hésé, patali jeung pragmatik nu dipangaruhan ku kontéks sosial, wangun gramatikal, jeung intonasi.

- Komponén Makéna Basa

Komponén makéna basa biasana sok disebut ku istilah SPEAKING, nu mangrupa wacahan tina *Situation, Participant, End, Act sequence, Keys, Instrumentalities, Norm, jeung Genre*.

- Ajén-inajén Satukangeun Makéna Basa

Kalawan niténan prak-prakan makéna basa, bisa katitén ogé rupaning hal kayaning saha nu nyarita, ti kelompok mana, ma" na sosial omonganana, ajén-inajén, sawangan hirup, jsté.

Kagiatan makéna basa Sunda dina rupa-rupa médium ngalahirkeun variasi basa. Kartomihardjo (1988:82) nétélakeun yén variasi basa mangrupa rupaning makéna basa balukar ayana kelas sosial ékonomi, kasang tukang atikan, profési, idéologi, kahayang, jeung agama.

Sudaryat (2007:3-6), ngawincik ragam basa Sunda dumasar kana sababaraha wengkuan, kayaning nu makéna jeung daérah dipakéna, tahap atikan, sikep panyatur, warna makéna basa, pasosokna,

pangdorong dipakéna, jeung latarna. Dumasar kana wengkuan nu makéna, dipakéna basa Sunda téh keur sadirieun jeung keur ka batur. Keur sadirieun, nya eta dina waktu urang ngimpi, ngadunga, kukulutus, ngitung, jeung catetan poéan dina agénda pribadi. Keur ka batur, nyaéta waktu urang paguneman atawa komunikasi; nyatana pikeun alat campur gaul jeung papada urang Sunda atawa nu lain urang Sunda tapi geus bisa basa Sunda. Unggal golongan di masarakat Sunda, kayaning TNI, patani, pagawé, pajabat, pangusaha, guru, ulama, jeung murid, ngagunakeun basa Sunda dina ngabahas rupa-rupa jejer, saperti agama, pulitik, kamasarakatan, ékonomi, atikan, pangaweruh, jeung seni, sok sanajan ari lila jeung mindengna makéna basa Sunda mah béda-béda keur unggal golongan jeung unggal jejer téh. Sedengkeun ragam basa anu dipaké di daérah atawa wewengkon geus lila disebut *basa Sunda wewengkon*. Ieu basa téh katangen tina lentong jeung kecap-kecapna.

Ragam basa nurutkeun atikan formal ngabédakeun ayana *ragam basa nyakola* jeung *ragam basa teu nyakola*. Ragam basa ti panyatur anu nyakola upamana mah ébréh lebah ucapan foném-foném tina basa kosta, ngukuhan kaédah basa, boh tata basana boh undak usuk basana.

Ragam basa nurutkeun sikep panyatur raket patalina jeung kakawasaan, kalungguhan, sarta lomana antara panyatur, pamiarsa, jeung jalma nu dicaritakeun, ngawujud dina konsép *undak usuk basa* atawa *tata krama basa*, mangrupa sopan santun makéna basa. Undak usuk basa Sunda dipasing-pasing jadi *ragam basa lemes (hormat)* jeung *ragam basa kasar (loma, atawa teu hormat)*. Ragam basa lemes aya dua rupa, nyaéta *lemes keur batur* jeung *lemes keur sorangan*, anu bisa katitén wujudna dina (a) lisan atawa kecap, (b) pasemon, (c) rengkuh jeung peta, sarta (d) lentong anu merenah.

Ragam basa nurutkeun warna makéna basa disawang tina jihat jejer omongan, medium atawa sarana, jeung sipat pasosokna. Disawang tina jejer omongan aya *ragam basa urang rea (balaréa)* anu ilahar

dipaké sapopoé jeung *ragam basa urang aré* nu dipake husus dina widang jurnalistik, paélmuhan, sastra, jeung agama. Disawang tina médium makéna aya *ragam basa lisan* anu dipaké dina paguneman atawa biantara, aya *ragam basa tulis* nu dipaké dina surat, koran, majalah, jeung buku.

Disawang tina jihat pasosokna, aya *ragam basa nyunda* jeung *ragam basa nu teu nyunda*. Ieu téh henteu ngandung harti masarakat Sunda ulah narima pangaruh tina basa lian. Nyerep unsur tina basa lian dimeunangkeun pisan, pangpangna dina hal pakeman-pakeman rasa anyar dina basa Indonésia anu beuki loba tur populér sarta dina basa Sunda tacan aya sawandana.

Aya hal nu jadi pangdorong dipakéna basa Sunda téh, salasahijina patali jeung batur nyarita. Sudaryat (2007:5) nétélakeun kieu,

Lamun batur nyarita saluhureun, dorongan nyarita ku basa Sunda leuwih gedé batan ka sahandapeun. Bisa katangen, hiji anak nyarita ka kolotna ku basa Sunda, tapi ari jeung dulurna atawa babaturanana mah maké basa Indonesia atawa basa Sunda dicampur ku basa Indonesia. Ari digunakeunana basa Sunda nu kapangaruhan ku latar, nyaéta naha di imah, di pakumbuhan, atawa di kantor. Imah jadi latar tempat panglobana dipakéna basa Sunda, ditéma ku latar pakumbuhan sapopoé, jeung pangsaeutikna nyaéta di kantor. Jaba ti eta, basa Sunda téh gedé pisan kapakéna dina kajadian anu aya patalina jeung adat kabiasaan, upamana baé dina ngalamar jeung sésérahan.

Ragam basa Sunda bisa ditilik ogé dumasar kana wengkuan *gender*. Salaku *langue*, basa miboga sistem jeung subsistem nu dipaham ku panyaturna. Parandéné kitu, sok sanajan éta panyatur nyicingan masarakat basa nu sarua, wujudiahna basa (*parole*) téh teu dicangking kalawan sarua. Salian ti alatan ragemna panyatur nu aya di hiji masarakat basa jeung interaksi sosial nu béda ti papada panyaturna, bisa ogé alatan ayana béda jenis kelamin. Holmes (1995:6) nétélakeun,

I suggested above that women tend to be more polite than men. More specifically, it will become clear in the following chapters that, in general, women are much more likely than men to express positive politeness or friendliness in the way they use language. Women's utterances show evidence of concern for the feelings of the people they are talking to more often and more explicitly than men's do.

Nurutkeun Holmes sakumaha cutatan di luhur, umumna basa nu digunakeun ku wanoja mindeng némbongkeun ciri kasopanan nu leuwih positif ti batan basa nu digunakeun ku lalaki. Salian ti éta, dibandingkeun jeung lalaki, dina prakna komunikasi téh panyatur wanoja mah umumna leuwih nekenkeun kana tinimbangan parasaan pamiarsa nu jadi lawan nyaritana.

Ciri lianna nu ngabédakeun basa nu digunakeun ku wanoja jeung lalaki téh nurutkeun Eckert jeung Mc. Cornell-Ginet (1997:127) di antarana:

Women's language has been said to reflect their (our) conservatism, prestige consciousness, upward mobility, insecurity deference, nurture, emotional expressivities, connectedness, sensitivity to others, solidarity. And men's language is heard as evincing their toughness, lack of affect, competitiveness, independence, competence hierarchy, control.

Basa nu digunakeun ku wanoja leuwih nekenkeun kana hal-hal nu konservatif, préstis, mobilitas ka luhur, rasa asih, rasa paduli ka lawan nyarita nu didadasaran ku sénsitivitas, jeung solidaritas. Sedengkeun basa nu digunakeun lalaki mah leuwih némbongkeun kurangna rasa asih, keukeuh-peuteukeuh, ayana rasa silisaing, kabébasan, konsép lalaki salaku nu nyekel hirarki kakawasaan, jeung kontrol.

Bédana basa nu digunakeun ku wanoja jeung lalaki nurutkeun Lakoff (Holmes, 1997:73), bisa disawang tina pakakas linguistik nu digunakeunana. *Hedges* jeung *booster* mangrupa pakakas linguistik nu bisa némbongkeun bédana basa nu digunakeun ku wanoja jeung lalaki. *Hedges* (panglemes) aya dina karakteristik basa nu digunakeun

ku wanoja, biasana némbongkeun rasa teu percaya diri kaom wanoja, némbongkeun rasa teu nyaman patali jeung kalungguhan wanoja, sarta némbongkeun paripolah nu leuwih sopan ti batan lalaki. *Hedges* biasana digunakeun pikeun ngalemeskeun ungkara basa atawa omongan. Sedengkeun *booster* (panguat), digunakeun pikeun nguatan éfék ungkara basa atawa omongan, leuwih réa digunakeun ku lalaki. Wangun *Hedges* jeung *booster* bisa mangrupa *question tag* jeung *pragmatic particles* (Holmes, 1995:79-95). *Question tag* (tanda pananya) bisa diwangun tina *canonical tag* (tanda resmi) kecap atawa frase pananya nu miboga intonasi naék atawa turun. *Canonical tag* dina *question tag* téh ngawengku opat rupa, nyaéta *epistemic tags*, *challenging tags*, *facilitative tags*, jeung *softening tags*.

Epistemic jeung challenging tags mangrupa tanda nu kaasup kana wengkuan *booster*, leuwih réa digunakeun ku panyatur lalaki. *Epistemic tags* digunakeun pikeun éksprési kateupastian saurang panyatur, miboga fungsi référénsial jeung aféktif, museur dina akurasi informasi nu kamuat dina proposisi kalawan teu merhatikeun parasaan panyaturna, nepi ka leuwih miboga fungsi pikeun ngaéksprésikeun kateupastian hiji proposisi ti batan mangrupa pakakas kasopanan. *Challenging tags* mangrupa cara atawa stratégi pikeun ngayakeun konfrontasi, digunakeun dina kagiatan mangaruhan pamiarsa kalawan tekanan nu jero sangkan ngaréspon atawa méré kontribusi dina dialog.

Sedengkeun *facilitative jeung softening tags* mangrupa tanda anu kaasup kana wengkuan *hedges*, leuwih réa digunakeun ku panyatur wanoja. *Facilitative jeung softening tags* téh tanda nu miboga ciri kasopanan, merhatikeun parasaan pamiarsa nu jadi lawan nyarita panyaturna, tur leuwih nekenkeun kana ma" na aféktif ti batan ma" na référénsial. Bédana, *facilitative tags* nekenkeun kana ciri kasopanan positif, sedengkeun *softening tags* nekenkeun kana ciri kasopanan négatif.

f) Amanat jeung Tujuan Omongan

Amanat omongan mangrupa pesen panyatur nu geus katarima ku pamiarsana. Eusina bisa mangrupa rasa, pikiran, jeung kahayang. Dina amanat téh aya maksud panyatur saperti ngawawarkeun, nanya, maréntah, atawa cumeluk. Maksud panyatur sakumaha ébréh dina amanat merleukeun réspon nu tangtu dina wujud évaluasi.

Omongan wawaran meredih sangkan pamiarsa aya perhatian ka panyatur. Omongan pananya meredih sangkan pamiarsa ngajawab naon-naon nu ditanyakeun ku panyatur. Omongan paréntah meredih sangkan pamiarsa milampah pagawéan nu dikedalkeun ku panyatur. Sedengkeun omongan panyeluk digunakeun pikeun ngébréhkeun sora bituna rasa panyaturna.

D. Kagiatan Diajar

Sangkan mampu ngahontal tujuan sakumaha ditétélakeun di luhur, para guru dipiharep ngalaksanakeun kagiatan diajar kalawan daria. Kalawan gurat badag, kagiatan diajar anu kudu dilaksanakeun ku Sadérék ngawengku kagiatan-kagiatan:

1. niténan tujuan jeung indikator;
2. maca Pedaran Matéringeunaan Makéna basa Sunda;
3. diskusi kelompok pikeun migawé latihan/pancén;
4. maca tingkésan matéri;
5. néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén; jeung
6. tanya jawab jeung fasilitator lamun aya bangbaluh ngeunaan matéri dina kagiatan diajar VI.

E. Latihan/Pancén

Sangkan pangawéruh ibu sareng bapa guru ngeunaan makéna basa Sunda leuwih jero jeung onjoy, prak pigawé kalawan gemet ieu latihan di handap.

1. Tétélakeun watesan kabudayaan Sunda!
2. Tétélakeun kalungguhan basa Sunda!
3. Tataan kontéks laku basa Sunda!
4. Nu kumaha ari Undak-Usuk Basa Sunda?

5. Tétélakeun ragam basa Sunda!

F. Tingkésan

1. Unggal masarakat tinangtu mibanda kabudayaan séwang-séwangan. Sacara gurat badag, saéstuna mah kabudayaan téh dimana waé ogé sarua atawa universal ngajanggélék dina wujud paripolah, pola pikir, tur ajén-inajénna. Kabudayaan ngawengku sakabéh aspék kahirupan manusa. Ku kituna, sakabéh paripolah manusa jeung sakabéh hasil tur akibatna kaasup kana konsép kabudayaan.
2. Kabudayaan Sunda nyaéta kabudayaan anu hirup, tumuwuh, jeung mekar di kalangan urang Sunda anu umumna nyicingan atawa ngadomisili di Tatar Sunda.
3. Basa Sunda mangrupa basa indung (*mother tongue*) pikeun urang Sunda, boh anu mangkuk di Jawa Barat boh di saluareunana. Basa Sunda anu nyampak ayeuna mangrupa hasil tina kamekaran ti mangsa ka mangsa. Éta kamekaran téh ditangtukeun ku kahirupan budi akal urang Sunda anu kapangaruhan ku suasana tempat jeung waktu anu kasorang dina sajarah hirupna. Kamekaran basa Sunda sajalan jeung kamekaran kahirupan kabudayaan urang Sunda. Ari sababna basa téh miboga fungsi pikeun nyumponan sabagian tina pangabutuh anggota masarakat dina hirup kumbuhna.

Kagiatan makéna basa Sunda dina kahirupan sapopoé bisa ditétélakeun dina wengkuan laku basa Sunda. Kontéks sarupa kitu téh nyampak dina komponén omongan (*components of speech*). Nurutkeun Sudaryat (2007:294-306), komponén omongan nu jadi ciri kontéks téh ngawengku: 1) undak usuk basa, 2) nu maké basa jeung nu dicaritakeun, 3) galur omongan, 4) kasang tukang tempat, waktu, jeung suasana, 5) alat nu digunakeun, 6) rasa, nada, jeung ragam basa, 7) amanat jeung tujuan omongan.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Hasil pagawéan dina bagian latihan téh jawabanana bandingkeun atawa luyukeun 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 bahan ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Pangabisa} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Bener}}{5} \times 100\%$$

Tahap pangabisa bahan ajar nu dihontal ku Sadérék:

90–100%	=	alus pisan
80–89%	=	alus
70–79%	=	cukup
0 –69%	=	kurang

Upama Sadérék ngahontal tahap nyangkem 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun bahan kana Kagiatan Diajar VII. Tapi, upama tahap ngawasa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui deres bahan dina Kagiatan Diajar VI, pangpangna bahan nu can dikawasa.

KAGIATAN DIAJAR 7

PAKEMAN BASA SUNDA

A. Tujuan

Kalawan umum, tujuan anu hayang dihontal sabada diajar matéri ka VII perkara Pakeman Basa Sunda téh nyaéta para guru dipiharep mibanda pangawéruh anu lega ngeunaan pakeman basa Sunda salian ti babasan jeung paribasa. Ari kalawan husus, para guru dipiharep mampu:

1. ngécéskeun hakékat pakeman basa Sunda;
2. nétélakeun wanda pakeman basa Sunda;
3. nataan rupa-rupa conto ungkara pakeman basa Sunda.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Indikator Kahontalna Kompeténsi dina kagiatan diajar ka-VII perkara pakeman basa Sunda téh nyaéta:

1. ngécéskeun hakékat pakeman basa Sunda;
2. nétélakeun wanda pakeman basa Sunda;
3. nataan rupa-rupa conto ungkara pakeman basa Sunda.

C. Pedaran Matéri**1. Watesan Pakeman Basa Sunda**

Istilah pakeman basa sok disebut *idiom*, asalna tina basa Yunani *idios*anu hartinahas, mandiri, husus, pribadi. Nurutkeun Sudaryat (2003: 64), pakeman basa nyaéta wangunan basa anu husus tur mandiri sarta harti nu dikandungna teu bisa dihartikeun sajalantrahna nurutkeun harti tata basa. Contona: pakeman basa *gede hulu* ngandung hartisombong, *ria*, *ujub*, *takabur*, béda jeung harti unsur-unsurna boh unsur *gedé* boh unsur *hulu*.

2. Wanda Pakeman Basa Sunda

Aya sawatara wanda pakeman basa Sunda, di antarana, (1) babasan, (2) paribasa, (3) rakitan lantip, (4) cacandran, (5) uga, (6) kecap kiasan, (7)

caturangga, jeung (8) repok. Salian ti éta, pakeman basa téh bisa mangrupa gaya basa. Najan kitu, henteu kabéh gaya basa mangrupa pakeman basa atawa sipatna idiomatis. Hartina, aya gaya basa idiomatis aya gaya basa non-idiomatis. (Sudaryat, 2003:114-117).Ieu di handap dipedar hiji-hijina.

a. Babasan

Babasan téh mangrupa salasahiji wanda pakeman basa Sunda. Dina *Kamus Umum Basa Sunda* (LBSS, 2007: 51) ditétélakeun yén babasan téh nyaéta ucapan matok anu dipaké dina harti injeuman. Ari nurutkeun Satjadibrata (2005: 61), babasan nyaéta sawatara susunan kecap nu hartina teu sarua jeung harti sawajarna, tapi biasana geus kamaphum ku saréréa. Babasan ogé sarua hartina jeung wiwilangan atawa bibilangan, nyaéta kekecapan anu hartina henteu sajalantrahna, susunan basana ringkes, saeutik patri, jeung teu bisa atawa ulah dihartikeun sacéréwéléna (Hidayat spk., 2005: 195).

Babasan dina basa Sunda bisa dipasing-pasing. Salian ti bisa dipasing-pasing dumasar wangunna, bisa deuih dipasing-pasing dumasar sumber babandinganana. Ceuk Sudaryat (2003:118)nurutkeun wangun kekecapanana, babasan dipasing-pasing jadi babasan wangun rundayan, babasan wangun kantétan, jeung babasan wangun frasa. Ari dumasar kana sumber babandinganana, Sudaryat (2003: 20) ngawincik babasan ngawengku babasan ngaran awak sakujur, sasatoan, tutuwuhan, kaayaan alam, jeung ngaran barang.

Ieu di handap dibéréndélkeun rupa-rupa conto babasan dumasar kana papasinganana.

- 1) Conto babasan dumasar wangunna
 - a) Babasan Wangun Rundayan
 - i. Aya buntutna
 - b) Babasan wangun Kantétan
 - ii. Béar budi

- c) Babasan wangun Frasa
- iii. Bongkok méongeu
- 2) Conto babasan dumasar sumber babandinganana
 - a) Babasan Ngaran Awak Sakujur
 - iv. Panon kéongeu
 - b) Babasan Ngaran Sasatoan
 - v. Peureum hayam
 - c) Babasan Ngaran Tutuwuhan
 - vi. Pait paria
 - d) Babasan Ngaran Kaayaan Alam
 - vii. Séngsérang padung
 - e) Babasan Ngaran Barang
 - viii. Goong nabeuh manéh

b. Paribasa

Paribasa sarua jeung babasan kaasup kana wanda pakeman basa Sunda. Dina *Kamus Umum Basa Sunda* (LBSS, 2007: 51) ditétélakeun yén paribasa téh nyaéta ucapan matok, saeutik patri, nu mangrupa silokaning hirup (pituah, piluangeun, jsb.). Ari nurutkeun Prawirasumantri (Rahmat spk., 2005:196), paribasa nyaéta babandingan anu jadi perlambang laku ngawangun hiji omongan (runtuyan kecap), anu puguh eunteup seureuhna, geus puguh surupanana, geus tangtu pok-pokanana. Upama dicindekkeun mah, paribasa téh ungkara winangun kalimah (atawa klausa) anu susunan tur kekecapanana geus matok, maksudna geus puguh, jeung biasana ngandung harti babandingan atawa siloka lakuning hirup.

