



Kode Mapel : 748GD000

**MODUL
PENGEMBANGAN KEPROFESIAN
BERKELANJUTAN
TERINTEGRASI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER**

**MAPEL BAHASA SUNDA SD
KELOMPOK KOMPETENSI F**

**PEDAGOGIK :
MEDIA, SUMBER, JEUNG TIK DINA PANGAJARAN BASA SUNDA**

**PROFESIONAL :
INTERNET JEUNG KALIMAH BASA SUNDA**

Penulis

Drs. Apip Ruhamdani, M.Pd.; 081320459066;apipruhamdani@yahoo.com

Perevisi

Drs. Apip Ruhamdani, M.Pd.; 081320459066;apipruhamdani@yahoo.com

Penelaah

Dr. Dedi Koswara, M.Hum.

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 Biasa, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga
Kependidikan

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

KATA SAMBUTAN

Peran guru profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas 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
KATA PENGANTAR	v
DAPTAR EUSI	vii
DAPTAR GAMBAR	ix
BUBUKA	1
A. Kasang Tukang	1
B. Tujuan	2
C. Péta Kompeténsi	5
D. Ambahan Matéri	6
E. Cara Ngagunakeun Modul	6
KAGIATAN DIAJAR1	9
MILIH MÉDIA JEUNG SUMBER PANGAJARAN	9
BASA SUNDA	9
A. Tujuan	9
B. Indikator Kahontalna Kompeténsi	9
C. Pedaran Matéri	9
D. Kagiatan Diajar	27
E. Latihan/Pancén	28
F. Tingkesan	28
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	31
KAGIATAN DIAJAR 2 TÉHNIK INFORMATIKA JEUNG KOMUNIKASI DINA PANGAJARAN BASA SUNDA	33
A. Tujuan	33
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	33
C. Pedaran Matéri	33
D. Kagiatan Diajar	40
E. Latihan/Pancén	40
F. Tingkesan	41
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	41

KAGIATAN DIAJAR 3	45
MANGPAAT JEUNG SUMBER INTERNET DINA PANGAJARAN BASA	
SUNDA.....	45
A. Tujuan	45
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	45
C. Pedaran Matéri.....	45
D. Kagiatan Diajar.....	63
E. Latihan/Pancén	64
F. Tingkesan.....	64
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku.....	67
KAGIATAN DIAJAR 4 KALIMAH BASA SUNDA.....	69
A. Tujuan.....	69
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	69
C. Pedaran Matéri	69
D. Kagiatan Diajar	88
E. Latihan/Pancén	88
F. Tingkesan.....	89
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	90
KONCI JAWABAN LATIHAN	93
ÉVALUASI	103
KONCI JAWABAN EVALUASI	115
PANUTUP	117
DAFTAR PUSTAKA.....	119
LAMPIRAN	125

DAPTAR GAMBAR

Gambar c. 1 Peta Kompetensi	5
Gambar 1. 1 Bor Bodas.....	13
Gambar 1. 2. Poster.....	14
Gambar 1. 3 Flashcard	15
Gambar 3. 1 Sistem Komputer jeung Perangkatna	51
Gambar 3. 2 Keyboard PC	51
Gambar 3. 3 Mouse	52
Gambar 3. 4 Touchpad dina Laptop.....	52
Gambar 3. 5 CD, DVD, BD - Rom.....	53
Gambar 3. 6 Monitor Tabung.....	53
Gambar 3. 7 LCD/LED	54
Gambar 3. 8 Printer Dotmatrix dan Printer Deskjet.....	54
Gambar 3. 9 Modem USB dan Modem External	54
Gambar 3. 10 Wifi	55
Gambar 3. 11 Port	55



BUBUKA

A. Kasang Tukang

Program Pengembangan Keprofésian Berkelanjutan (PKB) mangrupa salah sahiji stratégi dina ngabina guru jeung tenaga kependidikan sangkan guru jeung tenaga kependidikan mampuh miara, ningkatkeun, jeung mekarkeun kompeténsina luyu jeung standar nu geus ditangtukeun. Ieu program wajib dilaksanakeun luyu jeung kabutuhan sarta kudu dilaksanakeun sacara terus-terusan.

Téhnis mekarkeun PKB bisa dilaksanakeun, boh sacara mandiri boh sacara kelompok. Pikeun pengembangan profési sacara mandiri, diperlukeun ayana modul. Ku kituna, penyelenggara diklat PKB nyusun modul anu dirancang pikeun dideres sacara mandiri tur disusun dumasar kana tingkatan hasil Uji Kamampuh Guru (UKG). Ari pengembangan diri sacara kelompok bisa dilaksanakeun ku cara kagiatan Kelompok Kerja Guru (KKG) atawa Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP).

Modul Diklat Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Basa Sunda Kelompok Kompetensi F mangrupa salah sahiji modul anu diancokeun pikeun guru basa Sunda anu hasil UKG-na 51-60. Eusina ngawengku opat kagiatan diajar: (1) milih médiajeung sumber pangajaran basa Sunda; (2) TIK dina pangajaran basa Sunda; (3) mangpaat jeung sumber internét dina pangajaran basa Sunda; (4) kalimah basa Sunda jeung carita

Ieu modul téh gumulung kana lima ajén utama penguatan pendidikan karakter (PPK), nyaéta religius, nasionalis, mandiri, gotong royong jeung integritas. *Ajén religius* kagambarkeun dina paripolah ngalaksanakeun parentah agama jeung kapercayaanana, ngajénan bedana agama, ngagungkeun sikep toleransi dina ngalaksanakeun ibadah kaagamaan jeung kapercayaan séjén, hirup akur tur rukun jeung nu ngagem agama séjén, sikep mikayaah jeung ngajaga utuhna ciptaan Mantenna. Subajén karakter religius: sosobatan (persahabatan).

Ajén nasionalis minangka cara mikir, sikep, sarta ngalakukeun nu nuduhkeun kasatiaan, kepedulian, jeung ngajenan nu luhur kana basa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi jeung politik bangsa, nempatkeun kapentingan bangsa jeung

nagara leuwih luhur tibatan kapentingan diri jeung kelompokna. Subajén nasionalis: disiplin jeung apresiasi budaya bangsa sorangan.

Ajén mandiri minangka sikep jeung prilaku henteu gumantung ka nu séjén sarta ngagunakeun sagala tanaga, pikiran, waktu pikeun ngaréalisasikeun harepan, impian jeung cita-cita. Subajén mandiri: kreatif jeung profesional.

Ajén gotong royong cerminan tina tindakan ngajénan sumanget gawé babarengan jeung silihtulungan ngaréngsékeun pasualan saréréa, nembongkeun rasa resep nyarita, campur gaul, sosobatan jeung nu séjén sarta mere bantuan ka nu mariskin, kasisihkeun, jeung nu ngabutuhkeun bantuan. Subajén gotong royong: ngajénan (menghargai).

Ajén integritas minangka ajén nu jadi tatapakan paripolah sarta didadasaran ku tarékah ngajadikeun dirina salaku jalma nu salawasna bisa dipercaya omonganana, kalakuanana jeung pagaweanana, miboga komitmen jeung kasatiaan kana ajén-ajén kamanusaan jeung moral. Karakter integritas ngawengku sikep tanggung jawab salaku warga nagara, aktif dina kagiatan sosial, ngaliwatan tindakan jeung omongan nu didadasaran bebeneran. Subajén integritas: tanggung jawab jeung komitmen moral.

Kalima ajén utama di luhur dina ieu modul teritegrasi kana kagiatan-kagiatan diajar. Sabada ngaderes ieu modul dipiharep, kompetensi guru dina ngalaksanakeun pancén ngaronjat. Sajaba ti éta, guru ogé mampu ngaimpléméntasikeun lima ajén utama boh keur dirina sorangan boh pikeun sakumna stakeholder dina méré penguatan pendidikan karakter di sakola.

B. Tujuan

Sacara umum tujuan anu dipiharep tina pedaran ieu modul nyaéta sangkan sadérékngawasaa kurikulum jeung tiori katut prinsip-prinsip diajarna; ngawasa matéri, struktur, konsép, jeung pola pikir paélmuan dina mata pelajaran basa Sunda; jeung mampuh ngaaprésiasi karya sastra Sunda sacara reséptif jeung produktif.

Sajaba ti éta, mampu ngaintegrasikeun pengauatan pendidikan karakter anu lima ajén, nyaéta religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, jeung integritas. Dina ieu

modul nu jadi ambahan penguatan pendidikan karakter, nyoko kana subajén: sosobatan (persahabatan), disiplin, apresiasi budaya bangsa sorangan, kreatif, profesional, ngajenan (menghargai), tanggung jawab, jeung komitmen moral.

