



Kode Mapel: 748DF000

MODUL
PENGEMBANGAN KEPROFESIAN
BERKELANJUTAN
TERINTEGRASI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER
MATA PELAJARAN BAHASA SUNDA SD
KELOMPOK KOMPETENSI C

PEDAGOGIK:
Pamarekan Tématik Terpadu, Komunikatif, Saintifik, jeung
Modél Pangajaran Basa Sunda di SD

PROFESIONAL:
Tatakrama, Sora Basa, Pupuh, jeung Carpon di SD

Penulis

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

Perevisi

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

Penelaah

Prof. Dr. H. Iskandarwassid

Ilustrator

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

Cetakan Pertama, 2016

Cetakan Kedua, 2017

Copyright© 2017

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan
Bidang Taman Kanak-kanak & Pendidikan Luar Bisaa, Direktorat Jenderal Guru
dan Tenaga Kependidikan

Hak cipta dilindungi Undang-undang

Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan
komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan Kebudayaan.

PPPPTK TK DAN PLB BANDUNG
© 2017

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 dan berkarakter prima. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian Pemerintah maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan merupakan upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan dalam upaya peningkatan kompetensi guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui Uji Kompetensi Guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Peta profil hasil UKG menunjukkan kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan pedagogik dan profesional. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan guru paska UKG pada tahun 2016 dan akan dilanjutkan pada tahun 2017 ini dengan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru dilaksanakan melalui tiga moda, yaitu: 1) Moda Tatap Muka, 2) Moda Daring Murni (online), dan 3) Moda Daring Kombinasi (kombinasi antara tatap muka dengan daring).

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 Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan bagi Guru moda tatap muka dan moda daring untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan ini untuk mewujudkan Guru Mulia Karena Karya.

Jakarta, April 2017

Direktur Jenderal Guru dan Tenaga
Kependidikan,



Sumarna Surapranata, Ph.D.

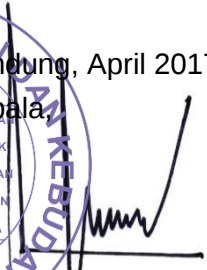
NIP 195908011985031002

KATA PENGANTAR

Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam meningkatkan kompetensi guru secara berkelanjutan, diawali dengan pelaksanaan Uji Kompetensi Guru dan ditindaklanjuti dengan Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan. 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 Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Mata Pelajaran Bahasa Sunda jenjang SD, SMP, SLB, SMA dan SMK yang terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter dan merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 69 Tahun 2013 tentang Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, serta Permendikbud No. 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013.

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

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

Bandung, April 2017
Kepala

Drs. Sam Yhon, M.M.
NIP. 195812061980031003



DAPTAR EUSI

KATA SAMBUTAN	iii
DAPTAR EUSI	vii
DAPTAR GAMBAR	ix
BUBUKA	1
A. Kasang Tukang	1
B. Tujuan	3
C. Peta Kompeténsi	5
D. Ambahan	6
E. Cara Ngagunakeun Modul	7
KOMPETÉNSI PEDAGOGIK	9
PAMAREKAN TÉMATIK TERPADU, KOMUNIKATIF, SAINTIFIK, JEUNG MODÉL PANGAJARAN BASA SUNDA DI SD	9
KAGIATAN DIAJAR 1	11
PAMAREKAN TÉMATIK TERPADU, KOMUNIKATIF, JEUNG SAINTIFIK DINA PANGAJARAN TÉMATIK TERPADU DI SD	11
A. Tujuan	11
B. Indikator Kahontalna Kompeténsi	11
C. Pedaran Matéri	12
D. Kagiatan Diajar	39
E. Latihan/Pancén	39
F. Tingkesan	40
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	41
KAGIATAN DIAJAR 2 MODÉL PANGAJARAN BASA SUNDA DUMASAR KURIKULUM 2013	43
A. Tujuan	43
B. Indikator Kahontalna Kompeténsi	44
C. Pedaran Matéri	44
D. Kagiatan Diajar	58
E. Latihan/Pancén	58
F. Tingkesan	59
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	61
KOMPETENSI	63

PROFÉSIONAL: TATAKRAMA BASA, SORA BASA, PUPUH, JEUNG CARPON.....	63
KAGIATAN DIAJAR 3 TATAKRAMA BASA JEUNG POLA SORA BASA.....	64
A. Tujuan	65
B. Indikator Kahontalna Kompeténsi.....	65
C. Pedaran Matéri.....	66
D. Kagiatan Diajar	89
E. Latihan/Pancén	89
F. Tingkesan.....	89
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku.....	90
KAGIATAN DIAJAR 4 WANGUN JEUNG ADEGAN PUPUH SARTA CARITA PONDOK DI SD	92
A. Tujuan	93
B. Indikator Kahontalna Kompeténsi.....	93
C. Pedaran Matéri.....	94
D. Kagiatan Diajar	112
E. Latihan/ Kasus /Pancén.....	113
F. Tingkesan.....	113
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku.....	114
KONCI JAWABAN LATIHAN/PANCÉN/KASUS	119
EVALUASI	125
KONCI JAWABAN ÉVALUASI	130
PANUTUP	131
DAPTAR PUSTAKA.....	133
GLOSARIUM.....	135

DAPFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Model Terpadu.....	14
Gambar 1. 2	Kaparigelan Ngaregepkeun, Nyarita, Nulis, jeung Maca.....	19
Gambar 1. 3	Kamampuh Komunikatif numutkeun Canale jeung Swain.....	20
Gambar 1. 4	Opat Kompetensi Komunikatif numutkeun Celce- Murcia, spk. (1995).....	20
Gambar 1. 5	Komunikasi Fungsional.....	22
Gambar 1. 6	Komunikasi Interaksi Sosial.....	23
Gambar 1. 7	Penerapan Saintifik dina Pangajaran Basa Sunda.....	26
Gambar 1. 8	Modél Pangajaran Basa Sunda di SD.....	27
Gambar 1. 9	Strategi Pangajaran Langsung jeung teu Langsung.....	27
Gambar 1. 10	Ranah Prosés Pangajaran.....	29
Gambar 1. 11	Pamarekan Saintifik.....	29
Gambar 2. 1	Léngkah-léngkah Modél Pangajaran <i>Discovery</i> <i>Learning</i>	46
Gambar 2. 2	Prinsip-prinsip Modél Pangajaran PBL.....	49
Gambar 2. 3	Léngkah-léngkah Modél Pangajaran PjBL.....	55
Gambar 3. 1	Conto Basa Sunda Lemes Dipaké Waktu Siswa Ngobrol.....	77



DAPTAR TABÉL

Tabel 1. 1	Daftar Téma dan Alokasi Waktunya di Kelas I-III SD.....	17
Tabel 1. 2	Daftar Téma dan Alokasi Waktunya di Kelas IV-VI SD.....	18
Tabel 1. 3	Aspék-aspék anu Raket Patalina jeung Pamarekan Komunikatif.....	23
Tabel 1. 4	Tingkatan Panalék Kognitif	30
Tabel 1. 5	Déskripsi Léngkah Pangajaran Pamarekan Saintifik	34
Tabel 2. 1	Peran Guru, Siswa, jeung Masalah dina PBL	49
Tabel 2. 2	Léngkah-léngkah Modél Pangajaran Berbasis Masalah	50
Tabel 3.1	Lambang Vokal	82
Tabel 3.2	Posisi Vokal	82
Tabel 3.3	Distribusi Konsonan	83
Tabel 4.1	Wanda Tokoh	108

BUBUKA

A. Kasang Tukang

Salah sahiji Tujuan Strategis Kemdikbud 2015-2019 nyaéta *Peningkatan Mutu dan Relevansi Pembelajaran yang Berorientasi pada Pembentukan Karakter*. Pikeun ngarojong éta Tujuan Strategis Kemdikbud, Ditjen Guru dan Tenaga Kependidikan ngayakeun Program Gerakan Ngukuhan Atikan Karakter ‘Gerakan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)’. PPK di sakola pikeun mageuhan karakter siswa ngaliwatan harmonisasi olah hati (etik), olah rasa (estetik), olah pikir (literasi), jeung olah raga (kinestetik). Ieu hal dirojong ku ulubiungna masarakat jeung babarengan antara pihak sakola, kulawarga, katut masyarakat nu mangrupa bagian tina Gerakan Nasional Revolusi Mental (GRMN). Larapna éta PPK téh bisa *berbasis kelas, berbasis budaya sakola, berbasis masarakat* (kulawarga jeung komunitas). Dina raraga ngarojong kawijakan Gerakan PPK, ieu modul gumulung jeung lima ajén utama PPK nyaéta, religius, nasionalis, mandiri, gorong royong, jeung integrasi. Ieu hal kacida pentingna, pikeun mekelan siswa dina raraga nyanghareupan degradasi moral, étika, jeung budi pekerti.

Profési guru jeung tenaga kependidikan kudu dihargaan jeung ditingkatkeun minangka profési anu luhur martabatna seperti anu diamanahkeun dina Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2015 ngeunaan Guru jeung Dosen. Ieu hal dibalukarkeun guru jeung tenaga kependidikan téh nyaéta tenaga profésional anu mibanda fungsi, peran, jeung kalungguhan anu kacida pentingna dina ngahontal visi pendidikan 2025, nyaéta: “*Menghasilkan Insan Indonesia Cerdas dan kompetitif (Insan Kamil/Insan Paripurna)*.” Anu dimaksud insan Indonesia anu cerdas nyaéta insan anu cerdas sagemblengna sacara kompréhensif anu ngawengku: cerdas spiritual, cerdas emosional, cerdas sosial, cerdas intelektual, jeung cerdas kinestetik. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru Basa Sunda dilaksanakeun ku PPPPTK TK PLB. Program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru Basa Sunda merlukeun modul pikeun

salah sahiji sumber diajar. Modul basa Sunda mangrupa bahan ajar anu dirancang sangkan pamilon diklat mampuh diajar kalawan mandiri.

Ieu modul judulna: *Modul Diklat Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Peningkatan Kompetensi Bahasa Sunda Kelompok Kompetensi C*. Sakabéh modul anu disadiakeun keur bahan program téh aya sapuluh kelompok kompetensi, masing-masing sajlid.

Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan melalui Peningkatan Kompetensi Basa Sunda *Kelompok Kompetensi C* ngawengku 4 matéri poko, judul-judulna, nyaéta: (1) Pamarekan Tématik Terpadu, Komunikatif, jeung Saintifik dina Pangajaran Basa Sunda di SD, (2) Modél-model Pangajaran Basa Sunda Dumasar Kurikulum 2013 di SD, (3) Tatakrama Basa jeung Pola Sora Basa, sarta (4) Pupuh jeung Carita Pondok di SD.

Kompeténsi pédagogik jeung kaprofésional dina ieu modul, gumulung jeung konsép PPK anu ngawengku lima ajén-inajén dasar, nyaéta religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, jeung integritas.

(1) Ajén *religius* bisa katingali tina pengkuh dina ngalaksanakeun ibadah, taat kana ajaran agama nu dicepengna, toleransi/ ngajénan agama nu séjénna, pengkuh pamadegan, percaya diri, sosobatan, ihlas, teu maksakeun kahayang sorangan, tur ngariksa kana sakumna ciptaan Mantenna.

(2) Ajén *nasionalis* katitén tina cara mikir jeung paripolah anu satia, *peduli*, tur ngajén kana bédana basa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, sarta pulitik. Cindekna, kapentingan balaréa jadi hal anu kudu diheulakeun.

(3) Ajén *mandiri* bisa katitén tina sikep: ngahargaan/ngaapresiasi budaya sorangan, ngariksa budaya sorangan, pinunjul tur mimoga préstasi, nyaah ka lemah cai, ngajaga lingkungan sabudeureunana, disiplin, jeung ngajénan rupaning budaya, suku, jeung agama.

(4) Ajén *gotong royong* ébréh tina paripolah : silih hargaan, daék gawé bareng, inklusif, miboga komitmen kana hasil rembugan saréréa, musawarah mupakat, silih tulungan, anti diskriminatif, rempug jukung sauyunan dina nyanghareupan pasualan, sarta resep nyarita jeung teu kurung batok.

(5) Ajén *integritas* ébréh tina paripolah: jujur, satia, miboga komitmen moral, anti korupsi, adil, tanggung jawab, suri toladan, jeung silih hargaan.

Lima ajén-inajén di luhur ébréh dina ieu modul, boh dina tujuan, matéri, latihan, atawa lumangsungna prosés pangajaran. Sanggeus medar ieu modul, guru dipiharep mampuh ngaronjat kompeténsina boh kompetensi pedagogik boh profésional tur ngalarapkeun ajén-inajén PPK dina hirup kumbuh sapopoé, boh keur dirina sorangan boh keur siswana.

B. Tujuan

Tujuan anu baris dihontal ieu matéri Modul Diklat Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru Basa Sunda Kelompok Kompetensi C, diwincik dina Kompetensi Inti (KI), Standar Kompetensi Guru (SKG), jeung Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) tur miboga ajén inajén atikan karakter réligius, nasionalis, mandiri, gotong royong, jeung integritas.

Kompeténsi Inti (KI)

- 2. *Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik.*
- 4. *Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik.*
- 20. *Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu.*

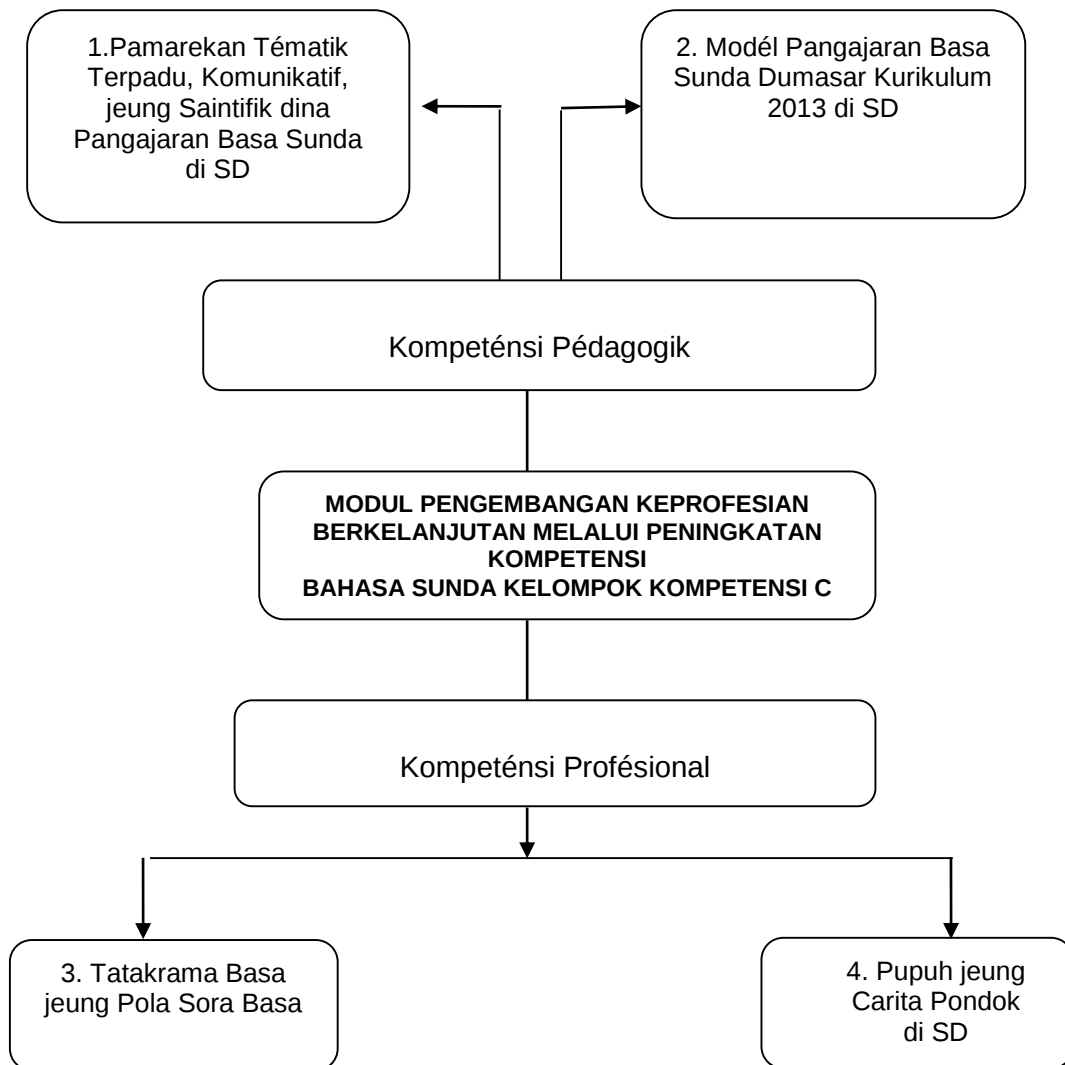
Standar Kompetensi Guru (SKG)

- 2.2 *Menerapkan berbagai pendekatan, model, strategi, metode, dan teknik pembelajaran yang mendidik secara kreatif dalam mata pelajaran yang diampu.*
- 4.6 *Mengambil keputusan transaksional dalam pembelajaran yang diampu sesuai dengan situasi yang berkembang.*
- 20.3 *Menguasai kaidah bahasa Sunda sebagai rujukan penggunaan bahasa Sunda yang baik dan benar.*
- 20.4 *Memahami teori dan genre sastra Sunda.*
- 20.5 *Mengapresiasi karya sastra Sunda, secara reseptif dan produktif.*

Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

- 2.2.1 *Menentukan penerapan pendekatan tematik terpadu, komunikatif, dan saintifik dalam pembelajaran bahasa Sunda.*
- 2.2.2 *Menentukan fase-fase Model Pembelajaran (Discovery Learning, Problem Based Learning, dan atau Project Based Learning) dalam pembelajaran bahasa Sunda.*
- 4.6.1 *Menentukan keputusan transaksional dalam pembelajaran bahasa Sunda sesuai situasi yang berkembang.*
- 20.2.5 *Mengidentifikasi ciri ragam bahasa Sunda ragam halus*
- 20.2.6 *Membedakan bahasa Sunda halus dan bahasa kasar.*
- 20.3.1 *Membedakan ucapan bunyi bahasa Sunda*
- 20.3.2 *Menentukan pola-pola bunyi bahasa Sunda*
- 20.3.3 *Membedakan pola bunyi bahasa Sunda dan bahasa Indonesia.*
- 20.5.7 *Mengidentifikasi bentuk pupuh.*
- 20.5.12 *Mengidentifikasi bentuk dan unsur intrinsik carpon.*

C. Peta Kompeténsi



Peta Kompeténsi Kelompok Kompetensi C

D. Ambahan

Ieu di handap ambahan bahan Diklat Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Guru Basa Sunda Kelompok Kompetensi C anu gumulung jeung PPK.

1. Pamarekan Tématik Terpadu, Komunikatif, jeung Saintifik dina Pangajaran Pangajaran Basa Sunda di SD, ngawengku: (1) Wangenan pamarekan Tématik Terpadu, (2) Tujuan Pangajaran Tématik Terpadu, (3) Model Tématik Terpadu, (4) Léngkah-léngkah Pangajaran Tématik Terpadu, (5) Kaunggulan Ngagunakeun Tématik Terpadu, (6) Tahapan Pangajaran Tématik Terpadu, (7) Prinsip-prinsip Pangajaran Tématik Terpadu, (8) Hakékat Pamarekan Komunikatif; (9) Karakteristik Kamampuh Komunikatif, (10) Aspék-aspék Anu Raket Patalina jeung Pamarekan Komunikatif, (11) Conto Larapna Pamarekan Komunikatif dina Pangajaran Basa Sunda, (12) Ésénsi Pamarekan Saintifik, (13) Prinsip-prinsip Pamarekan Saintifik, (14) Pangalaman Diajar dina Pamarekan Saintifik, jeung (15) Conto Pamarekan Saintifik dina Pangajaran Basa Sunda.
2. Modél- modél Pangajaran Basa Sunda di SD Dumasar Kurikulum 2013, ngawengku: (1) Wangenan Modél Pangajaran *Berbasis Penemuan (Discovery Learning)*, (2) Léngkah-léngkah Operasional Impleméntasi Modél Pangajaran *Discovery Learning* dina Prosés Diajar Ngajar, (3) Cara Meunteun Modél Pangajaran *Discovery Learning*, (4) Conto Modél Pangajaran *Discovery Learning* Pangajaran Basa Sunda, (5) Wangenan Modél Pangajaran Berbasis Masalah (PBL), (6) Udagan Modél Pangajaran Berbasis Masalah (PBL), (7) Prinsip-prinsip Prosés Diajar Ngajar dina Modél Pangajaran Berbasis Masalah (PBL), (8) Léngkah-léngkah Modél Pangajaran Berbasis Masalah (PBL), (9) Cara Meunteun Modél Pangajaran Berbasis Masalah (PBL), jeung (10) Conto Modél Pangajaran Berbasis Masalah (PBL) Pangajaran Basa Sunda, (11) Wangenan Modél Pangajaran Berbasis Proyék (PjBL), (12) Karakteristik PjBL Modél Pangajaran Berbasis Proyék (PjBL), (13) Kaunggulan jeung Kahéngkérangan Modél Pangajaran Berbasis Proyék (PjBL), (14) Léngkah-léngkah Operasional Modél Pangajaran Berbasis Proyék (PjBL), (15) Cara Meunteun Modél Pangajaran Berbasis Proyék (PjBL), jeung (16)

Conto Modél Pangajaran Berbasis Proyék (PjBL) Pangajaran basa Sunda.

3. Tatakrama Basa jeung Pola Sora Basa Sunda ngawengku: (1) Wangenan Tatakrama Basa, (2) Prinsip Tatakrama Basa, (3) Ragam Tatakrama Basa, (4) Nu Maké jeung Nu Dicaritakeun, (5) Galur Omongan, (6) Laku Basa, (7) Amanat omongan, (8) Wangenan Undak Usuk Basa, (9) Larapna Basa Sunda dina Kalimah, (10) Basa Sunda Lemes keur Sorangan dina Kalimah, (11) Basa Sunda Lemes keur ka Batur dina Wangun Kalimah, (12) Ambahan Pola Sora Basa Sunda, (13) Pola Sora Basa, Fonem, jeung Aksara, (14) Alat Ucap, (15) Vokal, (16) Konsonan, (17) Runtuyan Sora, Engang, jeung Kecap, jeung (18) Kluster.
4. Pupuh jeung Carita Pondok di SD ngawengku: (1) Wangenan Pupuh, (2) Wangun Pupuh, (3) Guru Wilangan jeung Guru Lagu Pupuh, jeung (4) Adegan Pupuh, (5) Wangenan Carita Pondok, (6) Ciri-ciri Carita Pondok, (7) Kamekaran Carita Pondok, jeung (8) Wangun jeung Unsur Intrinsik Carita Pondok.