Paribasa bisa dipasing-pasing jadi sababaraha rupa. Nurutkeun Salmun (1963: 84), paribasa bisa dipasing-pasing dumasar kana gelarna, basana, asalna, jeung sumber babandinganana. Rusyana (1981: 3), netélakeun papasingan paribasa téh jadi tilu bagian, nyaéta paribasa pangjurung laku hadé, paribasa panyaram lampah salah, jeung paribasa wawaran luang. Perkara sumber babandingan dina paribasa, ditétélakeun Sudaryat (2003: 103) ngawengku ngabandingkeun kana ngaran awak sakujur, ngaran sasatoan,

ngaran tutuwuhan, ngaran kaayaan alam, jeung ngaran laku lampah. Tina sumber babandinganana, bisa dipasing-pasing jadi paribasa patali jeung tani, patali jeung ingon-ingon, patali jeung perikanan, dagang, seni, ninun, sistem kamasarakatan, basa, élmu pangawéruh, jeung kapercayaan.

Ieu di handap dibéréndélkeun rupa-rupa conto paribasa luyu jeung papasinganana.

- 1) Conto paribasa pangjurung laku
 - Ka hareup ngala sajeujeuh, ka tukang ngala sajeungkal
- 2) Conto paribasa panyaraman lampah salah
 - Ulah ieu aing uyah kidul
- 3) Conto paribasa wawaran luang
 - Ngadék sacékna, nilas saplasna
- 4) Conto paribasa ditilik tina gelarna
 - Ngeunah Éon teu ngeunah Éhé
- 5) Conto paribasa tarjamahan tina basa asing
 - Bengkung ngariung bongkok ngaronyok
- 6) Conto paribasa ditilik tina sumber babandinganana
 - a) Paribasa patali jeung tani
 - Bojo dénok sawah ledok
 - b) Paribasa patali jeung ingon-ingon
 - Endog sasayang, peupeus hiji peupoeus kabéh
 - c) Paribasa patali jeung perikanan
 - Caina hérang laukna beunang
 - d) Paribasa patali jeung dagang
 - Dagang peda ka Cirebon
 - e) Paribasa patali jeung ninun
 - Lamun urang ninun kanééh
 - f) Paribasa patali jeung sistem kamasarakatan
 - Jeneng méméh pangkat
 - g) Paribasa patali jeung élmu pangawéruh
 - Élmu tungtut dunya siar
 - h) Paribasa patali jeung basa

- Hadé ku omomg goréng ku omong
- i) Paribasa patali jeung kapercayaan
 - Indung hukum, bapa darigama

c. Rakitan Lantip

Rakitan lantip nya éta susunan kecap anu dihartikeun ku kabiasaan maké dadasar kalantipan. Contona:

- *Cing pamiceunkeun tampolong!*
(Anu dipiceun téh eusina, lain tampolongna)
- *Emh, seungit nu ngagoréng bawang*
(anu seungit téh lain nu ngagoréngna, tapi goréng bawangna)

d. Kecap Kiasan

Kecap kiasan nyaéta kecap anu hartina dipapandekeun kana harti kecap séjén, atawa ngandung harti konotatif. Contona:

- *Ari geus maju mah maké wani **nincak sagala** manehna téh.*
- *Ih, ulah sok **ngahampas** ari ka batur téh!*

e. Cacandran

Cacandran nyaéta panataan kana pasipatan tempat anu dibalibirkeun. Contona:

- *Sukapura ngadaun ngora*
- *Cianjur katalanjuran*
- *Bandung heurin ku tangtung*
- *Sumedang ngarangrangan*

f. Uga

Uga nyaéta tujuman anu aya patalina jeung parobahan penting babakuna parobahan kaayaan nagara (daérah). Uga bisa mibanda harti upama eusi anu dikandungna disurahan kalayan gemet. Lantaran uga euyeub ku palasifah jeung piwuruk hirup anu dina enas-enasna pikeun ngahontal hirup jeung huripna. Sawatara uga nu kapanggih di masarakat Sunda sawaréh geus dipikawanoh lantaran geus dipublikasikeun. Uga anu dimaksud ngawengku sawatara hal anu aya patalina jeung méntalitas, persepsi, sikep, perilaku, étika, dan moral. Contona:

- *Sunda nanjung mun pulung geus turun ti Galunggung.*

- *Sunda nanjung mun nu pundung ti Bandung ka Cikapundung geus balik deui.*
- *Pulo Jawa kaeréh ku kulit kuning lilana saumur jagong.*

g. Caturangga

Caturangga nyaéta pakeman basa anu nuduhkeun tanda-tanda pikeun mikanyaho hadé goréngna watek kuda mun diingu. Contona:

- 1) *Satria Tinayungan* (pinayungan), nyaéta watek kuda anu hadé, matak mulya ka nu ngingu; tandana kukulinciran dina tonggong handapeun sela beulah katuhu.
- 2) *Sekar panggung*, nyaéta watek kuda anu hadé, mawa rahayu ka nu ngingu; tandana bulu suku kuda ti handap nepi kana tuurna. Opatanana bodas.
- 3) *Sumur Bandung*, nyaéta watek kuda anu hadé, matak loba rizki; tandana aya kulinciran dina tarang kuda.
- 4) *Wisnu murti*, nyaéta watek kuda anu hadé, tandana bulu kuda hideung meles.
- 5) *Buaya ngangsar*, nyaéta watek kuda goréng, dibawa meuntas dina *parung* sok depa dina *leuwi* sok palid; tandana kukulinciran dina beuteung beulah tukang.
- 6) *Tumpur ludes*, nyaéta watek kuda anu goréng, matak sangsara ka nu ngingu; tandana kukulinciran dina beuteung beulah hareup.
Turub layuan, nyaéta watek kuda anu goréng, matak pikasieuneun; tandana kukulinciran dina toggong kuda, handapeun séla beulah hareup.

h. Repok

Repok nyaéta tujuman anu aya patalina jeung cara ngayahokeun alus henteuna nasib dua jalma nu rék laki rabi. Ma'na anu dikandungna aya dua rupa:

- 1) anu alus ma'nana, kayaning: *ratu sabdaning pandita, padaringan kebek, sangga waringin, satria lalaku;*
- 2) anu goréng ma'nana kayaning: *pisang punggel, lumbung gumulung, jeung tunggak kasemi.*

i. Gaya Basa

Gayabasa nyaéta rakitan basa anu dipaké sangkan ngahudang pangaruh (efék) anu leleb karasana ka nu maca atawa nu ngaregepkeun. Gaya basa téh réa wandana, di antarana: Mijalma, Ngasor, Métafora, Babandingan

D. Kagiatan Diajar

Sangkan mampu ngahontal tujuan sakumaha ditétélakeun di luhur, para guru dipiharep ngalaksanakeun kagiatan diajar kalawan daria. Kalawan gurat badag, kagiatan diajar anu kudu dilaksanakeun ku Sadérék ngawengku kagiatan-kagiatan:

1. niténan tujuan jeung indikator;
2. maca Pedaran Matéri ngeunaan Pakeman Basa Sunda;
3. diskusi kelompok pikeun migawé latihan/pancén;
4. maca tingkésan matéri;
5. néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén; jeung
6. tanya jawab jeung fasilitator lamun aya bangbaluh ngeunaan matéri dina kagiatan diajar VII.

E. Latihan/Pancén

Sangkan pangawéréh ibu sareng bapa guru ngeunaan pakeman basa Sunda leuwih jero jeung onjoy, prak pigawé kalawan gemet ieu latihan di handap.

1. Tétélakeun kalawan panceg watesan pakeman basa Sunda!
2. Tataan tur pertélakeun wanda pakeman basa Sunda!
3. Di masarakat Sunda aya uga anu unina “*Munding bule bakal dibeberik ku bagong koneng*”. Upama ditengétan, éta uga téh ngagambarkeun sikep naon? Tétélakeun!
4. Ieu di handap aya tabél conto-conto kekecapan anu bisa digolongkeun kana pakeman basa. Tangtukeun wangun pakeman basana!

Conto Pakeman Basa	Wangun Pakeman basa
Ngadu angklung	
Wiwirang di kolong catang, nya gedé nya panjang	
Anak dua keur gumunda	

Conto Pakeman Basa	Wangun Pakeman basa
Alak paul	
Ahli leleb	
Dibeuleum seuseur	
Munding bulé dibeberik bagong konéng	
Dikepung wakul buaya mangap	
Luhur kokopan	
Malapah gedang	
ngahampas	
Sukapura ngadaun ngora	
Cianjur katalanjuran	
ratu sabdaning pandita	
padaringan kebek	
sangga waringin	
Sekar panggung	
Sumur Bandung	
pamiceunkeun tampolong	

5. Tétélakeun maksud atawa harti tina cacandran *Bandung heurin ku tangtung!*

F. Tingkésan

1. Pakeman basa (idiom) mangrupa kecap atawa ungkara anu ngabogaan harti has tur mandiri anu béda jeung harti unsur-unsurna.
2. Aya sawatara wanda pakeman basa Sunda, di antarana, (1) babasan, (2) paribasa, (3) rakitan lantip, (4) cacandran, (5) uga, (6) kecap kiasan, (7) caturangga, jeung (8) repok. Salian ti éta, pakeman basa téh bisa mangrupa gaya basa. Najan kitu, henteu kabéh gaya basa mangrupa pakeman basa atawa sipatna idiomatis.
3. Babasan téh mangrupa salasihiji wanda pakeman basa Sunda. Dina *Kamus Umum Basa Sunda* (LBSS, 2007: 51) ditétélakeun yén babasan téh nyaéta ucapan matok anu dipaké dina harti injeuman. Ari nurutkeun Satjadibrata (2005: 61), babasan nyaéta sawatara susunan kecap nu hartina teu sarua jeung harti sawajarna, tapi biasana geus kamaphum ku saréréa. Babasan ogé sarua hartina jeung wiwilangan atawa bibilangan, nyaéta kekecapan anu hartina henteu sajalantrahna, susunan basana

ringkes, saeutik patri, jeung teu bisa atawa ulah dihartikeun sacéréwéléna (Hidayat spk., 2005: 195).

4. Paribasa sarua jeung babasan kaasup kana wanda pakeman basa Sunda. Dina *Kamus Umum Basa Sunda* (LBSS, 2007: 51) ditétélakeun yén paribasa téh nyaéta ucapan matok, saeutik patri, nu mangrupa silokaning hirup (pituah, piluangeun, jsb.). Ari nurutkeun Prawirasumantri (Rahmat spk., 2005:196), paribasa nyaéta babandingan anu jadi perlambang laku ngawangun hiji omongan (runtuyan kecap), anu puguh eunteup seureuhna, geus puguh surupanana, geus tangtu pok-pokanana.
5. Rakitan lantip nya éta susunan kecap anu dihartikeun ku kabiasaan maké dadasar kalantipan.
6. Kecap kiasan nyaéta kecap anu hartina dipapandekeun kana harti kecap séjén, atawa ngandung harti konotatif.
7. Cacandran nyaéta panataan kana pasipatan tempat anu dibalibirkeun.
8. Uga nyaéta tujuman anu aya patalina jeung parobahan penting babakuna parobahan kaayaan nagara (daérah). Uga bisa mibanda harti upama eusi anu dikandungna disurahan kalayan gemet.
9. Caturangga nyaéta pakeman basa anu nuduhkeun tanda-tanda pikeun mikanyaho hadé goréngna watek kuda mun diingu.
10. Repok nyaéta tujuman anu aya patalina jeung cara ngayahokeun alus henteuna nasib dua jalma nu rék laki rabi.
11. Gayabasa nyaéta rakitan basa anu dipaké sangkan ngahudang pangaruh (efék) anu leleb karasana ka nu maca atawa nu ngaregepkeun.

G. Uji balik jeung Lajuning Laku

Sadérék , hasil pagawéan dina bagian latihan téh jawabanana bandingkeun atawa luyukeun 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 pangabisaSadérék kana bahan ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Pangabisa} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Bener}}{5} \times 100\%$$

Tahap pangabisa bahan ajar nu dihontal ku Sadérék:

90–100% = alus pisan

80–89%	=	alus
70–79%	=	cukup
0 –69%	=	kurang

UpamaSadérék ngahontal tahap nyangkem 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun bahan kana Kagiatan Diajar VIII. Tapi, upama tahap ngawasa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui deres bahan dina Kagiatan Diajar VII, pangpangna bahan nu tacan kacangkem.

KAGIATAN DIAJAR 8

TÉKS DISKUSI DINA BASA SUNDA**A. Tujuan**

Tujuan kagiatan diajar VIII ngawengku ieu di handap:

1. Sanggeus maca pedaran, pamilon diklat dipiharep mampu ngajéntrékeun wangenan téks diskusi.
2. Sanggeus maca pedaran, pamilon diklat dipiharep mampu nuduhkeun ciri mandiri téks diskusi.
3. Bari diskusi, pamilon diklat mampu nganalisis struktur téks diskusi.
4. Sabada diskusi, pamilon diklat manggihan unsur kabasaan nu kakandung dina téks diskusi.
5. Sabada tanya jawab, pamilon diklat mampu nyieun conto larapna konsép téks diskusi pikeun bahan pangajaran.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Indikator Pencapaian Kompeténsi kagiatan diajar VIII, ngawengku ieu di handap:

1. Ngajéntrékeun wangenan téks diskusi.
2. Nuduhkeun ciri mandiri téks diskusi.
3. Ngaanalisis struktur téks diskusi.
4. Manggihan unsur kabasaan nu kakandung dina téks diskusi.
5. Ngalarapkeun konsép téks diskusi pikeun bahan pangajaran.

C. Pedaran Matéri**1. Wangenan Diskusi jeung Téks Diskusi**

Diskusi dina basa Sunda sok disebut 'sawala' atawa 'gotrasawala'. Biasana dilakonan ku cara lisan, sanajan materina bisa tinulis. Tujuan dina sawala bisa rupa-rupa, antarana baé mateungteungkeun rupa-rupa paham atawa pamadegan nu béda nepi ka kapanggih sintésana, manggihan jalan kaluar (solusi) tina hiji masalah, atawa muguhkeun duduk perkara hiji masalah.

Diskusi téh bisa rupa-rupa wangunna, utamana ditilik tina réa henteuna jalma anu kalibet kana diskusi. Diskusi anu diiluan ku sababaraha urang biasana sok disebut

diskusi kelompok. Diskusi anu diiluan ku jalma réa bisa disebut seminar, lokakarya, kongrés, jeung sajabana.

Diskusi ogé bisa dilakonan ku cara tinulis. Salah sahijina contona polemik di koran atawa majalah. Malah sakapeung padungdungan (perdebatan) dina polemik sok leuwih ragot jeung seukeut batan dina lisan. Dina polémik samodél kitu sok katémbong kumaha jembar jeung legana pamadegan sarta wawasan hiji jalma. Téks-téks anu lahir tina polemik samodél kitu bisa dikolomkeun kana téks diskusi, nyaéta téks anu madungdengkeun hiji pasualan tina jihad bener henteuna, hadé goréngna, atawa unggul héngkérna.

2. Conto Téks Diskusi

Pikeun mikapaham téks diskusi, ieu di handap aya contona. Baca sarta imeutan.

Profésional = Proporsional?

Ku Rudi Riadi

Kataji pisan ku tulisan Risnawati dina Manglé nomer 1739, ngeunaan profésional guru basa Sunda nu disapirakeun. Maksud téh asa kabeberah haté. Rumasa can diangkat jadi pagawé negri, lantaran dua taun euweuh formasi, lantaran – ceuk Risnawati nu nanyakeun langsung ka nu boga wewenang – cenah ‘tidak ada kebutuhan’.

Sok timbul panyangka goréng (pabaur jeung leutik haté) meureun mana kitu gé pelajaran basa Sunda téh dianggap pelajaran cacing cau. Dina ayana ogé teu dianggap aya. Contona baé, nu peunteun basa Sundana opat atawa lima dina raport, teu ieu jadi bahan tinimbangan ditaékkeun atawa entongna ku rapat guru téh. Kétang perkara ieu mah jigana geus pada apal. Ka dieunakeun, sangkaan-sangkaan kitu téh geuning kalah ukur ngagugulukeun kaépésmééran, pondok harepan, kuméok, prustasi, jeung sajabana ti éta.

Tong boro sarjana-sarjana nu ayeuna keur ranggah nungguan pengangkatan, dalah para mahasiswa ogé jiga keur diancikan rasa kahariwang. Komo, bakal beuki ratug mun geus inget kana kecap ‘millenium’ mah, nu cenah taun téknologi. Sok inggis pamaréntah nyieuhkeun rupaning hal nu sipatna tradisi atawa naon baé nu sakirana moal bisa nulungan kaluar tina heumpikan krisis ékonomi kiwari.

Naon nu ditulis ku Ceu Risna minangka salah sahiji ‘corong’ ti sasamana (kaasup kuring) jeung para mahasiswa nu mérédih atawa – mun

dilemeskeun deui – miharep ka nu boga wewenang hiji kaadilan. Dina hal ieu ‘perjuangan’ Ceu Risna kudu diacungan indung leungeun. Ngan manghanjakalkeun téh ku ngawahanana, bet ujug-ujug kana masalah profésionalisme nu saolah-olah ukur dipiboga ku lulusan Basa Sunda ti IKIP. Atuh nepi ka sabataé nyalahkeun guru-guru nu lain kuduna, pédah nyabet hancengan. Neuteuli atuh éta mah. Kaharti ku kitu téa mah, Ceu Risna téh mangnyerikeun ka nu can diangkat.

Lain nanaon, kuring téh kaisinan. Pédah di tempat kuring ngahonor ayeuna kapapancénan ngajar Mulok Kasenian (kaasup ékstrakurikulérna) jeung komputer. Sieun deuih, sieun batur gé sarua, nyégag kana hancenganana. Tapi naha enya profésionalisme téh kudu salawasna nyimbolkeun proporsionalisme, atawa sabalikna? Naha enya mun guruna lulusan ti Jurusan Sunda IKIP Bandung geus bisa ngajamin suksésna hiji prosés tur engkéna baris ngagelarkeun output nu alus? Kumaha lamun aya kasus guruna lain ti lulusan Basa Sunda tapi prosés jeung hasilna alus? Naha rék diwalkeun?

Teu cukup dijawab ku ‘paling henteu’ atawa ‘sahenteuna’. Paling henteu atuh lulusanana mah, piraku teu bisa. Teu, teu cukup nepi ka dinya masalahna.