Kompeténsi Inti (KI)

4. Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik.
5. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran.
20. Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung mata pelajaran yang diampu.
24. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri

Standar Kompetensi Guru (SKG)

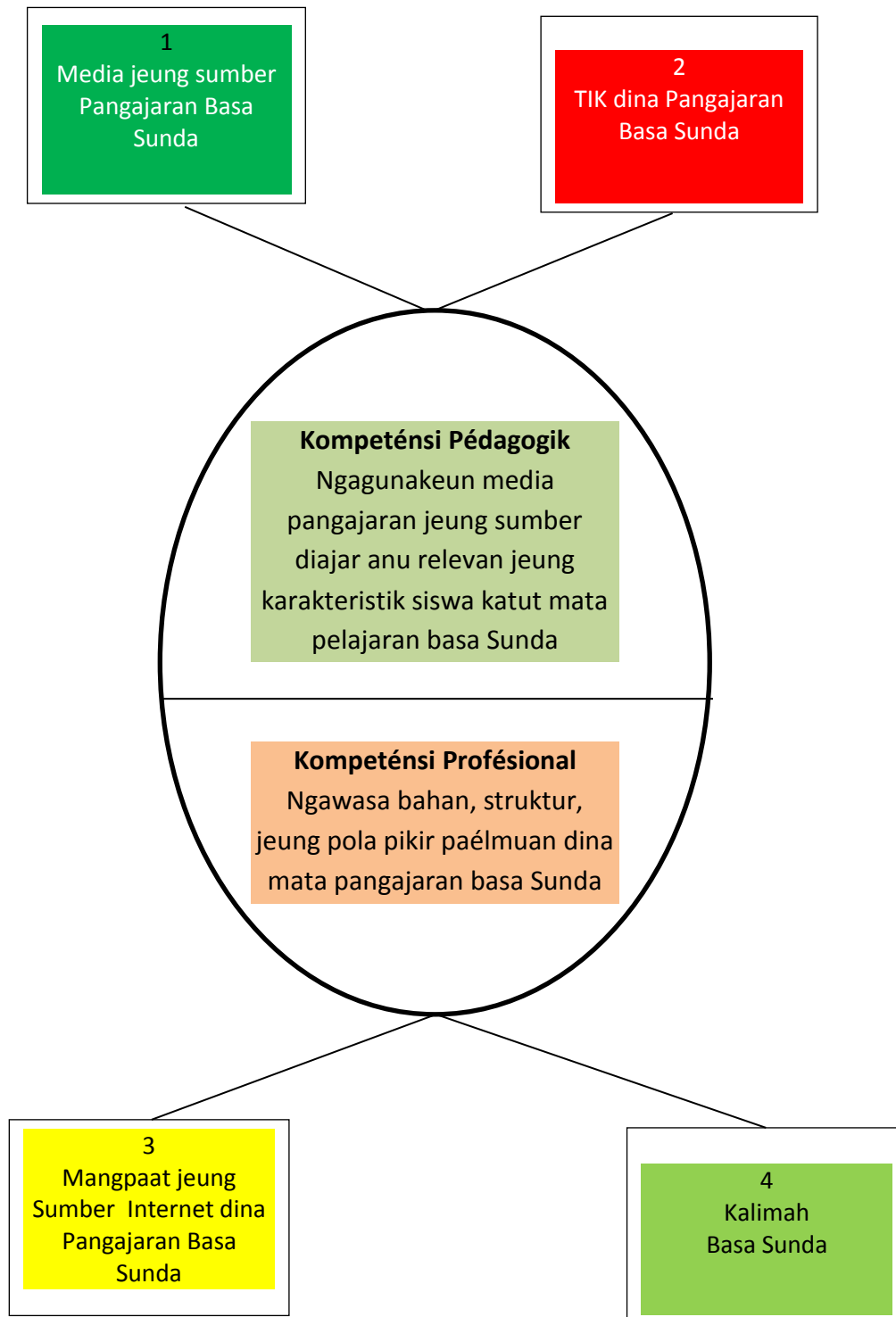
- 4.5 Menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.
- 5.1 Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang diampu.
- 20.3 Menguasai kaidah bahasa Sunda sebagai rujukan penggunaan bahasa Sunda yang baik dan benar.
- 24.1 Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam berkomunikasi.
- 24.2 Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan diri

Sacara leuwih spésifik, tujuan anu dipiharep tina pedaran ieu modul nyaéta supaya sadérék bisa:

- 1) milih médiajeung sumberpangajaran basa Sunda,
- 2) ngaaplikasikeun TIK dina pangajaran basa Sunda,
- 3) ngamangpaatkeun internét jadi sumber diajar basa Sunda ,
- 4) ngamangpaatkeun internét dina seminar pangajaran basa Sunda,
- 5) ngabédakeun indung kalimah jeung sélér kalimah basa Sunda,

- 6) ngaidentifikasikeun kalimah salancar basa Sunda,
- 7) ngaidentifikasi kalimah ngantét basa Sunda
- 8) ngabédakeun fungsi kalimah basa Sunda,

C. Péta Kompeténsi



Gambar c. 1 Peta Kompetensi

D. Ambahan Matéri

1. Milih Média jeung Sumber Pangajaran Basa Sunda
 - a. Milih Média Pangajaran Basa Sunda
 - b. Milih Sumber Pangajaran Basa Sunda
2. TIK dina Pangajaran Basa Sunda
 - a. Téhnologi jeung Ilmu Komunikasi
 - b. TIK dina Pangajaran Basa Sunda
3. Mangpaat jeung Sumber Internet dina Pangajaran Basa Sunda
 - a. Mangpaat Internét dina Pangajaran Basa Sunda
 - b. Internét: Sumber Diajar Basa Sunda
4. Kalimah Basa Sunda
 - a. Indung jeung Sélér Kalimah
 - b. Kalimah Salancar
 - c. Kalimah Ngantét
 - d. Fungsi Kalimah

E. Cara Ngagunakeun Modul

Sangkan tujuan anu geus ditangtukeun kahontal, dipiharep sadérék ngalaksanakeun pituduh ngagunakeun ieu modul.

1. Baca tujuan kagiatan pangajaran.
2. Titénan Indikator KahontalnaKompeténsi(IKK).
3. Baca pedaran matéri.
4. Laksanakeun kagiatandiajar sarta tekenkeun kana penguatan pendidikan karakter.
5. Pigawe soal latihan/kasus/pancén.
6. Baca tingkesan.
7. Tengétan uji balik jeung lajuning laku.
8. Pariksa jawaban ku cara ngakurkeun jeung rambu-rambu jawaban anu aya dina konci jawaban.
9. Lamun peunteun latihan/kasus/pancén sadérék geus ngahontal 75% bener, kakara sadérék nuluykeun kana kagiatan diajar saterusna.

KOMPETENSI PEDAGOGIK:
MEDIA, SUMBER JEUNG TIK PANGAJARAN
BASA SUNDA



KAGIATAN DIAJAR 1

MILIH MÉDIA JEUNG SUMBER PANGAJARAN BASA SUNDA

A. Tujuan

Tujuan Kagiatan Diajar1 ngawengku hal-hal ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran, pamilon diklat dipiharep mampuh milih média jeung sumber pangajaran kalawan kreatif.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat dipiharep mampuh milih média jeung sumber pangajaran kalawan tanggung jawab.
3. Bari diskusi, pamilon diklat mampuh ngawincik aspék-aspék pamarékan milih média jeung sumber pangajaran kalawan gawé babarengan.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampuh nyieun conto larapna milih média anu komunikatif dina pangajaran basa Sunda.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Indikator Kahontalna Kompeténsi kagiatan diajar 1, ngawengku ieu di handap.

1. Ngajelaskeun milih médiajeung sumber pangajaran.
2. Ngaidentifikasi kamampuh milih média jeung sumber pangajaran.
3. Ngawincik aspék-aspék anu raket patalina jeung milih média jeung sumber pangajaran.
4. Nyieun conto larapna média jeung sumber pangajaran basa Sunda.

C. Pedaran Matéri

Média Pangajaran Basa Sunda

1. Harti Média Pangajaran

Istilah *média* asalna tina basa Latin tina kecap *medium*. Sacara harfiah média miboga harti sagala hal anu bisa ngamalirkeun informasi ti sumber informasi ka nu narima informasi.

Média numutkeun AECT nyaéta sagala hal nu digunakeun pikeun ngamalirkeun pesan. Sedengkeun Gagne (1970) ngartikeun média minangka bagéan

komponén anu aya di lingkungan siswa nu bisa ngahudangkeun karep diajar. Briggs (1970) ngartikeun média salaku alat pikeun méré rangsangan keursiswa sangkan lumangsung prosés diajar.

Sedengkeun pangajaran nyaéta siswa diajar ngagunakeun asas pendidikan atawa teori diajar minangka bagéan utama nu nangtukeun hasil henteuna pendidikan, kaasup pangajaran basa Sunda. Pangajaran mangrupa prosés komunikasi dua arah, ngajar dilaksanakeun ku guru salaku pangatik, sedengkeun diajar dilakukeun ku siswa. Konsép kagiatan diajar bakal dianggap suksés, saupama siswa kalawan aktif ngalaman sorangan prosés diajar, lantaran guru henteu bisa ngawakilan siswana diajar.

Média pangajaran ngawengku sagala hal boh fisik (hardware) boh nonfisik, nu digunakeun pikeun guru ngabantu ngaronjatkeun siswa paham kana matéri pangajaran.

Numutkeun Arif Sadirman, dkk (1993:7), média pangajaran nyaéta sagala hal nu bisa digunakeun pikeun nepikeun pesen ti nu ngirimkeun ka nu narimana, anu bisa ngarangsang pikiran, rasa, karep, jeung minat siswa nu ngabalukarkeun lumangsungna prosés diajar.

Sedengkeun Oemar Hamalik (1994:12), média pangajaran minangka alat, metode, jeung teknik nu digunakeun dina raraga leuwih ngaktifkeun komunikasi jeung interaksi guru jeung siswa dina prosés ngatik jeung ngajar di sakola.

Mudhofir (1993:81), médiaténnyaéta sumber diajar, leuwih jembar média bisa dihartikeun manusa, barang atawa kajadian nu ngabalukarkeun kondisi siswa bisa leuwih gedé kamungkinanana pikeun nyangking pangaweruh, kaparigelan jeung sikep.

Jadi, média pangajaran basa Sunda, nyaéta média nu digunakeun dina pangajaran basa Sunda, anu ngawengku alat bantu guru dina ngajar jeung sarana nu bisa nepikeun pesen tina sumber diajar ka nu narima pesen diajar (siswa). Saupama program médiatéh didesain jeung dimekarkeun kalawan hadé, ku kituna fungsi étamédiatéh bisa ngawakilan guru dina nepikeun informasi diajar siswa, sok sanajan guruna teu aya.