E. Cara Ngagunakeun Modul

Aya sawatara hal nu perlu diéstokeun dina ngulik ieu modul. *Kahiji*, Sadérék kudu percaya diri yén ieu modul téh aya mangpaatna. *Kadua*, Sadérék kudu kreatif narékahan sangkan meunang informasi optimal tina modul. *Katilu*, Sadérék perlu niténan kalawan taliti jeung migawé latihan sacara babarengan tur tanggung jawab 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 kompeténsi Sadérék ngeunaan ieu bahan kagiatan diajar baris dinilai ku hasil tés jeung laporan pancén pribadi. Dina maca, nengetan, jeung ngulik bahan-bahan nu aya dina ieu modul Sadérék dipiharep macana jeung ngulikna kalawan mandiri, kréatif, sistématis, tur taliti. Lamun manggihan bangbaluh dina mahamkeunana jeung dina ngajawab latihan atawa soal, Sadérék bisa sawala babarengan jeung kancamitra séjénna atawa nanyakeun ka fasilitator.

KOMPETÉNSI PEDAGOGIK

PAMAREKAN TÉMATIK TERPADU,
KOMUNIKATIF, SAINTIFIK, JEUNG
MODÉL PANGAJARAN BASA SUNDA
DI SD

KAGIATAN DIAJAR 1

PAMAREKAN TÉMATIK TERPADU, KOMUNIKATIF, JEUNG SAINTIFIK DINA PANGAJARAN TÉMATIK TERPADU DI SD

A. Tujuan

Tujuan kagiatan diajar 1 ngawengku ieu di handap.

1. Sanggeus maca, pamilon dipiharep mampuh ngajelaskeun wangenan pamarekan tématik terpadu kalawan percaya diri.
2. Sanggeus nulis rangkuman, pamilon dipiharep mampuh ngaidéntifikasi léngkah-léngkah tématik terpadu kalawan daria.
3. Sanggeus diskusi, pamilon dipiharep mampuh ngaidéntifikasi karakteristik kamampuh komunikatif kalawan taliti.
4. Tina diskusi, pamilon mampuh ngawincik aspék-aspék anu raket patalina jeung pamarekan komunikatif kalawan gawé babarengan.
5. Sanggeus maca pedaran matéri, pamilon dipiharep mampuh ngajéntrékeun hakékat pamarekan saintifik kalawan percaya diri.
6. Sanggeus maca pedaran matéri, pamilon mampuh ngajéntrékeun enas-enasna pamarekan saintifik percaya diri.
7. Sanggeus diskusi, pamilon mampuh ngaidéntifikasi prinsip-prinsip pamarekan saintifik kalawan kreatif.
8. Sanggeus sawala, pamilon mampuh nyieun conto larapna pamarekan saintifik dina pangajaran basa Sunda kalawan kreatif.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

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

1. Ngajelaskeun wangenan pamarekan tématik terpadu.
2. Ngaidéntifikasi léngkah-léngkah pangajaran tématik terpadu.
3. Ngaidéntifikasi karakteristik kamampuh komunikatif.

4. Ngawincik aspék-aspék anu raket patalina jeung pamarekan komunikatif.
5. Ngajéntrékeun hakékat pamarekan saintifik.
6. Ngajéntrékeun ésénsi pamarekan saintifik.
7. Ngaidéntifikasi prinsip-prinsip pamarekan saintifik.
8. Nyieun conto larapna pamarekan saintifik dina pangajaran basa Sunda.

C. Pedaran Matéri

1. Pamarekan Tématik Terpadu di SD

a. Wangenan Pangajaran Tématik

Dumasar Lampiran III Permendikbud RI Nomor 57 Tahun 2014, pangajaran tématik terpadu mangrupa pamarekan pangajaran anu gumulung jeung rupaning kompetensi tina sababaraha mata pelajaran dina rupaning téma. Tujuan Pamarekan Tématik Terpadu nyaéta sangkan siswa henteu diajar sacara parsial, tapi sacara holistik. Pangajaran baris méré harti anu sagemblengna ka siswa saperti aya dina sawatara téma.

Pangajaran tématik mangrupa salah sahiji pamarekan pangajaran terpadu anu ngagunakeun téma pikeun matalikeun sawatara mata pelajaran. Pangajaran terpadu mangrupa pangajaran anu matalikeun rupaning gagasan, ide, kaparigelan, sikep, jeung nilai, boh antar mata pelajaran boh dina hiji mata pelajaran.

Pangajaran tématik leuwih museur kana milih hiji téma anu spesifik anu luyu jeung karakteristik mata pelajaran, pikeun ngajarkeun hiji atawa sabaraha konsép. Pangajaran tématik tujuanana sangkan siswa aktif dina prosés pangajaran, siswa miboga pangalaman langsung pikeun manggihan sorangan rupaning pangaweruh.

Pangajaran tématik dikokojoan ku tokoh Psikologi Gestalt, kaasup Piaget anu miboga pamadegan yén pangajaran téh kudu miboga makna tur oriéntasina kana pangabutuh sangkan pangaweruh siswa mekar. Pangajaran tématik museur kana dipakéna konsép diajar bari migawé hiji hal (*learning by doing*). Ku kituna, guru SD perlu

ngararancang pangalaman diajar anu bisa mangaruhan *kebermaknaan* diajar siswa.

Sacara konséptual, dina pangajaran tématik siswa baris mampuh ngawangun skéma pikeun narima élmu pangaweruh sagemblengna. Salian ti éta, pangajaran tématik di SD bisa ngabantu siswa pikeun ngawangun pangaweruhna. Ieu hal lantaran luyu jeung tahapan mekarna siswa anu masih miboga pola pikir nu siswasipatna holistik.

b. Tujuan Pangajaran Tématik

- 1) Ngaleungitkeun atawa ngurangan tumpang tindihna matéri.
- 2) Siswa baris gampil matalikeun hiji hal jeung hal séjénna.
- 3) Mantuan siswa sangkan paham sagemblengna konsép.

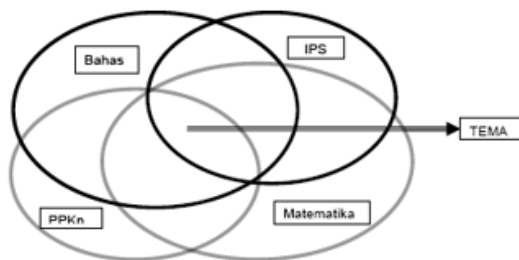
c. Model Tématik Terpadu (Integrated)

Aya tilu model ti Forgaty (1991:61) anu dimekarkeun ku Tim Pengembang DII PGSD dina taun 1977, nyaéta: Model Jaring Laba-laba (*Spider Webbed*) atawa disebut oge Model Jaring, Model Terhubung (*Connected*), jeung Model Terpadu (*Integrated*) (Lampiran III Permendikbud No 57 Tahun 2014 (2014:225 - 231). Ieu pedaran fokus kana Model Terpadu (*Integrated*).

Model Terpadu (*integrated*) ngagunakeun pamarekan antar mata pelajaran. Ieu model ngajadikeun kurikulum téh kaleidoskop. Hartina, yén interdisiplin topik disusun ngawengku konsép-konsép anu tumpang tindih jeung dirancang tina pola-pola anu muncul. Pamarekan 'Terpadu' antar topik madukeun konsép-konsép tina matématika, sains, basa, seni, sarta sosial. Ieu model dilaksanakeun ku jalan ngagabungkeun mapel (interdisipliner), nangtukeun prioritas mata pelajaran, kaparigelan, konsép, jeung sikep anu raket patalina dina sababaraha mata pelajaran.

Pikeun nyieun téma, tahap awal guru kudu nyeléksi konsép ti sababaraha mapel, saterusna matalikeun éta konsép dina hiji téma nu bakal mayungan sababaraha mapel, dina hiji pakét pangajaran dumasar téma. Larapna modél tématik terpadu di SD, kudu

mampuh ngahijikeun sakabéh aspék pangajaran basa, sangkan kaparigelan basa nu ngawengku ngaregepkeun, nyarita, maca, jeung nulis dimekarkeun luyu jeung rarancang anu gembler. Saperti conto ieu gambar.



Gambar 1. 1 Model Terpadu

Kaunggulan Modél Tématik Terpadu nyaéta siswa baris ngarasa gumbira tur jembar pangaweruhna. Lamun ieu modél dilarapkeun sacara bener bisa dijadikeun modél pangajaran anu idéal di lingkungan sakola ngaliwatan “*integrated day*”.

Kahéngkérannu ieu modél nyaéta: (1) héséna néangan patalina hiji matéri jeung matéri nu séjénna antar mapel, (2) héséna néangan patalina aspék kaparigelan, jeung (3) merlukeun gawé babarengan antar tim guru mapel anu mapelna aya patalina, luyu jeung rancangan tur alokasi waktu anu merenah.

Ieu model Integrasi téh dipaké ku guru pikeun ngahijikeun sababaraha kompetensi anu katempona sarua tina sababaraha mapel. Téma baris kapanggih lamun seug sakabéh KD-na geus diintegrasikeun. (Lampiran III Permendikbud No. 57 Taun 2014).

d. Léngkah-léngkah Kagiatan Modél Tématik Terpadu

- 1) Maca tur nyangkem KI jeung KD tina sakabéh mapel.
- 2) Maca Standar Isi Mapel Bahasa Indonesia, Matématika, IPS, jeung IPA diteruskeun ku neuleuman eusi KI jeung KD.
- 3) Néangan KD Bahasa Indonesia, Matématika, IPA jeung IPS anu bisa dihiijikeun dina téma-téma nu geus ditangtukeun anu luyu.

Ieu prosés baris ngahasilkeun golongan-golongan KD dina unit-unit téma.

- 4) Nuliskeun téma anu geus dipilih jeung susunan KD-KD Bahasa Indonesia, Matématika, IPS jeung IPA luyu jeung éta téma.

Pangajaran Tématik Terpadu anu dilarapkeun di SD dina Kurikulum 2013 dumasar kana Permendikbud no. 22 Tahun 2016 ngeunaan Standar Prosés Pendidikan Dasar dan Menengah, anu nétélakeun yén: “luyu jeung Standar Kompetensi Lulusan jeung Standar Isi, ku kituna prinsip pangajaran anu digunakeun ti pangajaran anu sifatna parsial dirobah kana pangajaran terpadu”. Larapna pangajaran tématik terpadu dina Kurikulum 2013 di jenjang SD/MI ti mimiti kelas I nepi ka kelas VI.

Pamarekan anu digunakeun pikeun ngaintegrasikeun KD ti sababaraha mapel, ngawengku: (1) intra-disipliner, (2) inter-disipliner, (3) multi-disipliner, jeung (4) trans-disipliner. (1) Intra-disipliner nyaéta integrasina diménsi sikep, pangawéruh, jeung kaparigelan sacara gembleng dina tiap mapel anu diintegrasikeun dina téma. (2) Inter-Disipliner nyaéta ngagabungkeun KD-KD sababaraha mapel sangkan aya patalina. Contona dina struktur Kurikulum SD kelas I-III, teu aya mapel IPS jeung IPA, tapi muatan matéri IPA jeung IPS diintegrasikeun kana mapel Bahasa Indonesia. (3) Multi-Disipliner nyaéta pamarekan tanpa ngagabungkeun KD, ku kituna unggal-unggal mapel masih miboga KD-Kd na sorangan. Contona Mapel IPA jeung IPS anus acara mandiri diajarkeun di kelas IV-VI SD. (4) Trans-Disipliner nyaéta pamarekan anu dina nangtukeun téma téh, matalikeun rupa-rupa KD ti mapel-mapel anu aya masalah jeung lingkungan sabudeureunana.

Pangajaran tématik terpadu disusun dumasar gabungan rupa-rupa prosés integrasi kompetensi. Pangajaran tématik terpadu dieuyeuban ku ditempatkeunana mapel Bahasa Indonesia salaku *penghela/alat/media* mapel nu séjénna. Penilaian dilakukeun ku cara museur kana indikator masing-masing KD unggal-unggal mapel. Pangajaran Tématik Terpadu, nyodorkeun konsép-konsép anu aya dina KD KI-3 jeung KD KI-4 tur miharep mampuh mekarkeun rupaning sikep anu aya dina KI-1 jeung KI-2. Téma nyaéta: pokok pikiran atawa gagasan pokok anu jadi pokok pembicaraan (Poerdarminta, 1983).

Sacara psikologis, pangajaran tématik terpadu dumasar kana éksplorasi pangawéréh jeung nilai-nilai anu diajarkeun ngaliwatan téma, nepi ka siswa nyangkeun matéri sacara gembleng. Siswa diposisikeun salaku subyek anu ngaéksplor matéri nepi ka mampuh manggihan hubungan-hubungan jeung pola-pola anu aya di ieu dunya dina kontéks anu relevan.

e. Kaunggulan Ngagunakeun Téma

- 1) Siswa gampang museurkeun perhatian kana téma nu geus tangtu.
- 2) Siswa mampuh diajar élmu pangawéréh jeung mekarkerkeun rupaning KD antar mapel dina téma anu sarua.
- 3) Siswa paham matéri leuwih jero tur pikaresepeun.
- 4) Siswa mampuh miboga KD leuwih hadé, lantaran matalikeun mapel jeung pangalaman pribadina.
- 5) Siswa mampuh ngarasakeun mangpaat jeung makna diajar, lantaran matéri diajarkeun dina kontéks téma anu jelas.
- 6) Siswa baris sumanget tur gumbira diajar, lantaran mampuh komunikasi dina situasi nyata, pikeun mekarkeun hiji kamampuhna dina hiji mapel jeung mapel nu séjénna.
- 7) Guru mampuh ngahémat waktu, lantaran mapel anu diajarkeun sacara tématik bisa disiapkeun sakaligus tur diajarkeun dina dua atawa tilu pertemuan, sésa waktuna bisa digunakeun pikeun rémédial atawa pengayaan.

f. Tahapan Pangajaran Tématik Terpadu

- 1) Milih Téma
Téma geus aya dina Kurikulum. Guru tinggal milih téma diluyukeun jeung tujuan jeung pangabutuh.
- 2) Ngaintegrasikeun Téma jeung Kurikulum
Guru kudu mampuh ngadesain téma pangajaran jeung cara ngaintegrasikeunana luyu jeung pamedirih kurikulum.
- 3) Ngadesain Rancangan Pangajaran
Ieu tahapan ngawengku ngaorganisasikeun sumber diajar, bahan ajar, media diajar, kaasup ekstrakurikuler anu miboga tujuan pikeun ngébréhkeun yén hiji téma pangajaran baris

lumangsung dina kahirupan nyata. Misalna waé pangajaran di kelas dieuyeuban ku hasil karya wisata, atawa hasil kunjungan ka musium.

4) Ngalaksanakeun Aktivitas Pangajaran

Dina ieu tahapan siswa mampu aktif partisipatif tur nyangkeun rupaning perspektif tina hiji téma, ku jalan ngaeksplor poko bahasan

g. Prinsip-prinsip Pangajaran Tématik Terpadu

- 1) Siswa néangan pangawéruh, lain dibere pangawéruh.
- 2) Pisahna matéri antar mapel teu pati kaciri. Fokus pangajaran dipuseurkeun kana pedaran kompetensi ngaliwatan téma anu paling deukeut jeung kahirupan siswa.
- 3) Ayana téma anu ngahijikeun sajumlahing KD anu raket patalina jeung rupaning konsép, kaparigelan, jeung sikep.
- 4) Sumber diajar teu kawatesan ku buku.
- 5) Siswa bisa gawé mandiri atawa babarengan luyu jeung karakteristik kagiatan diajar anu keur dilakukeun.
- 6) Guru kudu ngarencanakeun jeung ngalaksanakeun pangajaran supaya bisa ngaakomodasi siswa anu beda tingkat kacerdasanana, pangamanana, jeung topik anu dipikaresepna.
- 7) KD mapel anu teu bisa dipadukeun bisa diajarkeun sacara mandiri.
- 8) Mere pangalaman langsung ka siswa (*direct experiences*) tina hal anu kongkrit ka hal anu abstrak.

Numutkeun Pergub Jawab barat No.64 Tahun 2012 tentang Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Wincikan téma di SD saperti ieu di handap.

Tabel 1. 1 Daftar Téma dan Alokasi Waktunya di Kelas I-III SD

Kelas I		Kelas II		Kelas III	
Téma	Waktu	Téma	Waktu	Téma	Waktu
Diri Sendiri	4 Minggu	Hidup Rukun	4 Minggu	Sayangi Hewan dan Tumbuhan di Sekitar	3 Minggu
Kegemaranku	4 Minggu	Bermain di Lingkunganku	4 Minggu	Pengalaman yang Mengesankan	3 Minggu

Kegiatanku	4 Minggu	Tugasku Sehari-hari	4 Minggu	Mengenal Cuaca dan Musim	3 Minggu
Keluargaku	4 Minggu	Aku dan Sekolahku	4 Minggu	Ringan Sama Dijinjing Berat Sama Dipikul	3 Minggu
Pengalamanku	4 Minggu	Hidup Bersih dan Sehat	4 Minggu	Mari Kita Bermain dan Berolah Raga	3 Minggu
Lingkungan Bersih, Sehat, Asri	4 Minggu	Air, Bumi, dan Matahari	4 Minggu	Indahnya Persahabatan	3 Minggu
Peristiwa Alam	4 Minggu	Merawat Hewan dan Tumbuhan	4 Minggu	Mari Kita Hemat Energi Untuk Masa Depan	3 Minggu
		Keselamatan di Rumah dan Perjalanan	4 Minggu	Berperilaku Baik dalam Kehidupan Sehari-hari	3 Minggu
				Menjaga Kelestarian Lingkungan	3 Minggu

Tabel 1. 2 Daftar Téma dan Alokasi Waktunya di Kelas IV-VI SD

Kelas IV		Kelas V		Kelas VI	
Téma	Waktu	Téma	Waktu	Téma	Waktu
Indahnya Kebersamaan	3 Minggu	Bermain dengan Benda-benda di Sekitar	7 Minggu	Selamatkan Makhluk Hidup	6 Minggu
Selalu berhemat Energi	3 Minggu	Peristiwa dalam Kehidupan	7 Minggu	Persatuan dalam Perbedaan	5 Minggu
Peduli terhadap Makhluk Hidup	3 Minggu	Hidup Rukun	6 Minggu	Tokoh dan Penemu	6 Minggu
Berbagai Pekerjaan	3 Minggu	Sehat Itu Penting	7 Minggu	Globalisasi	6 Minggu
Menghargai jasa Pahlawan	3 Minggu	Bangga sebagai Bangsa Indonesia	6 Minggu	Wirausaha	7 Minggu
Indahnya Negeriku	3 Minggu			Kesehatan Masyarakat	8 Minggu
Cita-citaku	3 Minggu				
Daerah Tempat Tinggalku	3 Minggu				
Makanan Sehat dan Bergizi	3 Minggu				

2. Pamarekan Komunikatif dina Pangajaran Basa Sunda di SD

a. Hakékat Pamarekan Komunikatif

Kurikulum 2013 nétélakeun yén basa mibanda peran penting minangka wahana pikeun ngaéksprésikeun rasa jeung pikiran kalawan éstétis sarta logis (Kemdikbud, 2015: iii). Dina hiji kondisi,

basa henteu diperedih pikeun ngaéksprésikeun hiji hal kalawan éfisién, lantaran pangarang hayang ngebréhkeun kahayangna, ideu, rasa, gagasan, kalawan éndah nepi ka mampuh ngahudang perasaan nu maca. Tapi, basa téh diperedih ogé kudu éfisién tur éféktif dina ngébréhkeun rasa, pikiran, kahayang, ideu kalawan logis tur objéktif supaya gampang kaharti ku nu maca. Éta dua pamarekan téh dina pangajaran basa kudu saimbang.

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

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

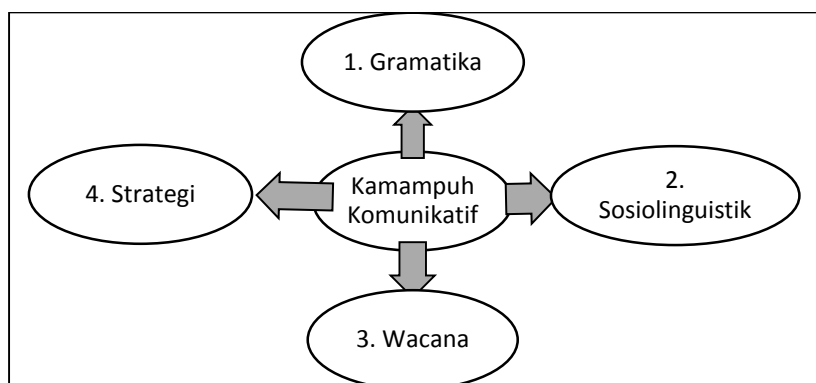


Gambar 1. 2 Kaparigelan Ngaregepkeun, Nyarita, Nulis, jeung Maca
<http://www.frewaremini.com> <http://bjangry.blogspot.co.id/www.flickr.com>

b. Tujuan Pamarekan Komunikatif dina Pangajaran Basa Sunda di SD

Patali jeung kompetensi komunikatif, Canale jeung Swain (dina Solichan, 2001:6.19) nétélakeun yén aya opat unsur anu raket

patalina jeung kamampuh komunikatif téh, nyaéta: (1) kamampuh gramatikal nyaéta kamampuh panyatur ngagunakeun ugeran tatabasa, (2) kamampuh sosiolinguistik, nyaéta kamampuh panyatur paham kana kontéks sosial tempat lumangsungna komunikasi, (3) kamampuh wacana, nyaéta kamampuh panyatur dina midangkeun maksud-maksud komunikasi kalawan merenah, jeung (4) kamampuh stratégi, nyaéta kamampuh panyatur dina ngagunakeun rupa-rupa stratégi waktu komunikasi.



Gambar 1. 3 Kamampuh Komunikatif numutkeun Canale jeung Swain

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



Gambar 1. 4 Opat Kompetensi Komunikatif numutkeun Celce-Murcia, spk. (1995)

Larapna dina pangajaran basa Sunda di SD saperti ieu di handap.