Di sakola kuring ayeuna, guru basa Sunda dicepeng ku sarjana basa Arab ti IAIN. Tapi kuring nengétan manéhna téh boga métode nu karasa ‘anyar’ nu ceuk pangrasa, sorangan gé moal mampuh. Manéhna ngawasa sakabéh pupuh jeung laguna, apal kana wandaning kecap rajékan, jeung salian ti éta. Kana istilah-istilah nu aya dina Peperenian geus katambul. Naon sababna? Pangalaman jeung pamaredih cenah.

Horéng manéhna ogé ‘bari diajar’ ku jalan bucu-baca jeung tatanya. Hiji hal nu pujieun pisan. Inget omongan kolot, apanan néangan élmu téh aya tilu cara, cenah: tina luang (ngawangkong, diskusi, jsb.), tina uang (sakola, kursus, jsb.), jeung tina daluang (buku, koran, majalah, jsté.). Asa nyerep lebah dieu mah. Asa teu kudu silih ségag hancengan.

Aya hiji anékdote, teuing ti mana jolna. Cenah sarjana Basa Sunda mah hiji-hijina sarjana nu ‘siap pakai’, sabab maranéhna langsung bisa ngaaplikasikeun kaahlianana. Ka ngimpi-ngimpi apanan ku basa Sunda, henteu cas-cis-cus ku basa Inggris. Tanyakeun geura ka sarjana Prancis (urang Indonésia), naha ari ngimpi ku basa Prancis kitu? Tapi anékdote samodél kitu téh henteu bisa jadi garansi urang sanggup meruhkeun kurikulum jeung matérina.

Naon nu ceuk kuring épés méér, pondok harepan, kuméok téh kagambar pisan ku kahariwang Ceu Risna (ngawakilan sakabéh lulusan jeung mahasiswa) yén jadi guru basa Sunda téh hiji-hijina ‘pangupa jiwa’, ku lantaran teu boga deui kaahlian, kamonésan, jeung kamampuh séjénna.

Ari ceuk sakuringeun mah, anggursi urang dungakeun guru-guru basa Sunda anu lain ti Jurusan Sunda téh sing bisa diajar deui, sing ngarumasakeun manéh, nepi ka kadorong pikeun neuleuman élmuning

basa Sunda. Atawa urang babarengan ngadunga, sing datang hiji kaadilan nu nyongcolang ti hiji ngaran: Mendikbud.***

(Diadopsi tina buku *Lir Cahaya Nyorot Eunteung* susunan Ano Karsana spk., terbitan Sonagar Press taun 2008, kaca 607-609)

3. Ciri jeung Struktur Téks Diskusi

Mun urang nitenan téks “Profésional = proporsional?” aya masalah nu dipadungdengkeun, nyaéta perkara kumaha sakuduna figur guru basa Sunda nu idéal. Naha rék mentingkeun soal profésionalna (dina harti luyu jeung profési sarta kualifikasi akademisna) atawa rék mentingkeun proporsina (asal boga kompetensi jeung mémang dipikabutuh). Katémbong aya masalah anu kontrovérsial nu jadi puseur pedaran. Éta masalah téh sabagian aya nu diheueuhan tapi sabagian deui aya nu dibantah. Cindekna aya dua sisi sawangan tina hiji masalah nu dipedar.

Lamun dititénan struktur téksna, téks diskusi di luhur téh dimimitian ku ngaguar isu nu dimasalahkeun. Sabada isu diguar tuluy dilengkepan ku argumén-argumén, boh argumén nu ngarojong boh argumen nu ngabantah. Éta karangan dipungkas ku kacindekan atawa saran ti nu nulisna.

Sangkan leuwih paham kana téks diskusi, pék baca deui conto-contona ieu di handap, bari tuluy dianalisis dumasar kana unsur jeung strukturna sakumaha anu geus dipedar di luhur.

4. Unsur Kabasaan dina Téks Diskusi

Urang bisa manggihan rupaning unsur kabasaan dina tilu conto téks diskusi di luhur. Di antarana baé manggihan jeung mikapaham rupa-rupa kecap panyambung (konjungsi) jeung cara nuliskeun kecap kosta (Indonésia atawa asing) nurutkeun palanggeran éjahan.

a. Kecap Panyambung

Ceuk Sudaryat, spk.(2007) nu disebut kecap panyambung (konjungsi) téh nyaéta kecap pancén nu gunana paranti nyambungkeun wangun katatabasaan (kecap, frasa, klausa, kalimah) jadi wangun katatabasaan anu leuwih jembar. Ari jenisna kecap panyambung téh aya opat rupa, nyaéta kecap panyambung satata, kecap panyambung

teu satata, kecap panyambung papasangan, jeung kecap panyambung anteuran.

- 1) Kecap panyambung satata (*konjungsi koordinatif*) nyaéta kecap panyambung anu gunana nyambungkeun unsur-unsur anu satata, contona: *jeung, atawa, tapi, da*, jeung sajaba ti éta. Contona dina kalimah:
 - Di tempat kuring ngahonor ayeuna kapapancénan ngajar Mulok Kasenian (kaasup ékstrakurikulérna) **jeung** komputer.
 - Aplikasi inetnét anu nyampak dina telepon *seluler* ogé bisa méré kasempetan ka barudak pikeun curang **atawa** ngalakonan hal-hal anu teu jujur.
 - Réa jalma anu nganggap yén mawa telepon *seluler* ka sakola téh wajar baé, **tapi** sawaréh deui nganggap henteu kudu.
- 2) Kecap panyambung teu satata (*konjungsi subordinatif*) nyaéta kecap panyambung anu nyambungkeun unsur-unsur anu teu satata, contona: *lamun, basa, sangkan, yén*, jeung sajaba ti éta. Contona dina kalimah:
 - Naon nu ceuk kuring épés méér, pondok harepan, kuméok téh kagambar pisan ku kahariwang Ceu Risna (ngawakilan sakabéh lulusan jeung mahasiswa) **yén** jadi guru basa Sunda téh hiji-hijina ‘pangupa jiwa’, ku lantaran teu boga deui kaahlian, kamonésan, jeung kamampuh séjénna.
 - Réa mangpaat anu hadé tina Internét pikeun siswa **lamun** digunakeun kalawan wijaksana.
- 3) Kecap panyambung papasangan (*konjungsi korelatif*) nyaéta kecap panyambung anu gunana nyambungkeun unsur basa boh satata boh henteu, tapi biasana ngayakeun papasangan jeung kecap pancén lianna. Contona: *boh... boh..., boh... atawa..., najan... tapi ...*, jeung sajaba ti éta. Contona dina kalimah:
 - Anu satuju siswa bisa mawa *telepon seluler* ka sakola di antarana boga alesan, sangkan kolot-kolot téh bisa ngontak barudakna, **boh** langsung **boh** teu langsung.

4) Kecap panyambung anteuran, nyazta kecap panyambung anu nyambungkeun kalimah-kalimah dina alinza atawa paragraf. Contona dina kalimah:

- Tangtu baé ieu téh matak prihatin. *Lian ti éta*, siswa anu nyandu kana *game online* ogé wujud tina pangaruh négatif internét. *Balukarna*, waktu jeung tanaga anu kuduna dipaké keur diajar, ku siswa dibéakkeun pikeun ulin teu puguh.

b. Cara nuliskeun kecap kosta (Indonésia atawa asing) nurutkeun palanggeran éjahan.

Nurutkeun aturan sakumaha kaunggel dina buku *Palanggeran Éjahan Basa Sunda* (Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah FPBS UPI Bandung, 2008), Kecap atawa pakeman kosta kudu ditulis maké aksara condong. Utamana pikeun nuliskeun ngaran-ngaran ilmiah atawa pakeman kosta anu acan kaserep sagemblengna.

Dina tilu conto téks diskusi di luhur, ogé kapanggih sawatara kecap kosta anu mémang tacan ditarjamahkeun atawa tacan dibakukeun kumaha cara nulisna dina basa Sunda. Upamana baé dina conto téks ka-1 urang manggihan kecap-kecap '*millenium*', '*tidak ada kebutuhan*', jeung '*siap pakai*'. Ku sabab éta kecap-kecap téh masih ditulis dina basa kosta, atawa masih mangruoa istilah kosta, nya ditulisna kudu maké aksara condong.

Kitu deui dina conto téks ka-2 jeung ka-3. Di dinya urang manggihan kecap-kecap '*seluler*', '*pelecehan*', '*jejaring sosial*', jeung '*online*'. Ku sabab éta téh istilah atawa pakeman kosta, anu can sagemblengna diserep ku basa Sunda, nulisna nya kudu dicondongkeun.

5. Ngalarapkeun Konsép Téks Diskusi pikeun Bahan Pangajaran

Miakapaham struktur jeung kaédah téks diskusi téh bisa dipaké alat ku guru pikeun ngararancang métode jeung téhnik pangajaran basa Sunda. Antarana baé pikeun:

- a. Ngajéntrékeun bébédaan téks diskusi jeung wanda téks séjénna nepi ka siswa paham jeung nyangkem kaédah-kaédahna.

- b. Wadah atawa sarana barudak diajar basa Sunda sacara kontékstual patali jeung kumaha ngagunakeun basa Sunda keur ngabahas isu-isu kontroversial atawa hal-hal nu sok jadi polemik.
- c. Méré pamahaman jeung gambaran ka siswa pikeun nyusun (ngarang) téks diskusi kalawan struktur anu méréhah.

D. Kagiatan Diajar

Sangkan mampu ngahontal tujuan sakumaha ditétélakeun di luhur, para guru dipiharep ngalaksanakeun kagiatan diajar kalawan daria. Kalawan gurat badag, kagiatan diajar anu kudu dilaksanakeun ku Sadérék ngawengku kagiatan-kagiatan:

- 1) niténan tujuan jeung indikator;
- 2) maca Pedaran Matéri ngeunaan Téks Diskusi dina Basa Sunda;
- 3) diskusi kelompok pikeun migawé latihan/pancén;
- 4) maca tingkésan matéri;
- 5) néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén; jeung
- 6) tanya jawab jeung fasilitator lamun aya bangbaluh ngeunaan matéri dina kagiatan diajar VIII.

E. Latihan/Pancén

Pikeun leuwih paham kana matéri struktur jeung kaédah téks diskusi, pigawé pancén ieu di handap:

- 1. Dadarkeun naon ari diskusi jeung naon ari téks diskusi!
- 2. Sebutkeun jeung Jéntrékeun ciri-ciri téks diskusi anu mandiri mun dibandingkeun jeung wanda téks séjénna!
- 3. Dadarkeun jenis-jenis argumen anu kapanggih dina téks diskusi!
- 4. Gambarkeun dina diagram kumaha struktur téks diskusi téh!
- 5. Jéntrékeun, kumaha cara ngalarapkeun konsep téks diskusi pikeun bahan pangajaran di kelas!

F. Tingkesan

1. Diskusi téh kagiatan lisan pikeun madungdengkeun hiji masalah anu sok dibarengan ku cara néangan solusina atawa méréhahkeun duduk perkara.
2. Téks diskusi nyaéta wanda téks anu ngabahas hiji masalah ku rupa-rupa argumen. Wangunna bisa karangan mandiri atawa karangan polemik.
3. Struktur téks diskusi dimimitian ku Ngajéntrékeun isu, ngadadarkeun dokumen, sarta dipungkas ku kacindekan atawa saran.
4. Téks diskusi ngandung rupaning unsur kabasaan.
5. Konsép téks diskusi bisa dilarapkeun jeung dimangpaatkeun dina kagiatan diajar basa Sunda pikeun siswa di sakola.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék akurkeun hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disadiakeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu bener, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur nepi ka tahap mana Sadérék nyangkem bahan ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Pangabisa} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Bener}}{5} \times 100\%$$

Tahap pangabisa bahan ajar nu dihontal ku Sadérék:

90–100%	=	alus pisan
80–89%	=	alus
70–79%	=	cukup
0 –69%	=	kurang

Lamun tahap ngawasa geus ngahontal 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun ngulik bahan dina Kagiatan Diajar VI. Tapi lamun tahapngawasa Sadérék kurang ti 80%, pék deres deui bahan dina Kagiatan Diajar V, pangpangna ngaderes matéri nu can kacangkem.

KAGIATAN DIAJAR 9

TÉKS ÉKSEMPLOM BASA SUNDA**A. Tujuan**

Tujuan kagiatan diajar IX ngawengku ieu di handap:

1. Sabada maca pedaran, pamilon diklat mampuh ngajéntrékeun wangenan téks eksemplum.
2. Sabada maca pedaran, pamilon diklat mampuh nuduhkeun ciri téks eksemplum.
3. Bari diskusi, pamilon diklat mampuh ngaanalisis struktur téks eksemplum.
4. Sabada tanya jawab, pamilon diklat mampuh manggihan unsur kabasaan nu kakandung dina téks eksemplum.
5. Sabada diskusi, pamilon diklat mampuh méré conto cara ngalarapkeun konsép téks eksemplum pikeun bahan pangajaran.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Indikator kahontalna kompetensi kagiatan diajar IX, ngawengku ieu di handap:

1. Paham wangenan téks eksemplum.
2. Nataa ciri téks eksemplum.
3. Nganalisis struktur téks eksemplum.
4. Manggihan unsur kabasaan nu kakandung dina téks eksemplum.
5. Ngalarapkeun konsép téks eksemplum pikeun bahan pangajaran.

C. Pedaran Matéri**1. Wangenan Téks Eksemplum**

Téks eksemplum téh kagolong kana wanda téks carita (*story genre*), anu ngalalakonkeun tokoh atawa palaku jeung kajadian nu kaalamanana. Téks eksemplum mibanda tujuan sangkan nu maca bisa ngajén karakter palaku jeung watekna sakumaha anu dicaritakeun dina éta téks. Kajadian nu kapanggih dina téks eksemplum téh dianggap minangka insidén pikeun bahan urang nu maca nyaliksik diri.

2. Conto Téks Eksemplum

Pikeun mikapaham téks eksemplum, ieu di handap aya contona. Baca sarta imeutan:

Mun Teu Ngakal Moal Ngakeul

Di lembur Cibeunying aya dua jalma, salaki pamajikan. Pagawéanana kana nyawah. Hirupna kaitung cukup, teu kurang sandang pangan. Manéhna boga budak lalaki hiji, ngaranna Dudung. Ngan hanjakal budak téh kedul pisan. Gawéna ngan ngider baé ulin, balik ka imah téh ngan keur barangdahar. Padajal umur geus sawawa.

awak geus belejag. Tapi batan mikir hayang mantuan kolot mah, kalah haré-haré baé gawéna téh.

Ku indung bapana saenyana teu kendat-kendat diwarah. Dititah macul mah, dititah barangsia mah, tapi Dudung angger baé taya robahna.

Hiji poé, waktu bapana ka sawah, indungna nyarita, “Dudung, anteuran bapa manéh jung. Sarta bantuan anggur mah bapa manéh macul di sawah, ulah ulin baé. Sing aya karunyana ka kolot téh.”

“Horéam ah!” jawab Dudung.

Indungna teu kurang-kurang keuheulna, “Yeuh déngékeun Dudung. Indung bapa manéh téh geus kolot. Bapa manéh boa geus teu kuat ngulang-ngulangkeun pacul acan. Ari manéh sakitu awak belejag, dahar teu meunang euweuh, ari pagawéan ngan ulin jeung ulin baé. Cing mikir hirup téh!”

“Keun baé da uing nu boga awakna ogé!” Dudung embung éléh.

“Dasar budak lebokeun tétélo!” Indungna beuki ambék, “Déngékeun ku manéh. Hayang dahar mah geuning manéh téh balik ka imah, lain lantaran maké awak manéh sorangan. Lamun manéh geus ngarasa boga awak sorangan, pék ka ditu nyiar hakaneun ku sorangan baé, ulah balik ka imah!”

“Pék baé ari geus teu nyaah mah!” témbal Dudung teu euleum-euleum.

“Euleuh-eulueh siah Dudung! Kalakuan ngan ngangkrang ka kolot téh. Teu dibéré nyatu mah sangsara siah manéh téh!”

Keur hog-hag kitu, bapana balik ti sawah.

“Dilayanan teuing budak nurustunjung kitu, ambuna! Antep baé tong dibéré kéjo, sina jengker!” ceuk bapana bakat ku kaliwat ambek.

Ari Dudung lantaran geus tinggar kalongeun, teu ieu ngawaro kana omongan kolotna. Tapi lantaran Dudung téh anak nu ngan hiji-hijina, lila-lila mah teu burung kolotna ngama'lum, leler ambekna, bari ngarep-ngarep sugan kalakuan anakna aya robahna. Dina témpona Dudung hayang dahar, angger disadiaan, atawa témpona hayang baju nu rada alus teu burung dipangmeulikeun.

Ngan teu lila ti harita, bapana maot. Antukna rajakaya éta kulawarga téh jadi paburantak, da puguh Dudung mah teu bisa nuluykeun. Indungna baé anu ngokolakeun bari ku pangawak awéwé. Alhasil, teu lila ti harita gé harta bandana ngurangan lantaran ditungtut dipaké dahar sapopoé. Aya paré saeutik-eutikeun hayoh-hayoh dipaké dahar mah teu burung béak. Ari nyawah deui henteu.

Tungtungna Dudung hirupna sangsara kadua indungna. Dahar isuk henteu soré téh lain bobodoan. Bisa ogé barangdahar lantaran indungna baé anu daék kénéh barangsiar digawé keur sahuap sakopeun. Sumawona kana barang paké mah geus teu kaurus, baju nu dipiboga ogé ngan ukur nu napel dina awak.

Lila-lila mah kapikir ku Dudung, yén mun manéhna cicing baé tangtu bakal paéh langlayeuseun lantaran kalaparan. Komo ningali indungna anu geus sakitu ripuhna, mopo ku digawé beurang peuting keur ngahuapan manéhna. Teu burung timbul rasa karunyana jeung rasa dosana geus nyangsarakeun kolot sorangan. Ari manéhna teu pisan aya guam.

Nu matak, ayeuna mah isuk-isuk kénéh manéhna hudang, ngala daun cau ka kebon pikeun jualeun indungna ka pasar. Sawah titinggal bapana dipacul deui, dipelakan paré guyub jeung batur. Lian ti éta loba kénéh akalna pikeun barangsiar sangkaan manéhna jeung indungna bisa barangdahar, henteu paéh langlayeuseun.

Lila-lila mah aya karasana. Pikeun barang dahar sapopoé henteu kudu nyiar ka nu jauh, da tina sawah aya hasilna. Kitu deui keur barang paké henteu susah-susah teuing, da tina ngajualan daun cau aya leuwihna, sok dipaké meuli baju atawa kaén ku indungna di pasar.

Indungna kacida atoheunana ningali parobahan hirup Dudung téh. Manéhna muji sukur ka Alloh tina sabab geus mulangkeun adat anakna, tina ngedul kana suhud. Tina goréng kana hadé. Mindeng indungna ngomong ka Dudung, “Ujang, ayeuna karasana. Jalma anu daék barang gawé téh henteu sangsara barang dahar, atawa barang paké. Ceuk paribasa ogé, urang téh moal ngakeul mun teu ngakal.”

Éta omongan indungna, diéstokeun pisan ku Dudung.

(Diadopsi tina majalah *Kandaga* édisi No. 55 Taun VI Fébruari 2014)

3. Struktur Téks Eksemplum

Istilah ‘eksemplum’ téh asalna tina basa Latin, *exemplum*. Dina kamus basa Inggris, di antara hartina téh nyaéta hiji anékdote atawa narasi pondok anu dimaksudkeun pikeun nepikeun ajaran moral atawa keur ngadeudeul hiji pamadegan (*an anecdote or short narrative used to point a moral or susatin an argument*).