Ngagunakeun média dina pangajaran bisa ngagampilkeun siswa paham kana hiji hal anu abstrak jadi leuwih nyata. Siswa diajar téh ngaliwatan tilu tahap, nyaétaénaktif, ikonik, jeung simbolik. Tahap énaktif nyaéta tahap siswa diajar ku cara ngamanipulasi barang-barang nyata. Tahap ikonik, nyaéta hiji tahapan siswa diajar ku cara ngagunakeun gambar atawa video tape. Sedengkeun tahap simbolik, nyaéta tahap diajar ku cara ngagunakeun simbol-simbol.

Ku kituna, anu dimaksud média pangajaran basa Sunda nyaéta sagala hal nu bisa nepikeun pesen, bisa méré rangsangan fikiran, perasaan, jeung kahayang siswa, kaasup ngagunakeun internét nu bisa ngamotivasi lumangsungna prosés diajar siswa kana pangajaran basa Sunda.

Internét minangka média pangajaran basa Sunda, kaasup salahsahiji faktor sarana nu ngarojong kana kalancaran prosés pangajaran atawa sarana nu bisa mangaruhan sistem pangajaran basa Sunda di sakola.

2. Mangpaat Média Pangajaran

Mangpaatmédia pangajaran sacara umum, nyaéta ngalancarkeun interaksi antara guru jeung siswa sangkan kagiatan pangajaran leuwih éféktif jeung efésién. Sedengkeun sacara hususna mangpaat média pangajaran téh nyaéta:

a) Nepikeun matéri pangajaran bisa sarua

Maké bantuan média pangajaran, nyegah bédana nafsirkeun matéri antara guru, ogé bisa ngurangan teu saimbangna informasi diantara siswa dimana baé ayana.

b) Prosés pangajaran leuwih jelas tur pikaresepeun

Média bisa nampilkeun informasi ngaliwatan sora, gambar, gerakan, jeung warna, boh sacara alami boh dimanipulasi, sangkan bisa ngabantu guru nyiptakeun suasana diajar nu leuwih aktif, henteu angger (monoton), jeung henteu pikaboseneun

c) Prosés pangajaran leuwih interaktif

Ngaliwatan média pangajaran bakal lumangsung komunikasi dua arah sacara aktif, sedengkeun tanpa média guru biasana ngan nyarita saarah.

d) Efésiénsi waktu jeung tanaga

Ngaliwatan média tujuan diajar bakal leuwih gampang dihontal sacara maksimal, kalawan ngagunakeun waktu jeung tanaga saminimal mungkin. Guru henteu kudu sababaraha kali ngajelaskeun matéri pangajaran, cukup sakali nepikeun dibarengan ku makemédia pangajaran, siswa bakal leuwih gampang paham kana matéri pangajaran.

e) Ningkatkeun kualitas hasil diajar siswa

Média pangajaran bisa ngabantu siswa nyangking matéri diajar leuwih jero tur gembler. Lamun ngan sakadar ngabandungan informasi verbal ti guru, siswa biasana teu pati paham kana matéri pangajaran, tapi saupama dilengkepan ku kagiatan nempo, ngarampa, ngarasakeun, jeung ngalaman sorangan ngaliwatan média, siswa bakal leuwih paham kalawan hadé kana matéri pangajaran.

f) Média ngamungkinkeun prosés diajar bisa dilaksanakeun dimana baé jeung iraha baé.

Média pangajaran bisa ngarangsang siswa ngalaksanakeun kagiatan diajar kalawan laluasa dimana baé jeung iraha baé, henteu gumantung ka guru. Kudu sadar yén waktu diajar siswa di sakola kawatesanan, sedengkeun waktu nu laluasa justru diluar lingkungan sakola.

g) Média bisa numuwuhkeun sikep positif siswa kana matéri jeung prosés diajar.

Prosés diajar bakal leuwih pikaresepeun sarta bakal ngamotivasi siswa mikacinta kana pangaweruh sarta resep néangan sorangan sumber-sumber élmu pangaweruh.

h) Ngarobah peran guru sangkan leuwih positif jeung produktif.

Guru bisa ngabagi peran jeung média sangkan leuwih réa waktu pikeun méré perhatian kana aspék-aspék edukatif séjénna, saperti ngabantu siswa nu hésé diajar, ngawangun kapribadian, ngamotivasi diajar, jsté.

3. Milih Média Pangajaran Basa Sunda

Dina pangajaran basa Sunda tangtu butuh kasabaran jeung kadarian, anu mangrupa énergi, waktu, kaparigelan jeung kompetensi pangajaran dina prakna.

Pangajaran basa Sunda ditangtukeun ku sababaraha faktor, boh faktor linguistik, boh faktor non linguistik saperti siswa, guru, metode, matéri, jeung média atawa alat bantu pangajaran anu digunakeun.

Média pangajaran basa Sunda kacida pentingna pikeun ngabantu siswa nyangking konsep anyar, kaparigelan jeung kompetensi basa. Réa pisan média nu bisa digunakeun dina prosés pangajaran, tapi guru kudu parigel dina milih média pangajaran basa Sunda. Sababaraha média pangajaran anu bisa digunakeun dina pangajaran basa Sunda, nyaéta:

a. *White Board* (Bor Bodas)

Bor bodas miboga bagéan anu bodas nyacas, rada hérang anu bisa ditulisan ku pulpén atawa spidol husus nu warna-warni sarta gampil dipupus. Pikeun ngalengkepan média pangajaran papan tulis bodas, diperlukeun

- 1) pulpén atawa spidol husus nu mangsina gampil dipupus
- 2) Spons atawa pamupus pikeun mersihan whiteboard, anu fungsi méh sarua jeung papan tulis biasa nu warnana hideung, bisa dipaké pikeun nulis atawa ngagambar.

Mimitina mah tangtu baé bakal ngarasa hésé pikeun nulis horizontal dina ukuran anu sarua kalawan rapih jeung kabaca, lantaran rada leueur nulisna, tapi ku dilatih mah tangtu bisa.

Saméméh nulis dina bor waktuprosés pangajaran di kelas, jieun heula tingkesan dina rarancang pangajaran, sangkan ngagampilkeun dina prakna ngajar di kelas. Saeutikna, urang geus nyaho naon baé anu kudu ditulis atawa digambar dina papan tulis. Ieu hal téh kudu jéntré diatur kalawan hadé.



Gambar 1. 1 Bor Bodas

b. *Poster*

Poster salahsahiji média pangajaran anu aya gambaran, dijieun pikeun narik perhatian anu bisa ngomunikasikeun carita, fakta, ide, atawa gambar kalawan leuwih gancang tur jentré.

Poster ogé bisa dihartikeun, nyaéta plakat anu aya gambaran atawa dekoratif nu ngamangpaatkeun daya tarik émosional, pikeun nepikeun pesan nu hayang dihontal tur tujuanana pikeun ngandelan sikep atawa nguatan kagiatan. Pikeun pangajaran basa Sunda ngagunakeun poster bisa nguatan pahamna siswa kana hiji matéri.

Poster bisa didéfinisikeun minangka réprésentasi grafis tina sababaraha daya tarik émosional nu kuat ngaliwatan kombinasi nu ngagunakeun grafis saperti gambar, kartun huruf-huruf, jeung seni visual sejénna dina plakat. Ieu hal téh tujuanana pikeun nepikeun pesan nu tangtu, pangajaran nu tangtu, gambaran umum jsté. Poster gedé pangaruhna sangkan siswa paham kana matéri pangajaran di kelas.



Gambar 1. 2. Poster

c. *Flashcards*

Flashcards, nyaéta kartu leutik aya gambar atawa simbol bisa digunakeun dina pangajaran atawa pagawéan ngabangun wangunan. Di kelas flashcards biasana digunakeun pikeun ngajarkeun kabeungharan kecap atawa maca.

Gambar gajah upamana, bisa ditarik atawa katalikung dina kartu jeung kecap 'gajah' anu ditulis dihandapeun gambarna atawa dina kartu nu béda. Siswa dimotivasi pikeun ngébréhkeun gambar jeung kecap-kecap ngaliwatan pintonan atawa pedaran kagiatan jeung kaulinan. Upamana kaulinna suten maké réma leungeun duaan-duaan.

Dina pangajaran jeung mekarkeun matéri pangajaran, flashcards mungkin baé miboga gambar simbol nu ditarik atawa dicét ku para siswa. Ieu hal baris ngamotivasi siswa dina diskusi kelompok, ogé pikeun rupa-rupa informasi jeung dokuméntasingeunaan jalma-jalma nu dirékoméndasikeun ngaliwatan poster, panalungtikan kaayaan lokal, jeung pra nguji kamampuh para siswa.

Cara ngagunakeun flashcards dijero kelas, saperti dina pangajaran maca némbongkeun gambar atawa kecap babarengan. Salah saurang siswa pikeun nunjukeun gambar sarta nyebutkeun kecapna. Saterusna siswa séjén nunjukeun gambar sarta ngucapkeun kecapna. Sanggeus aya sababaraha gambar jeung kecapna anu dipikawanoh ku siswa, salah sahiji siswa kaluar kelas pikeun maluruh akur henteuna antara gambar jeung kecapna.