1. Kompetensi Kabasaan

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

2. Kompetensi Aksional

Kompeténsi aksional disebut ogé kompeténsi tindak basa, lantaran dipatalikeun jeung waktu ngagunakeun basa Sunda. Waktu ngagunakeun basa lisan, misalna: guru SD muji siswana, guru SD ménta informasi ngeunaan hiji hal jst.

3. Kompetensi Sosiokultural

Kompeténsi sosiokultural, pakait jeung kontéks sosio-kultural dina waktu lumangsungna komunikasi. Guru SD ngagunakeun basa Sunda kudu luyu jeung kontéks di mana jeung iraha éta basa Sunda digunakeunana.

4. Kompetensi Stratégis

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

c. Prinsip-prinsip Pamarekan Komunikatif dina Pangajaran Basa Sunda di SD

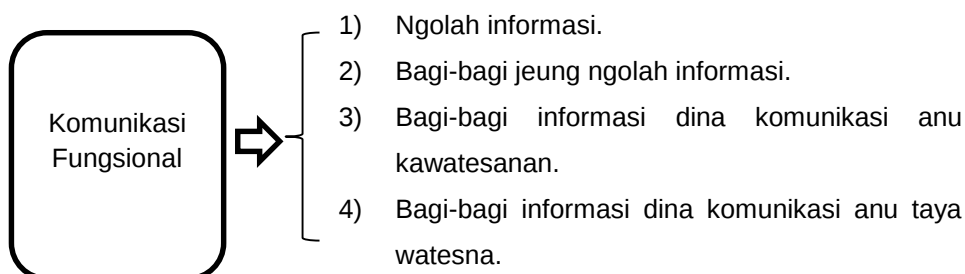
Prinsip-prinsip pamarekan komunikatif numutkeun Richards (2006), ngawengku: (1) komunikasi anu nyata jadi fokus dina pangajaran basa Sunda di SD; (2) guru méré kasempetan ka siswa SD pikeun ngalaksanakeun ékspérimén rupa-rupa kompeténsi anu geus kapimilik ku dirina; (3) guru méré toléransi kana kasalahan-kasalahan basa Sunda anu dilakukeun ku siswa SD, lantaran jadi pituduh ayana prosés mekarkeun kompeténsi komunikasi; (4) guru méré kasempetan ka siswa SD pikeun mekarkeun kalancaran ngagunakeun basa; (5) guru SD matalikeun rupa-rupa kaparigelan

basa Sunda nu ngawengku: ngaregepkeun, nyarita, maca, jeung nulis kalawan babarengan; jeung (6) guru ngondisikeun siswa SD sangkan manggihan sorangan tata aturan basa.

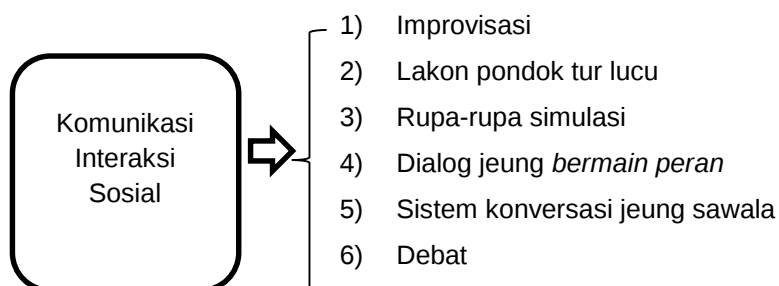
d. Karakteristik Kamampuh Komunikatif

Aya sawatara karakteristik kamampuh komunikasi (Santosa spk., 2008: 237), nu ngawengku: (1) kompetensi komunikatif sipatna dinamis. Hartina, kompetensi gumantung kana négosiasi ma'na antara dua urang panyatur atawa leuwih; (2) kompetensi komunikatif ngawengku ngagunakeun basa lisan jeung tulisan; (3) kompetensi komunikasi sipatna kontéktual, lumangsung dina hiji kontéks; (4) kompetensi komunikatif ngawengku kompetensi basa (gramatikal jeung kamampuh nyieun aturan gramatikal) sarta prakna ngagunakeun basa; jeung (5) kompetensi komunikatif sipatna rélatif, gumantung aspék internal boh eksternal.

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



Gambar 1. 5 Komunikasi Fungsional



Gambar 1. 6 Komunikasi Interaksi Sosial

e. Aspék-aspek anu Raket Patalina jeung Pamarekan Komunikatif

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

Tabel 1. 3 Aspék-aspek anu Raket Patalina jeung Pamarekan Komunikatif

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

		kontéks dipakéna éta basa.
8.	Peran Matéri	Matéri kudu dirancang jeung diajarkeun ka siswa dina raraga ngarojong usaha ngaronjatkeun kaparigelan basa.

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

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

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

3. Pamarekan Saintifik dina Pangajaran Tématik Terpadu Basa Sunda di SD

a. Ésénsi Pamarekan Saintifik di SD

Dumasar kana Permendikbud No 22 Taun 2016 ngeunaan Standar Prosés Pendidikan Dasar dan Menengah, nétélakeun yén karakteristik pangajaran dina unggal-unggal satuan pendidikan raket patalina jeung Standar Kompetensi Lulusan jeung Standar Isi. Standar kompetensi Lulusan méré kerangka konséptual ngeunaan sasaran pangajaran anu kudu dihontal. Standar Isi méré kerangka konséptual ngeunaan kagiatan diajar jeung pangajaran anu diturunkeun tina tingkat kompetensi jeungambahan matéri.

Luyu jeung Standar Kompetensi Lulusan, sasaran pangajaran ngawengku mekarkeun ranah sikep, pangaweruh, jeung kaparigelan anu diélaborasi pikeun unggal-unggal satuan pendidikan. Éta tilu ranah kompetensi téh miboga *lintasan*

perolehan (prosés psikologis) anu béda. Sikep baris dipimilik ngaliwatan prosés: “narima, ngajalankeun, ngahargaan, neuleuman, jeung ngamalkeun”. Pangaweruh baris dipimilik ngaliwatan aktivitas: “narima, paham, nerapkeun, ngaanalisis, ngaévaluasi, nyiptakeun.” Kaparigelan baris dipimilik ngaliwatan aktivitas “nengétan, nanya, nyoba, nalar, nyodorkeun, jeung nyiptakeun.”

Karakteristik kompetensi sarta bédana *lintasan pemerolehan* mangaruhan kana karakteristik Standar Prosés. Pikeun mageuhan ilmiah (*scientific*), tématik terpadu (tématik antar matapelajaran), jeung tématik (dina hiji matapelajaran) perlu diterapkeun pangajaran ‘berbasis *penyingkapan*’/panalungtikan (*discovery/inquiry learning*). Pikeun ngarojong kamampuh peserta didik dina raraga ngahasilkeun karya kontéktual, boh individual boh kelompok, kukituna disarankeun ngagunakeun pamarekan anu ngahasilkeun karya berbasis ngungkulan masalah (*project based learning*).

Ieu di handap gradasi sikep, pangaweruh, jeung kaparigelan.

Sikep	Pangaweruh	Kaparigelan
Narima	Nginget-nginget	Nengétan
Ngajalankeun	Paham	Nanya
Ngahargaan	Nerapkeun	Nyoba
Neuleuman	Ngaanalisis	Nalar
Ngamalkeun	Ngaévaluasi	Nyodorkeun
		Nyipta

Karakteristik/ ciri prosés pangajaran diluyukeun jeung karakteristik/ciri kompetensi. Pangajaran tématik terpadu di SD/SDLB/Paket A diluyukeun jeung tingkatan mekarna peserta didik. Kukituna, karakteristik prosés pangajaran basa Sunda di SD sifatna tématik terpadu.

Sacara umum, pamarekan diajar anu dipilih, dumasar kana tiori ngeunaan taksonomi tujuan atikan anu geus lima dasawarna dipikawanoh sacara umum. Dumasar éta tiori taksonomi, target pangajaran anu kudu dihontal diklasifikasikeun kana tilu ranah, nyaéta: ranah kognitif, aféktif, jeung psikomotor. Undang-undang

No. 20 Taun 2003 ngeunaan Sistem Pendidikan Nasional geus ngaadopsi éta taksonomi dina wangun sikep, pangawéruh, jeung kaparigelan.

Prosés pangajaran sagemblengna dipuseurkeun kana mekarna éta tilu ranah sacara gembleng/holistik, hartina mekarna ranah nu hiji teu bisa dipisahkeun tina ranah nu séjénna. Ku kituna, prosés pangajaran sacara gembleng baris ngalahirkeun kualitas pribadi anu masagi.

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

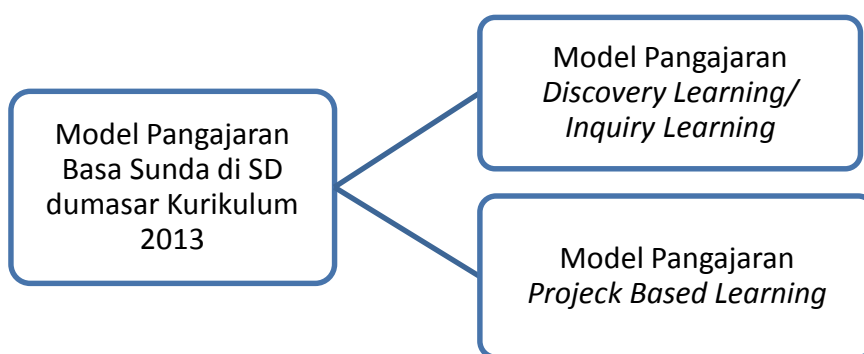
Pamarekan saintifik supaya bisa disebut ilmiah, kudu dumasar kana bukti-bukti tina obyék anu bisa diobservasi, sipatna empiris jeung bisa diukur kujalan ngagunakeun prinsip-prinsip nalar anu spésifik ogé. Ku kituna, pamarekan ilmiah umumna ngawengku prosés aktivitas ngumpulkeun data ngaliwatan observasi,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



biologipedia.blogspot.com

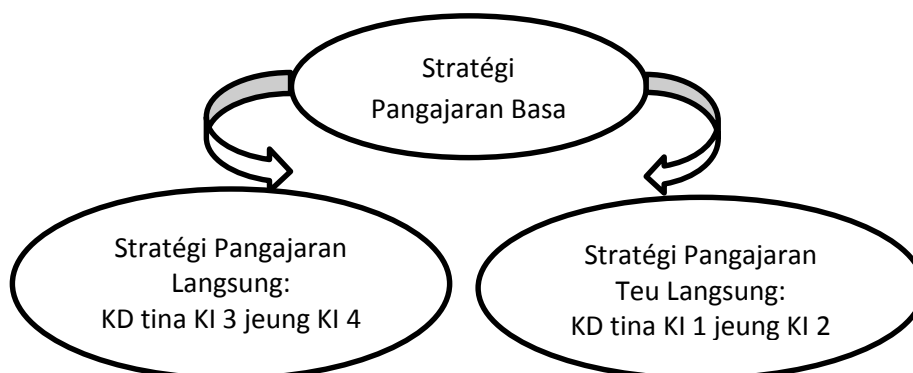
Gambar 1. 7 Penerapan Saintifik dina Pangajaran Basa Sunda

Pangajaran dina Kurikulum 2013 ngagunakeun pamarekan saintifik atawa pamarekan *berbasis prosés kaélmu*. Pamarekan saintifik bisa ngagunakeun sababaraha stratégi atawa modél pangajaran kontéktual. Dina ieu pedaran diwanohkeun modél pangajaran: *Discovery Learning/Inquiry Learning* jeung *Project-Based Learning*. Leuwih écésna bisa ditingal dina gambar 1.8



Gambar 1. 8 Modél Pangajaran Basa Sunda di SD

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



Gambar 1. 9 Strategi Pangajaran Langsung jeung teu Langsung

Dina kagiatan diajar ngajar anu sipatna langsung siswa ngalakukeun kagiatan observasi, nanya, ngumpulkeun informasi,

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

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

- 1) Pamarekan pangajaran mangrupa cara pandang guru anu digunakeun pikeun nyiptakeun lingkungan pangajaran luyu jeung kompeténsi.
- 2) Modél pangajaran, mangrupa karangka konséptual jeung operasional anu mibanda ngaran, ciri, urutan logis, aturan, jeung budaya.
- 3) Stratégi pangajaran mangrupa léngkah-léngkah sistématik jeung sistemik pikeun nyiptakeun lingkungan pangajaran luyu jeung kompeténsi.
- 4) Metodeu pangajaran mangrupa cara atawa téhnik anu digunakeun ku guru dina kagiatan diajar ngajar, contona: ceramah, tanya jawab.

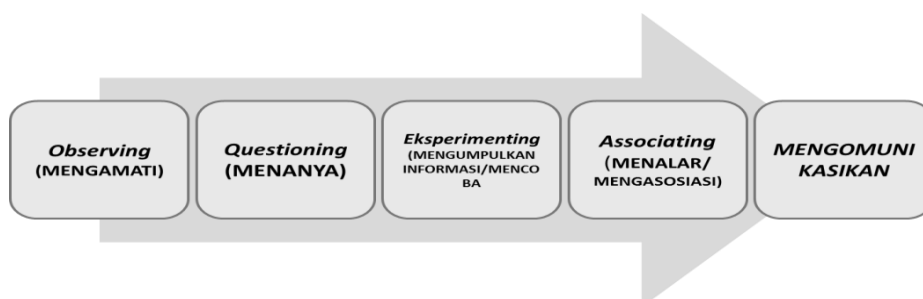
Hasil ahir pamarekan saintifik nyaéta imbangna kamampuh siswa pikeun jadi manusa anu bener (*soft skills*) jeung kamampuh siswa pikeun jadi manusa anu mibanda kaparigelan tur pangaweruh sangkan bisa hirup kumbuh anu manjing di masarakat (*hard skills*). Ieu di handap aya gambar ngeunaan gumulungna ranah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



Gambar 1. 10 Ranah Prosés Pangajaran

Implementasi pamarekan saintifik mangrupa cara ngaorganisasikeun pangajaran ngaliwatan prosés:

- 1) nengetan (*observation*);
- 2) nanya (*questioning*);
- 3) ngumpulkeun informasi/nyoba (*data collection/experiment*);
- 4) asosisasi/ngolah informasi (*association*); jeung
- 5) ngomunikasikeun (*communication*).



Gambar 1. 11 Pamarekan Saintifik

a. Nengetan (*Obsevasi*)

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

- 1) Nangtukeun obyék anu kudu diobservasi.

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

b. Nanya

Dina Kurikulum 2013 kagiatan nanya dipiharep muncul ti diri siswa. Kagiatan nanya dilakukeun ku cara nyodorkeun pananya ngeunaan informasi anu henteu kacangkem atawa anu teu kaharti ngeunaan obyék anu diobservasi ku siswa, atawa bisa ogé pananya pikeun nambahan informasi ngeunaan obyék anu diobservasi. Nanya dimimitian ku panalék faktual nepi ka panalék hipotétik). Nanya bisa ogé anu henteu bisa diébréhkeun kalawan lisan atawa tulisan, tapi masih aya dina alam pikiran siswa. Pikeun mancing siswa supaya nanya, guru kudu méré kasempetan anu salega-legana ka siswa pikeun nyodorkeun pananya. Sok sanajan kitu, kagiatan guru anu nanya ogé masih penting, jadi guru nanya ka siswa ogé masih diperlukeun.

Tingkatan Panalék

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

Tabel 1. 4 Tingkatan Panalék Kognitif

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

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

c. Ngumpulkeun Informasi/ Ékspérimén (Nyoba)

Ngumpulkeun informasi/ ékspérimén kagiatan pangajaran, ngawengku:

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

Supaya kagiatan percobaan bisa lumangsung lancar, ku kituna guru kudu: 1) ngarumuskeun tujuan ékspérimén kalawan jéntré; 2) siswa nyiapkeun alat nu rék digunakeun; 3) kudu merhatikeun waktu jeung tempat; 4) nyadiakeun kertas kerja pikeun méré arahan ka siswa; 5)

nepikeun masalah anu kudu diékspériménkeun; 6) ngabagi kertas kerja ka siswa; 7) ngabimbing siswa ngalaksanakeun ékspérimén; jeung 8) ngumpulkeun hasil gawé siswa diteruskeun ku meunteun.

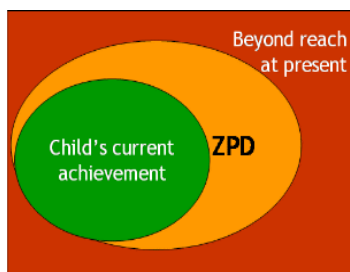
d. Ngaasosiasi/Ngolah Informasi

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

Dina ieu kontéks istilah “nalar” mangrupa sasaruatan tina *associating*, lain mangrupa terjemahan tina *reasonsing*, sok sanajan ieu istilah ogé hartina *menalar* atawa *penalaran*. Ku kituna, istilah aktivitas menalar dina kontéks pangajaran dina Kurikulum 2013 maké pamarekan ilmiah nyokot kana tiori diajar asosiasi.

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

e. Ngomunikasikeun



Dina kagiatan ngomunikasikeun bisa dibarung ku kagiatan kolaborasi. Pangajaran kolaboratif mangrupa filsafat personal. Dina pangajaran *berbasis* kolaboratif kewenangan jeung fungsi guru sipatna diréktif atawa manajer diajar.

Sabalikna, siswa kudu leuwih aktif. Siswa ngayakeun interaksi kalawan empati, silih hormat, sarta narima kakurangan jeung kaleuwihan masing-masing. Ku cara ieu, baris tumuwuh rasa aman pikeun babarengan ngungkulan robahna jaman luyu jeung pamedir pangajaran.

4. Prinsip-prinsip Pamarekan Saintifik

prinsip-prinsip pamarekan saintifik ngawengku: (1) siswa dibéré jalan pikeun néangan kanyaho, (2) siswa diajar ngagunakeun rupa-rupa sumber, (3) prosés pangajaran ngagunakeun pamarekan saintifik, (4) pangajaran dumasar kana kompetensi, (5) pangajaran terpadu, (6) pangajaran leuwih ngutamakéun jawaban rupa-rupa watek(*divergen*) siswa anu mibanda bebeneran nu sipatna multi diménsi (loba), (7) pangajaran dumasar kana kaparigelan aplikatif, (8) ngaronjatkeun kasaimbangan, *kesinambungan* (tuluy tumuluy), jeung (a) pakaitna antara *soft skills* jeung *hard skills*; (b) pangajaran anu nerapkeun ajén-ajén(*ing ngarso sung tulodo*), ngawangun kahayang (*ing madyo mangun karso*), jeung mekarkeun karancagéan siswa dina prosés pangajaran (*tut wuri handayani*), (c) pangajaran lumangsung di imah, di sakola, jeung di masarakat, (d) ngamangpaatkeun teknologi informasi jeung komunikasi pikeun ngaronjatkeun éfisiénsi jeung éféktifitas pangajaran, (e) pangajaran merhatikeun karakteristik kompetensi siswa luyu jeung kasang tukang budayana; jeung (f) suasana diajar pikaresepeun.

5. Pangalaman Diajar dina Pendekatan Saintifik

Pamarekan saintifik ngawengku lima pangalaman diajar saperti anu dijéntrékeun dina ieu tabel.

Tabel 1. 5 Déskripsi Léngkah Pangajaran Pamarekan Saintifik

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

6. Contoh Laporan Pamarekan Saintifik dina Tématik Terpadu Pangajaran Basa Sunda di SD

Conto 1:

Pangajaran Basa Sunda Dumasar kana Pamarekan Saintifik dina Kagiatan Inti RPP SD Kelas Handap. Kulantaran ieu pamarekan larapna dina RPP, kukituna make basa Indonesia.

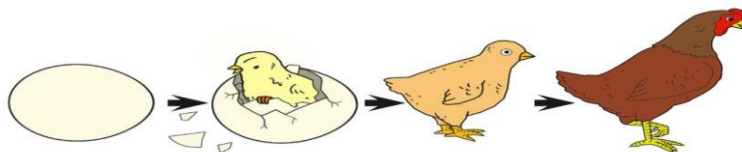
Satuan Pendidikan : SD Kilimanjaro 79

Kelas/ Semester : III/1 (Satu)

Téma/ Subtéma/ PB : Perkembangbiakan dan Daur Hidup Hewan/1

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

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



- Siswa menjawab pertanyaan guru atau menjelaskan kepada téman di kelas tentang pengalaman melihat cara berkembang biak hewan (bertanya).*
- Siswa mengamati gambar tahapan perkembangbiakan ayam (mangamati).*
- Siswa menuliskan tahapan perkembangbiakan ayam dan menjelaskan ciri-ciri setiap tahapan tersebut tempat yang sudah disediakan sekaligus berlatih menulis dengan urutan yang tepat, menggunakan*

huruf besar dan tanda baca yang benar (mengamati dan mengolah informasi).

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

Conto 2:

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

Satuan Pendidikan : SD Pinus Raya 1

Kelas/Semester : VI/1 (Satu)

Téma/Subtéma/PB : 1. Selamatkan Makhluk Hidup/1. Tumbuhan
Sumber Kehidupan/1

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

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



Jawaban yang diharapkan adalah sebagai berikut.

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

- d. Siswa menyampaikan jawaban hasil sawala di depan kelompok lain.
- e. Siswa **mengumpulkan informasi** terkait materi Tumbuhan Sumber kehidupan dengan cara membaca buku lain, atau mencari di internet.
- f. Siswa berdiskusi dalam kelompok tentang informasi yang didapatkan.
- g. Perwakilan siswa **mempresentasikan** hasil kerja kelompok di depan kelas.

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

LEMBAR KERJA KOMPETÉNSI PÉDAGOGIK LARAPNA PAMAREKAN
SAINTIFIK DINA TÉMATIK PANGAJARAN BASA SUNDA DI SD

Pituduh:

1. Pék titénan matéri larapna pamarekan saintifik dina pangajaran basa Sunda dina Modul Kelompok Kompetensi C!
2. Diskusikeun dina kelompok pikeun ngajawab pertanyaan ngeunaan kagiatan pangajaran basa Sunda maké pamarekan saintifik!
3. Tuliskeun jawaban hasil diskusi dina kolom ieu di handap!