Lamun téks “Mun Teu Ngakal Moal Ngakeul” ku urang dibaca, saliwatan ogé bréh baé éta téh hiji carita. Deukeut-deukeut kana carita dongéng. Carita dimimitian ku **ngawanohkeun** para palaku, kaayaanana, jeung pasipatanana. Diterangkeun kumaha pasipatan Dudung minangka palaku utamana, ogé kaayaan kulawargana. Dudung téh cenah budak kedul jeung mumul digawé alatan diogo teuing ku indung bapana.

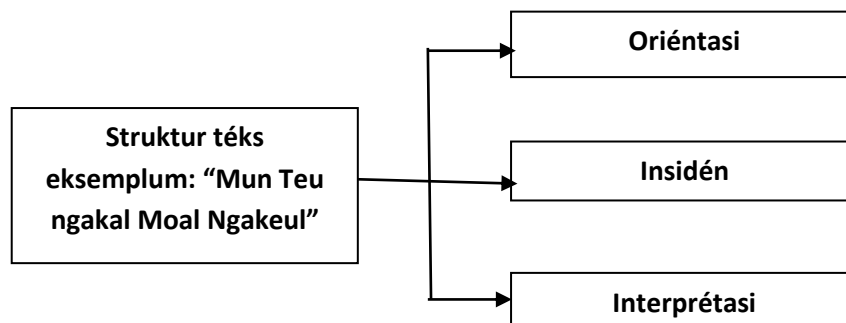
Carita néma kana hiji **kajadian**, nyaéta paséana antara Dudung jeung indungna. Sipat kedul Dudung ngalantarankeun indungna aral subaha, tapi angger baé tungtungna mah mun Dudung boga kahayang ku indung bapana sok dianteur karepna. Carita tuluy néma deui kana hiji kajadian anu leuwih tragis, nyaéta bapana maot. Ti dinya kahirupan kulawargana beuki nyirorot, nepi ka Dudung jeung indungna hirup sangsara lantaran pakayana béak. Nya kajadian éta pisan anu ngajurung Dudung antukna babalik pikir, daék digawé ngabantuan indung, sarta antukna kahirupan kulawargana neut-neutan deui.

Carita dipungkas ku hiji amanat atawa **interpretasi** nu muncul tina diri tokoh kana kajadian nu kaalaman saméméhna. Kahiji, indungna Dudung muji ka Gusti réh sipat anakna geus robah tina ngedul kana suhud digawé. Kadua, indungna Dudung nyarita yén lamun jalma hayang barang dahar nya kudu barang siar, atawa moal ngakeul mun teu ngakal. Struktur carita siga kitu téh lumrah kapanggih dina téks-téks carita. Éta struktur téks téh dimimitian ku orientasi, nyaéta ngawanohkeun heula tokoh (palaku) carita jeung pasipatanana atawa kaayaanana. Ditéma ku

insidén, nyaéta kajadian atawa masalah nu karandapan ku tokoh carita. Insidén nu kaalaman mangrupa runtuyan masalah nu antukna nimbulkeun akibat kana paripolah jeung pikiran tokoh utama. Akibat ogé nimbulkeun réaksi ti tokoh utama anu satemenna ngagambarkeun moral atawa hadé goréngna hiji tindakan tokoh nu bisa dijieun eunteung keur nu maca. Cindekna, insidén téh lain ngan sakadar runtuyan carita, tapi sacara teu langsung méré ajaran atawa amanat keur nu maca. Nya lebah dinya, insidén ogé sok disebut **komplikasi**.

Ari interprétasi mah nyaéta évaluasi jeung akibat tina tindakan tokoh anu mangaruhan kana robahna sipat atawa robahna karakter éta tokoh. Ieu bagian saenyana nuduhkeun sawangan anu ngarang carita, boh langsung ditepikeun ku nu ngarangna atawa diselapkeun dina pikiran jeung omongan tokoh carita. Ieu sawangan téh lumrahna mah mangrupa amanat carita anu dipiharep jadi ajaran moral ka nu maca.

Mun dijieun baganna mah struktur téks eksemplum téh kieu:



4. Analisis Téks Eksemplum

Pikeun namabahan pangaweruh urang ngeunaan téks eksemplum, aya alusna urang ngaanalisis téksna dumasar kana kaédah-kaédah téks eksemplum nu geus didadarkeun ti heula. Di antarana ku cara ngaidéntifikasi struktur téksna jeung ngabanding-banding antara hiji téks jeung téks séjénna. Analisis bisa dilakonan ku cara:

1. Nangtukeun bagian-bagian téks nu ngadadarkeun sipat atawa karakteristik palaku (ngawanohkeun palaku), peristiwa, kajadian atawa

masalah nu karandapan ku palaku, sarta interprétasi nu ngarang téks kana kajadian atawa peristiwa nu kaalaman ku pelaku.

2. Ngaidéntifikasi bagian-bagian struktur téks anu sarua tina conto-conto téks di luhur. Bisa jadi aya bagian-bagian anu sarimbag pisan, atawa bisa jadi aya bagian anu béda cara nyaritakeunana.
3. Klasifikasikeun jeung tangtukeun kalimah-kalimah anu kaasup kana bagian struktur téks. Éta kalimah bisa dituliskeun dina tabél ieu di handap:

No	Téks	Conto kalimah		
		Orientasi	Insidén	Interprétasi
1	Ngudag Harepan			
				
				
				
				
				
2	Nganjrek di <i>Rumah Susun</i>			
				
				
				
				
				
3	Prabu Kéan Santang			
				
				
				
				
				

4. Klasifikasikeun jeung tuliskeun kumaha paripolah atawa tindak tanduk palaku – boh palaku utama boh palaku panglengkep – dina bagian oriéntasi, insidén jeung interprétasi. Imeutan, kumaha parobahan karakter atawa sikep palaku, sarta pangajaran naon anu bisa ku urang dicokot tina paripolah maranéhna!
5. Imeutan bagian insidén? Naha urang satuju jeung pernyataan nu nulis karangan nu nepikeun inetprétasina kana éta carita? Hadé mun dituliskeun kalawan wincik, mun satuju naon alesanana urang satuju, sarta mun teu satuju naon alesanana pangna urang henteu satuju.
6. Ceuk sadérék, mana kalimah atawa bagian anu penting dina unggal conto téks di luhur, anu ngalantarankeun éta téks téh mémang ngandung ajaran moral atawa hayang nepikeun hiji gagasan pikeun jadi bahan pikiran anu maca.

5. Unsur Kabasaan dina Téks Eksemplum

Dina téks “Mun Teu Ngakal Moal Ngakeul” kapanggih sawatara ungkara nu mangrupa pakeman basa. Anatarana baé ‘teu kurang sandang pangan’, ‘lebokkeun tétélo’, ‘tinggar kalongeun’, ‘dahar isuk henteu soré’, ‘sahuap sakopeun’, ‘jeung moal ngakeul mun teu ngakal’. Éta ungkara téh aya nu kagolong babasan jeung aya anu kagolong kana paribasa.

Ceuk Sudaryat (2003), pakeman basa téh nyaéta kalimah atawa gundukan kecap anu geus dipatok, geus ditaker diwatesanan, teu meunang robah, boh dirobah unina boh dirobah éjahanana, boh dirobah tempatna atawa dilemeskeun. Wandana rupa-rupa. Di antarana baé aya babasan jeung paribasa.

Ari paribasa nyaéta kalimah atawa runtuyan kecap, anu kekecapanana katut susunanana geus agger, tur maksudna geus puguh. Contona baé ‘mun teu ngakal moal ngakeul’ anu hartina lamun urang teu barang gawé atawa barangsiar tangtu urang moal bisa dahar atawa moal meunang pangasilan.

6. Ngalarapkeun Konsép Téks Eksemplum pikeun Bahan Pangajaran

Minangkapaham struktur jeung kaédah téks eksemplum téh bisa dipaké alat ku guru pikeun ngararancang métode jeung téhnik pangajaran basa Sunda. Antarana baé pikeun:

- Ngajéntrékeun bébédaan téks eksemplum jeung wanda téks séjénna nepi ka siswa paham jeung nyangkem kaédah-kaédahna.
- Wadah atawa sarana barudak diajar basa Sunda sacara kontéktual patali jeung kumaha ngagunakeun jeung mikapaham basa Sunda dina téks-téks carita saperti dongéng atawa carpon.
- Méré pamahaman jeung gambaran ka siswa pikeun nyusun (ngarang) téks eksemplum kalawan struktur anu méréhah.

D. Kagiatan Diajar

Sangkan mampuh ngahontal tujuan sakumaha ditétélakeun di luhur, para guru dipiharep ngalaksanakeun kagiatan diajar kalawan daria. Kalawan gurat badag, kagiatan diajar anu kudu dilaksanakeun ku Sadérék ngawengku kagiatan-kagiatan:

- niténan tujuan jeung indikator;
- maca Pedaran Matéri ngeunaan Téks Éksemplum dina Basa Sunda;
- diskusi kelompok pikeun migawé latihan/pancén;
- maca tingkésan matéri;
- néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén; jeung
- tanya jawab jeung fasilitator lamun aya bangbaluh ngeunaan matéri dina kagiatan diajar IX.

E. Latihan/Pancén

Pikeun leuwih paham kana matéri struktur jeung kaédah téks eksemplum, pigawé pancén ieu di handap:

- Dadarkeun naon ari téks eksemplum téh!
- Gambarkeun struktur téks eksemplum dina diagram!
- Naon anu disebut komplikasi dina téks eksemplum téh? Tétélakeun!
- Naon anu dimaksud insterprétasi dina téks eksemplum?

5. Jéntrékeun, kumaha cara ngalarapkeun konsép téks eksemplum pikeun bahan pangajaran di kelas!

F. Tingkesan

Téks eksemplum téh kagolong kana wanda téks carita (*story genre*). Téks eksemplum eusina ngalalakonkeun tokoh atawa palaku jeung kajadian nu kaalamanana, anu tujuanana sangkan nu maca bisa ngajén karakter palaku jeung watekna. Struktur téks eksemplum ngawengku oriéntasi, insidén, jeung interprétasi. Konsép téks eksemplum bisa dilarapkeun jeung dimangpaatkeun dina kagiatan diajar basa Sunda pikeun siswa di sakola.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék akurkeun hasil pagawéan Sadérék kana jawaban latihan anu geus disadiakeun di bagian tukang ieu modul. Itung jumlah jawaban anu bener, tuluy gunakeun rumus ieu di handap pikeun ngukur nepi ka tahap mana Sadérék nyangkem bahan ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Pangabisa} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Bener}}{5} \times 100\%$$

Tahap pangabisa bahan ajar nu dihontal ku Sadérék:

90–100%	=	alus pisan
80–89%	=	alus
70–79%	=	cukup
0 –69%	=	kurang

Lamun tahap ngawasa geus ngahontal 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun ngulik bahan dina Kagiatan Diajar VII. Tapi lamun tahapngawasa Sadérék kurang ti 80%, pék deres deui bahan dina Kagiatan Diajar VI, pangpangna ngaderes bahan nu tacan kacangkem.

KAGIATAN DIAJAR 10

CARITA WAYANG**A. Tujuan**

Saréngséna neuleuman matéri X, Sadérék dipiharep mibanda pangaweruh jeung kamampuh ngeunaan:

1. asal mula carita wayang
2. watesan carita wayang
3. babagian carita wayang
4. pangajaran carita wayang

B. Indikator Kahontalna Kompetensi

Anu jadi indikator kahontalna kompetensi nyaéta saréngséna neuleuman ieu materi X, dipiharep Sadérék bisa:

1. ngajéntrékeun asal mula carita wayang
2. ngajéntrékeun watesan carita wayang
3. ngajéntrékeun babagian carita wayang
4. Nyusun pangajaran carita wayang

C. Pedaran Bahan**1. Carita Wayang**

Salmun (1942:1) nétélakeun, yén kira-kira dina taun 1050 M, Jaman Raja Erlangga nyakrawati, lalajoaneun anu mangrupa “kulit diréka jalma” téh geus aya, sok sanajan jaman harita masih can maké tatabeuhan, cukup ku diomongkeun (didongéngkeun). Satuluyna, Salmun ogé nétélakeun yén wayang jeung ngawayang teh asli Jawa. Carita anu dilalakonkeunana mah mémang nyokot tina carita *Mahabarata* jeung *Ramayana* nu aya di India. Cirina upamana nyebutkeun lalampahan di nagara Astina, Wirata, Madura, Amarta, jeung sajabana. Lian ti éta ciri séjénna téh nyaéta katara tina mébéna kelir, hurungna balincong, ngabaralangna dalang, haleuangna Nyi Juru sekar/sindén, agemana tatabeuhan, jeung ngigelkeunana wayang.

2. Watesan Carita Wayang

Wayang asal kecapna tina *bayang*, nu hartina nyaéta lalakon wangwangan adeg-pangadegna jelema boh lahirna boh batinna, diwujudkeun ku peta-peta modél wangwangan jeung dilalakonkeun ku dalang bari dipirig ku gamelan saléndro, ditanceb-tancebkeun dina gebog cau (Danadibrata, 2006: 739).

Wayang nyaéta sarupa jejelemaan tina kulit atawa tina kai nu diibaratkeun anu dilalakonkeunana dina carita *Mahabarata*, *Ramayana*, jsté. Dina pagelaran wayang, Ki Dalang biasana sok dipirig ku gamelan jeung sindén (KUBS, 2007: 561).

Nurutkeun Pranowo dina Gumilar (2014), wayang nyaéta salasahiji wangun téater tradisional anu pangbuhunna. Wayang kaasup seni pagelaran dina wangun drama nu has, nu ngawengku seni sora, seni sastra, seni rupa, seni musik, seni tutur, seni lukis, jeung sajabana. Di tatar Sunda aya nu disebut wayang golék, nyaéta bonéka nu dijieunna tina kai. Wayang golék nyaéta seni pintonan wayang nu dijieunna tina bonéka kai, nu populérna di wewengkon Tanah Pasundan.

3. Bagian-bagian Carita wayang

Bagian-bagian carita wayang anu umumna dibagi jadi opat nyaéta: kakawén, murwa, nyandra, jeung antawacana.

a. Kakawén nyaéta tembang dalang dina pagelaran wayang Golék, ngagunakeun basa Kawi. Eusina mangrupa déskripsi kaayaan adegan nu keur dicaritakeun. Istilah kakawén téh aya ogé nu nyebutkeun *suluk* (élmu tasawuf, siloka perlambang nu sok dikawihkeun). Piriganana maké laras saléndro atawa pélog. Conto; “*Saurmira tanhana panjang. Sinenggih sabda uninga. Walabakti ya dening asih. Kang asi aja katara.....*” (Kosasih, 2010: 103).

b. Murwa nyaéta kekecapan bubuka dalang dina basa Kawi, biasana dipirig ku gamelan nu hawar-hawar (Kosasih, 2010: 103). Conto *Kalayan asmana Allah nu sifat welas tur asih, Kalayan sifat Rosul,*

diaping ku para Nabi, dijaga ku para Malaikat hibar berkah para Olia pangjurung para karuhun, kuring amit rék mandalangan (Soepandi, 1984: 18). Conto murwa dina basa Sunda (dalang Abah Abéng Sunarya): “*Kuring dalang Ki Kanda Buana, nu puguh indung bapana, ngadeg di pusering jagat Pawayangan, ngawasa wayang sakotak anu rék dikotéktak, ngawasa bari dikawasa ku Gusti Nu Murba Wisésa, nu ngadamel bumi, langit sagorombiyanging alam. Anjeunna nu jumeneng, bari teu aya nu ngajenengkeun, mula jadi ti méméh jadi sakabéh. Anjeunna nu wajib ayana mustahil euweuhna. Teu arah teu enggon, teu ibuan teu ramaan, teu putraan, jumeneng ngadeg ku Anjeunna.....*” (Kosasih, 2010: 103).

- c. **Nyandra** nyaéta prolog nu dicaritakeun ku dalang sabada murwa, ngagambarkeun kaayaan karajaan, kagagahan jeung kaagungan raja, kautamaan (sipat jeung dangdanan) bari dipirig ku gamelan nu hawar-hawar. Saperti kieu contona: “*Kacarios salebeting padépokan Karang Kamulyan. Hiji resi kaceluk ka kadang éwu, kakoncara ka janapriya, kajamparing angin-angin. Pandita weruh sadurung winarah, kakasih Pandita Sidik Mulya, kaparek ingkang putra murid...*” (Kosasih, 2010: 103).
- d. **Antawacana** nyaéta paguneman atawa dialog antar tokoh wayang dina pagelaran wayang. Unggal tokoh miboga sora nu mandiri, nepi ka nu lalajo nu geus apal mah bisa neguh saha nu keur nyarita najan ukur ngadéngé tina sora baé. Aya sababaraha wanda sora nyaéta: sora satria *dangah* saperti Kresna, Karna, Samba, jsté. Sora satria *lungguh* saperti Arjuna, Yudistira, Abimanyu, jste. Sora *punggawa gagah* saperti Gatotkaca, Suyudana, Bisma, jsté. Lian ti wanda sora, tokoh-tokoh dina wayang téh ngabogaan idiolék nu maneuh saperti tokoh Dorna tara tinggaleun ku ciri has: “*Ajow! Ajow!*”. Mun tokoh (Batara) Narada tara leupas ti: “*Lakadalah!*”. Sedengkeun tokoh Kresna sok dimimitian ku “*Eudeuh!*”, jsté. (Kosasih, 2010: 103).

4. Sempalan Carita Wayang

Minangka bahan pangajaran jeung bahan kajian, ieu di handap aya sababaraha sempalan carita wayang nu dicutat tina sababaraha sumber.

Sempalan Carita Wayang (1)

BAGAL BUNTUNG HAYANG WALAGRI

(Carita Wayang Ibnu Sutawiria)

Perang campuh di Amarta henteu aya eureunna. Beurang peuting nu keur perang antara prajurit Amarta jeung wadiabala ti nagara Girikobaran terus lumangsung. Sora nu sasambat nu kakeunaan ku pakarang matak ketir kana ati. Sora anu humaregung nahan kanyeri hanteu aya sepina. Nu susuruduk ngababuk sing sakur anu kaliwat, nu téténjrag bari tetendang, nu nyabetkeun pedang atawa ngalempagkeun tumbak geus hanteu merhatikeun musuh atawa batur. Mayit nu perlaya patumpuk di alun-alun, bauna geus nyebar ka sakuriling bungking.

Batara Krésna katut Bagalbuntung turun di alun-alun Amartapura. Duanana ngarandeg ningali médan perang anu pikagigiseun pisan.

Saur Batara Krésna bari nuduhkeun mayit nu patumpuk, “Bagalbuntung, katénjo ku andika akibat tina éta perang? Sakitu jahatna éta perang téh.”

“Katingal sareng kahartos yén perang téh nimbulkeun karuksakan anu sakitu buktosna,” témbal Bagalbuntung.

“Ieu téh ku sabab utusan ti nagara Girikobaran nu mawa pasukan nu samakta pakarangna datang ka Amarta rék nginjeum Jimat Layang Kalimusada. Henteu palercayaeun yén éta jimat téh leungit. Tah ieu téh kawajiban manéh pikeun mémérésna. Sabab Lamun terus diantep, teuing kumaha pijadieunana. Sanggup?” Saur Hyang Otipati, ieu ogé balukar kahayang manéh boga suku jejeg cara nu lian jeung diturunkeun ka Marcapada!”