Sabada siswa geus wanoh kana gambar jeung kecap-kecapna, saterusna para siswa bisa dibagi sababaraha kelompok pikeun maén game maca ngagunakeun flashcards



Gambar 1. 3 Flashcard

Sumber Pangajaran Basa Sunda

1. Harti Sumber Diajar Numutkeun Para Ahli

Diajar Ngajar minangka hiji prosés tina hiji sistem, anu teu bisa dipisahkeun tina komponen-komponen sejenana. Salah sahiji éta komponen téh, nyaéta sumber

diajar. Kecap sumber hartina nyaéta hiji sistém atawa bagéan tina matéri anu ngahaja dijieun atawa disiapkeun kalawan tujuan pikeun méré kesempatan siswa diajar (Oemar Hamalik, 1994). Sedengkeun diajar dina hakékatna nyaéta prosés robahna tingkah laku sangkan leuwih sampurna saluyu jeung tujuan nu geus ditangtukeun atawa dirumuskeun saméméhna (nana Sudjana jeung Ahmad Rivai, 1989)



Saméméh nyindekkeun harti sumber diajar, leuwih hadé nitenan heula sababaraha rumusan harti sumber diajar numutkeun para ahli, diantaranya:

- a. **Cece Wijaya jeung A Thabrani Rusyah**, nétélakeun yén sumber diajar téh lingkungan nu bisa dimangpaatkeun ku sakola pikeun sumber pangaweruh, bisa jalma atawa nu sejénna. (Cece Wijaya jeung A. Thabrani Rusyah, 1994).
- b. **Ahmad Rohani jeung Abu Ahmadi** ngajelaskeun yén sumber diajar nyaéta sagala daya nu bisa digunakeun pikeun kepentingan prosés atawa aktifitas pangajaran boh sacara langsung boh henteu langsung salian ti siswa (lingkungan) waktu lumangsungna pangajaran. (Ahmad Rohani jeung Abu Ahmadi, 1991).
- c. **Nana Sudjana jeung Ahmad Rivai** nyebutkeun yén sumber diajar nyaéta daya nu bisa dimangpaatkeun pikeun kepentingan prosés pangajaran boh sacara langsung boh henteu langsung sabagéan atawa sagemlengna. (Nana Sudjana jeung Ahmad Rivai, 1989).

- d. **Fred Percival jeung Henry Ellington ngajelaskeun yén sumber diajar** (Resources Learning) nyaéta sasét bahan atawa situasi diajar nu ngahaja dijieun sangkan siswa sacara pribadi bisa diajar. (Fred Percival jeung Henry Ellington, 1988)
- e. **Fatah Syukur NC** ngajéntrékeun yén sumber diajar nyaéta sagala hal (daya, lingkungan jeung pangalaman) nu bisa digunakeun sarta bisa ngarojong prosés pangajaran kalawan leuwih éféktif tur éfésién sarta bisa ngagampangkeun kehontalna pangajaran atawa diajar boh langsung boh teu langsung nu konkrit atawa abstrak. (Fatah Syukur NC, 2005)
- f. **AECT (Association For Education Communication and Technology)** nyebutkeun yén sumber diajar nyaéta sakabéh sumber (nu ngawengku jalma jeung barang) nu mungkin digunakeun pikeun diajar boh nyorangan boh kelompok, biasana dina situasi informal sangkan ngagampangkeun diajar. (Yusuf Hadi Miarso, 1986)



Pedaran ngeunaan harti sumber diajar di luhur, nétélakeun rupa-rupa pamadegan para ahli atikan. Ayana béda pamadegan dibalukarkeun wawasan jeung orientasi para ahli nu béda, tapi nu paling penting yén para ahli geus ngajelaskeun harti sumber diajar. Tina sababaraha pamadegan di luhur, bisa dicokot kecindekan yén sumber diajar téhnyaéta sagala sumber boh daya lingkungan boh pangalaman nu digunakeun, sarta nu jadi pangdeudeul dina prosés pangajaran sangkan leuwih éféktif jeung éfésién saluyu jeung tujuan nu kudu dihontal.

Umumna sumber diajar bisa diketegorikeun jadi 6 (genep) jenis, nyaéta:

- a. **Pesen:** informasi nu rék ditepikeun ku komponén séjén, bisa mangrupa ide, fakta, makna jeung data.
- b. **Jalma:** jalma nu nyimpen jeung nepikeun pesen diantarana: guru, instruktur, siswa, ahli, nara sumber, tokoh masarakat, pamingpin lembaga, tokoh karier, jeung sajabana.
- c. **Bahan:** barang-barang nu eusina pesen pikeun ditepikeun ku cara ngagunakeun pakakas, kadang-kadang éta bahan téh geus mangrupa wangun nu siap, contona buku, transparansi, film, slides, gambar, grafik nu dijieun keur pangajaran, réliéf, candi, arca, komik, jeung sajabana.
- d. **Alat/ perlengkapan:** barang-barang nu digunakeun pikeun nepikeun pesen nu nyampak dina bahan, upamana: perangkat keras, komputer, radio, televisi, VCD/DVD, kaméra, papan tulis, generator, mesin, mobil, motor, alat listrik, obéng jeung sajabana.
- e. **Pamarekan/ metode/ téhnik:** prosedur atawa langkah-langkah nu tangtu dina ngagunakeun bahan, alat, posisi tempat, jeung jalma nu nepikeun pesen, upamana disikusi, seminar, ngaréngsékeun masalah, simulasi, kaulinan, sarésehan, paguneman basajan, diskusi, debat, talk shaw jeung sajabana.
- f. **Lingkungan/latar:** lingkungan tempat pesen ditarima ku siswa, upamana : rohangan kelas, studio, perpustakaan, aula, babaturan, kebon, pasar, toko, museum, kantor jeung sajabana.

Upama ditabelkeun saperti kieu:

Sumber Diajar	Pengertian	Contoh
Pesen	informasi nu rék ditepikeun ku komponén sejen, bisa mangrupa ide, fakta, makna jeung data.	Sakabéh mata pangajaran
Jalma	jalma nu nyimpen jeung nepikeun pesen. Henteu kaasup nu ngokolakeun fungsi jeung mekarkeun	guru, instruktur, siswa, ahli, nara sumber, tokoh masarakat, pamingpin lembaga, profesional, jeung

	sumber diajar	sajabana.
Bahan	barang-barang nu eusina pesen pikeun ditepikeun ku cara ngagunakeun pakakas, kadang-kadang éta bahan téh geus mangrupa wangun nu siap,	buku, transparansi, film, slides, gambar, grafik nu dijieun keur pangajaran, réliéf, candi, arca, komik, jeung sajabana
Alat/ perlengkapan	barang-barang nu digunakeun pikeun nepikeun pesen nu nyampak dina bahan	perangkat keras, komputer, radio, televisi, VCD/DVD, kaméra, papan tulis, generator, mesin, mobil, motor, alat listrik, obéng jeung sajabana
Pamarekan/ metode/ téhnik	prosedur atawa léngkah-léngkah nu tangtu dina ngagunakeun bahan, alat, posisi tempat, jeung jalma nu nepikeun pesen	disikusi, seminar, ngaréngsékeun masalah, simulasi, kaulinan, sarésehan, paguneman basajan, diskusi, debat, talk shaw jeung sajabana.
Lingkungan/latar	lingkungan tempat pesen ditarima ku siswa.	rohangen kelas, studio, perpustakaan, aula, babaturan, kebon, pasar, toko, musium, kantor jeung sajabana.

2. Fungsi Sumber Diajar

Sumber diajar miboga fungsi :

- Ningkatkeun produktivitas pangajaran ku cara: (a) ngagancangkeun prosés diajar jeung ngabantu guru pikeun ngagunakeun waktu leuwih hadé jeung (b) ngurangan beban guru dina nepikeun informasi, sangkan leuwih réangipuk jeung mekarkeun kamampuh siswa..
- Méré sababaraha alternatif pangajarannu sifatna leuwih pribadi, ku cara: (a) ngurangan kontrol guru numaneuh jeung tradisional; jeung (b) méré kasempetankeur siswa pikeun mekarkeun saluyu jeung kamampuhna.
- Méré tatapakannu leuwih ilmiah kana pangajaranku cara: (a) ngararancang program pangajarannu leuwih sistematis; jeung (b) mekarkeun bahan pangajaran nu didadasaranku panalungtikan.
- Leuwih nguatan pangajaran, ngaliwatan: (a) ningkatkeun kamampuh nepikeun informasi jeung bahan kalawan leuwih kongkrit.
- Ngondisikeun diajar dina waktuna, nyaéta: (a) ngurangan nu ngabédakeun antara pangajaran nu sifatna verbal jeung abstrak kalawan réalitas tur sifatna kongkrit; (b) méré pangaweruhnu sifatna langsung.
- Ngondisikeun nepikeun pangajaran nu leuwih lega, ku jalan informasi nu mampuh ngaliwatan wates geografis.

3. Sababaraha jenis sumber diajar

Dina gurat badagna aya dua jenis sumber diajar nyaéta:

- Sumber diajar nu didesain (*learning resources by design*), nyaéta sumber diajar nu kalawan husus dirancang atawa dimekarkeun salaku komponén sistem instruksional pikeun nyadiakeun fasilitas diajar nu miboga arah jeung sifatna formal.
- Sumber diajar nu dimangpaatkeun (*learning resources by utilization*), nyaéta sumber diajar anu henteu didesain husus pikeun kaperluan pangajaran jeung ayana ogé gampang kapanggih, diterapkeun jeung dimangpaatkeun pikeun kaperluan pangajaran

Tina dua rupa sumber diajar, sumber-sumber diajar bisa dina wangun: (1) pesen: informasi, bahan ajar; carita rakyat, dongéng, hikayat, jeung sajabana (2) jalma: guru, instruktur, siswa, ahli, nara sumber, tokoh masarakat, pamingpin lembaga, tokoh karier jeung sajabana; (3) bahan: buku, transparansi, film, slides, gambar, grafik nu dirancang pikeun pangajaran, relief,

candi, arca, komik, jeung sajabana; (4) alat/ perlengkapan: perangkat keras, komputer, radio, televisi, VCD/DVD, kaméra, papan tulis, generator, mesin, mobil, motor, alat listrik, obéng jeung sajabana; (5) pamarekan/ metode/téhnik: disikusi, seminar, ngaréngsékeun masalah, simulasi, kaulinan, sarésehan, paguneman basajan, diskusi, debat, talk show jeung sajabana; jeung (6) lingkungan: rohangan kelas, studio, perpustakaan, aula, babaturan, kebon, pasar, toko, museum, kantor jeung sajabana.