No.	Kegiatan Pangajaran Basa Sunda Maké Pamarekan Saintifik
1.	Nengétan
2.	Nanya
3.	Ngumpulkeun Informasi
4.	Ngolah informasi
5.	Ngomunikasikeun

D. Kegiatan Diajar

Kegiatan diajar nu kudu dilaksanakeun ku Sadérék kalawan gawé babarengan tur percaya diri nyoko kana runtuyan kegiatan saperti Model Literasi Kewacanaan CALISLAUJI nu ngawengku:

- (1) maca tujuan jeung indikator kalawan konsentrasi;
- (2) maca pedaran bahan ngeunaan *Pamarekan Tématik Terpadu, Komunikatif jeung Saintifik dina Pangajaran Basa Sunda* sacara mandiri;
- (3) nulis rangkuman matéri unggal-unggal kegiatan diajar hasil maca sacara soso-soso tur kréatif;
- (4) ngaregepkeun paparan matéri ti fasilitator, tanya jawab, sawala kelompok pikeun migawé latihan (LK) atawa pancén kalawan tanggung jawab;
- (5) latihan soal-soal pilihan ganda pikeun nguatkeun matéri postés kalawan soso-soso tur disiplin;
- (6) ujian/postes di Tempat uji Kompetensi (TUK) anu geus ditangtukeun kalawan disiplin tur tanggung jawab.

E. Latihan/Pancén

Sawalakeun babarengan dina kelompok pikeun ngajawab ieu pananya di handap kalawan tanggung jawab jeung disiplin!

1. Tuliskeun léngkah-léngkah pamarekan tématik terpadu di SD!
2. Jéntrékeun opat unsur kamampuh komunikatif numutkeun Canale jeung Swain!
3. Jéntrékeun kalawan singget nu dimaksud kegiatan diajar langsung (*direct learning*) jeung teu langsung (*indirect learning*)!
4. Aya sababaraha istilah anu digunakeun dina lumangsungna kegiatan diajarnya, nyaéta: *pamarekan, strategi, model*, jeung *metode pangajaran*. Jéntrékeun kalawan singget ngeunaan éta istilah!
5. Jéntrékeun léngkah-léngkah kegiatan observasi dina pamarekan saintifik pangajaran basa Sunda!

F. Tingkesan

Pangajaran tématik terpadu mangrupa pamarekan pangajaran anu ngaintegrasikeun rupaning kompetensi tina sababaraha mata pelajaran dina rupaning téma. Tujuan Pamarekan Tématik Terpadu nyaéta sangkan siswa henteu diajar sacara parsial, tapi sacara holistik. Pangajaran baris méré harti anu sagemblengna ka siswa saperti aya dina sawatara téma.

Pangajaran tématik mangrupa salah sahiji pamarekan pangajaran terpadu anu ngagunakeun téma pikeun matalikeun sawatara mata pelajaran. Pangajaran terpadu mangrupa pangajaran anu matalikeun rupaning gagasan, ide, kaparigelan, sikep, jeung nilai, boh antar mata pelajaran boh dina hiji mata pelajaran.

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

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

Patali jeung kompetensi komunikatif, Canale jeung Swain (dina Solichan, 2001:6.19) nétélakeun yén aya opat unsur anu raket patalina jeung kamampuh komunikatif, nyaéta: (1) kamampuh gramatikal nyaéta kamampuh panyatur ngagunakeun kaidah gramatikal, (2) kamampuh sosiolinguistik, nyaéta kamampuh panyatur ngeunaan kontéks sosial tempat lumangsungna komunikasi, (3) kamampuh wacana, nyaéta kamampuh panyaturmidangkeun maksud-maksud komunikasi kalawan merenah, jeung (4) kamampuh stratégi, nyaéta kamampuh panyatur ngagunakeun rupa-rupa stratégi pikeun ngayakeun komunikasi.

Pangajaran dina Kurikulum 2013 ngagunakeun pamarekan saintifik atawa pamarekan *berbasis prosés keilmuan*. Pamarekan saintifik bisa ngagunakeun sababaraha stratégi atawa modél pangajaran kontékstual. Modél pangajaran anu diwanohkeun dina Kurikulum 2013 ngawengku: *Discovery Learning/ Inquiry* jeung *Learning.Project-Based Learning*.

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

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

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

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

Rumus:

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

Tahap pangabisa nu dihontal ku Sadérék:

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

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

KAGIATAN DIAJAR 2

MODÉL PANGAJARAN BASA SUNDA DUMASAR KURIKULUM 2013

A. Tujuan

Tujuan kagiatan diajar 2 ngawengku ieu di handap.

1. Sanggeus masa pedaran matéri, pamilon mampuh ngajéntrékeun wangenan Modél Pangajaran Berbasis Penemuan (*Discovery Learning/Inquiry Leraning*) kalawan percaya diri.
2. Bari diskusi kelompok, pamilon mampuh ngaidéntifikasi léngkah-léngkah operasional impleméntasi Modél *Discovery Learning /Inquiry Leraning* dina prosés diajar ngajar kalawan tanggung jawab.
3. Sanggeus latihan, pamilon mampuh nyieun conto penerapan Modél Pangajaran *Discovery Learning /Inquiry Leraning* dina pangajaran basa Sunda kalawan kréatif.
4. Sanggeus sawala, pamilon mampuh gawincik léngkah-léngkah Modél Pangajaran *Berbasis Masalah (Problem Based Learning)* kalawan percaya diri.
5. Sanggeus maca pedaran matéri, pamilon mampuh ngajéntrékeun wangenan Modél Pangajaran *Berbasis Proyek (Project Based Learning)*, kalawan taliti .
6. Sanggeus tanya jawab, pamilon mampuh ngaidéntifikasi karakteristik PjBL Modél Pangajaran *Berbasis Proyek (Project Based Learning)*, kalawan kréatif.
7. Sanggeus sawala kelompok, pamilon mampuh ngaidéntifikasi léngkah-léngkah operasional Modél Pangajaran *Berbasis Proyek (Project Based Learning)* kalawan percaya diri.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Ieu di handap Indikator kahontalna kompetensi kagiatan diajar 2.

1. Ngajéntrékeun wangenan Modél Pangajaran *Berbasis Penemuan (Discovery Learning/Inquiry Leraning)*.
2. Ngaidéntifikasi léngkah-léngkah operasional impleméntasi Mod'el Pangajaran *Discovery Learning /Inquiry Leraning* dina prosés diajar ngajar.
3. Nyieun conto penerapan Modél Pangajaran *Discovery Learning /Inquiry Leraning* pangajaran basa Sunda.
4. Ngawincik léngkah-léngkah Modél Pajaran *Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*.
5. Ngajéntrékeun wangenan Modél Pangajaran *Berbasis Proyek (Project Based Learning)*.
6. Ngaidéntifikasi karakteristik PjBL Modél Pangajaran *Berbasis Proyek (Project Based Learning)*, kalawan sistématis.
7. Nyieun conto larapna Modél Pangajaran *Berbasis Masalah (Problem Based Learning)* dina pangajaran basa Sunda.

C. Pedaran Matéri

1. Modél Pangajaran Berbasis Penemuan (*Discovery Learning/Inquiry Leraning*) di SD

a. Wangenan Modél Pangajaran Berbasis Penemuan (*Discovery Learning/Inquiry Leraning*)

Pangajaran dina Kurikulum 2013 ngagunakeun pamarekan saintifik atawa pamarekan berbasis prosés kaélmu. Pamarekan saintifik bisa ngagunakeun sababaraha stratégi pangajaran. Modél pangajaran mangrupa hiji wangun pangajaran anu mibanda ngaran, ciri, sintak, aturan, jeung budaya

Modél pangajaran, misalna: *discovery learning/Inquiry Learning, project-based learning, problem-based learning*. Dina matéri ieu modul baris dipedar Modél Pangajaran Berbasis Penemuan (*Discovery Learning Inquiry Learning*) di SD. Larapna ieu modél di SD diluyukeun jeung tingkat

kamampuh, umur, jeung kaayaan siswa SD. Ieu modél bisa dibasajankeun diluyukeun jeung tingkatan psikologis dan fisik siswa SD.

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

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

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

b. Léngkah-léngkah Operasional Impleméntasi Modél *Discovery Learning/ Inquiry Learning* dina Prosés Diajar Ngajar di SD

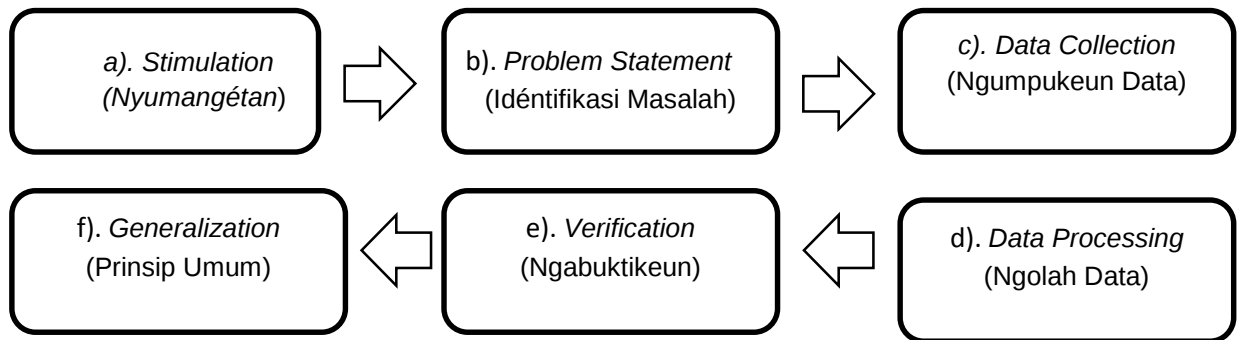
1) Rancangan

- (a) nangtukeun tujuan pangajaran; (b) ngaidéntifikasi karakteristik siswa SD (kamampuh awal, minat, gaya diajar); (c) milih bahan ajar; (d) nangtukeun topik-topik pangajaran anu rék diajarkeun ka siswa SD kalawan induktif; (e) mekarkeun bahan-bahan pangajaran ku cara nyieun conto-conto, ilustrasi, pancén; (f) ngatur topik-topik pangajaran ti nu basajan ka komplek, ti nu konkrit ka abstrak, atawa ti tahap

enaktif, ikonik, nepi ka simbolik; jeung (g) ngalaksanakeun *penilaian* prosés jeung hasil diajar siswa SD.

2) Ngalaksanakeun

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



Gambar 2. 1 Léngkah-léngkah Modél Pangajaran *Discovery Learning*

a) *Stimulation* (Stimulasi/ Nyumangétan)

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

b) *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)

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

c) *Data Collection* (Ngumpulkeun Data)

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

d) *Data Processing* (Ngolah Data)

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

e) *Verification* (Ngabuktikeun)

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

f) *Generalization* (Prinsip Umum)

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

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

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

Mata Pelajaran : Bahasa Sunda

Téma 1 : Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan

Subtéma 2 : Perkembangbiakan Tumbuhan

No.	Fase Model <i>Discovery Learning</i>	Aktivitas Siswa jeung Guru
1.	<i>Stimulation</i> (Stimulasi)	a. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengomunikasikan kepada siswa tentang kegiatan yang akan dilakukan. b. Guru menstimulus rasa ingin tahu siswa dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan penuntun tentang nama-nama hewan di sekitar kita. Misalnya: Sebutkan nama-nama tumbuhan di sekitar kita! Adakah yang pernah melihat pohon jahe? Adakah tumbuhan lain yang bentuknya menyerupai pohon jahe? Seperti apa bentuk buah jahe? Seperti apa bentuk daun jahe? dan lain sebagainya. c. Siswa dihadapkan pada suatu permasalahan sederhana tentang hewan yang ada di sekitar kita, perkembangbiakannya.

		d. Guru menugasi siswa untuk mengamati dan membaca teks Sasatoan di Sabudeureun Imah . e. Siswa dengan bimbingan guru menyanyikan lagu yang berkaitan erat dengan materi.
2.	<i>Problem Statement</i> (Identifikasi Masalah)	a. Guru mengajak siswa ke luar kelas untuk mengamati langsung tumbuhan yang sudah disiapkan. b. Usahakan siswa untuk menyentuh tumbuhan, mencium bau daun dan mengamati buahnya jika ada. c. Siswa menyentuh langsung tumbuhan sehingga menimbulkan rasa ingin tahu dan mendapatkan pengetahuan baru tumbuhan yang diamati. d. Siswa mengamati satu persatu tumbuhan yang ada disekitar sekolah atau yang dibawa dari rumah. e. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya jawab tentang tumbuhan yang diamati.
3.	<i>Data Collection</i> (Mengumpulkan Data)	a. Guru kembali membawa siswa ke dalam kelas untuk mengumpulkan data dan informasi yang lebih luas tentang tumbuhan dengan cara membaca teks. b. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk membaca lancar teks tumbuhan dengan lancar. c. Guru dan siswa bertanya jawab tentang isi teks. d. Setelah itu, guru memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan pengamatan yang lebih mendalam bersama teman-temannya dengan dibantu media tulis . e. Siswa mencari informasi di perpustakaan atau langsung bertanya jawab dengan teman kemudian jika ada kata-kata hal yang belum dipahami maka ditanyakan pada guru.
4.	<i>Data Processing</i> (Mengolah Data)	Siswa mengolah data tentang teks di atas dalam kerja kelompok, melalui pengisian tugas-tugas.
5.	<i>Verification</i> (Membuktikan)	a. Siswa berdiskusi untuk menemukan suatu konsép atau teori tentang hal-hal yang berkaitan dengan tumbuhan, misalnya: jenis tumbuhan, cara berkembang biak, sifat tumbuhan, daur hidup tumbuhan. b. Guru memeriksa secara cermat tugas-tugas siswa.
6.	<i>Generalization</i> (Prinsip Umum)	a. Siswa dengan bimbingan guru menyimpulkan isi teks bacaan. b. Siswa memajang hasil kerja kelompok.

2. Modél Pangajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) di SD

a. Wanganan Modél Pangajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

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

dirarancang sangkan siswa narima pangaweruh anu penting, anu ngabalukarkeun siswa mampuh: (a) ngungkulan masalah, (b) miboga modél diajar sorangan, jeung (c) miboga kaparigelan ulubiung aktif dina kelompok.

Tabel 2. 1 Peran Guru, Siswa, jeung Masalah dina PBL

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

b. Prinsip-prinsip Prosés Diajar Ngajar dina Modél PBL

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



Gambar 2. 2 Prinsip-prinsip Modél Pangajaran PBL

1) **Konsép Dasar (*Basic Concept*)**

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

2) **Wangenan Masalah (*Defining the Problem*)**

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

3) **Diajar Mandiri (*Self Learning*)**

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

4) **Silih Tukeran Pangawéruh (*Exchange knowledge*)**

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

c. Léntkah-léntkah Modél Pangajaran Berbasis Masalah (PBL)

Léntkah-léntkah modél pangajaran *Berbasis Masalah* (PBL) bisa diténgetan dina tabel ieu di handap!

Tabel 2. 2 Léntkah-léntkah Modél Pangajaran Berbasis Masalah

Fase-fase	Aktivitas Guru jeung Siswa
Fase 1 Oriéntasi siswa kana masalah.	- Ngajéntrékeun tujuan pangajaran. - Ngajéntrékeun logistik anu diperlukeun. - Nyumangétan siswa pikeun aktif dina ngungkulan masalah anu geus dipilih.
Fase 2 Ngaorganisasikeun siswa.	Mantuan siswa nyieun wangenan jeung ngaorganisasikeun pancén diajar anu raket patalina jeung masalah anu keur ditalungtik.
Fase 3 Ngabimbing	Ngadorong siswa pikeun ngumpulkeun informasi anu luyu, ngalaksanakeun éksperimén, sarta pikeun

Fase-fase	Aktivitas Guru jeung Siswa
panalungtikan individu/kelompok.	ngungkulan masalah.
Fase 4 Mekarkeun jeung nyodorkeun hasil karya.	Mantuan siswa dina ngararancang jeung nyiapkeun karya anu luyu jeung masalah anu keur ditalungtik, saperti: laporan, modél, atawa babagi pancén jeung babaturan.
Fase 5. Ngaanalisis jeung ngaévaluasi prosés ngungkulan masalah.	Ngaévaluasi hasil diajar ngeunaan matéri anu geus dipikanyaho/ménta kelompok pikeun préséntasi hasil gawé siswa.

Fase 1: Ngaorientasikeun Siswa kana Masalah

Aya opat hal anu kudu dipilampah dina ieu prosés.

- 1) Tujuan utama pangajaran lain pikeun ngulik sawatara matéri anyar, tapi pikeun ngulik masalah-masalah penting jeung kudu kumaha jadi siswa anu mandiri.
- 2) Masalah jeung panalék anu keur diulik henteu mibanda jawaban anu mutlak. Ku kituna, hiji masalah anu rumit atawa kompleks baris mibanda loba cara pikeun ngungkulanana.
- 3) Salila keur aya dina tahap panalungtikan, siswa didorong pikeun nyodorkeun panalék jeung néangan informasi.
- 4) Salila tahap analisis, siswa didorong pikeun nyodorkeun ide-idenana kalawan jéntré.

Fase 2: Mengorganisasikeun Siswa pikeun Diajar

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

Fase 3: Mantuan Panalungtikan Mandiri jeung Kelompok

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

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

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

Fase 5: Analisis jeung Évaluasi Prosés Ngungkulan Masalah

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

d. Meunteun Modél Pangajaran Berbasis Masalah

Meunteun Modél Pangajaran Berbasis Masalah (PBL) dilakukeun ku cara *authentic assesment*. Penilaian bisa ku cara portofolio. Portofolio mangrupa kumpulan hasil gawé siswa. Portofolio diperlukeun pikeun dianalisis sangkan bisa mikanyaho kamajuan diajar siswa dina kurun waktu nu geus ditangtukeun dina raraga ngahontal tujuan pangajaran. Penilaian dina PBL dilakukeun maké instrumén penilaian évaluasi diri (*self-assessment*) jeung penilaian antar téman (*peer-assessment*).

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

1) Meunteun Kinerja Siswa

Siswa dibéré pancén pikeun unjuk kerja (unjuk gawé) atawa ngadémonstrasikeun kamampuh migawé pancén, saperti nulis karangan, ngalakukeun percobaan, ngainterprétasikeun jawaban ngeunaan hiji masalah, nembang, atawa ngagambar.

2) Meunteun Portofolio

Meunteun portofolio mangrupa meunteun anu tuluy tumuluy tur dumasar kana kumpulan informasi anu ngagambarkeun mekarna

kamampuh siswa dina kurun waktu anu geus ditangtukeun hiji periode. Informasi mekarna kamampuh siswa bisa mangrupa hasil karya anu pinunjul salila siswa diajar, hasil tés, piagam penghargaan, atawa wangun informasi lainna anu raket patalina jeung kompeténsi mata pelajaran basa Sunda.

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

3) Meunteun Poténsi Diajar

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

4) Meunteun Usaha Kelompok

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

3. Modél Pangajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) di SD

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

Pangajaran *Berbasis Proyek* atawa *Project Based Learning* (PjBL) nyaéta modél pangajaran anu ngalibetkeun siswa dina hiji kagiatan (proyékt) sarta ngahasilkeun produk. Ieu modél pangajaran téh, larapna di SD diluyukeun jeung kaayaan psikologis, fisik, minat, ide, gagasan, lingkungan fisik, jeung tingkatan ikir siswa SD. Kalibetna siswa ti mimiti ngararancang, ngalaksanakeun, jeung ngalaporkeun hasil kagiatan mangrupa produk jeung laporan kagiatanana (*student centre*). Ieu modél pangajaran ngutamakeun kana prosés pangajaran jangka panjang. Siswa ulubiung langsung dina mangrupa-rupa issu jeung masalah kahirupan sapopoé, diajar kumaha carana ngungkulan masalah nu aya dina kahirupan sapopoéna.

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

b. Karakteristik Modél Pangajaran PjBL

Karakteristik PjBL ngawengku: (1) Siswa nyieun kaputusan sorangan ngeunaan hiji rancangan gawé, (2) Ayana masalah atawa pamededih anu disodorkeun ka siswa, (3) Siswa ngararancang prosés pikeun nangtukeun cara ngungkulan masalah anu rék dipigawé, (4) Siswa kalawan gawe babarengan tanggung jawab pikeun ngaaksés jeung ngolah, (5) informasi pikeun ngungkulan masalah, jeung (6) Prosés évaluasi dilakukan kalawan terus-terusan (*kontinyu*), (7) Siswa kalawan maneuh ngalakukeun réfléksi ngeunaan pagawéan anu geus dilakukeun, (8) Produk ahir hasil gawé baris diévaluasi kalawan kualitatif, jeung (9) Situasi prosés diajar ngajar mérétoléran kana parobahan.

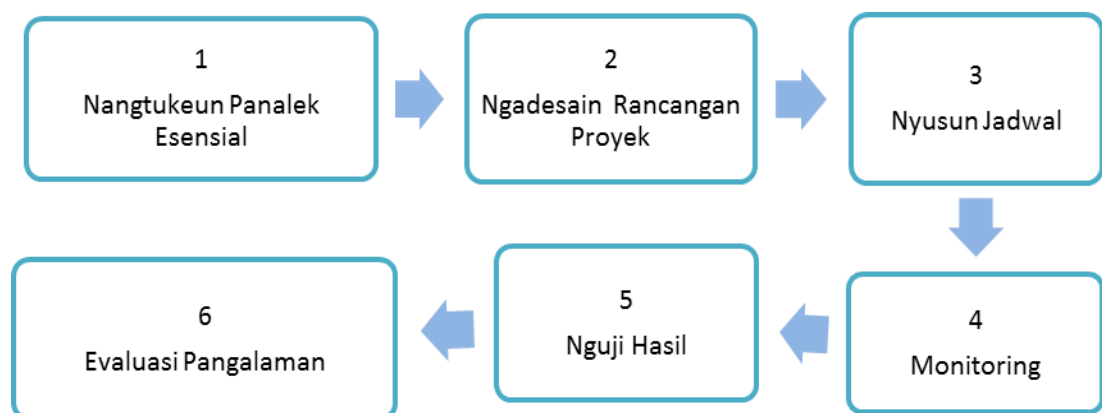
c. Kaunggulan jeung Kahéngkérangan Modél Pangajaran PjBL

- 1) Kaunggulan Modél Pangajaran PjBL, ngawengku: (a) Ngaronjatkeun motivasi siswa pikeun diajar, ngadorong kamampuh siswa pikeun migawé pagawéan anu penting jeung perlu pikeun maranéhanana, (b) Ngaronjatkeun kamampuh ngungkulan masalah, (c) Ngadorong siswa pikeun aktif ngungkulan masalah, (d) Ngaronjatkeun kolaboratif, (e) Ngadorong siswa pikeun mekarkeun jeung mraktékkeun kaparigelan komunikasi, (f) Ngaronjatkeun kaparigelan siswa pikeun ngolah

sumber, (g) Méré pangalaman ka siswa pikeun diajar jeung prakték ngaorganisasikeun proyék, nyieun alokasi waktu jeung sumber-sumber lainnya, saperti: kalengkepan jeung ngaréngsékeun pancén, (h) Nyadiakeun pangalaman diajar sangkan siswa mekar luyu jeung kahirupan nyata, (i) Suasana diajar pikaresepeun, antukna siswa resep diajar, (j) Meredih siswa mekarkeun kaparigelan sosial, saperti: kolaboratif jeung réfléktif, sarta (k) Ngaronjatkeun antusiame jeung sumanget siswa dina diajar.