“Badé dicobian heula,” walon Bagalbuntung bari léos indit ka pangperangan. Kasaksian ku inyana, palaputra Pandawa geus leuseuh nyanghareupan musuh anu teu orot-orot. Puguh dan wadia bala Girikobaran mah dibantuan ku siluman, nu geus perlaya gé harirup deui, jeung jumlahna gé jadi nambahan.

“Gusti Gatotgaca, Gusti Abimanyu, Gusti Padmanagara, sareng anu sanésna, tos waktosna lirén heula. Keun musuh mah dipayunan ku abdi gusti.”

Gatotgaca, Abimanyu, jeung anu lian-lianna tingraringeuh aya sinatria anyar pinanggih anu miwarang reureuh.

“Saha andika?” saur Gatotgaca.

“Abdi gusti pun Bagalbuntung,” walon Bagalbuntung.

“Nanaonan andika make ngaku-ngaku Bagalbuntung?” saur Abimanyu.

“Sanés ngaku-ngaku, Gusti Abimanyu, abdi gusti téh leres pun Bagalbuntung,” walon Bagalbuntung. “Nanging ayeuna mah geus henteu buntung deui.”

Sabot kitu, beledag Kalamurda neunggeul Bagalbuntung sahabekna maké gada. Bagalbuntung malik, ngan sakilat néwak buukna Kalamurda, terus diuleng dipuntir-puntir saméméh dibantingkeun satakerna. Kalamurda ngajongkéng bari humaregung, tapi henteu lila ngagurinja hudang deui, jagjag deui sabihari.

Nyaksian musuh jiga nu mibogaajian siluman, Bagalbuntung énggal nyandak wangkinganana, anu sabada dilugas, langsung dibabuklalaykeun ka musuh anu aya di sakuriling bungkingna. Katibanan wangkingan Bagalbuntung, Kalamurda ngajerit sarta ilang warugana, ngiles teuing ka mana. Wadia bala Gilikobaran anu katibanan wangkingan Bagalbuntung kabéh gé musnah teu bangké-bangkéna acan. Anu bisaana ari tas katibanan gagaman téh tinggurinjal hudang bari nambahan jumlahna, ayeuna mah bubar katawuran ngaleungit tanpa lebih. Ku kituna sabada sawatara lilana Bagalbuntung ngababuk-lalaykeun wangkinganana, jumlah musuh beuki ngurangan.

Arya Kalasakti gé henteu manggapulya mayunan pangamukna Bagalbuntung. Kasaksian ku Arya Kalasakti wadia balana bubar katawuran henteu sanggup mayunan Bagalbuntung anu nyepeng wangkingan nu panas perbawana.

Sabada ngabubarkeun musuh, Bagalbuntung gancang ngadeuheus deui ka Batara Krésna, Di payuneun Batara Krésna aya palaputra Pandawa, Gatotgaca, Abimanyu, Antaréja, Padmanagara, jeung lian-lianna.

“Alus Bagalbuntung!” saur Batara Krésna. “Manéh geus ngusir musuh ti nagara Girikobaran.”

“Abdi mah henteu terang geuning Bagalbuntung téh ayeuna mah jadi kasép, Ramaua,” saur Gatotgaca ka Batara Krésna.

“Abdi gé henteu terang,” Abimanyu milu sasauran. “sareng geuning ayeuna mah digjaya deuih!”

“Bagalbuntung geus diijabah paméntana ku Hyang Otipati sangkan sukuna jadi jejeg dua. Manéhna dilokat di kawah Candradimuka, nya jleg jadi satria anu kasép taya cawadeunana,” Saur Batara Krésna. “Ngan saur Hyang Otipati, Lamun Bagalbuntung hayang terus jejeg sukuna dua, kudu matuh di kahiang jadi sanghiang. Lamun turun ka Marcapada sukuna kudu jadi hiji satengah deui.”

“Nanging geuning ayeuna aya di Marcapada tur sukuna jejeg duanana!” ceuk Antaréja.

“Sabab manéhna boga pancén pikeun mémérés kariweuh di Marcapada anu timbul ku sabab kahayang manéhnaanu dianggap ku Hyang Otipati ngalawan kana kadar anu geus ditangtukeun ti ajali.”

Keur kitu burudul Ki Lurah Kudapawana saanak incu ngadeuheusan ka Batara Krésna.

“Abdi gusti Ki Lurah Semar ngahaturkeun sembah pangabaktos. Gusti Batara!”

“Katarima, Kakang.”

“Anak-anak Semar piligenti ngahaturkeun sembah pangabakti ka Batara Krésna jeung ka nu lian-lianna.

“Ti marana ieu téh mani ngabrul kitu?”

“Ngahaja nun, abdi sadaya ti Karangtumaritis, seja ngadeuheus ka Pagustén di Amarta. Nanging nalika lebet ka kaca-kaca nagara, katingalna nuju aya perang campuh anu pohara hébatna. Henteu kinten matak gigisna. Ayeuna katingalna perang parantos réngsé, bet hanteu katingal tilas-tilasna acan,” ceuk Lurah Semar.

“Bener Kakang, tadi mah kaayaan ngaraga téh pikagigiseun ku nu perang, tapi ayeuna mah musuh geus bisa diusir ku Bagalbuntung.”

“Kulan? Bagalbuntung kukupingan téh? Di mana ayeuna? Puguh tos aya sawatara lamina éta budak téh leungit teu puguh dugi ka abdi sareng ninina mah henteu kinten melangna, kitu deui bapana katut emang-emangna...”

“Apan ieu anu aya di gigireun kaula téh, Bagalbuntung,” saur Batara Krésna.

“Bagalbuntung, nun?” Semar teu percaya. “Bagalbuntung téh pun incu, nun, jadi abdi terang pisan ka manéhna. Budak henteu puguh potonganana tur sukuna ngan sabeulah. Ari éta apan sinatria nu nglénggeréng konéng taya cawadeunana...”

“Bapakolot, abdi téh leres incu bapakolot, Bagalbuntung,” ceuk Bagalbuntung bari nyampeurkeun ka akina.

“Enya ieu téh Bagalbuntung?” ceuk Semar.

“Leres, Kakang,” saur Batara Krésna. “Ieu téh Bagalbuntung, incu Kakang. Manéhna indit ka Kahiang nepungan Hyang Otipati ménta sangkan disaruakeun jeung jelema séjén, sukuna dua ulah ngan hiji satengah. Ku Hiang Otipati ditedunan paméntana tapi saratna ulah turun ka Marcapada.”

“Tapi geuning ayeuna aya di Amartapura?”

“Ku kaula dipaksa diajak ka dieu pikeun mémérés gonjang-ganjing anu ditimbulkeun ku saba kahayang manéhna anu hanteu narimakeun kana kadar. Perang campuh di Amarta téh salah sahiji akibat tina kahayang Bagalbuntung téa.”

Hatur nuhun nun, réhna pun incu Bagalbuntung anu ngaleungit hanteu pupuguh ayeuna parantos wangsul deui tur walagri cara jelema bisaa.” Ceuk Semar. “Upami henteu ku gusti Batara mah tanwandé manéhna téh hanteu kénging lunta ti Kahiyangan.” Nyarita kitu téh Ki Lurah Kudapawana bari ngarankul ka Bagalbuntung nu terus digaléntoran awahing ku sono. Kitu ogé anak-anakna nu lian pada ngadareukeutan jeung ngarankul Bagalbuntung pangpangna Bitarota jeung Garéng batur ulinna.

Puguh éta soalna téh, Kakang. Ku sabab Bagalbuntung ngarasula kana takdir, hayang sarua jeung jalma réa, jagat jadi geunjeung. Arya Kalasakti ti nagara Girikobaran datang ka Amartapura, maksadna rék nginjeum Jimat Layang Kalimusada. Ngan jimat Jeng rai Darmakusumah geus sawatara lilana leungit henteu pupuguh. Tapi Arya Kalasakti henteu percayaeun, nepi ka kajadian perang campuh jeung wadiabala Pandawa.”

“Naha cucungah teuing nun, make bade nambut jimat sagala. Naha baris kabadanan kitu nyepeng Jimat Layang Kalimusada?”

Henteu sambarang jelema sanggem nyepeng jimat Layang Kalimusada.”

(Dicutat tina Cupumanik, No. 35/2006)

Sempalan Carita Wayang (2)

ARJUNA TAPA

Hujan girimis ti langit, meneran mangsa sang surya medal. Dangdaunan tingarendag, kaoyag-oyag cihujan. Tanah bareueus, baraseuh. Di sawatara tempat, témbong calebrik rarujit, pacampur jeung runtah buruk.

Dipati Arjuna nu ngalungsar, nyampay dina aakaran, katingal ngulisik. Teu lami, bray ... mukakeun socana, teras gugah lalaunan. Maksud rék maksakeun ngadeg, sakalian bari ngagibrigkeun salirana, nu kuyumut kahujanan.

Girimis dadak sakala raat. Bari muntang kana akar badag, Arjuna lah-lahan nguniang. Rada lami putra panengah Pandawa ngantep salirana nyangsaya. Sakalian ngémot-ngémot kajantenan. Ti kawit anjeunna ngantunkeun sadérék, teras angkat meulah alas, ngeumbing pasir, unggah gunung taya lirénna. Nu dituju taya lian puncak Gunung Himalaya

Nurutkeun kasauran Maha Rési Abiasa; mun kuat nandang cocoba, sanggup ngunggahan puncak Gunung Himalaya, tinangtu bakal tepung jeung pimilikeun. “Tapi naha aing bakal kuat? Batan kakara nepi ka dieu, tanaga aing geus suda. Malah kudu ngalaman ngalungsar, teu inget di bumi alam.”

Tina kasawang moal pikuateun, sareng bingung mana nu kudu dijugjug, antukna Arjuna kedal niat; rék nyobian mundut pitulung déwaagung. Ari carana, taya deui ku ngajalankeun tapa brangta. Sarta jangji dina ati, moal rék lirén tatapana, méméh pamundutna ditedunan.

Kacaturkeun tapana Arjuna téh aya dua taunna langkung. Hiji mangsa aya kajantenan ahéng. Salira Arjuna ngempur cahayana lir emas sinangling, tandaning Arjuna manjing harkat jalma suci. Ku Hyang Tunggal, tatapana ditarima. Malah kalungguhanana tos disaharkatkeun sareng pararési lan bagawan. Upama jalma nu geus nepi kana tingkatan kitu, sagala rupa kapalay, hamo burung kalakonan. Kitu unggeling Hyang Agung, déwa paradéwata.

Kacaturkeun Barata Indra nu dipiwarang nepungan Arjuna ku Sang Pramésuari Jagatnata téh cunduk ka patapaan Arjuna. Langsung waé Barata Indra niup embun-embunan éta Satria Pandawa. Atuh nyah waé Arjuna beunta. Barang bréh ... aya nu ngadeg payuneun, manahna reuwas jeung bengong.

“Arjuna...!” Hyang Indra ngawitan gegentra, matak reuwas nu keur moho, molotot, bawaning bengong. “Sabenerna naon nu dipikahayang ku hidep?” Lajeng naros ka nu nembé tapa.

“Geuning salira apal kana ngaran kaula?” Arjuna mungkin sidik yéh jalma nu aya hareupeun téh lain jalma samanéa. “Padahal tepang gé nembé. Ku kituna, tawakup anu kasuhun, kula seja malik nakon: salira téh saha téa?”

Anu ginding pok ngalahir, sasauran bari mésem, “Hidep omat ulah kagét, nya ieu Hyang Indra téh. Sasat tunggal rama hidep.”

Arjuna rikat sumujud, nyembah bari ngarangkul sampéan Batara Indra; awahing bingah ditepangkeun sareng gegentos ramana. Ti aalit, ti barang anjeunna hideng, sering pisan nampi warti, majar anjeunna putra kakasih déwata, Katerahan Hyang Indra, kekentong sakabéh Déwa. Malah ku batur mindeng dipapandékeun, gaduh rupa tanding Indra. Kasép lir Déwa Kamajaya, jalma pangkasépna di satungkebing langit wayang-wayang.

Geus kantenan saha-sahana nu ngagugahkeun tapana, Arjuna lajeng mitutur, néték gemet lalakonna. Ti mimiti angkat nangtunkeun karaton, ngalaman lara balangsak di satengahing alas, malah dugi ka kapahung, lajeng disumpingan éyangna, Rési Abiasa. Nya kitu deui pangna kersa ngisat awak, tapa brangta taun-taun, ku Arjuna didadarkeur saujratna.

“Sapaneja hidep ku Ama rék dicumponan. Ngan baé lalakonna henteu cukup mimminguan, sabab tempat sungsieun Kang Putra, jauhna henteu kapalang. Lian ti éta, bakal réa pisan gogodana jeung pilalakoneunana kacida jauhna, kira-kira opat tauneun lumampah.”

Kacaritakeun Arjuna neruskeun lumampahna, manjing taun, beak leuweung nu sahiji, disambung ku leuweung deui.

Ngitung sasih, milang warsih, antukna Arjuna anjog ka pucuk gunung. Di dinya anjeunna tapa, tempatna ‘na sédongan. Lamina langkung-langkung ti payun. Lirén-lirén digugahkeun ku soanten anu teu katingali jirimna. Eusina miwuruk, mitutur, lian ti masihan terang ka Arjuna yén anjeunna geus meujeuhna ngeureunkeun tapana. Sareng naros naon kapalayna, pangna kersa nyangsara awak, tapa brangta malah tempatna gé di puncak gunung nu sakitu luhurna. Tempat nu teu pisan katincak ku jelema.

Nya pok baé Arjuna ngawaler, “Menggahing cita-cita putu wayah, taya sanés; malar pandawa kénging kakiatan sajero nandang cocoba. Di sagédéngeun éta, mun dipaparin kajugalaan ulah sarakah, upami dipasihan kagagahan tong balaga, sarta upami kawasa ulah katarumpangan sipat umaing.”

“Aya deui?”

“Cekap.”

“Sugan keur sorangan?”

“Cekap.”

“Bisi hayang tambah pakaranang nu leuwih pinunjul?”

“Inggis teu tiasa ngabantunna, dugi ka lali ka jati diri, umangkeuh gaduh andelan.”

“Bagja temenan Éyang. Najan kitu déwa tetep rék némbongkeun kaasih ka hidep. Lantaran baring supagi, hidep baris jadi pamanggul jurit dina perang campuh, mélaan hak jeung bebeneran; Éyang méré pakéan lalapis kulit. Musuh gagah, pakarang matih, taya nu bakal sanggup nyécél bocélkeun awak Arjuna. Lian ti éta, hidep baris jadi satria nu padamiasih. Di sagédéngeun éta, sanajan Pandawa anu lima bisa kakeunaan lara, tapi moal teurak ku pati, iwal mun geus manjing wancina, dicabut nyawa ku déwa,” soanten gaib ngaleungit, Nu kagunganana Hyang Pramésti Guru mulih deui ka Sawargaloka.

Arjuna gugah tina calikna, ti dinya teras tuturubun mudun, seja mendakan sadérékna nu tos lami nganti-nganti di Leuweung Kamiaka. Sagala rupi nu dikedalkuen ku Hyang Pramésti awal-ahir mémang ngabukti.

Di saamparing jagat wayang-wayng, moal aya satria nu kagungan pakarang, seueurna cara nu dipimilik ku Arjuna. Pararési, Pandita reujeung bagawan, lir nu papaheula palay ngeleler rupaning élmu kanuragan. Katambah Arjuna téh jadi satria nu tara wareg ku élmu.

Upama nguping aya jalmi linuhung, ku anjeunna mah tara diengkékeun deui, harita kénéh sok didongkapan. Pantes mun Arjuna kénging jujuluk: lalaki sakti satungkebing langit, satria gagah salegana buana.

(Dicutat tina Lalakon *Kurawa-Pandawa*, karya Hidayat Soesanto)

D. Kagiatan Diajar

Sangkan mampu ngahontal tujuan sakumaha ditétélakeun di luhur, para guru dipiharep ngalaksanakeun kagiatan diajar kalawan daria. Kalawan gurat badag, kagiatan diajar anu kudu dilaksanakeun ku Sadérék ngawengku kagiatan-kagiatan:

1. niténan tujuan jeung indikator;
2. maca Pedaran Matéri ngeunaan Carita Wayang;
3. diskusi kelompok pikeun migawé latihan/pancén;
4. maca tingkésan matéri;
5. néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén; jeung
6. tanya jawab jeung fasilitator lamun aya bangbaluh ngeunaan matéri dina kagiatan diajar X.

E. Latihan/Pancén

1. Tuliskeun naon anu disebut wayang dumasar pamadegan ahli atawa katerangan tina kamus.
2. Tuliskeun pamadegan nu ditepikeun ku MA Salmun ngeunaan Carita Wayang!
3. Naon buktina yén anu jadi babon carita wayang téh cenah carita Mahabarata jeung Ramayana?
4. Guluyurna carita wayang téh dibagi opat bagian, nyaéta kakawén, murwa, nyandra, jeung antawacana. Cing jelaskeun!

5. Tuliskeun conto antawacana nu aya dina sempalan carita wayang “Bagal Buntung Hayang Walagri”!

F. Tingkesan

Wayang asal kecapna tina *bayang*, nu hartina nyaéta lalakon wangwangan adeg-pangadegna jelema boh lahirna boh batinna, diwujudkeun ku peta-peta modél wangwangan jeung dilalakonkeun ku dalang bari dipirig ku gamelan saléndro, ditanceb-tancebkeun dina gebog cau. Wayang kaasup salasahiji wangun téater tradisional anu pangbuhunna. Wayang kaasup seni pagelaran dina wangun drama nu has, nu ngawengku seni sora, seni sastra, seni rupa, seni musik, seni tutur, seni lukis, jeung sajabana.

Babon carita anu dilalakonkeun nyokot tina carita *Mahabarata* jeung *Ramayana* nu aya di India. Cirina upamana nyebutkeun lalampahan di nagara Astina, Wirata, Madura, Amarta, jeung sajabana. Lian ti éta ciri séjénna téh nyaéta katara tina mébéerna kelir, hurungna balincong, ngabaralangna dalang, haleuangna Nyi Juru sekar/sindén, agemana tatabeuhan, jeung ngigelkeunana wayang.

Murwa nyaéta kekecapan bubuka dalang dina basa Kawi, biasana dipirig ku gamelan nu hawar-hawar. Nyandra nyaéta prolog nu dicaritakeun ku dalang sabada murwa, ngagambarkeun kaayaan karajaan, kagagahan jeung kaagungan raja, kautamaan (sipat jeung dangdanan) bari dipirig ku gamelan nu hawar-hawar. Antawacana nyaéta paguneman atawa dialog antar tokoh wayang dina pagelaran wayang. Unggal tokoh miboga sora nu mandiri, nepi ka nu lalajo nu geus apal mah bisa neguh saha nu keur nyarita najan ukur ngadéngé tina sora baé.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

Pék akurkeun 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 ngawasa Sadérék kana bahan ajar.

Rumus:

$$\text{Tahap Pangabisa} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Bener}}{5} \times 100\%$$

Tahap pangabisa bahan ajar nu dihontal ku Sadérék:

90–100%	=	alus pisan
80–89%	=	alus
70–79%	=	cukup
0 –69%	=	kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap pangabisa 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun ngaderes matéri Kagiatan Diajar I dina Modul *Grade* 8. Tapi, lamun tahap pangabisa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui deres matéri dina Kagiatan Diajar X ieu modul, pangpangna bahan nu can dikawasa.