4. Kriteria milih sumber diajar

Dina milih sumber diajar kudu diperhatikeun kriteria upamana, (1) ékonomis; teu kudumatok kena harga nu mahal; (2) praktis: henteu merlukeun ngokolakeunana nu rumit, hésé jeung arang langka; (3) gampang: deukeut jeung nyampak di sabudeureun lingkungan; (4) fléksibel: bisa dimangpaatkeun pikeun sababaraha tujuaninstruksional jeung; (5) saluyu jeung tujuan: ngarojong prosés jeung kehontalnatujuan diajar, bisa ngahudangkeun motivasi jeung minat diajar siswa.

5. Ngamangpaatkeun lingkungan pikeun sumber diajar

Lingkungan minangkasal sahiji sumber diajar nu kacida pentingna jeung miboga ajén-inajén nu kacida pentingna dina raraga prosés pangajaran siswa. Lingkungan bisa ngabeungharan bahan jeung kagiatan diajar.

Lingkungan nu bisa dimangpaatkeun pikeun sumber diajar ngawengku : a) lingkungan sosial jeung b) lingkungan fisik (alam). Lingkungan sosial bisa digunakeun pikeun ngajembaran élmu-élmu sosial jeung kamanusiaan, sedengkeun lingkungan alam bisa digunaken pikeun diajar ngeunaan gejala-gejala alam jeung bisa numuwuhkeun kasadaran siswa sangkan cinta alam jeung partisipasi dina miara jeung ngamumulé alam.

Ngamangpaatkeun lingkungan bisa ngaliwatan ku cara migawé kagiatan mawa siswa ka lingkungan, upamana survéy, karyawisata, kémah, prakték lapangan jeung sajabana. Malahan kiwari mah jul-jol kagiatan pangajaran nu disebut out-bond, nu dina tatapakanana mangrupikeun prosés pangajaran ngagunakeun alam semesta.

Sajaba ti éta ngamangpaatkeun lingkungan bisa dilaksanakeun ku cara nampilkeun lingkungan di jero kelas, upamana : ngadatangkeun nara sumber pikeun nepikeun matéri di jero kelas. Sangkan ngagunakeun lingkungan salaku sumber diajar lumangsung éféktif, ku kituna perlu

ayana rarancang, ngalaksanakeun jeung évaluasi tur lajuning lakuna.

6. Mangpaat Sumber Diajar

Mangpaat sumber diajar diantarana:

- a. Méré pangalaman diajar kalawan langsung jeung kongkrit ka siswa
- b. Bisa nampilkeun hal-hal nu henteu mungkin diayakeun, didatangan atawa ditempo kalawan langsung tur konkrét
- c. Bisa nambahan jeung ngalegaan cakrawala matéri nu aya di jero kelas
- d. Bisa méré informasi nu akurat jeung panganyarna
- e. Bisa ngabantu ngaréngsékeun masalah pendidikan (instruksional) boh sabudeureun mikro boh sabudeureun makro
- f. Bisa méré informasi nu positif, saupama diatur jeung direncanakeun cara ngamangpaatkeunana kalawan pas.
- g. Bisa ngahudang karep pikeun mikir, miboga sikep jeung mekarkeun saterusna.

7. Sumber diajar miboga fungsi :

- a. Ngaronjatkeun produktivitas pangajaran ngaliwatan cara:
 - 1) Ngalancarkeun prosés diajar jeung ngabantu guru pikeun ngagunakeun waktu kalawan leuwih hadé; jeung
 - 2) Ngurangan beban guru dina nampilkeun informasi, sangkan leuwih réa ngaping jeung mekarkeun karep.
- b. Méré alternatif pangajaran nu sifatna leuwih individual, ngaliwatan cara:
 - 1) Ngurangan kontrol guru nu kaku jeung tradisional; jeung
 - 2) Méré kasempétan ka siswa pikeun mekar saluyu jeung kamampuhna.
- c. Méré dadasar nu leuwih ilmiah kana pangajaran ngaliwatan cara:
 - 1) Rarancang program pangajaran nu leuwih sistematis; jeung
 - 2) Mekarkeun bahan pangajaran nu didadasaran ku panalungtikan.
- d. Leuwih nguatan pangajaran, ku cara:
 - 1) Ningkatkeun kamampuh sumber diajar;
 - 2) Nepikeunn informasi jeung bahan kalawan leuwih kongkrit.
- e. Ngamungkinkeun diajar dina waktuna, nyaéta:
 - 1) Ngurangan lolongkrang antara pangajaran nu sifatna verbal jeung abstrak kalawan réalitas nu sifatna kongkrit;

- 2) Mére pangaweruh nu sifatna langsung.
- f. Ngamungkinkeun nepikeun pangajaran nu leuwih lega, ku cara nepikeun informasi nu mampuh ngaliwatan wates géografis.

8. Kaunggulan jeung Kahengkeran Sumber Diajar (Perpustakaan jeung Internét)

a. Kaunggulan Perpustakaan

- 1) Minangka tempat neangan informasi/sumber diajar nu murah jeung lengkep
- 2) Tempat nu tumaninah jeung kondusif pikeun diajar
- 3) Méré kamungkinan pikeun bisa diajar dina waktu nu lila, lantaran buku bisa diinjeum
- 4) Réréana buku minangka hasil tulisan/panalungtikan para ilmuwan, ku kituna tingkat kapercayaananaluhur
- 5) Buku minangka media diajar nu mangrupa kertas, miboga kauntungan nyaéta praktis jeung gampang dibawa
- 6) *Pemandu* perpustakaan ngabantu dina néangan buku référénsi, ku kituna bakal leuwih éfisién

b. Kahéngkeran Perpustakaan

- 1) Kawatesanan jam operasional perpustakaan
- 2) Kurangna miara buku-buku, nu ngabalukarkeun buku gampang rusak lantaran remen diinjeum
- 3) Nunda buku-buku nu kurang merenah ngabalukarkeun waktu nu lila pikeun néangan
- 4) Stok buku kawatesanan, balukarna kudu nungguan buku dipulangkeun ku nu nginjeum saméméhna
- 5) Sumber informasi dumasar tingkat pangabutuh nu ngagunakeun

c. Kaunggulan Internét

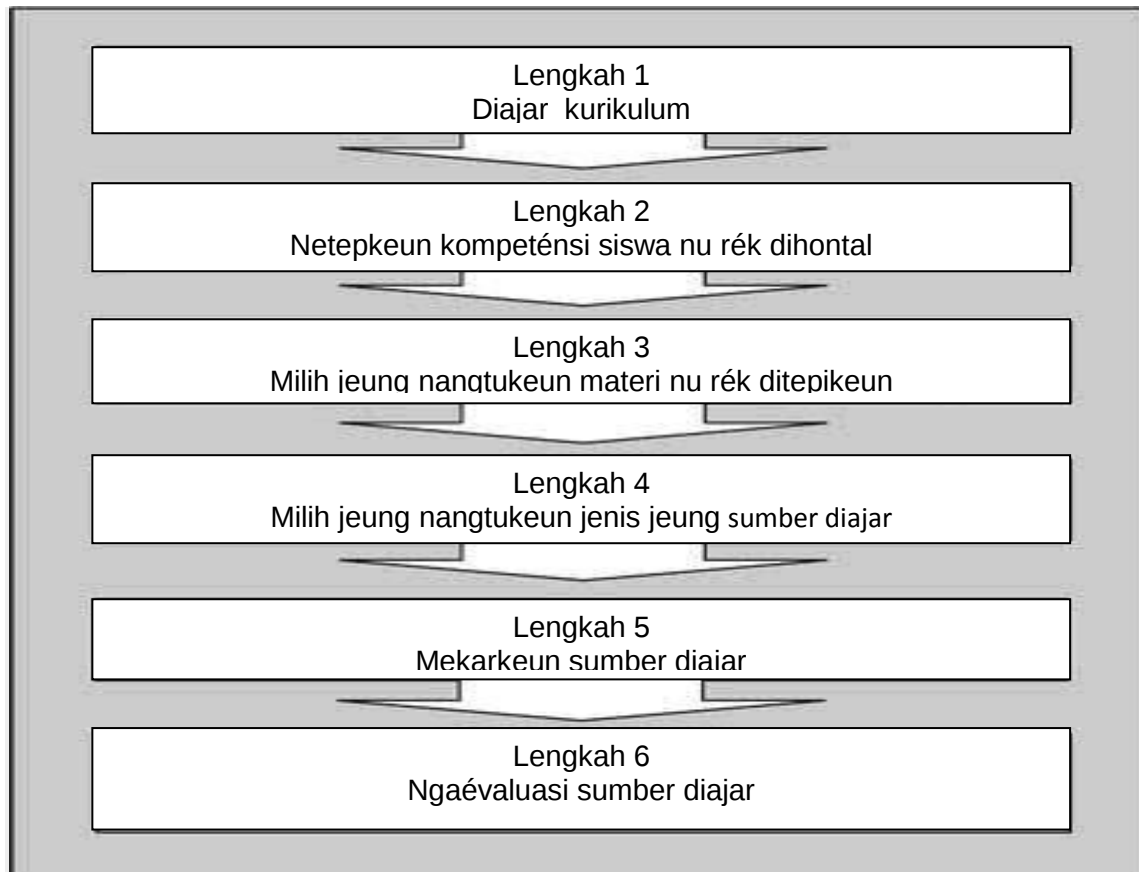
- 1) Sumber informasi nu ngahontal sakuliah dunya, gancang jeung éfisién
- 2) Bisa ngaladénan akses silih tukeur data kalawan ngancang papada nu ngagunakeun
- 3) Informasi dina internét *up to date*
- 4) Hasil néangan langsung mokus kana sub pokok nu rék diajarkeun/ditéangan
- 5) Bisa diaksés di sababaraha tempat, lantaran réa tempat-tempat nu nyadiakeun layanan internét.

d. Kahengkeran Internét

- 1) Sumber informasi nu rélatif mahal
- 2) Tingkat kapercayaanana rélatif handap, lantaran sabagéan gedé dumasar pamadegan pribadi/artikel pribadi jeung tacan kauji
- 3) Hariwang réa disalahgunakeun (*Cyber Crime*) ku jalam-jalma nu teu miboga tanggung jawab, balukarna bisa ngaruksak moral manusa
- 4) Dibutuhkeun kaparigelan husus pikeun bisa ngagunakeun internét, lantaran henteu sakumna jalma bisa ngagunakeun internét.