- 2) Kahéngkéran Modél Pangajaran PjBL, ngawengku: (a) Siswa anu mibanda kahéngkéran dina panalungtikan atawa percobaan dina ngumpulkeun informasi baris ngalamanan bangbaluh, (b) Dina *setting* gawé babarengan dina kelompok, baris aya waé siswa anu kurang aktif, (c) Lamun topik matéri pangajaran ditugaskeun ka masing-masing kelompok anu béda, baris ngabalukarkeun siswa moal nyangkem matéri pangajaran sagemblengna, (d) Pikeun ngungkulan kahéngkéran modél pangajaran PjBL guru kudu bisa mantuan siswa ngungkulan masalah, ngawatesanan waktu dina ngaréngsékeun proyék, nyadiakeun alat-alat anu bajasan anu aya di lingkungan sabudeureunana, milih lokasi panalungtikan anu bisa katepi ku siswa boh waragadna boh waktuna, tur nyiptakeun kaayaan diajar anu pikaresepeun.

d. Léngkah-léngkah Operasional Modél Pangajaran PjBL



Gambar 2. 3 Léngkah-léngkah Modél Pangajaran PjBL

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

1) Nangtukeun Panalék Ésensial (*Start With the Essential Question*)

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

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

Rancangan pangajaran dijieun kalawan kolaboratif antara guru jeung siswa. Ku kituna, siswa dipiharep ngarasa “mibanda” éta proyék. Rancangan eusina ngeunaan: aturan maén, milih aktivitas anu bisa ngajawab panalék ésensial ku cara ngumulungna rupa-rupa matéri luyu jeung proyék nu rék dipigawé, sarta mikaweruh alat jeung bahan anu bisa diaksés nepi ka proyék réngsé.

3) Nyusun Jadwal (*Create a Schedule*)

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

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

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

5) Nguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukeun pikeun mantuan guru ngukur kahontalna standar. Salian ti éta, penilaian ogé pikeun ngaévaluasi kamajuan unggal-unggal siswa, méré umpan balik ngeunaan tingkat pangabisa nu geus

dihontal ku siswa, sarta mantuan guru nyusun stratégi pangajaran nu baris datang.

6) Ngaévaluasi Pangalaman (*Evaluate the Experience*)

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

e. Cara Meunteun Modél Pangajaran PjBL

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

1) Wangenan Penilaian Proyék

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

D. Kegiatan Diajar

Kegiatan diajar nu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kegiatan nu ngalarapkeun Modél Literasi Kewacanaan CALISLAUJI, saperti ieu di handap.

1. Maca tujuan jeung indikator kalawan daria.
2. Maca kalawan intensif pedaran bahan ngeunaan *Modél Pangajaran Discovery Learning/ Inquiry Learning, Modél Pangajaran Problem based Learning, jeung Modél Pangajaran Project Based Learning* dina *Pangajaran Basa Sunda* kalawan konséntrasi tur taliti.
3. Nulis raguman matéri unggal-unggal kegiatan diajar dumasar kana matéri anu geus dibaca kalawan kreatif.
4. Ngaregepkeun paparan matéri ti fasilitator, tanya jawab, jeung sawala kelompok pikeun migawé latihan/pancén kalawan babarengan.
5. Latihan soal-soal pilihan ganda pikeun persiapan postés kalawan daria.
6. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén kalawan kréatif.
7. Ngalaksanakeun postés di TUK anu geus ditangtukeun kalawan konséntrasi, daria, jeung tanggung jawab.

E. Latihan/Pancén

1. Jéntrékeun tujuan Modél Pangajaran *Discovery Learning*!
2. Jéntrékeun kalawan singget léngkah-léngkah operasional impléméntasi Modél Pangajaran *Discovery Learning* tahapan rancangan dina pangajaran basa Sunda!
3. Tuliskeun lima prinsip prosés diajar ngajar dina Modél PBL!
4. Tuliskeun lima fase Modél Pangajaran PBL!
5. Urutkeun léngkah-léngkah Modél Pangajaran PjBL!

F. Tingkesan

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Pangajaran *Berbasis Proyek* atawa *Project Based Learning* (PjBL) nyaéta modél pangajaran anu ngalibetkeun siswa dina hiji kagiatan (proyé) nu ngahasilkeun produk. Kalibetna siswa ti mimiti ngararancang, ngalaksanakeun, jeung ngalaporkeun hasil kagiatan mangrupa produk jeung laporan kagiatanana (*student centre*).

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

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

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

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

Rumus:

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

Tahap pangabisa nu dihontal ku Sadérék:

90 - 100% = alus pisan

80 - 89% = alus

70 - 79% = cukup

- 69% = kurang

Lamun Sadérék ngahontal tahap nyangkem bahan 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun bahan kana matéri Kagiatan Diajar 3. Tapi, lamun tahap ngawasa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui sarta deres matéri dina Kagiatan Diajar 2, pangpangna matéri nu tacan kacangkem kalawan daria, sosen-sosen, tur disiplin.

KOMPETENSI PROFÉSIONAL

**TATAKRAMA BASA, SORA BASA,
PUPUH, JEUNG CARPON**

KAGIATAN DIAJAR 3

TATAKRAMA BASA JEUNG POLA SORA BASA

A. Tujuan

Tujuan kagiatan diajar 3 saperti ieu di handap.

1. Sanggeus maca modul, pamilon mampuh ngajéntrékeun wangenan tatakrama basa kalawan percaya diri.
2. Sanggeus maca, pamilon mampuh ngaidéntifikasi prinsip-prinsip tatakrama basa kalawan percaya diri.
3. Sanggeus tanya jawab, pamilon mampuh ngaidéntifikasi panta-panta basa Sunda kalawan daria.
4. Sanggeus sawala, pamilon mampuh méré conto basa Sunda lemes keur ka batur dina wangun kalimah nu merenah kalawan kréatif.
5. Sanggeus maca modul, pamilon mampuh ngaidéntifikasi ambahan pola sora, pola sora basa, fonem, jeung konsonan basa Sunda kalawan tanggung jawab jeung percaya diri.
6. Sanggeus tanya jawab, pamilon kalawan babarengan mampuh ngajéntrékeun runtuyan sora, engang, kecap, kluster, ciri-ciri suprasegmental, jeung rinéka sora basa Sunda kalawan taliti.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

1. Ngajéntrékeun wangenan tatakrama basa.
2. Ngaidéntifikasi prinsip-prinsip tatakrama basa.
3. Ngaidéntifikasi panta-panta basa Sunda.
4. Méré conto basa Sunda lemes keur ka batur dina wangun kalimah.
5. Ngaidéntifikasi ambahan pola sora, pola sora basa, fonem, jeung konsonan basa Sunda kalawan taliti jeung percaya diri.
6. Ngajéntrékeun runtuyan sora, engang, kecap, kluster, ciri-ciri suprasegmental, jeung rinéka sora basa Sunda kalawan taliti.

C. Pedaran Matéri

1. Tatakrama Basa Sunda di SD

a. Wangenan Tatakrama Basa

Tatakrama basa bisa disebut og'e undak usuk basa. Numutkeun sawatara ahli asupna undak-usuk kana basa Sunda téh ti mimiti abad ka-17, dina mangsa sabagian tatar Sunda kaereh ku Mataram. Utamana wewengkon Priangan, saperti: Ciamis, Tasikmalaya, Garut, Bandung, Sumedang, Sukabumi, jeung Cianjur (Tamsyah (1987: 9).

Numutkeun Sudaryat, Spk. (2013: 294) undak usuk basa atawa tatakrama basa mangrupa sopan santun makéna basa dina waktu komunikasi. Ieu sopan santun (etiket) téh geus di sayuluan jeung dianjénan jadi hiji kahadéan ku warga masarakatna pikeun silih hormat jeung silih anjénan. Palebah dieu, undak usuk basa atawa tatakrama basa téh jadi hiji sistem ngagunakeun ragam basa (hormat-teu hormat) anu raket patalina jeung kakawasaan, kalungguhan, kaakraban, jeung kontak antara panyatur jeung pamiarsa katut jalma nu dicaritakeun. Tatakrama basa di SD kacida perlu diajarkeun, lantaran kujalan ngajarkeun tatakrama basa, sacara teu langsung ngajarkeun ogé karakter kasopanan, rasa hormat, silih ajénan, silih pikanyaah, rasa hormat ka saluhureun, ka guru, ka kolot, jeung kaluhuran budi pekerti.

b. Prinsip Tatakrama Basa

Numutkeun Sudaryat, Spk. (2013: 294) undak usuk basa atawa tatakrama basa mangrupa kasopanan dina makéna basa. Ari prinsip kasopanan téh miboga sababaraha rupa maksim, nyaéta: (1) maksim kawijaksanaan, (2) maksim handap asor, (3) maksim kacocog, (4) maksim katumarima, (5) maksim kasimpati, jeung (6) maksim balabah.

1) Maksim kawijaksanaan meredih omongan ku cara ngaréaan kauntungan atawa ngurangan karugian ka pamiarsa, diwangun ku omongan komisif jeung impositif. Contona :

- a) Mun bisa, kuring rék nepungan ka imah Bapa. (teu hormat).
- b) Upami tiasa, abdi badé nepungan ka bumi bapa. (hormat)

2) Maksim Katumarima meredih sangkan omongan panyatur ngurangan kauntungan keur dirina atawa loba ngarurugi karep, diwangun ku omongan komisif jeung impositif. Contona, omongan kurang hormat, sabalikna omongan leuwih hormat.

- a) Cing ulah ngaroko baé, atuh! (teu hormat)
- b) Aya saéna upami rokona dipareuman. (hormat)

3) Maksim pangcocog meredih sangkan omongan panyatur kudu leuwih cocog jeung pamiarsa, kurangan omongan anu teu cocog, bisana diwangun ku omongan asértif jeung éksprésif. Omongan si B dina wacana leuwih sopan tur cocog jeung kalimah si A, sabalikna omongan si C mah henteu cocog.

- A : Basa Sunda téh énténg bangga, nya?
- B : Enya.
- C : Ah, ceuk saha sakitu babarina.

4) Maksim kasimpatian meredih sangkan omongan panyatur ngalobaan rasa simpati atawa ngurangan antipati ka pamiarsa, bisana diwangun ku omongan asértif jeung éksprésif. Dina wacana ieu di handap, omongan si B nuduhkeun rasa simpati ka si A, sabalikna omongan si C nuduhkeun rasa kurang simpati atawa antipati.

- A : Kuliah téh tiwas, teu bisa maju.
- B : Sabar wé, lain nasib mereun.
- C : Wah, pinter, nya.

5) Maksima Balabah meredih sangkan omongan panyatur ngalobaan panghormatan jeung pamuji ka pamiarsa atawa ngurangan pamuji ka dirina, bisana diwangun ku omongan ékprésif jeung asértif. Contona, dina wacana di handap, omongan si A loba muji pamiarsa, jawaban si B ngurangan pamuji ka dirina. Kitu deui, jawaban si C loba muji si A.

- A : Raos pisan angeun téh, Ceu.
- B : Ah, angeun kieu disebut raos.
- C : Saha heula atuh nu ngangeunna, ceu Juju.

6) Maksima handap asor meredih sangka omongan panyatur leuwih loba ngahormatna atawa ngomah-ngomahan haté pamiarsa atawa

ngurangan basa loma atawa kasar, diwangun ku omongan asértif jeung éksprésif. Dina wacana ieu di handap, omongan si A narékahan sangkan nguntungkeun pamiarsa, sabalikna jawaban si B ngurangan panghormatan atawa handap asor.

A : Saurna, tuang putra téh juara umum di sakolana ?

B : Ah, saur saha? Pun anak mah ngedul, tara ngapalkeun.

c. Ragam Tatakrama Basa

Ari enas-enasna, munculna tatakrama basa téh gumantung kana tilu perkara, nyaéta :

- 1) Pamaké basa, saha panyatur (I), saha pamiarsa (II), jeung saha nu di caritakeun (III) ;
- 2) Kalungguhan pamaké basa, naha sahandapeun (h), sasama (s), atawa saluhureun (I); jeung
- 3) Gambaran rasa panyatur waktu komunikasi lumangsung, naha hormat (H), biasa atawa loma (L), naha teu hormat atawa kasar (K).

Basa lemes atawa hormat dipaké lamun urang nyarita bari hayang nétélakeun panghormatan, boh ka diri sorangan (jalma I), boh ka diri batur nu diajak nyarita (jalma II) atawa nu dicaritakeun (jalma III). Nurutkeun satata henteuna antara panyatur, pamiarsa, jeung nu dicaritakeun, aya dua rupa kacap lemes, nyaéta lemes keur sorangan jeung lemes keur batur. Contona :

- 1) Abdi mah dongkap téh wengi. Dupi akang iraha sumping? (lemes keur batur)
- 2) Mugi diantos heula, pun adi teu acan dongkap.(lemes keur sorangan)

Kecap dongkap disebut kecap lemes keur sorangan, ari sumping disebut kecap lemes keur batur. Keur jalma katilu nu umurna satata atawa sahandapeun panyatur, mun nyarita ka saluhureun, digunakeun kecap lemes keur sorangan.

Basa loma atawa kasar dipaké lamun jalma kadua jeung jalma katilu tanggappannana sahandapeun jalma kahiji, atawa babaturan nu geus loma

pisan. Sakapeung kecap loma téh dipaké nyarita harepeun balarea.
Contona :

A : Iraha datang ti Jakarta téh, Dén?

B : Kamari pabeubeurang.

Kecap datang jeung pabeubeurang dina wacana (51) di luhur kaasup kana kecap loma. Dina kahirupan sapopoé sok kapanggih basa kasar pisan, biasana mun nyaritakeun sato atawa mun keur ambek. Contona :

Cekel cokor hayam téh, ngarah teu teterejelan baé.
teu *neuleu* pisan, cokor kotor dibanjut ka *gogobrog*.

Kecap *cokor*, *neuleu*, *dibanjut*, jeung *gogobrog* masing-masing kaasup kana basa kasar pisan atawa cohag.

d. Nu Maké Basa Jeung Nu Dicaritakeun

1) Nu Maké Basa

Nu kalibet dina maké basa Sunda, saha nu nyarita (panyatur) atawa nu nulis (panulis) jeung saha nu diajak nyarita (pamiarsa) atawa nu maca (pamaca). Lumangsungna komunikasi basa antara panyatur jeung pamiarsa museur kana objék nu dicaritakeun.

Panyatur jeung pamiarsa bisa béda-béda nurutkeun (1) umurna, (2) kaayaan warugana, (3) kaayaan mentalna, jeung (4) kamahéran maké basana. Tina segi umurna, nu maké basa téh bisa budak, rumaja, bisa kolot. Tina segi warugana, nu maké basa téh bisa lalaki bisa awéwé, malah bisa ogé banci. Tina kaayaan mentalna, nu maké basa téh bisa pinter bisa bodo, atawa siger tengah. Tina kamahéran basana, nu maké basa téh bisa capétang bisa arapap-eureupep, atawa lumrah baé.

2) Nu Dicaritakeun

Objék nu dicaritakeun dina omongan atawa wacana bisa mangrupa jalma, barang, kaayaan atawa kajadian. Objék nu mangrupa jalma sok disebut jalma katilu. Hal atawa perkara anu jadi galeuh omongan atawa wacana disebut *jejer omongan*.

Patali jeung topik, aya nu disebut téma jeung judul. Topik (tina basa Yunani *topoi* = ‘tempat lumangsungna kajadian’). Topik mangrupa jejer atawa galeuh omongan, biasana diwujudkeun dina hiji frasa, klausa, atawa kalimah. Saenyana mah, wacana téh boga topik; da anu boga topik mah ngan panyatur. Henteu salawasna topik téh nyampak dina wacana, tapi datang padeuri luyu jeung kontéks situasi. Gelarna topik gumantung kana kasaluyuan maksud antara panyatur jeung pamiarsa waktu interaksi. Malah mindeng kajadian béda ‘persepsi’ antara panyatur jeung pamiarsa.

Tampolana topik téh karasa umum nepi ka kudu diwatesna jadi leuwih spésifik. Cara ngawatesan topik téh bisa disingget PUSATB, nyaéta medar topik ngan kudu dumasar kana:

P (eranan) atawa fungsional,
 U (ntung-rugina) alus goréngna, ngeunah-henteuna;
 S (ajarah) asal-usulna, kasang tukang, jeung sikep panyatur;
 A (ayana) kaayaan, fakta, data, atawa cara migawéna;
 T (ipe-tipe)na, warna, wanda, atawa wangunna; jeung
 B (ener-henteuna), luyu-henteuna, jeung kanyataanana.

Nilik kana eusina, aya tilu rupa topik, nyaéta topik salancar, topik jembar, jeung topik sambung luncat.

Topik salancar mangrupa topik anu dicaritakeun ku para panyatur kalawan babarengan. Hiji topik diréréyang ku sababaraha urang. Contona :

A : Di sakola abdi mah nuju seueur kagiatan. Aya lomba maca sajak,
 biantara, ngarang, jeung ngadongéng.
 B : Resep atuh.
 A : Ih, puguh wé!
 B : Ngiringan henteu?
 A : Nya, ngirigan.
 A : Sukur atuh, Muga-muga kenging.

Topik jembar mangrupa topik anu dicaritakeun ku panyatur kalawan séwang-séwangan, tapi tetep sinambung lantaran aya babagian omongan ti panyatur saméméhna. Contona :

A : Di sakola abdi mah nuju seueur kagiatan. Aya lomba maca sajak, biantara, ngarang jeung ngadongéng.

B : Kamari abdi gé tos ti Borobudur Widyawisata.

C : Seueur guru anyar di sakola abdi mah. Ngawulang na oge raoseun tur pikaresepeun. Matak genah diajarna ogé.

Topik sambung luncat mangrupa topik wacana anu béda-béda, anu dicaritakeun ku panyatur séwang-séwangan. Contona :

Dokter I : Kuring mah, alhamdulillah, dina sapopoéna téh ari ngawélas mah kudu. Matak, karék tilu taun gé geus ganti mobil deui.

Dokter II : Komo kuring mah, teu sirikna ngantay, nu uubar téh boa ka hareup mah teu kudu ngingu suster keur nganteur pasén.

Dokter III : kuring mah dina sabulan paling ogé dua atawa tiluan.

Dokter I : leuh, karunya, nya? Tapi, naha bisa kitu?

Dokter III : Da kuring mah dokter matih, sakali datang ogé, tuluy cageur.

Topik raket patalina jeung téma. Topik mangrupa jejer pasualan nu dipidangkeun. Ari téma mangrupa amanat utama nu dipidangkeun ku panyatur dina wacana, wengkuan leuwih jembar tur abstrak batan topik. Najan kitu, sakapeung mah téma jeung topik teh padédémpét.

Topik ogé patali jeung judul atawa titel, nyaéta label, merek, atawa ngaran nu dilarapkeun kana hiji wacana, gunana pikeun ngaudang kapanasaran pamiarsa kana pasualan nu di pedar. Judul mangrupa slogan anu midangkeun topik dina wangun nu leuwih narik ati. Ku kituna, judul kudu luyu jeung nyuluran sagemblengna eusi wacana, écés, tur singget. Dijieuna judul bisa saméméhna atawa sabada wacana réngsé, utamana judul karya sastra. Judul karya ilmiah biasana ditangtukeun ti anggalna. Wujudiah judul bisa nembrak bisa linambang atawa ngiaskeun topik kalawang teu langsung.

Judul téh gedé gunana, wacana anu sagala-galana sarua, lamun dijudulan béda, baris ditapsirkeun béda. Bandingkeun wacana anu judulna béda, padahal runtuyan kalimah-kalimahna sarua.

“Tos lohor, nya. Badé solat di masjid, ceu. Ti luar aya sora ngagentraan. Mangga baé, ceuceu mah nuju dongkap tamu.”

Wacana ngébréhkeun yén ceuceu “katatamuan nepi ka teu bisa solat”. Lamun judulna diganti ku “palangan”, anu dimaksud ku “tamu’ téh saenyana menstruasi’. Geura bandingkeun!

e. Galur Omongan

Galur omongan mangrupa jenglangan basa anu dipaké waktu lumangsungna komunikasi. Galur omongan aya patalina jeung (1) adegan omongan katut (2) laku basa. Ieu di handap pedaran hiji-hijina.

1) Adegan Omongan

Ari adegan omongan atawa adengan basa diwujudkeun ku sora, runtuyan kecap (*word order*), wangunan (*konstruksi*), jeung pilihan kecap (diksi). Ku kituna, adegan omongan miboga dua lapisan, nyaéta adegan lahir jeung adegan batin. **Adegan lahir** (*surface structure*) mangrupa kedaling sora (répréséntasi fontesis), wujudiahna sora (kayaning fonem, morfem, kecap, frasa, klausa, jeung kalimah), ayana dina wilayah baham, mangrupa paripolah ucap (*parole, competence*), sipatna hétérogén tur rinéka, antukna gancang robah. **Adegan batin** (*deep structure*) mangrupa aturan, rumus, atawa kaédah basa (kayaning flonologi, morfologi, sintaksis, leksikon, jeung sematik), ayana dina wilayah uteuk, mangrupa kamampuh basa (*langue, competence*), sipatna homogén tur rélatif angger.