KONCI JAWABAN

Konci Jawaban KD 1

1. Stratégi komunikasi nyaéta upaya siswa pikeun ngaéksprésikeun maksud kalawan sistematis ku jalan ngagunakeun basa anu keur diajarkeun.
2. Prosés komunikasi dina pangajaran basa Sunda tujuanana pikeun: (1) nepikeun amanatkalawanéfektif, (2) nambah pangawéruh jeung kaparigelan siswa dina ngagunakeun basa, jeung (3) ayana parobahan paripolah siswa jadi leuwih hadé.
3. Aya lima wangun stratégi komunikasi: nyaéta: (1) stratégi nyingkahan, dilakukeun ku jalan nyingkahantina masalah anu ngaganggu tujuan komunikasi anu ngawengku: stratéginyingkahan pesen jeung stratégi nyingkahan topik; (2) parafrase dilakukeun ku cara ngaganti wangun atawa konsép, saperti: ngagunakeun kecap-kecap sorangan, ngagunakeun conto, atawa ngarékonstruksi kalimah; (3) transfer anu dilakukeun ku jalan nginjeum wangun basa tina basa nu séjén anu leuwih gampil dicangkem pikeun nepikeun maksud komunikasi maké bahasa kadua (B-2); (4) *appeals for assistance* anu dilakukeun ku jalan siswa ménta bantuan atawa gawé babarengan jeung babaturanana pikeun ngungkulan hambatan komunikasi ngeunaan hiji hal kalawan ngagunakeun basa kadua; (5) *mine*, dilakukeun ku cara ngagunakeun mimik jeung gestik pikeun nepikeun maksud.
4. Dina pangajaran basa, mekarna kompetensi siswa bisa digunakeun pikeun mikanyaho mekarna kognitif siswa. Kukituna, ku mikanyahonana stratégi komunikasi pangajaran basa pikeun siswa, hartina mikanyaho ogé ngeunaan mekarna kognitif siswa.
5. Dina prosés komunikasi sering aya prosés: a) négosiasi, b) nepikeun amanat, c) nepikeun konsép, jeung d) nepikeun pangaruh. Kaopat prosés éta téh kacida raket patalina.

Konci Jawaban KD 2

1. Kalemahan guru dina téhnik nanya dantarana: (1) waktu guru nanya ka siswa, guru sorangan nu langsung ngajawab éta pananya, teu méré lolongkrang waktu pikeun siswa mikir, (2) siswa ngajawab ragem babarengan, antukna teu bisa katangen mana siswa anu ngajawab bener jeung mana siswa anu ngajawab salah, (3) guru nunjuk heula siswa diteruskeun ku méré pananya, antukna siswa reuwas jeung bingung.
2. Waktu nunggu méré kasempétan ka siswa pikeun mikir jeung nyusun kalimah jawaban sacara mérénah. Waktu nunggu panjang pondokna téh diluyukeun jeung tingkatan pananya anu ditepikeun ku guru, pananya anu sipatna nginget-nginget (*recall*) merlukeun waktu anu singget, tapi pananya anu sipatna ngalarapkeun (*aplikatif*) merlukeun waktu anu rada lila. Waktu nunggu sanggeus siswa ngajawab. Ieu hal pikeun méré kasempetan ka siswa anu séjénna méré tanggapan saméméh guru méré *penguatan* (*reinforcement*) atawa pikeun klarifikasi kana jawaban siswa.
3. Aya sawatara hal anu perlu dijauhan dina kagiatan prosés nanya di kelas. Kahiji, malikan pananya, iwal ti sakabéh siswa tacan jéntré maksud éta pananya. Ieu hal pikeun ngabiasakeun siswa sangkan merhatikeun kagiatan prosés diskusi tur teu miceunan waktu. Kadua, ngajawab pananya sorangan, lantaran ieu hal baris ngabalukarkeun siswa teu aktif sabab geus apal akhirna guru baris ngajawab sorangan. Méré tanggapan ka siswa mangrupa hiji hal anu nangtukeun éféktivitas pangajaran. Katilu, motong jawaban siswa. Guru teu meunang motong jawaban siswa, sok sanajan éta jawaban téh salah. Guru kudu méré kasempetan ka siswa pikeun ngaréngsékeun jawaban. Lamun guru motong jawaban siswa anu tacan réngsé baris ngabalukarkeun siswa hanjelu, sedih, tur ngarasa teu dihargaan. Kaopat, malikan jawaban siswa. Ieu hal baris ngabalukarkeun siswa anu séjénna teu merhatikeun jawaban babaturannana, atawa ngabiasakeun siswa ngajawab lalaunan, teu béntés.
4. *Low Order Question (LOQ)*, nyaéta, pananya anu sipatna *recall*, nyaéta pananya anu miharep siswa pikeun nginget-nginget deui. Ieu pananya asup kana pananya anu gampil. *Higher Order Question (HOQ)*, nyaéta pananya anu hésé, biasana maké kecap pananya kumaha.
5. Lamun jawaban siswa salah, guru bisa ngalakukeun salah sahiji tindakan, (a) pananya dibasajankeun sangkan kaharti ku siswa; (b) ngawincik

pananya awal jadi sababaraha pananya anu basajan, diteruskeun ku ngabimbing siswa kana pananya awal; (c) néangan jawaban ti siswa nu séjénna, saha nu satuju jeung saha anu teu satuju; jeung (d) nanyakeun alesan tina jawaban anu teu bener.

Konci Jawaban KD 3

1. Aya sababaraha hal anu jadi kasang tukang munculna alih kode. Kasang tukang munculna alih kode ngawéngku: panyatur jeung pribadi panyatur, robahna situasi tutur, hadirna jalma katilu, pindahna poko caritaan, ngahudang rasa humor.
2. Alih kode nyaéta silih gantina dua variasi, dialék atawa ragam basa nu dibalukarkeun ku robahna topik, situasi, atawa lawan nyarita.
3. Ciri-ciri alih kode: Alih kode lumangsung akibat ayana kontak basa tur saling ketergantungan (*language dependency*).
 - a. Alih kode kamungkinanana lumangsung di masarakat anu bilingual atawa multilingual atawa diglosik. Ieu hal dibalukarkeun ku pindahna hiji kode basa ka kode basa séjénna dina komunikasi. Ku kituna, alih kode dina ieu hal patali jeung pindahna basa, varian, gaya, ragam, atawa dialék.
 - b. Dina prosés alih kode ngagunakeun basa atawa kode téh masih ngarojong Fungsina sewang-sewangan luyu jeung eusi (konteks).
 - c. Fungsi unggal-unggal basa atawa kode diluyukeun jeung situasi anu patali jeung robahna eusi obrolan. Nurutkeun B.B. Kachru dina karyana *Toward Structuring Code Mixing: An India Perspective* (1977) ciri 3 jeung 4 disebut mangrupa ciri gumulungna eusi situasi (*contextual units*).
 - d. Alih kode téh dibalukarkeun ku ayana pameredih kasang tukang, boh di panyatur kahiji, panyatur kadua, atawa situasi anu ngawadahan lumangsungna paguneman.
4. Wanda alih kode ngawengku: a) *metaphorical code switching*, b) *conversational code switching*, dan c) *situational code switching*.

5. Alih kode internal dipangaruhan ku panyatur jeung basa anu digunakeun, sedengkeun alih kode eksternal dibalukarkeun ku kaayaan situasi digunakeunana basa.

Konci Jawaban KD 4

Rubrik Penilaian Skenario Kaulinan Basa Sunda

No.	Ngaran Peserta	Aspék anu Dipeunteun		
		Sistimatika Skenario Pangajaran	Eusi Kaulinan Basa	Pilihan Kecap/Diksi
1.				
2.				
Jst.				

Rubrik Penilaian Demonstrasi Kaulinan Basa Sunda

No.	Ngaran Peserta	Aspék anu Dipeunteun		
		Gestur/Mimik	Kakompakan	Disiplin
1.				
2.				
Jst.				

Konci Jawaban KD 5

1. Hubungan antara basa jeung kabudayaan sipatna koordinatif atawa subordinatif. Hubungan koordinatif, nyaéta hubungan anu sadarajat, anu kalungguhanana téh sarua. Hubungan subordinatif, basa mangrupa bagian tina kabudayaan.
2. Panalungtikan anu kasohor ngeunaan basa jeung budaya nyaéta tiori Sapir-Whorf. Sapir-Whorf nétélakeun yén jalan pikiran jeung kabudayaan hiji masarakat ditangtukeun atawa dipangaruhan ku struktur .
3. Hakikat basa téh ujaran anu diucapkeun sacara lisan, verbal arbitrer, lambang, simbol, jeung tanda-tanda anu digunakeun dina kahirupan sapopoe, ngandung ma'na anu patali jeung situasi hirup kumbuh di masarakat.

4. Hakekat kabudayaan kabudayaan nagwengku sakabéh aspék kahirupan manusa. Jadi sakabéh paripolah manusa jeung sakabéh hasil tur akibatna kaasup kana konsép kabudayaan. Kabudayaan nyaéta sagala hal ngeunaan kahirupan manusa, kaasup aturan atawa hukum anu aya di masarakat, hasil-hasil anu dijieun manusa, kabiasaan, jeung tradisi anu biasa dilakukeun jeung salaku alat interaksi atawa komunikasi anu digunakeun, nyaéta basa jeung alat-alat komunikasi nonverbal séjénna.
5. Sistem basa miboga Fungsi pikeun sarana lumangsungna interaksi manusa di masarakat, hartina paripolah basa kudu dibarung ku norma-norma anu lumangsung di masarakat. Etika basa raket patalina jeung milih kode basa, norma-norma sosial, jeung sistem budaya anu lumangsung di masarakat.

Konci Jawaban KD 6

1. Kabudayaan Sunda nyaéta kabudayaan anu hirup, tumuwuh, jeung mekar di kalangan urang Sunda anu umumna nyicingan atawa ngadomisili di Tatar Sunda.
2. Basa Sunda mangrupa basa indung (*mother tongue*) pikeun urang Sunda, boh anu mangkuk di Jawa Barat boh di saluareunana. Jaba ti éta, basa Sunda mibanda kalungguhan salaku basa daérah anu hirup-huripna ditangtayungan ku nagara. Luyu jeung UUD 1945 (hasil Amandemen), Bab XIII, Pasal 32, ayat 2 anu nétélakeun yén “Negara menghormati dan memelihara bahasa daerah sebagai kekayaan budaya nasional”.
3. Kontéks laku basa Sunda téh ngawengku: 1) undak usuk basa, 2) nu maké basa jeung nu dicaritakeun, 3) galur omongan, 4) kasang tukang tempat, waktu, jeung suasana, 5) alat nu digunakeun, 6) rasa, nada, jeung ragam basa, 7) amanat jeung tujuan omongan.
4. Undak usuk basa mangrupa kasopanan dina makéna basa dina prakna komunikasi. Éta kasopanan geus disaluyuan jeung diajénan minangka hiji kahadéan ku masarakatna pikeun silih hormat jeung silih ajénan. Dina prakna, undak-usuk basa téh bisa ngawujud patali jeung kakawasaan,

kalungguhan, kaakraban, jeung kontak antara panyatur jeung pamiarsa katut jalma nu dicaritakeun.

5. Ragam basa Sunda aya sababaraha wengkuan, kayaning nu makéna jeung daérah dipakéna, tahap atikan, sikep panyatur, warna makéna basa, pasosokna, pangdorong dipakéna, jeung latarna. Dumasar kana wengkuan nu makéna, dipakéna basa Sunda téh keur sadirieun jeung keur ka batur. Keur sadirieun, nya eta dina waktu urang ngimpi, ngadunga, kukulutus, ngitung, jeung catetan poéan dina agénda pribadi. Keur ka batur, nyaéta waktu urang paguneman atawa komunikasi; nyatana pikeun alat campur gaul jeung papada urang Sunda atawa nu lain urang Sunda tapi geus bisa basa Sunda. Unggal golongan di masarakat Sunda, kayaning TNI, patani, pagawé, pajabat, pangusaha, guru, ulama, jeung murid, ngagunakeun basa Sunda dina ngabahas rupa-rupa jejer, saperti agama, pulitik, kamasarakatan, ékonomi, atikan, pangaweruh, jeung seni, sok sanajan ari lila jeung mindengna makéna basa Sunda mah béda-béda keur unggal golongan jeung unggal jejer téh. Sedengkeun ragam basa anu dipaké di daérah atawa wewengkon geus lila disebut *basa Sunda wewengkon*. Ieu basa téh katangen tina lentong jeung kecap-kecapna.

Konci Jawaban KD 7

1. Pakeman basa nyaéta wangunan basa anu husus tur mandiri sarta harti nu dikandungna teu bisa dihartikeun sajalantrahna nurutkeun harti tata basa.
2. Wanda pakeman basa Sunda:
 - a. Babasan, nyaéta sawatara susunan kecap nu hartina teu sarua jeung harti sawajarna, tapi biasana geus kamaphum ku saréréa.
 - b. Paribasa, nyaéta ungkara winangun kalimah (atawa klausa) anu susunan tur kekecapanana geus matok, maksudna geus puguh, jeung biasana ngandung harti babandingan atawa siloka lakuning hirup.
 - c. Rakitan Lantip, nyaéta susunan kecap anu dihartikeun ku kabiasaan maké dadasar kalantipan.

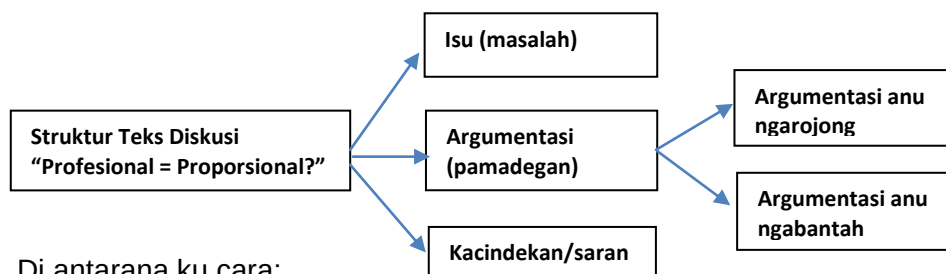
- d. Kecap Kiasan, nyaéta kecap anu hartina dipapandekeun kana harti kecap séjén, atawa ngandung harti konotatif.
 - e. Cacandran, nyaéta panataan kana pasipatan tempat anu dibalibirkeun.
 - f. Uga, nyaéta tujuman anu aya patalina jeung parobahan penting babakuna parobahan kaayaan nagara (daérah).
 - g. Caturangga, nyaéta pakeman basa anu nuduhkeun tanda-tanda pikeun mikanyaho hadé goréngna watek kuda mun diingu.
 - h. Repok, nyaéta tujuman anu aya patalina jeung cara ngayahokeun alus henteuna nasib dua jalma nu rék laki rabi.
 - i. Gaya Basa, nyaéta rakitan basa anu dipaké sangkan ngahudang pangaruh (efék) anu leleb karasana ka nu maca atawa nu ngaregepkeun.
3. Uga **Munding bulé bakal dibeberik ku bagong konéng** ngagambarkeun sikep tékad anu kuat atawa panceg. Ma'nanabisa disurahan upama kapanggih kecap nu jadi koncina. Kecap nu jadi konci tina éta uga nyaéta 'munding bule' jeung 'bagong koneng'.
4. Conto Pakeman Basa

Conto Pakeman Basa	Wangun Pakeman basa
Ngadu angklung	babasan
Wiwirang di kolong catang, nya gedé nya panjang	paribasa
Anak dua keur gumunda	paribasa
Alak paul	babasan
Ahli leleb	babasan
Dibeuleum seuseur	babasan
Munding bulé dibeberik bagong konéng	paribasa
Dikepung wakul buaya mangap	paribasa
Luhur kokopan	babasan
Malapah gedang	babasan
Ngahampas	kecap kiasan
Sukapura ngadaun ngora	cacandran
Cianjur katalanjuran	cacandran
ratu sabdaning pandita	repok
padaringan kebek	repok
sangga waringin	repok
Sekar panggung	caturangga
Sumur Bandung	caturangga
pamiceunkeun tampolong	rakitan lantip

5. *Bandung heurin ku tangtung* ngandung harti tujuman yén hiji mangsa (mangsa kiwari) dayeuh Bandung téh bakal gegek ku pangeusi tur jadi pangjugugan jalma réa ti suklakna ti siklukna.

Konci Jawaban KD 8

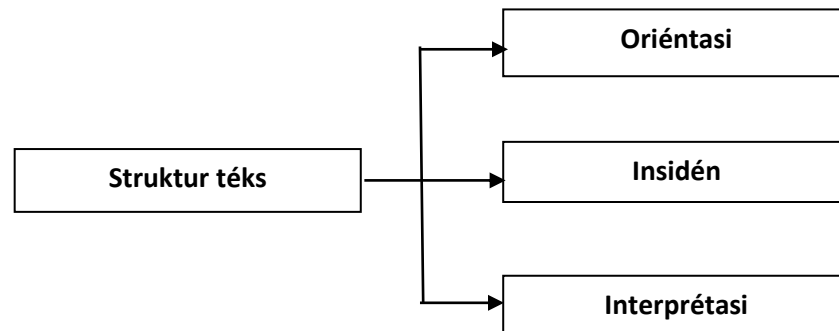
1. Diskusi nyaéta kagiatan lisan madungdengkeun hiji pasualan. Bisa diiluan ku sawatara jalma atawa ku réaan dina diskusi kelompok, seminar, lokakarya, jeung sajabana. Ari téks diskusi nyaéta nyaéta wanda téks anu ngabahas hiji masalah ku rupa-rupa argumen. Wangunna bisa karangan mandiri atawa karangan polemik.
2. Di antara ciri téks diskusi téh nyaéta ayana masalah anu kontrovérsial nu jadi puseur pedaran. Éta masalah téh disawang tina dua sisi sawangan anu béda.
3. ‘*Supporting point*’ (argumen nu ngarojong) jeung ‘*cotrasting point*’ (argumen nu ngabantah).
4. Diagramna:



5. Di antarana ku cara:
 - a. Ngajéntrékeun bébédaan téks diskusi jeung wanda téks séjénna nepi ka siswa paham jeung nyangkem kaédah-kaédahna.
 - b. Méré nahkeun téks diskusi minangka wadah atawa sarana barudak diajar basa Sunda sacara kontékstual patali jeung kumaha ngagunakeun basa Sunda keur ngabahas isu-isu kontroversial atawa hal-hal nu sok jadi polemik.
 - c. Méré pamahaman jeung gambaran ka siswa pikeun nyusun (ngarang) téks diskusi kalawan struktur anu méré nah.

Konci Jawaban KD 9

1. Téks eksemplum téh kagolong kana wanda téks carita (*story genre*), eusina ngalalakonkeun tokoh atawa palaku jeung kajadian nu kaalamanana, anu tujuanana sangkan nu maca bisa ngajén karakter palaku jeung watekna.
2. Diagram struktur téks eksemplum:



3. Komplikasi téh maksudna insidén atawa peristiwa anu kakandung dina runtuyan carita sacara teu langsung méré ajaran atawa amanat keur nu maca.
4. Interpretasi téh nyaéta évaluasi jeung akibat tina tindakan tokoh anu mangaruhan kana robahna sipat atawa robahna karakter éta tokoh. Interpretasi saenyana nuduhkeun sawangan anu ngarang carita, boh langsung ditepikeun ku nu ngarangna atawa diselapkeun dina pikiran jeung omongan tokoh carita.
5. Di antarana ku cara:
 - a. Ngajéntrékeun bébédaan téks eksemplum jeung wanda téks séjénna nepi ka siswa paham jeung nyangkem kaédah-kaédahna.
 - b. Mérénahkeun téks eksemplum minangka wadah atawa sarana barudak diajar basa Sunda sacara kontékstual patali jeung kumaha ngagunakeun basa Sunda dina téks-téks carita saperti dongéng atawa carpon.
 - c. Méré pamahaman jeung gambaran ka siswa pikeun nyusun (ngarang) téks eksemplum kalawan struktur anu mérénah.