9. Prosedur nyieun rarancang sumber diajar

Kalawan skématik, prosedur nyieun rarancang sumber diajar saperti alur ieu di handap:



10. Ngoalptimalkeun sumber diajar

Réa pamadegan pikeun nyadiakeun sumber diajar merlukeun waragad nu mahal jeung hésé pikeun ngabiasakeunana, nu sakapeung mah antukna bakal ngabeuratkeun ka kolot siswa pikeun ngaluarkeun anggaran pendidikan nu leuwih gedé. Padahal ku miboga bekel kréativitas, guru bisa nyieun jeung nyadiakeun sumber diajar nu basajan tur murah. Upamana, guru jeung siswa bisa ngamangpaatkeun barang urut. Bahan urut, nu réa pabalatak di sakola jeung di imah, upamana kertas, kaulinan, cangkang kotak, urut kemasan. Ku miboga kréativitas, bahan-bahan urut nu biasana dipiceun kitu baé, bisa dimodifikasi jeung didaur-ulang jadi sumber diajar nu miboga hargaan. Kitu deui, dina ngamangpaatkeun lingkungan salaku sumber diajar henteu kudu indit jauh kalayan biaya nu mahal, lingkungan nusabudeureun sakola jeung di imah ogé bisa dioptimalkeun jadi sumber diajar nu miboga ajen keur kapentingan diajar siswa. Henteu saeutik sakola-sakola nu miboga buruan atawa pakarangan nu cukup lega, tapi kaayaanana remen dilurjeunkeun jeung teu kaurus. Saupama éta lahan-lahan téh dioptimalkeun teu mustahil bakal jadi sumber diajar nu gedé ajenna. Kamekarankaajaiban dinadunya pendidikan Eric Ashby (1997), ngajelaskeun tahap-tahap kamekaran sumber diajar. Ngabagi kanaopat tahap saperti :

Kahiji, sumber diajar pra-guru.

Tahap ieu, sumber diajar utama nyaéta jalma dina lingkungan kulawarga atawa kelompok, sumber sejénna masih arang langka. Barang nu digunakeun wangunnadangdaunan, atawa kulit tangkalsarta bahan simbol jeung isyarat verbal pikeuneusi pesenna. Pangaweruh nu kacangking leuwih réa ngaliwatan cara coba-coba (trial) jeung éror balukarna hasilna ogé masih basajan tur mutlak sahandapeun kontrol kolot siswa atawa anggota kulawarga. Ciri has tina tahap ieu sifatna tertutup jeung rahasia.

Kadua, munculna guru salaku sumber diajar utama.

Dina tahap ieu cikal bakalnaayana sakola. Parobahan lumangsung dina cara ngokolakeun, eusi ajaran, peran jalma, téhnik jeung sajabana. Jumlahna masih kawatesanan jeung dominan peran guru. Kitu deui pangajaran gumantung kualitas guru. Kauntunganana guru dipihormat jeung luhur kalungguhananabalukarna bisa nangtukeunhasil henteuna pangajaran. Kahéngkeranana yén jumlah siswa nu bisa diatik masih kawatesanan jeung pancén guru kacida beuratna.

Katilu, sumber diajar wangun citak.

Pancén guru relatif leuwih gampang lantaranayana sumber diajar citak. Siswa bisa

diajarsorangan lamun tacanngarti. Kahéngkeranana kadangkanyusun buku tacan hadé jeung eusina hésé kahartinaku sawaréh siswa. Kaunggulanana, matéri bisa disebarluaskeun kalawan gancang jeung lega. Sumber diajar citak ngawengku buku, majalah, modul, makalah jeung sajabana.

Kaopat, sumber diajar produk téknologi komunikasi. Ieu sumber leuwih dipikawanohku istilah audio visual aids nyaéta sumber diajar tina bahan audio (sora), visual (gambar), atawa kombinasi tina duananatina hiji prosés pangajaran. Istilah séjénna disebut ogé média pendidikan nu biasana didesain kalawan leuwih puguh arahna, spesifik jeung saluyujeungkamekaran siswa. Contoh sumber diajar dina tahap ieu nyaéta televisi, CD, radio jeung OHP.

Pancén:

Prak saderék eusian wangenan jeung conto sumber diajar dina tabel ieu di handap

Sumber Diajar	Wangenan	Contoh
Pesen		
Jalma		
Bahan		

Alat/ perlengkapan		
Pamarekan/ metode/ téhnik		
Lingkungan/latar		

D. Kagiatan Diajar

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

1. Niténan tujuan jeung indikator.
2. Maca pedaran matéringeunaan *Milih Média jeung sumber Pangajaran Basa Sunda*.
3. Diskusi kelompok pikeun migawé latihan/pancén.
4. Maca tingkesanmatéri.
5. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.

6. Tanya jawab jeung fasilitator lamun aya bangbaluh ngeunaan matéri dina Kagiatan Diajar I.

E. Latihan/Pancén

Jawab atawa tétélakeun sakur pananya jeung paréntah ieu di handap!

1. Milih media pangajaran basa Sunda ditangtukeun ku sababaraha faktor. Tuliskeun rupa-rupa faktor dina milih media pangajaran!
2. Jelaskeun sacara singket pentingna média pangajaran basa Sunda pikeun ngabantu siswa dina pangajaran basa Sunda!
3. Jentrékeun sababaraha média pangajaran anu bisa digunakeun dina pangajaran basa Sunda!
4. Jelaskeun sacara singget naon nu disebut poster!
5. Jieun conto pangajaran basa Sunda anu maké média pangajaran flashcards!
6. Sumber diajar basa Sunda numutkeun para ahli bisa dihartikeun gumantung kana pangaweruhna. Tuliskeun tilu harti sumber diajar numutkeun para ahli!
7. Jelaskeun sacara singget harti umum sumber diajardina pangajaran basa Sunda!
8. Jentrékeun opat katagori sumber diajar nu digunakeun dina pangajaran basa Sunda!
9. Jelaskeun sumber diajar basa Sunda!
10. Jieun conto pangajaran basa Sunda anu ngamangpaatkeun sumber diajar basa Sunda!

F. Tingkesan

Média pangajaran basa Sunda kacida pentingna pikeun ngabantu siswa nyangking konsep anyar, kaparigelan jeung kompetensi basa. Réa pisan média nu bisa digunakeun dina prosés pangajaran, tapi guru kudu parigel dina milih média pangajaran basa Sunda.

Sababaraha média pangajaran anu bisa digunakeun dina pangajaran basa Sunda, nyaéta:

1. white board papan tulis bodas miboga bagéan anu bodas nyeplas, rada hérang anu bisa ditulisan ku pulpén atawa spidol husus nu warna-warni sarta gampil dipupus;
2. poster salahsahiji média pangajaran anu aya gambaran, dijieun pikeun narik perhatian anu bisa ngomunikasikeun carita, fakta, ide, atawa gambar kalawan leuwih gancang tur jéntré.;
3. flascards, nyaétakartu leutik aya gambar atawa simbol bisa digunakeun dina pangajaran atawa pagawéan ngabangun wangunan. Di kelas flashcards biasana digunakeun pikeun ngajarkeun kabeungharan kecap atawa maca.

Diajar Ngajar minangka hiji prosés tina hiji sistem, anu teu bisa dipisahkeun tina komponén-komponén séjénna. Salah sahiji éta komponén téh, nyaéta sumber diajar. Kecap sumber hartina nyaéta hiji sistem atawa bagéan tina matéri anu ngahaja dijieun atawa disiapkeun kalawan tujuan pikeun méré kasempetan siswa diajar (Oemar Hamalik, 1994). Sedengkeun diajar dina hakékatna nyaéta prosés robahna tingkah laku sangkan leuwih sampurna saluyu jeung tujuan nu geus ditangtukeun atawa dirumuskeun saméméhna (nana Sudjana jeung Ahmad Rivai, 1989)

Pedaran ngeunaan harti sumber diajar di luhur, nétélakeun rupa-rupa pamadegan ti para ahli dibidang atikan. Ayana béda pamadegan dibalukarkeun wawasan jeung orientasi para ahli nu béda, tapi nu paling penting yén para ahli geus ngajelaskeun harti sumber diajar. Tina sababaraha pamadegan di luhur, bisa dicokot kacindekan yén sumber diajar téh nyaéta sagala sumber boh daya lingkungan boh pangalaman nu digunakeun, sarta nu jadi pangdeudeul dina prosés pangajaran sangkan leuwih éféktif jeung éfésién saluyu jeung tujuan nu hayang dihontal.

Umumna sumber diajar bisa diketegoriikeun jadi 6 (genep) jenis, nyaéta:

1. **Pesen:** informasi nu rék ditepikeun ku komponén séjén, bisa mangrupa ide, fakta, makna jeung data.
2. **Jalma:** jalma nu nyimpen jeung nepikeun pesen diantaranya: guru, instruktur, siswa, ahli, nara sumber, tokoh masarakat, pamingpin lembaga, tokoh karier, jeung sajabana.