Dina galur omongan, anu relatif hésé robah téh nya éta langue (rumus-rumus basa), sipatna angger, sawarna, tur teu kapangaruhan ku sistem anyar. Najan kitu, kedaling atawa éksprésina mah nu sok disebut parole (ucapan) relatif robah tur anekawarna, loba kapangaruhan ku sistem anyar, katembresan pangaruh waktu, tempat jeung situasi.

f. Laku Basa

Laku basa (*language event*) atawa pola ucap (*speech act*) mangrupa paripolah omongan anu dipaké ku panyatur waktu komunikasi basa. Disawang tina jihat pragmatis, sakurang-kurangna aya tilu rupa laku basa, nyaéta lakuning ucap, lakuning gawé, jeung lakuning rasa.

Lakuning ucap atawa tindak lokusi mangrupa polah basa pikeun ngedalkeun hiji hal ka nu lain (*The act of saying something*). Dina lakuning ucap diwawarkeun hiji perkara saayanaan, teu dijieun-jieun, komo bari disumputsalindungkeun mah. Contona :

Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah (Sunda) aya dina wengku Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni (FPBS) Universitas Pendidikan Indonesia (UPI). Pernahna di jalan Dr. setiabudhi no 229. Teleponna (022) 2013163 Pes. 2407, Bandung 40154.

Lakuning gawé atawa tindak ilokusi mangrupa polah basa pikeun milampah hiji hal (*The Act of Doing Something*). Dina lakuning gawé henteu ngan ukur dipaké pikeun ngawawarkeun hiji hal, tapi ogé dipaké pikeun milampah hiji hal. Contona :

Jang, geus panjang buuk téh. Gimbal deuih.

Omongan di luhur henteu ngan sakadar ngabéjaan yén buuk geus panjang', tapi nitah sangkan "buuk téh kudu dicukur jeung dikuramas".

Lakuning rasa atawa tindak perllokusi mangrupa pola basa anu dipaké pikeun mangaruhan pamiarsa (*The Act of Affecting*) basa anu dipaké ku golongan masyarakat nu tangtu, di antarana, aya basa budak, basa rumaja, jeung basa kolot, disebut *sosiolek* atawa dialék sosial. Ragam basa anu dipaké dina wengku waktu anu béda, upamana, aya basa Sunda buhun, jeung aya basa Sunda kiwari, disebut kronolék atawa dialék témporal. Ragam basa anu dipaké pikeun tujuan nu tangtu luyu jeung fungsina disebut *fungsiolk* atawa dialék fungsional. Ragam basa anu has dipaké ku saurang panyatur disebut *idiolek* atawa *dialek individual*.

Disawang tina sikep pamaké basa, aya nu disebut gaya basa, nyaéta ragam basa anu has tur imajinatif nimbulkeun pangaruh (efek) anu leleb karasana ka pamiarsa. Gaya basa bisa dipasing-pasing dumasar kana (1) adegan kalimah, saperti gaya basa klimaks, antiklimaks, pararelisme, antitésis, jeung répétisi; (2) nada, saperti gaya basa basajan, singer tengah, jeung gaya basa ruwed; (3) pilihan kecap (diksi), saperti gaya basa resmi jeung teu resmi; jeung (4) harti, saperti gaya basa aliterasi,

eufimismeu, litotés, pleonasme, hiperbola, paradok, métafora, personifikasi, metonomia, jeung sindiran.

Disawang tina pamakéna basa, ragam basa bisa dibédakeun nurutkeun (1) jejer omongan, kayaning ragam basa agama, politik, ilmiah, téhnologi, ekonomi, seni, jeung hukum; (2) medium (sarana), kayaning ragam basa lisan jeung ragam basa tulis; jeung (3) hubungan pamaké basa, kayaning ragam basa hormat jeung loma, ragam basa resmi jeng teu resmi, ragam basa baku jeung teu baku.

g. Amanat Omongan

1) Eusi Omongan

Amanat omongan mangrupa pesan panyatur nu geus katarima ku pamiarsa. Eusina mangrupa rasa, pikiran, jeung kahayang. Dina amanat aya maksud panyatur saperti ngawawarkeun, nanya, maréntah, atawa cumeluk. 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 malimpah pagawéan nu dikedalkeun ku panyatur. Ari omongan panyeluk digunakeun pikeun ngebréhkeun sora bituna rasa panyaturna.

Amanat omongan kacida raketna jeung eusi atawa harti nu dikandung ku omongan. Ku kituna, aya amanat nu langsung katarima ku pamairsa aya nu kudu di pikiran heula. Aya amanat nu torojogan bisa kaharti atawa kacangkem, aya amanat omongan anu merlukeun dadasar kalantipan atawa kasurti. Lamun pesan ti panyatur teu katarima jadi amanat ku pamiarsa, matak salah paham atawa pasalia (*miscommunication, misunderstanding*).

Dina ngama'naan atawa ngainterferénsi wacana, aya dua hal nu perlu di ditenan, nyaéta (1) paraduga jeung (2) implikatur. Ieu di handap dipedar hiji-hijina.

a) Paraduga

Paraduga atawa paraanggapan mangrupa pangira atawa panyangka anu aya patalina jeung kamustahilan bisa kajadian, masalah proyeksi atawa nonjolkeun hiji hal jeung rupa-rupa

keterangan nu sipatna ngajéntrékeun. Praduga mangrupa prasarat pikeun nyindekkeun bener henteu omongan nu lain. Ku kituna, paraduga raket patalina jeung inferensi kawacanaan, nya éta prosés nu dipilampah ku pamiarsa geusan nyangkeum atawa maham ma'na wacana anu henteu diébréhkeun langsung dina wacana. Inferensi dipibutuh dina ngama'naan wacana anu malibir atawa henteu togmol kana tujuan. Dina lebah dieu, sok aya omongan “ulah ngan cukup ku ngarti wungkul, tapi kudu bari jeung surti deuih”. Contona :

A : Bu, punten gelas nu bapa.

B : Badé cai hérang atanapi ci téh?

Kalimah nu diucapkeun ku si A lain ngan sakedar nanyakeun gelas wungkul, tapi aya maksud nu leuwih jero, nyaéta ménta cai nginum. Ku kituna, si B geus surti naon nu dipimaksud ku si A, nepi ka manéhna nanyakeun cai naon nu dipikahayang ku si A. kamampuh si B napsirkeun maksud nu teu torojogan ti si A téh disebutna kamampuh inferensi.

Hiji kalimah disebut méré praduga kana kalimah séjén lamun teu benerna kalimah kadua. (anu dipraduga) ngabalukarkeun kalimah kahiji (nu méré praduga) can bisa disebut bener atawa salah. Contona :

Di alun-alun Bandung téh ramé pisan.

Kalimah di luhur dipraduga-duga yén ‘di alun-alun Bandung téh ramé pisan’. Hal éta téh bisa ditarima lamun memang “di alun-alun téh bener-bener ramé pisan”. Sabalikna, lamun kanyataanana henteu kitu, nya kalimah di luhur bisa diajén bener-salahna.

b) Implikatur

Omongan atawa kalimah bisa ngaimplikasikeun proposisi anu lain bagian tina éta omongan. Proposisi anu diimplikasikeun téh disebutna implikatur (*implicature*). Ku sabab implikatur téh henteu jadi bagian omongan anu ngaimplikasikeunana, hubungan diantara

éta dua proposisi téh konsékwénsina henteu multak (*innecessary consequence*) Contona ;

A : Kang, seueul beuteung.
B : Tuh, aya warung nasi.

Dina wacana di luhur, omonan B lain bagian tina omongan A. Omongan B muncul lantaran ayana inferensi nu didadasaran ku kasang tukang pangaweruh yén di warung nasi téh pasti aya sangu nu bisa didahar. Ari sangu téh kapan ubar seueul beuteung atawa lapar.

Ku lantaran teu aya kakaitan ma'na antara hiji omongan jeung nu diimplikasikeun, atuh teu kudu anéh mun hiji omongan téh bisa nimbulkeun rupa-rupa implikatur nu tan wates wangen jumlahna. Contona, omongan si A dina wacana (67) bisa nimbulkeun omongan si B, si C, atawa si D.

A : Kang ujang datang.
B : Rokona sumputkeun heula
C : Abdi mah badé permios heula.
D : Kamerna benahkeun heula.

Tatali omongan A-B nu sipatna multak téh sok disebut *entailment*.

A : Tiasa nyuhunkeun citéh. Asa hanaang pisan.
B : Abdi gé, tos ngaleueut mah, hanaang téh leungit.

Omongan B dina di luhur mangrupa bagian atawa konsékwénsi multak (*necessary consequence*) tina omongan A.

h. Panta-pantana Basa Sunda

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



Gambar 3 Contoh Basa Sunda Loma Dipaké Ngobrol jeung Sasama

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



www.kaskus.co.id

Gambar 3. 1 Contoh Basa Sunda Lemes Dipaké Waktu Siswa Ngobrol jeung Guru

i. Larapna Undak-usuk dina Kalimah Basa Sunda

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

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

1) “Manéh rék asup ayeuna?” Dudi nanya ka Dajeung.

“Moal ah, moal waka asup, rék ngadagoan Rini heula,” tembal Dajeung.

2) “Dudi mah tos lebet ti payun”, ceuk Dajeung ka pa asep.

“Abdi mah teu acan lebet sotéh badé ngantosan Rini heula.”

- 3) “Ku margi Bu Lia henteu lebet, engké kelas IIA lebéta baé ku Bapa”, ceuk pa Kapala Sakola Ka Pa Maman.

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

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

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

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

Baca (BK) – baca (BS) – aos (BL)

- 1) “Manéh geus maca novel Kalajéngking?” Dudi nanya ka Dajeung.
“Enggeus, tapi can kabéh”, tembal Dajeung.
- 2) “Abdi mah teu acan tamat maca novel Kalajéngking téh, kabujeung dibantun ku Rini, dibaca we panginten ku anjeuna”, ceuk Dajeung ka Bu Tati.
- 3) “Ibu parantos maos novel Kalajéngking?” Bu Tati nanya ka Bu Euis.
“Nu mawi teu acan. Kagungan bukuna? Nambut lah, hoyong maca,” tembal Bu Euis.
“Pan itu nuju diaos ku Bu Lia”, ceuk Bu tati.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- 1) “Sakitu pingpong éléh baé téh, nangtang baé”, ceuk Dudi ka Dajeung.
“Lain éléh kuring mah, ngan ngéléhan wé”, ceuk Dajeung.

- 2) “Abdi mah sanés éléh-éléh teuing, ngéléhan wé tadi mah,” ceuk Pa Asep ka Pa Maman.
- 3) “Ah kawon, mah kawon wé pa, tong sok seueur alesan”, ceuk Pa maman.
- 4) “Wirang aing mah, kéok ku budak leutik,” ceuk Dudi moyokan Dajeung.

Eling (BK) - emut (BS) – emut (BL)

- 1) “Geus éling deui nu kapaéhan téh?”
- 2) “Tos emut deui nu kapidara téh?”

Gado (BK) – gado (BS) – angkeut (BL)

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

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

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

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

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

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

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

Hadé (BK) – sae (BS) – sae (BL)

- 1) “Hadé wé mun manéh aya niat hayang diajar tani mah”, ceuk Dudi ka Dadam.
- 2) “Saé wé upami bapa kagungan niat badé tani mah”, ceuk bu Lia ka Pa Maman.

2. Pola Sora Basa Sunda

a. Ambahan Matéri Pola Sora Basa Sunda

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

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

b. Pola Sora Basa, Foném, jeung Aksara

Unggal basa diwujudkeun ku sora. Ku kituna, ulikan sora basa atawa tata sora jadi dasar ulikan tulisan atawa tata aksara. Sora nu diulik téh teu sagawayah, tapi sora nu diwangun ku alat ucap, anu disebut sora basa (*fon*). Sora basa aya anu béda kadéngéna, aya anu mirip. Sora basa anu kadéngéna béda atawa mirip tur bisa ngabédakeun harti kecap disebut *foném*. Foném sok ditulis di antara dua gurat condong /.../. Upamana baé, sora /a/, /i/, /u/, /o/, jeung /e/ dina basa Sunda mangrupa foném lantaran opatanana bisa ngabédakeun harti kecap (Sudaryat, 2013: 12)

c. Alat Ucap

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

Dina ngawangun sora basa aya tilu perkara kalibet, nyaéta (1) hawa nu kaluar tina bayah atawa paru-paru, (2) artikulator, jeung (3) tempat artikulasi.

d. Vokal

Cara Ngagunakeun jeung Ngedalkeun Vokal

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

Tabel 3.1 Lambang Vokal

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

Waktu vokal diucapkeun, biwir bisa dibuleudkeun atawa diratakeun nepi ka ngawangun vokal buleud /o/, /a/, /u/, jeung vokal teu buleud /i/, /é/, /e/, jeung /eu/. Jaba ti éta vokal diwangun ku cara ngasar-ngeserkeun létah, boh dipajukeun atawa dipundurkeun, boh dikaluhurkeun atawa dikahandapkeun. Ieu di handap tabel tempat diwangunna vokal.

Tabel 3.2 Posisi Vokal

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

Keterangan: b : buleud
tb : teu buleud

e. Konsonan

1) Cara Ngawangun jeung Ngedalkeun Konsonan

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

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

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

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

2) Sebaran Konsonan

Sakabéh konsonan dina basa Sunda, bisa sumebar di awal, di tengah, jeung di tungtung kecap, iwal ti konsonan /c/, /ny/, jeung /j/. Balukar pangaruh basa kosta, aya konsonan /j/ anu cicng di tungtung kecap saperti mahroj jeung mi'raj. Sebaran konsonan dina kecap basa Sunda téh bisa dibagankeun ieu di handap.

Tabel 3.3 Distribusi Konsonan

Konsonan	Posisi dina Kecap		
	Di Awal	Di Tengah	Di Tungtung
/b/	/bau/	/ubar/	/teurab/
/c/	/cokot/	/buncis/	—
/d/	/dasar/	/adat/	/bejad/
/f/*	/fasilitas/	/tafsir/	/aktif/
/g/	/garu/	/tugur/	/bedug/
/h/	/hayang/	/dahar/	/waluh/
/j/	/jalan/	/bagja/	/mi'raj/
/k/	/kawas/	/aki/	/batuk/
/l/	/lamun/	/alus/	/bijil/
/m/	/mana/	/ambu/	/anom/

/n/	/naha/	/maneh/	/dusun/
/ny/	/nyiar/	/anyar/	—
/ng/	/ngan/	/angeun/	/soang/
/p/	/palay/	/opak/	/hilap/
/q/*	/qur'an/	/furqon/	—
/r/	/rea/	/urang/	/pasir/
/s/	/sayur/	/asem/	/tiis/
/t/	/teuas/	/batan/	/urat/
/v/*	/vokal/	/lava/	—
/w/	/wates/	/sawah/	/riceuw/
/x/*	/xenon/	/luxor/	/xerox/
/y/	/yakin/	/ayak/	/bolay/
/z/*	/zat/	/azab/	/juz/

f. Runtuyan Sora, Engang, jeung Kecap

Runtuyan sora, engan, jeung kecap téh raket patalina. Sora aya nu bisa madeg mandiri jadi engan aya nu kudu ngaruntuy heula jeung sora basa lianna. Kitu deui engan, aya nu langsung jadi kecap aya nu kudu ngaruntuyjeung engan séjénna. Cindekna, kecap diwangun ku runtuyan engan. Ari engan diwangun ku runtuyan sora (Sudaryat, 2013: 30).

1) Adegan Engan

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

V : *i-eu, u-lah, e-ra, o-yek, eu-pan, a-bus*

VK : *ab-di, um-pak, em-pang, ong-koh, eun-teung*

KV : *da-mar, ka-rung, sun-da, e-ra, na-on*

KVK : *an-jeun, jang-kung, cang-kang, bu-dak*

KKV : *ge-bru, ti-bra, nyong-clo, num-pra*

KKVK : *nga-jleng, ra-cleng, tu-bruk, ke-prak*

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

VKK : *ons, eks-tra,*

KVKK : *Teks, kon-Teks*

KKKV : *stra-te-gi, stra-ta*

KKVKK : *kom-pleks*

KKKVK : *struk-tur, in-struk-tur*

KVKKK : *korps*

2) Runtuyan Sora

Boh vokal boh konsonan basa Sunda bisa ngantet jeung vokal atawa konsonan sejennna. Éta kantenan vokal téh bisa ngawangun diftong lamun ngantet jeung vokal séjénna anu beda. Tapi lamun ngantet jeung vokal anu sarua bakal muncul sora glotal *ʔ/ʔ*. Kawangunna diftong téh, balukar munculna semivokal */w/* jeung */y/* minangka sora panglancar. Jadi anu dimaksud diftong téh nyaéta rendonan vokal jeung semivokal dina engang, lain rendonan dua vokal atawa leuwih.

Umpana waé, dina ieu kecap,

[kuweh] <kuéh>

Muncul diftong minangka rendonan semi vokal */w/* jeung vokal */é/* dina kecap sarta rendonan semi vokal */y/* jeung vokal */eu/* dina kecap *lieur*.

g. Kluster

Kluster nyaéta runtuyan dua konsonan atawa leuwih anu diucapkeun sawaktu tur aya dina hiji engang. Conto kluster dina basa Sunda: gaplok, aclok, gembug, gajleng, keprok, ptr, gensruk, gebro, gebyar, kopyok, jst.

h. Ciri-ciri Supraségmental

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

Tekanan téh tumarepna kana kecap. Henteu unggal kecap dina kalimah dibere tekanan (aksén) téh kecap-kecap nu dipentingkeun. Tekanan (bedas alonna sora) sok babarengan (panjang pondokna sora) katut wirahmah (naek turunna sora). Hiji engang bakal kadéngé beda lamun diucapkeun. Jaba ti éta, dina omongan téh sok kadéngé ayana randegan (jeda, kesenyapan) di antara babagian éta omongan. Randegan nu dipaké ngamimitian jeung mungkas kalimah nyaéta sendi kepangang rangkep (#), anu dipaké di antara babagian kalimah nyaéta sendi rangkep (/), anu

dipaké di antara gundukan kecap atawa frasa nyaéta sendi tunggal (/), ari anu dipaké di antara engang nyaéta sendi tambah (+) atawa sendi bantuan (-) Tekenan minangka bedas-alonna sora dina omongan bisa digambarkeun.

i. Rinéka Sora

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

Dumasar kana cara diwangunna, rineka sora téh bisa diwincik kieu.

1) Sirnaan

Sirnaan nya éta rineka sora anu diwangun ku jalan ngaleungitkeun sawatara fonem tina kecap, boh di awal kecap, di tengah kecap, boh di akhir kecap. Kukituna, sirnaan bisa mangrupa sirnapurwa, sirnamadya, jeung sirnawekas. Sirnapurwa contona: umilu → milu, kstaria → staria, banderol → bandrol, kolonel → kornel, president → presiden.

2) Swarabakti

Swarabakti nyaéta rineka sora anu diwangun ku jalan nambahkeun fonem kana kecap, boh di awal, di tengah, boh di tungtung kecap. Kukituna, swarabakti bisa mangrupa swarabakti awal, swarabakti tengah, jeung swarabakti ahir. Contona: stri → istri, stal → istal, blok → belok, bank → bangku.

3) Bagentén

Bagenten atawa alternan nyaéta bagantina sora anu diwangun ku jalan ngaganti hiji fonem ku fonem nu lain, boh vokal ku vokal, boh konsonan ku konsonan. Contona surung → sorong, pungkur → pengker, utama → utami, begang → begeng, itung → étang, ceuk → cek.

4) Métatésis

Métatesis nyaéta rinéka sora anu diwangun ku jalan matukeurkeun tempat fonem dina jero kecap. Contona: aduy—→ ayud, dalu—→ ladu, leor—→ reol, presiden—→ persiden, rontal—→ lontar.

5) Asimilasi

Asimilasi nyaéta rinéka sora anu diwangun ku jalan nyaruakeun fonem nu beda kana fonem tukangeunana, ilaharna di antara fonem nu aya dina daerah ucapan nu sarua saperti /b/ jeung /m/, /d/ jeung /n/, /g/ jeung /ng/. Contona: gambar—→ gamar, gablung—→ gambung, kaderon—→ kaneron, kendag—→ kenang, sanggeuk—→ sangeuk, sanggup—→ sangup.

LEMBAR KERJA KOMPETÉNSI PROFÉSIONAL
LARAPNA BASA SUNDA LOMA JEUNG BASA SUNDA LEMES DINA KALIMAH

Pituduh:

1. Pék titénan matéri larapna basa Sunda loma jeung basa Sunda lemes dina kalimah dina Modul Kelompok Kompetensi C!
2. Diskusikeun dina kelompok pikeun ngajawab pertanyaan ngeunaan conto-conto larapna kecap loma jeung lemes!
3. Tuliskeun jawaban hasil diskusi dina kolom ieu di handap!

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

D. Kegiatan Diajar

Kegiatan diajar nu kudu dipilampah ku Sadérék kalawan percaya diri tur gawé babarengan jeung fasilitator séjénna, nyoko kana runtuyan kegiatan nu ngalarapkeun Modél Literasi Kewacanaan CALISLAUJI, saperti ieu di handap.

1. Maca sacara mandiri tujuan jeung indikator di awal pangajaran kalawan konsentrasi.
2. Maca pedaran bahan ngeunaan *Tatakrama Basa jeung Pola Sora Basa Sunda* kalawan taliti tur soso-soson.
3. Nulis raguman matéri unggal-unggal Kegiatan Diajar dumasar kana matéri anu dibaca kalawan kréatif.
4. Ngaregepkeun pedaran matéri ti fasilitator, tanya jawab, sawala babarengan pikeun ngeusian LK kalawan tanggung jawab.
5. Ngeusian latihan soal-soal pilihan ganda pikeun persiapan postés kalawan taliti tur konsentrasi.
6. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén kalawan kreatif.
7. Postés di TUK anu tos ditangtukeun kalawan tanggung jawab.

E. Latihan/Pancén

1. Tuliskeun prinsip-prinsip tatakrama basa!
2. Tuliskeun ragam tatakrama basa!
3. Jelaskeun yén undak-usuk basa Sunda diwangun ku: basa Sunda Loma, Basa Sunda Sedeng, jeung Basa Sunda lemes!
4. Jelaskeun unsur suprasegmental basa Sunda!
5. Jelaskeun ambahan rinéka sora basa Sunda!

F. Tingkesan

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

kalungguhan, sarta situasi nu nyarita jeung nu diajak nyarita katut nu dicaritakeunana.