Konci Jawaban KD 10

1. Dina kamus Basa Sunda (Danadibrata, 2006: 739) ditétélakeun yén wayang asal kecapna tina *bayang*, nu hartina nyaéta lalakon wangwangan adeg-pangadegna jelema boh lahirna boh batinna, diwujudkeun ku peta-peta modél wangwangan jeung dilalakonkeun ku dalang bari dipirig ku gamelan saléndro, ditanceb-tancebkeun dina gebog cau. Nurutkeun Pranowo (2011:1), wayang nyaéta salasahiji wangun téater tradisional anu pangbuhunna. Wayang kaasup seni pagelaran dina wangun drama nu has, nu ngawengku seni sora, seni sastra, seni rupa, seni musik, seni tutur, seni lukis, jeung sajabana.
2. Salmun (1942:1) nétélakeun, yén kira-kira dina taun 1050 M, Jaman Raja Erlangga nyakrawati, lalajoaneun anu mangrupa “kulit diréka jalma” téh geus aya, sok sanajan jaman harita masih can maké tatabeuhan, cukup ku diomongkeun (didongéngkeun). Satuluyna, Salmun ogé nétélakeun yén wayang jeung ngawayang teh asli Jawa.
3. Carita Carita anu dilalakonkeunana mah mémang nyokot tina carita *Mahabarata* jeung *Ramayana* nu aya di India. Cirina upamana nyebutkeun lalampahan di nagara Astina, Wirata, Madura, Amarta, jeung sajabana. Lian ti éta ciri séjénna téh nyaéta katara tina mébéerna kelir, hurungna balincong, ngabaralangna dalang, haleuangna Nyi Juru sekar/sindén, agemana tatabeuhan, jeung ngigelkeunana wayang.
4. Bagian kahiji *Kakawénnyaéta* tembang dalang dina pagelaran wayang Golék, ngagunakeun basa Kawi. Eusina mangrupa déskripsi kaayaan adegan nu keur dicaritakeun. Istilah kakawén téh aya ogé nu nyebutkeun *suluk* (élmu tasawuf, siloka perlambang nu sok dikawihkeun). Piriganana maké laras saléndro atawa pélog. Bagian kaduan *Murwanyaéta* kekecapan bubuka dalang dina basa Kawi, biasana dipirig ku gamelan nu hawar-hawar. Bagian katilu *Nyandra* nyaéta prolog nu dicaritakeun ku dalang sabada murwa, ngagambarkeun kaayaan karajaan, kagagahan jeung kaagungan raja, kautamaan (sipat jeung dangdanan) bari dipirig ku gamelan nu hawar-hawar. Bagian kaopat *Antawacananyaéta* paguneman atawa dialog antar tokoh wayang dina pagelaran wayang. Unggal tokoh

miboga sora nu mandiri, nepi ka nu lalajo nu geus apal mah bisa neguh saha nu keur nyarita najan ukur ngadéngé tina sora baé.

5. Conto bagian antawacana tina sempalan carita wayang “Bagal Buntung Walagri”

Batara Krésna: “Bagalbuntung, katénjo ku andika akibat tina éta perang? Sakitu jahatna éta perang téh.”

Bagal Buntung: “Katingal sareng kahartos yén perang téh nimbulkeun karuksakan anu sakitu buktosna,”

Gatotgaca : “Saha andika?”

Bagal Buntung: “Abdi gusti pun Bagalbuntung,”

Abimanyu : “Nanaonan andika make ngaku-ngaku Bagalbuntung?”

Bagal Buntung: “Sanés ngaku-ngaku, Gusti Abimanyu, abdi gusti téh leres pun Bagalbuntung, nanging ayeuna mah geus henteu buntung deui.”

EVALUASI

1. Salasahiji tujuan prosés komunikasi dina pangajaran basa Sunda nyaéta....
 - A. nepikeun amanat sacara éféktif
 - B. ngabeungharan pangaweruh jeung kaparigelan guru
 - C. robahna paripolah guru jadi leuwih hadé
 - D. ngeuyeuban prosés komunikasi guru jeung siswa
2. Kalemahaman guru dina téhnik nanya diantarana waé, saperti ieu di handap, iwal ti:
 - A. waktu guru nanya ka siswa, guru sorangan nu langsung ngajawab éta pananya, teu méré lolongkrang waktu pikeun siswa mikir
 - B. siswa ngajawab ragem babarengan, antukna teu bisa katangen mana siswa anu ngajawab bener jeung mana siswa anu ngajawab salah
 - C. guru nunjuk heula siswa diteruskeun ku méré pananya, antukna siswa reuwas jeung bingung
 - D. guru méré waktu ka siswa pikeun mikir méméh ngajawab
3. Conto pananya anu kaasup Low Order Question (LOQ) nyaéta...
 - A. Kumaha carana nyieun puisi?
 - B. Ku naon sababna runtah bisa ngabalukarkeun banjir?
 - C. Iraha hari kemerdekaan RI?
 - D. Ku naon sababna ari hirup kudu bener?
4. Dina kagiatan tehnik nanya waktu lumangsungna pangajaran basa Sunda, lamun jawaban siswa bener, guru bisa ngalakukeun ieu hal di handap iwal ti
 - A. ngabenerkeun jawaban, tur nugaskeun siswa séjénna pikeun malikan deui jawaban, pangajaran diteruskeun
 - B. nuliskeun jawaban siswa dina papan tulis, tur méré pancén ka siswa séjénna malikan jawaban

- C. néangan jawaban ti siswa anu séjénna, pikeun mikanyaho sabaraha urang siswa anu satuju jeung éta jawaban anu bener, guru méré *penguatan*, pangajaran diteruskeun
 - D. ménta siswa nyodorkeun alesan ngeunaan éta jawaban.
5. Lamun jawaban siswa salah, guru bisa ngalakukeun salah sahiji tindakan ieu di handap...
- A. pananya dibasajankeun sangkan kaharti ku siswa
 - B. neruskeun kana pananya anu susah
 - C. motong jawaban siswa
 - D. ngan méré pananya anu gampang wungkul
6. Aya sawatara hal anu perlu dijauhan dina kagiatan prosés nanya di kelas.
- A. malikan jawaban siswa
 - B. ngajawab pananya siswa
 - C. motong jawaban siswa
 - D. ngaréspon jawaban siswa
7. Akibat kontak basa téh bisa ngabalukarkeun munculna
- A. komunikasi basa
 - B. pangajaran basa
 - C. alih kode jeung campur kode
 - D. basa injeuman
8. Aya sababaraha hal anu jadi kasang tukang munculna alih kode. Kasang tukang munculna alih kode, diantaranya ieu di handap iwal ti
- A. panyatur jeung pribadi panyatur
 - B. robahna situasi tutur
 - C. hadirna jalma kadua
 - D. pindahna poko carita
9. Sistem tutur anu miboga ciri khas luyu jeung kasangtukang panyatur, disebut...
- A. kode
 - B. relasi

- C. variasi basa
- D. sosiolék

10. Di masarakat multibasa aya rupa-rupa kode, saperti..

- A. dialék
- B. dwibasawan
- C. ékabasawan
- D. campur kode

11. Jalma anu ngawasa dua atawa leuwih basa, disebut..

- A. ékabasawan
- B. dwibasawan
- C. multibasawan
- D. monolingual

12. Numutkeun Montolalu, spk.. (2008:1.2) aya sababaraha karakteristik kaulinan, nyaéta ieu dihanadp, iwal ti..

- A. ulin salawasna aya aturan-aturan
- B. ulin dilakukeun saolah-olah aya dina kahirupan nyata,
- C. ulin leuwih fokus kana prosés tibatan hasil akhir
- D. ulin merlukeun interaksi tur ngalibetkeun barudak.

13. Hurlock (1978) nyodorkeun ayana pangaruh kaulinan pikeun mekarna budak, nyaéta pikeun

- A. mekarkeun fisik, otot, jeung ngalatih sakabéh bagian awak
- B. ngalatih komunikasi lisan wungkul jeung sasama
- C. nyalurkeun energi émosional anu positif
- D. nyalurkeun paripolah anu teu hadé

14. Kagiatan ulin bisa ngabeungharan dua sisi otak, otak kénca jeung katuhu (Auerbach, 2007: 3-5). Nurutkeun Porter (2000,16-20) otak manusa miboga tilu bagian dasar, otak manusa anu fungsina pikeun mikir, nyaéta:

- A. batang

- B. sistem limbik
 - C. neokorteks
 - D. mamalia
15. Fungsibagian otak manusa pikeun ngatur Fungsi motor-sensori, disebut..
- A. otak reptil
 - B. otak mamalia
 - C. otak neokorteks
 - D. otak sistem limbik
16. Nurutkeun pamadegan Pasiak (2002:47), kaulinan bahasa bisa ngaronjatkeun kaparigelan nyarita, ngaoptimalkeun Fungsi otak kénca, iwal ti
- A. kaparigelan basa tulis
 - B. kaparigelan basa lisan
 - C. ngalegaan wawasan
 - D. imajinasi
17. Lamun dipatalikeun jeung pangajaran basa Sunda, yén digunakeun ku guru pikeun nepikeun matéri pangajaran basa Sunda waktu guru nyangharepan bangbaluh dina prosés pangajaran.
- A. tehnik nanya
 - B. strategi komunikasi
 - C. alih kode
 - D. Ccampur kode
18. Leech (1983) nétélakeun pamadeganana ngeunaan ayana sababaraha aspék anu kudu diperhatikeun dina komunikasi, nyaéta kasang tukang panyatur anu raket patalina jeung ...
- A. *setting sosial*
 - B. umur
 - C. wangun tutur
 - D. panyatur

19. Nurutkeun Tarore (1983) aya lima wangun stratégi komunikasi, diantaranya mine dilakukeun ku cara...
- A. nyingkahan topik
 - B. ngaganti wangun atawa konsép
 - C. nginjem wangun basa tina basa séjén
 - D. ngagunakeun mimik jeung gestik
20. Transfer dina strategi komunikasi dilakukeun ku jalan...
- A. nyingkahan topik
 - B. ngaganti wangun kecap
 - C. menta bantuan
 - D. ménta bantuan babaturan
21. Wujud konkret ngagunakeun basa, disebut..
- A. pérformansi
 - B. kompetensi
 - C. kaparigelan basa
 - D. kamampuh pangaweruh
22. NurutkeunSlobin (1991) mekarna kompeténsi siswa bisa digunakeun pikeun mikanyaho mekarna kognitif siswa. Kognitif raket patalina jeung...
- A. lingkungan
 - B. kacerdasan/ inteléktual
 - C. paripolah
 - D. turunan
23. Hubungan antara basa jeung kabudayaan sipatna koordinatif, nyaéta..
- A. hubungan anu sadarajat
 - B. hubungan teu sadarajat
 - C. hubungan anu teu sarua kalungguhanana
 - D. teu saling pangaruhan

24. Budaya (pikiran) baris ngawangun basa. Eta téh pamadegan...
- A. Skinner
 - B. Chomsky
 - C. Piaget
 - D. Sapir
25. Nurutkeun pamanggih G.P. Rouffaer, kecap Sunda asalna tina basa Hindu nu mibanda réa harti, di antarana nyaéta
- B. Moncorong
 - C. sa-unda atawa sa-tunda
 - D. pulo
 - E. gunung
26. Ngaran pulo-pulo Sunda geus digunakeun ku Ptolemaeus dina kurang leuwih taun 150 jeung ku urang Portugis dina taun
- A. 1862
 - B. 1050
 - C. 1550
 - D. 1579
27. Bukti pangkolotna munculna istilah Sunda anu aya di tatar Sunda nyaéta prasasti....
- A. Kabantenan
 - B. Kebonkopi 2
 - C. Batu Tulis
 - D. Pajajaran
28. Kabudayaan anu hirup, tumuwuh, jeung mekar di kalangan urang Sunda anu umumna nyicingan atawa ngadomisili di Tatar Sunda téh mangrupa....
- A. Urang Sunda
 - B. Tatar Sunda
 - C. Tradisi Sunda
 - D. Kabudayaan Sunda

29. Basa Sunda mangrupa pikeun urang Sunda.
- A. basa indung
 - B. budaya indung
 - C. anak indung
 - D. kahayang indung
30. Anu teu kaasup kana komponén omongan (components of speech) nyaéta
- A. undak usuk basa
 - B. galur omongan
 - C. kasang tukang tempat, waktu, jeung suas
 - D. téma, kahayang, pesen
31. Komponén makéna basa biasana sok disebut ku istilah SPEAKING, nu mangrupa wacahan tina Situation, Participant, End, Act sequence, Keys, Instrumentalities, Norm, jeung
- A. *Gesture*
 - B. *Genre*
 - C. *Generation*
 - D. *Gold*
32. Pikeun ningali digunakeunana basa Sunda anu has urang kudu ngabedakeun basa sastra, basa sapopoé, jeung basa ilmiah. Basa sastra sifatna
- A. konotatif, miboga fungsi ekspresif, nuduhkeun nada (tone), jeung sikep nu nyarita atawa nu nulisna
 - B. miboga fungsi ekspresif nu komunikatif
 - C. miboga sipat dénotatif, aya kasaluyuan antara tanda (*sign*) jeung anu dimaksud (*refernt*).
 - D. aya kalana ngahaja nyieun kasalahan-kasalahan pikeun maksa nu maca merhatikeun jeung sadar.

33. Kontéks kawacanaan nu mangrupa paripolah omongan (ungkara) nu digunakeun ku pamaké basa nalika lumangsungna komunikasi, kalawan diébréhkeun dina wangun téks pérfomatif ngaliwatan pamakéan vérbal dina kalimah-kalimah komisif, impositif, éksprésif, jeung asértif, sok disebut
- A. laku basa
 - B. makéna basa
 - C. pamakéan basa
 - D. komunikasi basa
34. Austin (1962) ngarumuskeun laku basa dina tilu wengkuan, nyaéta
- A. laku basa lokusi, ilokusi, jeung perlokusi
 - B. laku basa répréséntatif, laku basa diréktif, laku basa éksprésif, laku basa komisif, jeung laku basa déklarasi.
 - C. laku basa diréktif, lokusi, ilokusi, jeung perlokusi
 - D. laku basa komisif, éksprésif, jeung perlokusi
35. Ciri kasopanan dina makéna basa Sunda dina prakna komunikasi anu geus disaluyuan jeung diajénan minangka hiji kahadéan ku masarakatna pikeun silih hormat jeung silih ajénan disebutna
- A. Tatakrama Basa Sunda
 - B. Undak-usuk Basa Sunda
 - C. Panta Basa Sunda
 - D. Tingkatan Basa Sunda
36. Istilah pakeman basa sok disebut
- A. idiom
 - B. uga
 - C. wacahan
 - D. gaya basa
37. Anu teu kaasup kana wanda pakeman basa Sunda nyaéta
- A. babasan
 - B. paribasa

- C. malapah gedang
D. rakitan lantip
38. Harti babasan dihihileudan nu bener larapna dina kalimah, nyaéta
- A. Tong dihihileudan nu raheut mah bisi bareuh, ubaran geura ku *bétadine* ngarah cageur.
B. Lantaran dihihileudan Kang Yana tulus diangkat ku Pa Kadés jadi juru tulis desa.
C. Lantaran dihihileudan ku sobatna najan geus ditanyaan ogé, Téh Ipah teu tulus nikahna.
D. Aduh, aya budak dihihileudan nepi ka baloboran getih.
39. Ka budak nu moal loba nu nyaah, da lamun dititah téh sok kalékéd hésé indit.
Babasan nu merenah keur ngalengkepan kalimah di luhur, nyaéta
- A. kandel kulit beungeut
B. beurat birit
C. hampang leungeun
D. gedé hulu
40. “Ari ka dulur téh kudu nyaah, najan sakumaha sangsarana ogé ari keur meunang kasusah mah kudu dibélaan, kapan ceuk kolot ogé”
Paribasa nu merenah keur ngalengkepan kalimah di luhur, nyaéta ...
- A. ngajul bulan ku asiwung mésék kalapa ku jara
B. tikukur macokan gunung jogjog neureuy buah loa
C. buruk-buruk papan jati
D. kokoro nyoso malarat rosa
41. Paribasa *kudu ngakal sangkan ngakeulhartina* ...
- A. sangu kudu diakeul
B. hirup ulah nipu batur
C. kudu daék usaha
D. hirupna malarat

42. Salasahiji ciri nu ngabédakeun babasan jeung paribasa nyaéta
- A. babasan mah tina basasaan, paribasa mah tina peribahasa
 - B. babasan mah panjang, paribasa mah pondok
 - C. babasan mah pondok, paribasa mah panjang
 - D. babasan mah saeutik, paribasa mah loba
43. Anu teu kaasup kana cacandran nyaéta
- A. Sukapura ngadaun ngora
 - B. Bandung heurin ku tangtung
 - C. Sumedang ngarangrangan
 - D. Sunda nanjung mun pulung geus turun ti Galunggung
44. Watek kuda anu hadé, matak mulya ka nu ngingu; tandana kukulinciran dina tonggong handapeun sela beulah katuhu, sok disebut ku istilah caturangga
- A. Satria Tinayungan
 - B. Sekar Panggung
 - C. Béntang Panggung
 - D. Wisnu Murti
45. Salmun (1942:1) nétélakeun yén lalajoaneun anu mangrupa “kulit diréka jalma” téh geus aya, sok sanajan jaman harita masih can maké tatabeuhan, cukup ku diomongkeun (didongéngkeun), geus nyampak kurang leuwih dina taun
- A. 1987 M
 - B. 1564 M
 - C. 1050 M
 - D. 1510 M
46. Wayang asal kecapna tina *bayang*, nu hartina nyaéta
- A. lakon wangwangan adeg-pangadegna jelema boh lahirna boh batinna, diwujudkeun ku peta-peta modél wangwangan jeung dilalakonkeun ku dalang bari dipirig ku gamelan saléndro, ditanceb-tancebkeun dina gebog cau

- B. lalakon wangwangan adeg-pangadegna sato boh lahirna boh batinna, diwujudkeun ku peta-peta modél wangwangan jeung dilalakonkeun ku dalang bari dipirig ku gamelan saléndro, ditanceb-tancebkeun dina gebog cau
 - C. lalakon wangwangan adeg-pangadegna tokoh rékaan jaman Hindu boh lahirna boh batinna, diwujudkeun ku peta-peta modél wangwangan jeung dilalakonkeun ku dalang bari dipirig ku gamelan saléndro, ditanceb-tancebkeun dina gebog cau
 - D. lalakon wangwangan adeg-pangadegna sabangsaning demit boh lahirna boh batinna, diwujudkeun ku peta-peta modél wangwangan jeung dilalakonkeun ku dalang bari dipirig ku gamelan saléndro, ditanceb-tancebkeun dina gebog cau
47. Tembang nu dihaleuangkeun ku dalang nu ngagunakeun basa Kawi sarta eusina mangrupa déskripsi kaayaan adegan nu keur dicaritakeun, kaasup babagian pagelaran wayang anu sok disebut ...
- A. Kakawén
 - B. Nyandra
 - C. Murwa
 - D. gugunungan
48. Kekecapan bubuka nu ditepikeun ku dalang dina basa Kawi, biasana dipirig ku gamelan nu kadéngéna hawar-hawar, sok disebut ...
- A. murwa
 - B. kakawén
 - C. nyandra
 - D. antawacana
49. Prolog nu dicaritakeun ku dalang sabada murwa, ngagambarkeun kaayaan karajaan, kagagahan jeung kaagungan raja, kautamaan (sipat jeung dangdanan) bari dipirig ku gamelan nu kadéngéna hawar-hawar, sok disebut ...
- A. kakawén
 - B. nyandra

- C. antawacana
- D. gugunungan

50. Paguneman atawa dialog antar tokoh wayang anu miboga sora nu mandiri nepi ka nu lalajo nu geus apal mah bisa neguh saha nu keur nyarita najan ukur ngadéngé tina sora baé, sok disebut ...