3. **Bahan:** barang-barang nu eusina pesen pikeun ditepikeun ku cara ngagunakeun pakakas, kadang-kadang éta bahan téh geus mangrupa wangun nu siap, contona buku, transparansi, film, slides, gambar, grafik nu dijieun keur pangajaran, réliéf, candi, arca, komik, jeung sajabana.
4. **Alat/perlengkapan:** barang-barang nu digunakeun pikeun nepikeun pesen nu nyampak dina bahan, upamana: perangkat keras, komputer, radio, televisi, VCD/DVD, kaméra, papan tulis, generator, mesin, mobil, motor, alat listrik, obéng jeung sajabana
5. **Pamarekan/metode/téhnik:** prosedur atawa léngkah-léngkah nu tangtu dina ngagunakeun bahan, alat, posisi tempat, jeung jalma nu nepikeun pesen, upamana disikusi, seminar, ngaréngsékeun masalah, simulasi, kaulinan, sarésehan, paguneman basajan, diskusi, debat, talk show jeung sajabana.
6. **Lingkungan/latar:** lingkungan tempat pesen ditarima ku siswa, upamana : rohangan kelas, studio, perpustakaan, aula, babaturan, kebon, pasar, toko, museum, kantor jeung sajabana.

Sumber diajar miboga fungsi :

Ningkatkeun produktivitas pangajaran ku cara: (a) ngagancangkeun prosés diajar jeung ngabantu guru pikeun ngagunakeun waktu leuwih hadé jeung (b) ngurangan beban guru dina nepikeun informasi, sangkan leuwih réangipuk jeung mekarkeun kamampuh siswa.

Méré sababaraha alternative pangajarannu sifatna leuwih pribadi, ku cara: (a) ngurangankontrol guru nu kaku jeung tradisional; jeung (b) méré kesempétankeur siswa pikeun mekarkeun saluyu jeung kamampuhna.

Méré tatapakannu leuwih ilmiah kana pangajaranku cara: (a) ngararancang program pangajarannu leuwih sistematis; jeung (b) mekarkeun bahan pangajaran nu didadasaranku panalungtikan.

Leuwih nguatan pangajaran, ngaliwatan: (a) ningkatkeun kamampuh nepikeun informasi jeung bahan kalawan leuwih kongkrit.

Ngondisikeun diajar dina waktuna, nyaéta: (a) ngurangan nu ngabédakeun antara pangajaran nu sifatna verbal jeung abstrak kalawan réalitas tur sifatna kongkrit; (b) méré pangaweruhnu sifatna langsung.

Ngondisikeunnepikeun pangajaran nu leuwih lega, ku jalan informasi nu mampuhngaliwatan wates geografis.

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku

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

Rumus:

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

Tahap ngawasamatéri ajar nu dihontal ku sadérék:

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

Lamun sadérék ngahontal tahap ngawasa 80% ka luhur, sadérék bisa nuluykeun matéri kana Kagiatan Diajar 2. Tapi, lamun tahap ngawasa sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui deres matéri dina Kagiatan Diajar 1, pangpangna matéri nu can kacangkng.

KAGIATAN DIAJAR 2

**TÉHNIK INFORMATIKA JEUNG KOMUNIKASI DINA
PANGAJARAN BASA SUNDA****A. Tujuan**

Tujuan Kegiatan Diajar2 ngawengku ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran, pamilon diklat dipiharep mampu ngajelaskeun hakékat Téhnik Informatika jeung Komunikasi kalawan disiplin.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat dipiharep mampu ngaidentifikasi karakteristik kamampuh komunikatif kalawan sosobatan (persahabatan).
3. Bari diskusi, pamilon diklat mampu ngawincik aspék-aspék anu raket patalina jeung Téhnik Informatika jeung Komunikasi kalawan gawé babarengan.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu nyieun conto ngagunakeun Téhnik Informatika jeung Komunikasi dina pangajaran basa Sunda.

B. Indikator Kahontalna Kompetensi

Indikator Kahontalna Kompetensi Kegiatan Diajar2, ngawengku ieu di andap.

1. Ngajelaskeun hakékat Téhnik Informatika jeung Komunikasi.
2. Ngaidentifikasi karakteristik kamampuh komunikatif.
3. Ngawincik aspék-aspék anu raket patalina jeung Téhnik Informatika dan Komunikasi.
4. Nyieun conto larapna Téhnik Informatika dan Komunikasi dina pangajaran basa Sunda.

C. Pedaran Matéri**Konsep Dasar Téhnologi Informasi jeung Komunikasi**

Téhnologi Informasi jeung Komunikasi (TIK) geus jadi kabutuhan nu penting dina ngalaksanakeun pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Taun 2003 ngeunaan Sistem Pendidikan Nasional, Bab I Katangtuan Umum Pasal 1 Nomor 15 nyebutkeun yén pendidikan jarak jauh nyaéta pendidikan nu peserta didikna

misah ti pendidik, sarta pangajaranana ngagunakeun rupa-rupa sumber diajar ngagunakeun téhnologi komunikasi, informasi, jeung mediaséjénna. Sedengkeun dina Pasal 35 ayat 1 nyebutkeun, yén ngagunakeun téhnologi informasi jeung komunikasi diperlukeun pikeun ngarojong prosés pangajaran.

Kamekaran abad ka 21 ngagambarkeun trénd kahirupan aya dina téhnologi jeung lingkungan média-driven, ditandaan ku akses nu ngalayah informasi, parobahan nu gancang dina perangkat téhnologi, jeung kamampuh pikeun ngayakeun kalaborasi sarta maksa individu méré kontribusi dina skala anu can pernah kajadian saméméhna. Warga produktif katut pagawé kudu mampuh némbongkeun kaparigelan mikir kritis tur fungsional, saperti beunta kana informasi, beunta kana média, jeung beunta ICT (Information and communication Tecnology).

Era komputer katut alat-alat téhnologi geus mangaruhan kana kahirupan sapopoé. Nu ngagunakeun aplikasi komputer kiwari kapanggih di toko-toko, lembaga pendidikan, widang kaséhatan, jeung sabaraha tempat séjénna anu geus lumrah ngagunakeun aplikasi komputer dina kahirupan sapopoé.

Komputer jeung internét digunakeun pikeun nyangking informasi, pangalaman, hiburan, online meuli produk jeung jasa, sarta ngayakeun komunikasi jeung nu séjén.

1. Harti Internét

Internét singkétan ti *interconnection* jeung *networking*, nyaéta jaringan informasi global. *“the largest global network of komputer, that enebles people throughout the world to connect with each other”*.

Internét minangka jaringan global nu nyambungkeun jeung rébuan malah jutaan jaringan komputer (locl/wide aréa network) ajaran jeung médan komputer pribadi (stand alone), nu mérékamungkinan unggal komputer konéksi jeung internét bisa ngayakeun komunikasi antara nu hiji jeung nu séjén. (Brace, 1997)

Sidharta (1966) ngadefinisikeun internét kacida lega hartina. Internét nyaéta forum global utama jeung perpustakaan global utama, lantaran

unggal anu makéna bisa partisipasi diunggal waktu. Nu jadi margalantaranana, internét mangrupikeun perpustakaan global, ku kituna nu makéna bisa ngamangpaatkeun pikeun média pangajaran

Tina sababaraha pamadegan, bisa dicindekeun yén internét hiji jaringan informasi sababaraha komputer nu nyambung tur komunikasi antara nu hiji jeung nu séjénna, sarta digunakeun salaku sumber jeung média rupa-rupa pangaweruh.

2. Sajarah Singket Internét jeung Kamekaranana di Indonesia

Internét dimimitian tina diciptakeunana téhnologi jaringan komputer ku Departemen Pertahanan Amerika Serikat ngaliwatan proyek ARPA (*Advance Research Projects Agency*) dina taun 1960-an, waktu harita internét lain keur jaringan public, tapi pikeun hiji sistim komunikasi data ngagunakeun komputer pikeun ngarojong sistim informasi kaamanan nasional Amerika Serikat, anu disebut ARPANET (*Advanced Research Project Agency Network*). Ari nu dimaksud jaringan komputer nyaéta sababaraha komputer nyambung antara nu hiji jeung nu séjénna, ngagunakeun kabel di hiji lokasi. Upamana di ruangan kantor. Jaringan komputer téh miboga fungsi sangkan nu ngagunakeun éta komputer bisa silih tukeuran informasi tur data jeung nu ngagunakeun komputer séjénna dina jaringan nu nyambung.

Di Indonesia perkembangan internét dimimitian taun 1992 nepi ka taun 1994, nyaéta dimimitian ku téhnologi radio paket 1200 bps, ITB mekarkeun internét ti taun 1995-an ngaliwatan sambungan *leased line* 14.4 Kbps ka RISTI Telkom minangka bagéan tina IPTEKNET akses Internét tetep dibikeun haratis ka sakumna kolega séjénna. September 1966 minangka taun penting keur ITB, lantaran ITB mimiti ngagunakeun jaringan panalungtikan *Asia Internét Interconnection Initiatives* (AI3) ngagunakeun *bandwidth* 1.5Mbps ka Jepang nu terus ditambah matéri ku sambungan TelkomNet & IIX gedéna 2Mbps.

Tahun 1989, Timothy Berners-Lee nyiptakeun *Word Wide Web*, nyaéta hiji program nu méré kamungkinan sora, gambar, film, music ditampilkeun

dina internét. Ku kituna internét jadi leuwih alus tampilanana tur réa variasina. Baheula mah internét téh ngan bisa digunakeun ku kalangan jeung komponén nu husus wungkul. Kiwari mah sakabéh jalma nu araya di imah ogé bisa nyambung tur ngagunakeun internét maké modem atawa jaringan telepon. Sajaba ti éta, internét ogéréa digunakeun ku widang usaha, lembaga pendidikan, lembaga pamarentah, lembaga militer di sakuliah dunya pikeun méré informasi ka masarakat.