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

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

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

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

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

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

Rumus:

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

Tahap pangabisa nu dihontal ku Sadérék:

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

Lamun Sadérék ngahontal tahap nyangkem matéri ajar 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun matéri kana Kagiatan Diajar 4. Tapi, lamun tahap ngawasa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deres deui matéri dina Kagiatan Diajar 3, pangpangna matéri nu tacan kacangkem kalawan daria, taliti, tur kréatif.

KAGIATAN DIAJAR 4

WANGUN JEUNG ADEGAN PUPUH SARTA CARITA PONDOK DI SD

A. Tujuan

Tujuan Kegiatan Diajar 4

1. Sanggeus maca pedaran matéri, pamilon mampuh ngajéntrékeun wangenan pupuh kalawan percaya diri.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon mampuh ngaidéntifikasi wangun pupuh kalawan kréatif.
3. Sanggeus diskusi, pamilon mampuh ngaidéntifikasi guru wilangan jeung guru lagu kalawan taliti.
4. Sanggeus diskusi, pamilon mampuh ngajéntrékeun adegan pupuh kalawan taliti.
5. Sanggeus maca pedaran matéri, pamilon mampuh ngajéntrékeun wangenan carita pondok kalawan taliti.
6. Sanggeus diskusi, pamilon mampuh ngaidéntifikasi ciri-ciri carita pondok kalawan percaya diri.
7. Sanggeus diskusi, pamilon mampuh ngajéntrékeun kamekaran carita pondok kalawan percaya diri.
8. Sanggeus migawé latihan, pamilon mampuh méré conto wangun jeung unsur intrinsik carita pondok kalawan kréatif.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Di handap ieu Indikator Kahontalna Kompeténsi Kegiatan Diajar 4.

1. Ngajéntrékeun wangenan pupuh.
2. Méré conto wangun pupuh.
3. Ngajéntrékeun guru wilangan jeung guru lagu pupuh.
4. Ngajéntrékeun adegan pupuh.
5. Ngajéntrékeun wangenan carita pondok.
6. Ngaidéntifikasi ciri-ciri carita pondok

7. Ngajéntrékeun kamekaran carita pondok.
8. Mere conto wangun jeung unsur intrinsik carita pondok.

C. Pedaran Matéri

1. Wangun jeung Struktur Pupuh

a. Tiori jeung Konsép Pupuh

Seni pupuh mangrupa gabungan seni sastra jeung lagu Sunda anu ayeuna aya 17 rupa pupuh. Nurutkeun Herdini seni pupuh Sunda abad 17-18 M mangrupa pangaruh ti Mataram. Ku kituna, Mataram miboga otoritas politik di daérah Priangan. Pangaruh budaya Mataram geus méré warna kana seni budaya Sunda, hususna seni pupuh Sunda.

Nurutkeun sababaraha informasi sajarah, seni pupuh digunakeun di kelompok nu tangtu. Dina jaman kolonial seni pupuh digunakeun salaku alat komunikasi tulisan/surat. Tapi luyu jeung mekarna jaman, pupuh dimekarkeun jadi sababaraha rupa kasenian tradisi Sunda. Misalna, Cianjuran, Cigawiran, Ciawian, Wawacan, Gending Karesmen, jeung sajabana.

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

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

Sekar ageng atawa tembang gedé disebut ogé ‘macaro’ lagu. Nurutkeun Hadisumarno, sekar ageung disusun ku Prabu Daniswara dina taun 1088 Masehi. Pupuh nu kaasup kana ieu sekar diantaranya: Banjaransari, Candrawilasita, Dadap mantep, Hasta kuswala, Langen asmara, Madu ratna, Padmawicitra, Surarétna, jeung Wisati kendéh. Sekar tengahan’ atawa ‘sekar dagelan’ disebut ‘macatri lagu’. Ieu sekar diciptakeun ku Prabu Daniswara Raja medang kamulan taun 1090 Maséhi. Pupuh nu kaasup kana sekar aya 51 rupa, diantaranya Girikatang, Duduk wuluk, Jaya raga, Kalayar, Lambang sari.

b. Pupuh jeung Mantra

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

Naskah Sanghyang Siksa Kandang Karesian nyebutkeun sajumlah kawih, nyaéta lagu anu dinyanyikeun. Éta kawih-kawih contona kawih bwatuha, kawih panjang, kawih lalanguan, kawih panyaraman, jeung sajabana.

Béda jeung pupuh, teu sakabéh jumlah wilangan sarua jeung masing-masing guru laguna. Ku kituna, puisi-puisi Sunda kuno jumlahna dalapan engang. Lamun ditilik sajarahna kanyataanana yén dalapan engang téh aya patalina jeung mantra. Mantra, salaku kecap-kecap anu dipercaya, miboga kakuatan supernatural, ngagunakeun sistem canda atawa engang anu miboga jumlah rupa-rupa. Mantra bisa kawangun tina dalapan nepi dua puluh opat engang dina sabait.

c. Ngagunaken Pupuh

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

d. Harti Pupuh

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

e. Babandingan Pupuh Sunda jeung Pupuh Jawa

Anapon, sekar ageung jeung sekar kawi patali kana aturan nu magrupa guru laku jeung pedotan. Ieu aturan dipraktékkeun nalika ngalagukeun sekar nu pakait. Guru laku mangrupa frase-frase dina unggal unggal padalisan. Frase kahiji disebut guru, frase kadua/pamungkas disebut laku. Dina dasarna, hiji lagu ngawengku guru jeung laku. Nalika guru aya opat kecap jeung laku aya opat engang. Ku kituna laku aya dalapan engang. Dina tembang Sunda, istilah guru museur kana angkatan wirahma, istilah laku ngacu kana pungkasan wirahma. Dina sekar kawi, lagu sahenteuna kudu diwujudkeun minimal ku lima engang dina unggal pada lisan pada pala. Di handap mangrupa conto engag dina sababaraha sekar kawi

- 1) Lagu 5, guru 1 dan laku 4, disebut angkat Nanda
- 2) Lagu 6, guru 2 dan laku 4, disebut angkat Badra
- 3) Lagu 7, guru 3 dan laku 4, disebut angkat Nari
- 4) Lagu 8, guru 4 dan laku 4, disebut angkat Badrasri
- 5) Lagu 5, guru 4 dan laku 1, disebut angkat Tyukta
- 6) Lagu 6, guru 4 dan laku 2, disebut angkat Tyukta
- 7) Lagu 7, guru 4 dan laku 3, disebut angkat Madyama
- 8) Lagu 8, guru 4 dan laku 4, disebut angkat Patista

f. Wangun Pupuh

Wangun pupuh Sunda aya tujuh belas dibagi jadi dua kelompok nyaéta sekar ageung jeung sekar alit. Sekar ageung nyaéta salah hiji jenis pupuh

nu wanda laguna rupa-rupa. Sedengkeun sekar alit nyaéta salah sahiji pupuh anu wanda laguna ngan sarupa (Zahra, 2011).

Pupuh anu kaasup kana Pupuh Sekar ageung:

- 1) Pupuh Sinom, ngagambarkeun kagumbiraan, kadeudeuh.
- 2) Pupuh Kinanti, ngagambarkeun kesel nungguan, atawa kanyaah.
- 3) Pupuh Asmarandana, ngagambarkeun rasa silihasih, silih pikanyaah.
- 4) Pupuh Dangdangula, ngagambarkeun katengtreman, kakawasaan, jeung kaagungan.

Pupuh anu kaasup kana Pupuh Sekar alitnyaéta :

- 1) Pupuh Balakbak, ngagambarkeun heureuy atawa banyol.
- 2) Pupuh Gambuh, ngagambarkeun kasedih, kasusah, atawa kanyeri.
- 3) Pupuh Juru Demung, ngagambarkeun nu bingung, susah pilakueun.
- 4) Pupuh Gurisa, ngagambarkeun jelema nu ngalamun atawa malaweung.
- 5) Pupuh Landrang, ngagambarkeun nu resep banyol bari nyindiran.
- 6) Pupuh Magatru, ngagambarkeun nu sedih, handeueul ku kalakuan sorangan, mapatahan.
- 7) Pupuh Lambang, ngagambarkeun nu resep banyol tapi banyol anu aya pikiraneunana.
- 8) Pupuh Durma, ngagambarkeun rasa ambek, gede hate, atawa sumanget.
- 9) Pupuh Maskumambang, ngagambarkeun kanalangsaaan, sedih bari ngenes haté.
- 10) Pupuh Mijil, ngagambarkeun kasedih tapi bari gede harepan.
- 11) Pupuh Pangkur, ngagambarkeun rasa ambek nu kapegung, nyanghareupan tugas nu beurat.
- 12) Pupuh Pucung, ngagambarkeun rasa ambek ka diri sorangan.
- 13) Pupuh Wirangrong, ngagambarkeun nu kawiwirangan, era ku polah sorangan.

g. Guru Wilangan jeung Guru Lagu

Guru wilang nyaéta Guru wilangan nyaéta patokan jumlah padalisan (jajaran) dina unggal pada (gundukan) sarta lobana engang (*suku kata/vokal*) dina unggal padalisan. Guru lagu nyaéta patokan sora vokal

dina tungtung unggal padalisan atawa “dang-ding-dung”-na sora vokal dina engang panungtung. Di handap dipedar rupa-rupa pupuh jeung guru wilangan jeung guru laguna.

No	Ngaran Pupuh	Guru Wilang jeung Guru Lagu
1	Asmarandana	81, 8a, 8o/e, 8i/a, 7i/a, 8u, 8a Padalisan: 7
2	Balakbak	12+3e, 12+3e, 12+3e Padalisan: 3
3	Dangdangula	10i, 10a, 8e/o, 7u, 9i, 7a, 6u, 8a, 12i, 7a Padalisan: 10
4	Durma	12a, 7i, 6a, 7a, 8i, 5a, 7i Padalisan: 7
5	Gambuh	8u, 8u, 8i, 7a, 8a/u, 8a/0 Padalisan: 5
6	Gurisa	8a, 8a, 8a, 8a, 8a, 8a, (+8a, 8a) Padalisan: 6 atawa 8
7	Juru Demung	8a, 8u, 6i, 8a, 8u Padalisan: 5
8	Kinanti	8u, 8i, 8a, 8i, 8a, 8i Padalisan: 6
9	Ladrang	10i, 4a, 8i, 12a Padalisan: 4
10	Lambang	8a, 8a, 8a, 8a, 8a Padalisan: 6
11	Magatru	12u, 8i, 8u, 8i, 8o Padalisan: 5
12	Maskumambang	12i, 6a, 8i, 8a Padalisan: 4
13	Mijil	9i, 6o, 10e, 9i, 7i, 6u Padalisan: 6
14	Pangkur	8a, 12i, 8u, 7a, 12u, 8a, 8i Padalisan: 7
15	Sinom	8a, 8i, 8a, 8i, 7i, 8u, 8a, 8i, 12a Padalisan: 9
16	Pucung	12u, 14e, 12a Padalisan: 3
17	Wirangrong	8i, 8o, 8a, 8u, 8i, 8a, 8a Padalisan

h. Adegan Pupuh

Pupuh ngawengku téma, rasa, nada, jeung amanat.

1) Téma

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

2) Rasa

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

3) Nada

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

4) Amanat

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

2. Tiori jeung Apresiasi Carita Pondok

a. Watesan Carita Pondok

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

Kembang Lili Kanggo Ibu

Tina sakitu lobana kembang, anu pangdipikaresep ku ibu téh kebang lili warna bodas. Saur Bapa mah, kembang lili bodas téh mangrupa gambaran Ibu. Basajan tapi geulis. Fajar jeung Putri kungsi nyaksian kacida bungahna Ibu, waktu dina hiji mangsa Bapa masihan kembang lili sabeungkeut ka Ibu.



Kembang Lili Bodas

“Ibu téh enjing ulang taun. Geus aya hadiahna acan?” ceuk Fajar ka Putri.

“Acan, ari hoyong mah masihan kembang lili ka Ibu téh, tapi geuning mahal nya? Ceuk Putri ka lanceukna, “Kamari naroskeun ka toko kembang.”

“Tapi jigana mah angger moal cukup,” ceuk Putri kerung. Tapi, ujug-ujug Putri inget ka hiji imah anu unggal poe kaliwatan saban maranehna indit ka sakola.

“Eeeeehh..ari Aa emut teu, bumi ageung liliwatan urang ka sakola? Anu di buruannana seeur kembang lili?”

“Oooohhh..enya, bener. Inget, inget! Jigana jigana lamun urang metik sababaraha tangkey oge anu bogana moal ngambek meureun, nya? Da kembangna téh loba pisan, nya?” Ceuk Fajar bangun nu atoh. Putri unggeuk bari jigrah.

Isukna maranéh na indit ka sakola saperti biasana. Maranéhna api-api poho yén poé harita téh ulang taun Ibu. Bari nungguan angkot, maranéhna papelong-pelong bari sareuri waktu nempo imah gedé nu di buruanana loba kembang lili.

Samulang na ti sakola, barang jrut tina angkot, duanana terus meuntas nyamperkeun imah kembang lili téa. Satepina ka nu dituju, Putri nyerangkeun Fajar nu leungeunna mimiti métikan kembang lili ti luareun pager, didongkangan.

“Heh! Éta nu duaan.... keur naon” teu kanyahoan aya nu nagorowok ti loteng imah gedé éta. Fajar reuwaseun, terus metot leungeun adina bari lengeun nu hijina pageuh ngeukeuweuk kembang

meunang meutikan. Maranéhna kakara sadar, meuntas jalan gedé kurang ati-ati.

“Cekkiiiiitttt....!!!! teu kanyahoan aya mobil sédan anu ampir nabrak maranéhna. Supirna ngagorowok, reuwas ku barudak meuntas teu ati-ati. Fajar jeung Putri tonggoy leumpang gagancangan , teu malire ka nu patinggorowok mangreuwasken.

Teu lila, maranéhna anjog ka harepeun imahna. Saméméh sup ka imah, maranéhna ngatur napasna nu rehap ranjung. Cape jeung reuwas kareureuhnakeun.



Kembang Lili Bodas

“Assalamu’alaikum....! selamat ulang taun, Buuuuuuu....!” ceuk duanana bari nyangsokeun sabeungkeut kembang lili ka ibu nu molohok kénéh. Duanana ngagabrunng ka ibu. Duanana diciuman ku ibu nu kacida bungaheunana narima sabengkeut kembang lili.

Teu kungsi lila aya nu ngetrokan panto. Ibu reuwaseun barang ningali Pa Dodi keur ngajanteng hareupeun panto.

“Punten, Bu Surya... abdi téh aya nu badé didugikeun, perkawis putra-putri anu tadi di jalan,” saterusna, Pa Dodi ngajéntrékeun saukur nu katingali ku anjeunna tadi di jalan. Fajar jeung Putri kacida reuwaseunana barang ngadéngé Pa Dodi nerangkeun kalakuan maranehna métikan kembang lili anu saterusna ampir katabrak téa.

“Fajar....Putri.... cing ka darieu sakedap, da balageur putra ibu mah,” saur ibu basa Pa Dodi geus pamitan.

“Ayeuna ibu apal, kumaha jeung ti mana hidep meunang kembang lili ieu. Aya pelajaran nu ku hidep kudu dijadikeun catetan poé ieu,” ibu mencrong duanana, ngareluk tungkul.

“Yeuh....darangukeun nya! Regepkeun! Keur ibu mah... kembang lili ieu teu pati penting lamun dibandingkeun jeung nyawa hidep duaan. Naon hartina kembang lili keur ibu dibandingkeun jeung hidep duaan. Kadé, éngké mah ulah sakali-kali deui lalawora di jalan jiga kitu. Lamun meuntas, kudu di tempatna. Apan lebah dinya téh aya zebra cross,” saur ibu bari angger mencrong nu duaan nu angger ngareluk.

“Hiji deui... métikan kembang tanpa permisi, éta téh lepat! Boro-boro di buruan bumi batur, di taman umum ogé teu hadé lamun hidep putak-petik sangeunahna. Sok bayangkeun, lamun hidep nu miara kembang éta, saban poé disiram, diacara dihadé-hadé, ujung-ujung aya anu metik tanpa permisi. Bakal kuciwa, meureun? Nya...?”

Fajar jeung Putri unggeuk-unggeukan.

“Sok, jangji ka ibu!” Saur ibu bari ngadeukeutan putra-putrana.

“Jangji... moal kitu-kitu deui” ceuk duanana ampir bareng.

“Jangji nya? Tapi hiji deui, enjing samemeh ka sakola, ulah hilap menta dihampura ka anu kagungan bumi kembang lili, nya?”

“Muhun, Bu. badé, ceuk Fajar. Ibu imut bari unggeuk.

“Jung ayeuna mah geura disaralin! Bapak sakedap deui sumping ti kantor, ceunah rék ngajak urang makan-makan,” saur Ibu.

“Heeemmmm.... margi ayeuna ulang taun ibu, spesial... ibu jangji, moal wawartos nanaon ka Bapa!” saur ibu bari mencét irung Putri.

“Horeeeeeehhhh.... Ibu. Bageueueueurrr!” ceuk Fajar jeung Putri bari ajrag-ajragan.

(Dicutat tina *Pamekar Diajar Basa Sunda pikeun Murid SD/MI kelas V SD, 2015:74-76*)

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

Carita pondok téh nyaéta carita rékaan (*fiksi*) tina tingkah laku manusa anu nyaritakeun kahirupan masarakat atawa manusa sapopoé anu méré

kesan lir enya-nya kajadian. Eusina bisaana teu leupas tina ajén atikan jeung moral pikeun pieunteungeun atawa picontoeun hususna anu macana.

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

b. Ciri-ciri Carita Pondok

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

- 1) *Wangun fiksina pondok*; hartina wangun fiksina pondok nyaéta saumpama ditilik tina jumlah kecapna atawa caritana leuwih saeutik tibatan prosa-prosa séjén
- 2) *Sifat caritana naratif*; hartina sifat caritana naratif nya éta carita pondok téh ngan ukur nyaritakeun kajadian-kajadian nu kaalaman ku palaku, lain déskriptif, arguméntatif atawa analisis
- 3) *Caritana mangrupa karangan fiksi*; hartina dina carita pondok nya éta anu dicaritakeun téh mangrupa kajadian anu lain saenyana atawa bener-bener anu kaalaman ku manusa (ukur rékaan)
- 4) *Eusi carita umumna réalistik*; hartina najan mangrupa hasil rékayasa pangarang, tapi tetep jalan caritana kudu kaharti ku akal
- 5) *Carita pondok kudu mangrupa hiji kajadian*; hartina carita pondok nyaritakeun hiji kajadian kudu gembleng atawa museur kana hiji implengananu jadi téma dina éta carita
- 6) Basa nu digunakeun kudu singget tapi munel, seukeut, sugestif jeung ngirut; hartina basa anu digunakeun dina carita pondok téh kudu

singget, teu ngayayay, munel, seukeut jeung sugestif anu narik ati pikeun nu maca.

c. Kamekaran Carita Pondok

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

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

- (1) Aam Amilia: *Panggung Wayang*;
- (2) Abdullah Mustappa: *Nu Teu Kungsi Kalisankeun*;
- (3) Ahmad Bakri: *Ki Mérébot*, Ayatrohaédi: *Hujan Munggaran*;
- (4) Caraka (sandiasma Wiranta): *Néangan*;
- (5) Éddy D. Iskandar: *Tali Asih anu Nganteng, Lembur Singkur Panineungan*;
- (6) Godi Suwarna: *Murang-maring, Serat Sarwasatwa*.

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

d. Papasingan Carita Pondok

Carita pondok bisa dipasing-pasing jadi sababaraha rupa. Tarigan (1994:178) ngabagi carita pondok dumasar kana dua pamiangan, nyaéta dumasar kana jumlah kecapna jeung dumasar kana ajén-inajénna.

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

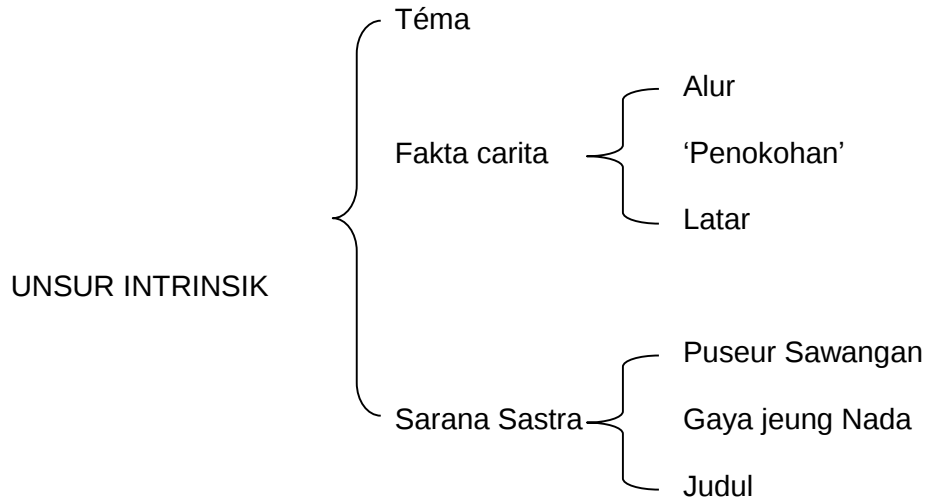
e. Unsur Intrinsik Carita Pondok

Unsur intrinsik mangrupa unsur-unsur anu ngawangun karya sastra. Unsur-unsur intrinsik karya sastra winangun prosa bisa dipaké ku carpon. Dina umumna mah unsur-unsur carpon téh ngawengku tokoh jeung watekna; galur (*plot*) nu patali jeung téhnik nyaritakeun (penceritaan); latar (*setting*) anu nyoko kana tempat, waktu, jeung suasana; téma, amanat atawa pesan; puseur sawangan jeung puseur carita; jeung gaya basa. Ieu hal téh luyu jeung pamadegan Sudjiman (1992:103) anu nétélakeun kieu:

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

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

minangka prosa fiksi bisa dibagankeun ieu di handap.



Bagan 4.1 Unsur Instrinsik Prosa Fiksi

1) Téma jeung Amanat Carita

a) Téma Cerita

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

Téma téh nyaéta inti pikiran atawa puseur implengan pangarang atawa inti pikiran nu aya dina prosa fiksi. Pikeun nangtukeun hiji téma, urang kudu maca éta carita sagemblengna. Sakapeung téma prosa fiksi ogé disebutkeun dumasar kana téma umumna, upamana baé téma cinta, kapahlawanan, kulawarga, atikan, Lingkungan hirup, jeung sajabana.