- A. gugunungan
- B. antawacana
- C. murwa
- D. kakawén

PANUTUP

Modul Diklat Guru Pembelajar guru basa Sunda Kelompok Kompetensi Gieu mangrupa modul anu kacida perlu dicangkem ku guru-guru basa Sunda, utamina nyangkem materi-materi kompetensi pedagogik diantarana tiori jeung cara milih t'ehnik nanya anu luyu dina kagiatan diajar anu pikaresepeun, cara méré stimulus kaparigelan nyarita, jeung kaulinan basa Sunda 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 Modul Diklat Guru Pembelajar Basa Sunda Kelompok Kompetensi Gngawengku 10materi poko, nu ngawengku 4 (opat) materi poko kompetensi pédagogik, jeung 6 (genep) materi poko kompetensi profésional. Materi poko kompetensi pédagogik ngawengku: 1) Stratégi Komunikasi dina pangajaran Basa Sunda, 2) Téhnik Nanya dina Pangajaran Basa Sunda, 3) Stratégi Komunikasi Kompénsatoris (Alih Kode), jeung 4) Kaulinan pikeun Ngaronjatkeun kaparigelan Basa. Materi poko kompetensi profésional ngawengku:1) Basa jeung Kabudayaan, 2) Makéna basa Sunda, 3) Pakeman Basa Sunda, 4) Struktur jeung Kaédah Téks Diskusi, 5) Struktur jeung Kaédah téks Éksemplum, jeung 6) Carita Wayang.

Sanggeus réngsé maca jeung nalungtik ieu modul dipiharep Sadérék baris neruskeun maca jeung nalungtik modul Diklat Guru Pembelajar Basa Sunda liannaanu mangrupa terusan tina ieu modul. Mugia Sadérék sadayana tetep sumanget dina ngajar basa Sunda.

DAPFTAR PUSTAKA

- Alma, Aslinda, jeung Leni Syafyaha. 2007. *Pengantar Sociolinguistik*. Bandung: Refika Aditama.
- Austin, J. L. 1962. *How To Do Thing With Word*. Oxford: Oxford University Press.
- Auerbach, Stevane. 2002. *Smart Play Smart Toys*. Jakarta: PT Gramedia.
- Baldwin, John R. 2006. *Redefining Cultures: Perspective Across the Disciplines*. London: LEA.
- Berlyne, D.E. 1960. *Conflict, Arousal, and Curiosity*. New York: McGraw-Hill.
- Bloom, J.P. jeung John Gumperz. 1971. *Social Meaning in Linguistic Structure: Code-switching in Norway*. New York: Rinehart and Winston.
- Bokamba, E. 1989. "Are They Syntactic Constraints on Code-mixing?". Dina *World Englishes*. Edisi 8 (3).
- Brown, Douglas. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. 2007 (ed. Kelima) Jakarta: Kedutaan Besar Amerika Serikat di Jakarta.
- Budianta, Melainie, spk.. 2002. *Membaca Sastra*. Magelang: Indonesiatara.
- Chaer, Abdul. 2009. *Psikolinguistik Kajian Teoretik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chomsky, Noam. 1957. *Syntactic Structures*. Gravenhage: Mouton & Co.
- Closs Traugott, Elizabeth and Mary Louis Pratt. 1980. *Linguistics for Student of Literatur*. Toronto: Harcourt Brace Javanovich, Inc.
- Cook, Vivian. 2008. *Second Language Learning and Language Teaching*. New York: Routledge.
- Dahlan. 1990. *Model-model Mengajar*. Bandung: CV Diponegoro.
- Danadibrata, RA. 2006. *Kamus Basa Sunda*. Bandung: Kiblat Utama.
- Dewey, John. 1938. *Experience and Education*. New York: MacMillan.
- Djamarah, Syaiful Bahri jeung Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. 2007. *Tulkit LIRP Merangkul Perbédan: Perangkat untuk Mengembangkan Lingkungan Inklusif, Ramah terhadap Pembelajaran*. Jakarta: Kerjasama Depdiknas, Braillo Norway, IDP Norway, dan Helen Keller International.

- Eckert, Penelope jeung Sally McConneell-Ginet. 2003. *Language and Gender*. New York: Cambridge University Press.
- Ellis, Michael J. 1973. *Why People Play*. New York: Prentice-Hall.
- Gazali, Spk. (Panarjamah). 2009. *Metode Analisis Teks dan Wacana: Stefan Titscher, Michael Mayer, Ruth Wodak, Eva Vetter*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gumilar, Gun Gun Cahya. 2014. *Bahan Pangajaran Carita Wayang pikeun Bahan Pangajaran Ngaregepkeun*(Makalah). Bandung: UPI.
- Hasibuan, J.J. jeung Moedjiono. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Herkovits, Melville Jean. 1955. *Cultural Anthropology*. New York: Alfred A. Knopr Inc. Ltd.
- Herman. 2009. "Bahasa mempengaruhi Budaya? Tunggu Dulu". <http://id.acehinstite.org/>. Diakses 2 Nopémber 2015.
- Hidayat, Rahmat Taufik, spk.. 2005. *Peperenian Urang Sunda*. Bandung: Kiblat.
- Holmes, Janet. 1995. *Women, Men and Politeness*. New York: Longman.
- HR, Mansur. 2010. *Tehnik Bertanya dalam Pembelajaran*. LPMP Sulawesi Selatan.
- Hudson, Richard Anthony. 1980. *Sociolinguistics*. London: University of Cambridge.
- Huizinga, John. 1938. *Homo Ludens: A Study of The Play Element in Culture*. Boston: Beacon Press.
- Hurlock, Elizabeth. 1981. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Isaacs, Susan. 1933. "Social development in Young Children". Dina *British Journal of Educational Psychology*, volume 3, issue 3.
- Issani, Kullup, spk.. *Stratégi Komunikasi dalam Pembelajaran Bahasa Kedua anak Usia Prasekolah*. Jurnal Ilmiah PB PGRI.
- Jendra, Made Iwan Indrawan. 2007. *Sociolinguistics: The study of Societies Language*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah FPBS UPI Bandung. 2008. *Palanggeran Éjahan Basa Sunda*. Bandung: Sonagar Press

- Kachru, Braj B. 1977. *The Area of Bilingualism*. London: Cambridge.
- Karsana, Ano, spk..2008. *Lir Cahaya Nyorot Eunteung*, Bandung: Sonagar Press.
- Klukhohn, Clyde jeung W.H. Kelly. 1945. "The Concept of Culture". Dina *The Science of man in the World Crisis*. New York: Columbia University Press.
- Koentjaraningrat. 1992. *Kebudayaan Mentalitas dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Kridalaksana, Harimurti. 1982. *Kelas Kata dalam bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Kurniawan, Yudha. 2007. *Smart Games (Anéka Permainan Kecerdasan untuk Anak)*. Jakarta: Wahyu Media.
- LBSS. 2007. *Kamus Umum Basa Sunda*. Bandung: Geger Sunten.
- Lewis, Gordon and Gunther Bedson. 1999. *Games for Children Resource Books for Teachers*. New York: Oxpord University Press.
- Lington, Ralph. 1990. *The Tree of Culture*. New York: Knopf.
- McBurney, James H and Ernest J. Wrage. 1975. *Guide to Good Speech*. London: Prentice Hall international.
- Marti Nangoy, Isadora. 2005. *45 Kegiatan untuk Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Moeliono, Anton M. 1994. *Pelangi Bahasa*. Jakarta: Bharata Karya Aksara.
- Montolalu, spk.. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nababan. P.W.J. 1991. *Sosiolinguistik: Suatu Pengantar*. Jakarta Gramedia.
- Pasiak, Taufik. 2007. *Brain-Based Teaching (Merancang Kegiatan Belajar Mengajar yang Melibatkan Otak Emosional, Sosial, kognitif, Kinestetik, dan Reflektif)*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Piaget, jean. 1963. *The Origins of Intelligence in Children*. London: Routledge.
- Poedjosoedarmo, Soepomo. 1978. "Kode dan Alih Kode". Dina *Widyaparwa 15*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Porter, Bobbi De jeung Mike Hernacki. 2000. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan menyenangkan*. Bandung: Mizan Media Utama.

- Pringgowidagdo, Suwarna. 2002. *Stratégi Penguasaan Berbahasa*. Yogyakarta: Adi Cita.
- Ruhaliah. 2010. *Sajarah Sunda Saméméh taun 1945*. Bandung: JPBD FPBS UPI.
- Rigg, Jonathan. 1862. *A Dictionary of Sunda Language of Java*. Batavia: Lange & Co.
- Salmun, M.A. 1958. *Kandaga Kasusastraan*. Bandung: Ganaco
- Satjadibrata, R.A. 2005. *Kamus basa Sunda*. Bandung: Kiblat.
- Slobin dan Isaac. 1991. *Ilmu Psikolinguistik Terjemahan Ton Ibrahim*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Soepandi, Atik. 1988. *Tetekon Padalangan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Susanto, Hidayat. 2003. *Kurawa Pandawa*. Bandung: Geger Sunten.
- Sudaryat, Yayat. 2003. *Ulikan Wacana Basa Sunda*. Bandung: CV. Geger Sunten.
- Sudaryat, Yayat, H. Abud Prawirasumantri, jeung H. Karna Yudibrata. 2007. *Tata Basa Sunda Kiwari*. Bandung: Yrama Widya.
- Suharsono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Suryalaga, Hidayat. 2001. *Undak-usuk Basa Sunda*. Makalah Kongrés Basa Sunda VII, Garut 2001.
- Tarone, Elaine. 1983. *Some Thoughts on the Nation of Communication Strategy*. New York: Longman.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Vigotsky, L.S. 1967. "Play and Its Role in the Mental Development of Child". Dina *Soviet Psychology*, édisi 5.
- Wardhaugh, Ronald. 1986. *An Introduction to Sociolinguistics*. Malden: Blackwell Publishing.
- Wellek, Rene dan Warren, Austin. 1989. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Zabadi, Fairul, spk.. 2014. *Bahasa Indonésia, Wahana Pengetahuan, untuk Kelas VIII SMP/MTs*. Jakarta: Kemendikbud RI.

[Http://Www.Lpmppsulsel.Net/V2/Index.Php?Option=Com_Content&View=Article&Id=359:Teknik-Bertanya&Catid=42:Ebulletin&Itemid=215](http://www.lpmppsulsel.net/V2/index.php?option=com_content&view=article&id=359:Teknik-Bertanya&catid=42:Ebulletin&Itemid=215) Artikel E-Buletin
Edisi Mei 2015 ISSN. 2355-31894.

Majalah:

Cupumanik Édisi No. 35/2006

Jaleuleu Édisi No. 2, Taun I, Februari 2015

Kandaga, Édisi No. 55, Taun VI Fébruari 2014.

GLOSARIUM

Atrisi:

(*penyusutan ma'na*) komunikasi. Dina prosés komunikasi baris aya atrisi.

Appeals for assistance :

strategi komunikasi anu dilakukeun ku jalan siswa ménta bantuan atawa gawé babarengan jeung babaturanana pikeun ngungkulan hambatan komunikasi ngeunaan hiji hal kalawan ngagunakeun basa kadua.

Dwibahasawan:

jalma anu ngawasa dua basa atawa leuwih

Ekabahasawan:

jalma nu ngan ngawasa hiji basa.

Éksemplum:

téks carita (*story genre*), anu ngalalakonkeun tokoh atawa palaku jeung kajadian nu kaalamanana. Téks eksemplum mibanda tujuan sangkan nu maca bisa ngajén karakter palaku jeung watekna sakumaha anu dicaritakeun dina éta téks. Kajadian nu kapanggih dina téks eksemplum téh dianggap minangka insidén pikeun bahan urang nu maca nyaliksik diri

Idiom:

asalna tina basa Yunani *idios*anu hartinahas, mandiri, husus, pribadi. Nurutkeun Sudaryat (1995: 64), pakeman basa nyaéta wangunan basa anu husus tur mandiri sarta harti nu dikandungna teu bisa dihartikeun sajalantrahna nurutkeun harti tata basa.

Interaktif:

kagiatan anu ngawangun interaksi aktif antara guru jeung siswa, siswa jeung guru, sarta siswa jeung siswa dina lumangsungna pangajaran basa Sunda.

Kompeténsi :

pangaweruh dasar ngeunaan basa nu rék digunakeun. Kompeténsi mangrupa pangaweruh anu teu bisa diobservasi ku lantaran sifatna internal.

Komunikasi:

prosés anu ngalibetkeun komunikator pikeun méré informasi, pesen, gagasan, ide, pikiran, kahayang ka komunikan.

Mine:

strategi komunikasi anu dilakukeun ku cara ngagunakeun mimik jeung gestik pikeun nepikeun maksud.

Otak reptil (batang):

ngatur Fungsi motor sensorik jeung kelangsungan hirup.

Otak mamalia(sistem limbik):

ngatur perasaan, émosi, memori, bioritmik, jeung sistem kekebalan awak.

Otak pikeun mikir (neokorteks):

ngatur inteléktual, penalaran, perilaku waras, basa, dan kecerdasan anu leuwih luhur.

Parafrase:

strategi komunikasi nu dilakukeun ku cara ngaganti wangun atawa konsép, saperti: ngagunakeun kecap-kecap sorangan, ngagunakeun conto, atawa ngarékonstruksi kalimah.

Pérpormansi:

wujud konkret ngagunakeun basa. Pérfomasi diwangun ku dua prosés, nyaéta *pemahaman* jeung produksi basa.

Stratégi Komunikasi:

upaya *pembelajar* dina ieu hal siswa pikeun ngaéksprésikeun maksud kalawan sistematis ku jalan ngagunakeun basa anu keur diajarkeun.

Stratégi Kompensatoris:

stratégi anu digunakeun pikeun kompensasi teu hadirna pangawéruh dina diri panyatur.

Transfer:

strategi komunikasi anu dilakukeun ku jalan nginjeum wangun basa tina basa nu séjén anu leuwih gampil dicangkem pikeun nepikeun maksud komunikasi maké bahasa kadua (B-2)

Undak-usuk Basa

Undak usuk basa mangrupa kasopanan dina makéna basa dina prakna komunikasi. Éta kasopanan geus disaluyuan jeung diajénan minangka hiji kahadéan ku masarakatna pikeun silih hormat jeung silih ajénan.

Ways of Speaking

Cara makéna basa (*ways of speaking*) téh mangrupa hubungan atawa kajadian nyarita, makéna basa, jeung gaya patali jeung kamampuh jeung peran hiji jalma, kontéks jeung institusi, sarta kapercayaan, ajén-inajén, jeung sikep.

SILABUS MODUL DIKLAT GURU PEMBELAJAR GURU BAHASA SUNDA
JENJANG SD, SMP, SMA, SMK TAHUN 2015
MODUL KELOMPOK KOMPETENSI G

Kompetensi Utama	Kompetensi Inti (KI)	Standar Kompetensi Guru (SKG)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi Modul	Deskripsi
Pedagogik	7. Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.	7.1 Memahami berbagai strategi berkomunikasi yang efektif, empatik, dan santun, secara lisan, tulisan, dan/atau bentuk lain.	7.1.1 Memilih tehnik bertanya yang tepat dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan.	JUDUL: MODUL DIKLAT DIKLAT GURU PEMBELAJAR GURU BASA SUNDA GRADE 7 Pedagogik Materi 1: Strategi Komunikasi dina Pangajaran Basa Sunda Materi 2: Tehnik Nanya dina Pangajaran Basa Sunda. Materi 3: Strategi Komunikasi Kompensatoris: Alih Kode Materi 4: Kaulinan Basa pikeun Mekarkeun Kaparigelan Basa Sunda Profesional Materi 5: Basa jeung Kabudayaan Materi 6: Makéna Basa Sunda dina Kabudayaan Sunda Materi 7: Pakeman Basa Sunda Materi 8: Struktur jeung Kaédah Téks Diskusi Materi 9: Struktur jeung Kaédah téks Éksemplum Materi 10: Carita Wayang	Modul Pelatihan Bahasa Sunda Grade 7 ini merupakan modul ketujuh dari sepuluh modul. Secara garis besar modul ini membahas materi: 1) <i>Stratégi Komunikasi dina pangajaran Basa Sunda</i> , 2) <i>Téhnik Nanya dina Pangajaran Basa Sunda</i> , 3) <i>Stratégi Komunikasi Kompénsatoris (Alih Kode)</i> , 4) <i>Kaulinan pikeun Ngaronjatkeun kaparigelan Basa</i> , 5) <i>Basa jeung Kabudayaan</i> , 6) <i>Makéna basa Sunda</i> , 7) <i>Pakeman Basa</i>
		7.2 Berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik dengan bahasa yang khas dalam interaksi kegiatan/permainan yang mendidik (a) menyiapkan kondisi psikologis peserta didik untuk ambil bagian dalam permainan: melalui bujukan dan contoh, (b) ajakan kepada peserta didik untuk ambil bagian, (c) respon peserta didik terhadap ajakan guru, dan (d) reaksi guru terhadap respons peserta didik, dan seterusnya	7.2.1 Menstimulus keterampilan berbicara peserta didik dengan permainan bahasa Sunda.		

Kompetensi Utama	Kompetensi Inti (KI)	Standar Kompetensi Guru (SKG)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)	Materi Modul	Deskripsi
Profesional	20. Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu.	20.3 Menguasai kaidah bahasa Sunda sebagai rujukan penggunaan bahasa Sunda yang baik dan benar.	20.3.14 Mengidentifikasi bahasa dalam kebudayaan Sunda.		<i>Sunda, 8) Struktur jeung Kaédah Téks Diskusi, 9) Struktur jeung Kaédah téks Éksemplum, dan 10) Carita Wayang</i>
			20.3.15 Menentukan <i>pakeman basadalam</i> bahasa Sunda.		
		20.4 Memiliki keterampilan berbahasa Sunda (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis).	20.4.11 Menemukan struktur dan kaidah teks diskusi.		
			20.4.12 Menemukan struktur dan kaidah teks eksemplum.		
		20.5 Memahami teori dan genre sastra Sunda.	20.5.11 Mengidentifikasi cerita wayang.		

Penelaah,

Dr. Nunuy Nurjanah, M.Pd
NIP 196707101991022001

Bandung, 21 September 2015
Penyusun,

Dr. Ai Sofiyanti, M.Pd
NIP 196705061991032001