Tangtu baé anu dimaksud di dieu mah lain téma umum samodél kitu, tapi téma anu leuwih spésifik luyu jeung karangan anu geus dibaca.

b) Amanat Cerita

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

Contona waé, amanat carpon “Kembang Lili kanggo Ibu” nyaéta ‘hirup téh kudu ati-ati, waspada, mentingkeun kasalamétan, jeung teu meunang nyokot barang batur tanpa permisi”.

2) Fakta Carita

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

a) Tokoh Carita

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

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

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

(a) Palaku Utama

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

(b) Palaku kadua

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

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

Tabel 4.1 Wanda Tokoh

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

Pikeun ngagambarkeun watek tokoh, bisaana pangarang ngagunakeun dua téhnik, nyaéta (1) téhnik pedaran (*telling*), téhnik ékspositori (*expository*) atawa téhnik analitik (*analytic*) jeung (2) téhnik ragaan (*showing*), téhnik diskursif (*discursive*) atawa téhnik dramatik

(*dramatic*) (Abrams, dina Nurgiyantoro, 2007:194). Dina téhnik pedaran, pangarang ngagambarkeun kalawan langsung tur wincik ngeunaan tokoh carita saperti jatidiri, sipat, watek, paripolah, malah ciri warugana tur dianalisis data-datana ngeunaan hadirna tokoh.

Contona waé, palaku dina carpon “Kembang Lili Kanggo Ibu”, nyaéta palaku utamana téh: Fajar, jeung Putri. Ari palaku tamMatéri nyaéta: Bu Surya jeung Pa Dodi.

b) Galur (*Plot*) Carita

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

a) Bubuka (*éksposisi*)

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

b) Muncul masalah (*Konflik*)

c) Masalah muncer (*Klimaks*)

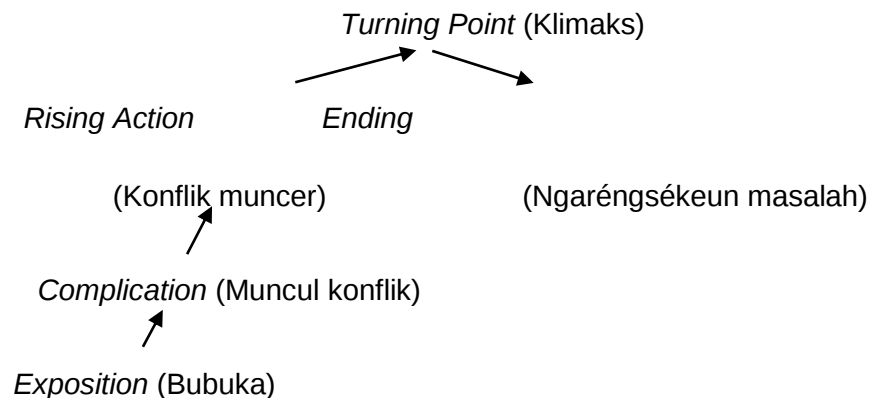
Masalah téh mimiti ngarékahan, ngalobaan, atawa ngajeroan, nepi ka muncerna. Bagian ieu mangrupa puncer kajadian dina carita tina runtuyan kajadian saheulaeunana, anu sok disebut ogé klimaks.

d) Ngaréngsékeun masalah (*Anti-klimaks*)

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

e) Pungkasan carita

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



Bagan 4. 2 Galur Carita dina Carpon

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

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

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

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

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

c) Latar (*Setting*) Cerita

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

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

3) Sarana Sastra

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

a) Puseur Sawangan

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

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

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

mana yang disorot pencerita, pusat perhatian, pusat sorotan atau fokus pengisahan si pencerita.

b) Basa dina Carita Pondok

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

c) Judul Carita

Judul atawa titél mangrupa etikét, labél, mérek, atawa ngaran anu dipaké ku wacana atawa karangan. Judul téh gedé gunana pikeun mikat kapanasaran nu maca kana pasualan nu keur dicaritakeun. Judul sipatna simbolis tur mangrupa slogan anu midangkeun topik dina wangun nu pikatajieun. Ku kituna, judul kudu saluyu tur ngawakilan sagemblengna eusi karangan, écés, tur singget. Judul carita mangrupa ngaran tina éta carita. Ilaharna judul carita dijieun sanggeus carita réngsé. Judul carita kudu luyu jeung eusi carita. Contona waé, judul carpon “Kembang Lili kanggo Ibu”

D. Kagiatan Diajar

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

1. Maca heula tujuan jeung indikator kahontalna diajar kalawan konsentrasi.
2. Baca pedaran matéri ajar *Wangun jeung Adegan Pupuh* jeung Carita Pondok nu dipidangkeun kalawan insténsif tur daria.
3. Nulis rangkuman matéri unggal-unggal kagiatan diajar kalawan sumanget.

4. Ngaregepkeun pedaran matéri ti fasilitator, tanya jawab, sawala babarengan dina kelompok pikeun migawé LK kalawan dibarung kurasa kabungah.
5. Latihan soal-soal pilihan ganda pikeun nyanghareupan postes kalawan taliti tur konséntrasi.
6. Baca deui saliwat pedaran matéri ajar, tuluy titénan tur bandingkeun jeung tingkesan matéri ajar kalawan taliti tur daria.
7. Postes di TUK anu geus ditangtukeun kalawan konséntrasi jeung mandiri.

E. Latihan/ Kasus /Pancén

1. Terangkeun wangenan pupuh!
2. Béré conto wangun pupuh Sunda!
3. Terangkeun unsur intrinsik pupuh Sunda!
4. Naon waé ciri-cirina karya sastra nu disebut carpon téh?
5. Naon sasaran katut bédana antara téma jeung amanat?

F. Tingkesan

Pupuh anu kaasup kana Sekar ageung: Pupuh Sinom, ngagambarkeun kagumbiraan, kadeudeuh; Pupuh Kinanti, ngagambarkeun kesel nungguan, atawa kanyaah; Pupuh Asmarandana, ngagambarkeun rasa silihasih, silih pikanyaah; jeung Pupuh Dangdangula, ngagambarkeun katengtreman, kakawasaan, jeung kaagungan. Pupuh anu kaasup kana Sekar alit nyaéta Pupuh Balakbak, ngagambarkeun heureuy atawa banyol. Pupuh Gambuh, ngagambarkeun kasedih, kasusah, atawa kanyeri. Pupuh Juru demung, ngagambarkeun nu bingung, susah pilakueun. Pupuh Gurisa, ngagambarkeun jelema nu ngalamun atawa malaweung. Pupuh Landrang, ngagambarkeunnu resep banyol bari nyindiran. Pupuh Magatru, ngagambarkeun nu sedih, handeueul ku kalakuan sorangan, mapatahan. Pupuh Lambang, ngagambarkeun nu resep banyol tapi banyol anu aya pikiraneunana. Pupuh Durma, ngagambarkeun rasa ambek, gede hate, atawa sumanget. Pupuh Maskumambang, ngagambarkeun kanalangsaaan, sedih bari ngenes haté. Pupuh Mijil, ngagambarkeun kasedih tapi bari gede harepan. Pupuh Pangkur, ngagambarkeun rasa ambek nu kapegung,

nyanghareupan tugas nu beurat. Pupuh Pucung, ngagambarkeun rasa ambek ka diri sorangan. Pupuh Wirangrong, ngagambarkeun nu kawiwirangan

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

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

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

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

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

Rumus:

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

Tahap pangabisa matéri ajar nu dihontal ku Sadérék:

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

Lamun Sadérék ngahontal tahap pangabisa 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun matéri kana modul satuluyna. Tapi, lamun tahap pangabisa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui ngaderes matéri dina Kagiatan

Diajar 4, pangpangna matéri nu tacan kacangkem kalawan daria,
konséntrasi, tur kréatif.

**LEMBAR KERJA KOMPETÉNSI PROFÉSIONAL
LARAPNA BASA SUNDA LOMA JEUNG BASA SUNDA LEMES DINA KALIMAH**

Pituduh:

1. Pék titénan matéri larapna basa Sunda loma jeung basa Sunda lemes dina kalimah dina Modul Kelompok Kompetensi C!
2. Diskusikeun dina kelompok pikeun ngajawab pertanyaan ngeunaan conto-conto larapna kecap loma jeung lemes!
3. Tuliskeun jawaban hasil diskusi dina kolom ieu di handap!

No.	Kecap-kecap Basa Sunda	Basa Sunda Loma	Basa Sunda Lemes keur ka Sorangan	Basa Sunda Lemes keur ka Batur
1.	abus, asup, lebet	"Manéh rék asup ayeuna?" Dudi nanya ka Dadang.	"Dudi mah tos lebet ti payun," oeuk Dadang ka Pa Asép.	"Kumargi Bu Hèni henteu lebet, engké kelas I-b dilebetan ku Bu Susi," oeuk Pa Kapala Sakola ka Pa Maman.
2.	balik, wangsul, mulih	---	---	---
3.	baju, raksukan, anggoan	---	---	---
4.	beuteung, padaharan, patuangan	---	---	---
5.	capé, capé, palay	---	---	---
6.	oaram, wagel, wagel	---	---	---
7.	gering, udur, teu damang	---	---	---
8.	jawab, walon, waler	---	---	---



KONCI JAWABAN LATIHAN/PANCÉN/KASUS

Kegiatan Diajar 1

1. Léngkah-léngkah pamarekan tématik terpadu di SD ngawengku: a) Maca tur nyangkem KI jeung KD tina sakabéh mapel, b) Néangan KD Bahasa Indonesia, Matématika, IPA jeung IPS anu bisa dihiijikeun dina téma-téma nu geus ditangtukeun anu luyu. Ieu prosés baris ngahasilkeun golongan-golongan KD dina unit-unit téma, c) Maca Standar Isi Mapel Bahasa Indonesia, Matématika, IPS, jeung IPA diteruskeun ku neuleuman eusi KI jeung KD, d) Nuliskeun téma anu geus dipilih jeung susunan KD-KD Bahasa Indonesia, Matématika, IPS jeung IPA luyu jeung éta téma
2. Opat unsur kamampuh komunikatif, ngawengku: a) kamampuh gramatikal: panyatur ngagunakeun kaidah gramatikal, b) kamampuh sosiolinguistik: panyatur nyangkem kontéks sosial tempat lumangsungna komunikasi, c) kamampuh wacana: panyatur nepikeun maksud-maksud komunikasi kalawan merenah, jeung d) kamampuh stratégi, panyatur ngagunakeun rupa-rupa stratégi pikeun komunikasi.
3. Dina kagiatan diajar ngajar anu sipatna langsung siswa ngalakukeun kagiatan observasi, nanya, ngumpulkeun informasi/nyoba, asosiasi/ngolah informasi, jeung ngomunikasikeun. Kagiatan diajar ngajar langsung baris ngahasilkeun pangawéréh jeung kaparigelan anu sipatna langsung ogé, disebut dampak pangajaran (*instructional effect*).Dina Kurikulum 2013, kagiatan diajar ngajar anu teu langsung raket patalina jeung ngamekarkeun nilai jeung sikep nu aya dina KI-1 (sikep spiritual) jeung KI-2 (sikep sosial).
4. *Pamarekan pangajaran* mangrupa sawangan guru anu digunakeun pikeun nyiptakeun lingkungan pangajaran luyu jeung kompeténsi anu geus ditangtukeun. *Strategi pangajaran* mangrupa léngkah-léngkahsistématik jeung sistemik anu digunakeun guru pikeun nyiptakeun lingkungan pangajaran luyu jeung kompeténsi anu geus ditangtukeun. *Model pangajaran*, mangrupa *karangka konséptual* jeung *operasional* anu mibanda ngaran, ciri, urutan logis, aturan, jeung budaya. *Métode pangajaran* mangrupa *cara atawa téhnik* anu digunakeun ku guru dina kagiatan diajar ngajar, contona: ceramah, tanya jawab, sawala, latihan.

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

Kegiatan Diajar 2

1. Tujuan digunakeunana Model *Discovery Learning*, nyaéta: 1) ngarobah kondisi diajar tina pasif jadi aktif kréatif, 2) ngarobah modus *ekspository* (siswa ngan narima informasi ti guru) kana modus *discovery* (siswa manggihan sorangan).
2. Léngkah-léngkah operasional implementasi Model *Discovery Learning* dina prosés diajar ngajar tahapan rancangan, ngawengku
 - a) nangtukeun tujuan pangajaran; b) ngaidéntifikasi karakteristik siswa (kamampuh awal, minat, gaya diajar; c) milih matéri ajar; d) nangtukeun topik-topik pangajaran anu rék diajarkeun; e) mekarkeun bahan-bahan pangajaran ku cara nyieun conto-conto, ilustrasi, pancén; f) ngatur topik-topik pangajaran ti nu basajan ka kompleks, ti nu konkrit ka abstrak, atawa ti tahap énaktif, ikonik, nepi ka simbolik; jeung g) ngalaksanakeun penilaian prosés jeung hasil diajar siswa.
3. Prinsip-prinsip prosés diajar ngajar dina Modél PBL, ngawengku: (1) konsép dasar, (2) wangenan masalah, 3) diajar mandiri, (4) silih tukeurna pangawéruh, jeung 5) penilaian.
4. Lima fase Modél Pangajaran PBL, nyaéta: a) oriéntasi masalah, b) ngaorganisasikeun siswa, c) ngabimbing panalungtikan individu/kelompok, d) mekarkeun jeung nyodorkeun hasil karya siswa, e) ngaanalisis jeung ngaévaluasiprosés ngungkulan masalah.
5. Léngkah-léngkah Modél PjBL: a) nangtukeun panalékésénsial (*start with the essential question*), b) ngadesain rancangan proyék (*design a plan for the project*), c) nyusun jadwal (*create a schedule*), d) ngamonitor siswa jeung kamajuan proyék (*monitor the students and the progress of the project*), e) nguji hasil (*assess the outcome*), jeung f) ngaévaluasi pangalaman (*evaluate the experience*).

Kegiatan Diajar 3

1. Prinsip-prinsip tatakrama basa ngawengku (1) maksim kawijaksanaan, (2) maksim handap asor, (3) maksim kacocog, (4) maksim katumarima, (5) maksim kasimpati, jeung (6) maksim balabah.
2. Ragam tatakrama basa, ngawengku: (1) Pamake basa, saha panyatur (I), saha pamiarsa (II), jeung saha nu di caritakeun (III), (2) Kalungguhan pamake basa, naha sahandapeun (h), sasama (s), atawa saluhureun (l), jeung (3) Gambaran rasa panyatur waktu komunikasi lumangsung, naha hormat (H), bisaa atawa loma (L), naha teu hormat atawa kasar (K).
3. Undak-usuk basa Sunda diwangun ku: basa Sunda Loma, Basa Sunda Sedeng, jeung Basa Sunda lemes.
 - a. Basa Sunda Loma. Digunakeun ka sasama, ka babaturan anu geus loma. Salian ti éta, bareto mah sok dipakéogé pikeun nyarita ka jalma anu sahandapeunana, pangkatna, umurna, atawa pikeun nyaritakeun jalma nu sahandapeun upama anu dicaritakeunana téh sahandapeun nu diajak nyarita.
 - b. Basa Sunda Sedeng, sok disebut ogé basa Sunda lemes keur ka sorangan nyaéta basa anu dilarapkeun keur ka disi sorangan upama nyarita ku basa lemes, atawa pikeun nyaritakeun sasama ka saluhureun. Salian ti éta, bassedeng ogé sok dipaké nyarita jeung jalma nu tacan wanoh atawa loma lamun nu ngajak nyaritana ngagunakeun basa lemes.
 - c. Basa Sunda Lemes, bisaana sok disebut ogé basa Sunda lemes keur ka batur. Dilarapkeun pikeun nyarita ka saluhureun, jeung pikeun nyaritakeun nu saluhureun boh pangkatna, boh kalungguhanana, boh umurna. Basa Sunda ogédipaké ka jalma nu can wanoh atawa loma.
4. Unsur suprasegmental: Tekanan téh tumarepna kana kecap. Henteu unggal kecap dina kalimah dibere tekanan (aksén) téh kecap-kecap nu dipentingkeun. Tekanan (bedas alonna sora) sok babarengan (panjang pondokna sora) katut wirahmah (naek turunna sora). Hiji engang bakal kadéngé beda lamun diucapkeun. Jaba ti éta, dina omongan téh sok

kadéngé ayana randegan (jeda, kesenyapan) di antara babagian éta omongan. Randegan nu dipaké ngamimitian jeung mungkas kalimah nyaéta sendi kepeng rangkep (#), anu dipaké di antara babagian kalimah nyaéta sendi rangkep (/ /), anu dipaké di antara gundukan kecap atawa frasa nyaéta sendi tunggal (/), ari anu dipaké di antara engang nyaéta sendi tambah (+) atawa sendi bantun (-) Tekenan minangka bedas-alonna sora dina omongan bisa digambarkeun.

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

Kegiatan Diajar 4

1. Wangenan pupuh: mangrupa ngaran hiji basa ugeran nu geus tangtu jumlah padalisanna di unggal pada, jeung geus tangtu jumlah engang sarta vokal ahir unggal padalisan.
2. Conto wangun pupuh Sunda
 Pupuh Asmarandana
 Nyicikeun cai sakendi
 Rajeun hanteu matak setra
 Denok gé sok kurang sorot
 Purun leumpang huhujan
 Waktos ngawitan ngarang
 Sanajan damel di dapur
 Rikat ngarakit kasmaran
3. Unsur intrinsik pupuh Sunda: téma, rasa, nada, jeung amanat. Téma mangrupa jejer utama pupuh, rasa mangrupa parasaan pangarang kana eusi pupuh, nada mangrupa sikep nu nulis pupuh ka nu maca, jeung amanat mangrupa pesen anu ditepikeun ku nulis ka nu maca ngaliwatan pupuh anu ditulisna.
4. Ciri-ciri karya sastra anu disebut carita pondok téh, nyaéta:
 - a. Wangun fiksina pondok
 - b. Sifat caritana narati
 - c. Caritana mangrupa karangan fiksi
 - d. Eusi carita umumna *réalistis*

- e. Carita pondok kudu mangrupa hiji kajadian
 - f. Basa nu digunakeun kudu singget tapi munel, seukeut, *sugestif* jeung ngirut
 - g. Eusina téh kudu numuwuhkeun efek ka nu maca;
 - h. Caritana ngandung harti interpretasi pangarang kana hiji kajadian;
 - i. Caritana ngalalakonkeun tokoh utama; jeung
 - j. Jumlah kecapna kawatesanan.
5. Téma téh nyaéta inti pikiran atawa puseur implengan pangarang atawa inti pikiran nu aya dina prosa fiksi. Pikeun nangtukeun hiji téma, urang kudu maca éta carita sagemblengna. Ari amanat nyaéta pesen pangaran nu hayang ditepikeun ka nu maca anu eusina mangrupa ajén-inajén didaktis nu patali jeung masalah manusa katut kamanusaan sarta hirup jeung kahirupan.

EVALUASI

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

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

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

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

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

KONCI JAWABAN ÉVALUASI

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

PANUTUP

Ieu modul anu kacida perlu dicangkem ku guru-guru basa Sunda, utamina nyangkem matéri-matéri kompetensi pedagogik diantarana tiori jeung larapna pamarekan komunikatif, pamarekan saintifik jeung modél pangajaran kiwari anu dilarapkeun dina pangajaran basa Sunda. Modul ieu ogé dieuyeuban ku matéri tina kompetensi profésional anu kacida pentingna pikeun guru-guru basa Sunda di lapangan dibarung jeung ajén inajén Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) anu ngawengku ajén inajén: religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, jeung integritas.

Leuwih écésna eusi ieu modul ngawengku 4 matéri poko, nu ngawengku: 1) Pamarekan Tématik Terpadu, Komunikatif jeung Saintifik dina Pangajaran Basa Sunda, 2) Modél- model Pangajaran dina Pangajaran Basa Sunda, 3) Tatakrama jeung Pola Sora, sarta 4) Pupuh jeung Carita Pondok.

Sanggeus réngsé maca jeung nalungtik ieu modul dipiharep Sadérék baris neruskeun maca jeung nalungtik modul basa Sunda KK D anu mangrupa terusan tina ieu modul. Mugia Sadérék sadayana tetep sumanget, kreatif, mandiri dina ngajar basa Sunda.



DAPSTAR PUSTAKA

- Brown, H. Douglas, (2008). *Prinsip Pembelajaran jeung Pengajaran Bahasa* (Edisi Kelima). Jakarta: Kedutaan Besar Amerika Serikat.
- Brown, Douglas H. 2007. *Principles of Language Teaching and Learning*. Pearson Education Inc.
- Celce-Murcia, M., Dornyei, Z., & Thurrell, S. 1995. *A Pedagogical Framework for Communicative Competence: A Pedagogically Motivated Model with Content Specifications*. Issues in Applied Linguistics, 6, 5–35.
- Haerudin, Dingding. 2012. “Guguritan”. Artikel @ File Directory UpPI.
- Hendrayana, Dian. 2014. *Lagu Ngajadi: Kumpulan Guguritan*. Bandung: KSB Rawayan
- Maryanto, spk.. 2015. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik Kelas XII Semester 1*. Jakarta: Puskurbuk Balitbang Kemdikbud.
- Maryanto, spk.. 2015. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik Kelas XII Buku Guru*. Jakarta: Puskurbuk Balitbang Kemdikbud.
- Richards, J. C. 2005. *Communicative Language Teaching*. Singapore: SEAMEO Regional Language Centre
- Richards, J.C. & Rodgers, T.S. (2001). *Approaches and Methods in Language Teaching*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Rosidi , Ajip. 2011. *Guguritan*. Bandung: PT. Kiblat Buku Utama.
- Sofiyanti, Ai. spk. 2015. *Matéri Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Jenjang SD Kelas VI*. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan jeung Kebudayaan jeung Penjaminan Mutu Pendidikan Kementerian Pendidikan jeung Kebudayaan.
- Sumarsono, Tatang Spk. 2015. *Pamekar Basa Sunda pikeun Murid SD/MI Kelas V*. Bandung: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
- Sudaryat, Yayat, Spk. 2013. *Tata Basa Sunda Kiwari*. Bandung: Yrama Widya.
- Kemdikbud. 2016. *Permendikbud No. 22 tahun 2016 tentang Standar Prosés Pendidikan dasar dan Menengah*. Jakarta.

GLOSARIUM

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

PPK = Penguatan Pendidikan Karakter anu ngawengku ajén inajén: religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, jeung integritas.