3. Sababaraha Aplikasi Internét

Aya sababaraha aplikasi internét nu bisa ngarojong pendidikan, diantaranya

a. *Email*

Email (mel éléktronik) nyaéta hiji model komunikasi ngaliwatan internét. Mel éléktronik biasana mangrupa téks, tapi bisa ogé ngasupkeun image grafik jeung sora (*voice mail*) kana email.

Kagiatan nu bisa dilaksanakeun ku siswa ngaliwatan email nyaéta ngayakeun kongsi ngalaksanakeun hiji proyék jeung siswa séjénna di sakola nu béda, ngobrol jeung siswa séjénna nu béda budaya katut kasang tukang nagara ngeunaan rupa-rupa isu panganyarna, ngabiasakeun ngagunakeun basa Inggris ku cara komunikasi tulisan jeung siswa mancanagara, jeung nyangking matéri jeung teknik dina ngarengsekeun hiji pangajaran “*online*”. Guru ogé miboga hak, bisa narima tur mariksa hasil tugas pangajaran ngaliwatan email.

Kagiatan-kagiatan saperti kitu téh, gedé pisan faédahna keur siswa, lantaran siswa bakal leuwih seukeut rasana kana isu nu lumangsung di sakuliah dunya. Ngaliwatan aplikasi komputer ogé miboga kasempetan ngalaksanakeun kagiatan organisasi sarta ngaronjatkeun kamahéran mikir, kamahéran ngagunakeun basa atawa kamahéran ngayakeun komunikasi.

b. Laman Web (World Wide Web)

Rangkayan sadunya WWW nyaéta sabagéan tina internét sarta minangka hiji koléksi umum dokumén nu dipikawanoh salaku buruan web (halaman web). Kaca web minangka komponén internét nu leuwih pikatajieun sarta paling dipikaresep ku saha baé anu ngaaksés internét. Para pangatik bisa meunang téks gembleng artikel rarancang pangajaran jeung bahan pangajaranséjénna, ngaliwatan laman (<http://k12.cnjdr.org.90/web.Intro.html>) contona dina medar cara-cara World Wide Web hususna dina ngaréformasikeun kurikulum. Crumlish (1996) nyebutkeun yén WWW dina atikan digunakeun minangka tutor, puseur kamekaran (sebaran) jeung penerbitan, lahan ngobrol (forum), jeung tuturus/pemandu (*search engine*).

c. Internét Relay Chat

Internét relay chat biasana digunakeun ku kelompok husus pikeun ngobrol tertutup kalawan ngagunakeun lahan nu bisa dikonci. Kiwari mah ieu lahan téh bisa ogédipaké komunikasi ngagunakeun audio jeung visual maké sababaraha alat bantu tambahan. Komunikasi saperti kitu, remen ogé disebut télésidang (*video conferencing*). IRC nyadiakeun rupa-rupa tajuk perbualan jeung nu maraké di sakuliah dunya ngobrol ngeunaan rupa-rupa tajuk babarengan saharita.

d. Telnet

Telnet nyaéta ngagunakeun komputer nu gampil pikeun nu lokasina aya di benua séjén, lir ibarat ngagunakeun komputer nu sarua sarta aya di tempat tur bangunan nu sarua.

e. Kumpulan warta jeung diskusi

Internét nyadiakeun lahan-lahan ngobrol dina rupa-rupa subjék. Kumpulan warta jeung diskusi nyaéta aplikasi tur lajuning lakuna ka nu ngagunakeun email. Komuniti-komuniti nu diwangun ngaliwatan éléktronik miboga kahayang nu sarua méré kasempétan para ahli pikeun marengan diskusi berkongsi. Méré pamadegan jeung ngabantu anggotana nu teu kahalangan ku wates geografi.

f. *Mindahkeun File (FTP)*

Kamekaran internét, file dina wangun téks, grafik, audio atawa video kacida gampangna dipindahkeun ti hiji komputer ka komputer séjénna ngagunakeun “File Transfer Protokol (FTP)”. Sakabéh bahan pangajaran nu aya dina hiji server (institusi pendidikan) bisa dipindahkeun kana komputer urang di imah atawa di sakola kalawan teu robah saeutik-eutik acan. Kiwari rupa-rupa naskah bisa didownload kalawan gratis atawa mayar. Sabada didownload bisa ogé diupload deui kana hiji server pikeun dimangpaatkeun ku nu séjén, utamana para pangatik jeung siswa di sakuliah dunya.

g. *Telekonferens*

Telekonferens nyaéta sistem nepikeun éléktronik nu ngalibetkeun komunikasi dua arah antara dua atawa leuwih puseur télékonferens sacara langsung. Télékonferens ogé cocog pikeun ngalaksanakeun pendidikan jarak jauh, lantaran saluyu jeung tujuan ngayakeun seminar, kuliah, dakwah, tutorial, talkshow, debat, sidang, nepikeun pedaran, jeung bimbingan konseling. Ngagunakeun télékonferens bakal ngaréngsekeun rupa-rupa masalah pangajaran di kalangan siswa jeung guru-guru. Sok sanajan kitu, ngalaksanakeun télékonferens téh merlukeun rarancang jeung latihan nu rapih, béh dituna latihan tur uji coba perlu dilaksanakeun saméméh ngagunakeun télékonferens.

Dumasar kajian télékonferens téh saluyu jeung aplikasi sistim pendidikan hiji nagara nu keur ngawangun saperti di Finlandia jeung Singapura. Sedengkeun di Indonesia télékonferens remen diayakeun pikeun silih tukeuran pangaweruh saperti *Total Quality Management* nu dilaksanakeun ku *Asian Productivity Organization (APO)* di Jakarta, Bangkok, Tokyo, India, Philipina, Kuala Lumpur jeung Singapura dina waktu nu sarua.

h. Instant messaging

Instant messaging leuwih dipikawanoh ku sebutan internét text messaging, nyaéta hiji rohang internét nu gunana pikeun nepikeun pesen singket sarta langsung ka nu séjén.

Aplikasi dina pangajaran nyaéta digunakeun ku guru pikeun nepikeun tugas-tugas pangajaran nu singket ka para siswa. Sajabaa ti éta, guru jeung siswa bisa ngayakeun komunikasi langsung ngagunakeun instant messaging.

i. Newsgroups

Newsgroups kasohor ogé ku konsep internét discussion group, nyaéta hiji kelompok diskusi nu ngagunakeun sistim jaringan komputer (internét), unggal anggota nuliskeun pesan/gagasan-gagasanana malah mandar direspon atawa dibéré tanggapan ku anggota séjénna nu mikaresep kana topik bahasan nu sarua.

Aplikasi dina pangajaran bisa dipaké dina kelompok diskusi di widang pendidikan. Ngaliwatan ieu aplikasi bisa méré kasempétan pikeun silih tukeur gagasan nu patali jeung pangajaran.

Internét salaku média pangajaran boga mangpaat pikeun siswa jeung guru. Mangpaat internét pikeun siswa, diantarana:

- a. Ngagampangkeun komunikasi jeung sakumna jalma pikeun silih tukeur gagasan sarta diskusi dina hiji website.
- b. Jadi sarana nu bisa méré jawaban tina sakabeh nu ditanyakeun siswa nu can kapanggih jawabanana.
- c. Ngabogaan babaturan ti nagara-nagara séjén nu bisa ngabantuan dina kahirupan sosial sarta bisa jadi tempat pikeun silih tukeuran pangalaman dina cara diajar jeung kahirupan séjénna.
- d. Nambah wawasan nu patali jeung rupa-rupa pangaweruh di sakuliah dunya.

Internét lain ngan sakadar méré mangpaat keur siswa tapi ogé keur para guru. Mangpaat internét keur para guru, diantarana:

- a. Jadi sumber pikeun ngajembaran bahan pangajaran.
- b. Silih tukeur informasi jeung papada guru séjén di sakuliah dunya anu boga pangalaman leuwih.
- c. Nambah wawasan pangajaran saluyu jeung kamekaran jaman.
- d. Nuturkeun téhnologi katut sagala kamekaran jaman nu lumangsung.
- e. Jadi tempat pangajaran sangkan bisa ngajawab sakabéh pertanyaan nu ditanyakeun ku siswana.

D. Kagiatan Diajar

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

1. Niténan tujuan jeung indikator.
2. Maca pedaran matéringeunaan *Téhnik Informatika jeung Komunikasi dina Pangajaran Basa Sunda*.
3. Diskusi kelompok pikeun migawé latihan/ pancén.
4. Maca Tingkesanmatéri.
5. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.
6. Tanya jawab jeung fasilitaor lamun aya bangbaluh ngeunaan matéri dina kagiatan diajar 2.

E. Latihan/Pancén

Jawab atawa tétélakeun sakur pananya jeung paréntah ieu di handap!

1. Jelaskeun dasar hukum ngagunakeun téhnologi informatika jeung komunikasi dina pangajaran!
2. Jelaskeun sacara singget wangenan internét!
3. Jentrékeun sajarah singet internét di Indonesia!
4. Jelaskeun sacara singget aplikasi email dina pangajaran!
5. Jelaskeun mangpaat internét pikeun guru!

F. Tingkesan

Ngamangpaatkeun internét pikeun média pangajaran mangrupa hal nu penting. Pentingna internét dina pangajaran, lantaran bisa ngamangpaatkeun aplikasi internét nu bisa ngagampilkeun prosés pangajaran. Sajabaa ti éta internét pikeun pangajaran bisa ngabantu ngawangun prosés pangajaran nu leuwih pikaresepeun.

Internét pikeun média pangajaran miboga mangpaat nu hadé keur guru jeung siswa. Mangpaat internét keur siswa, diantaranya: 1) Ngagampilkeun komunikasi jeung sakumna jalma pikeun silih tukeur gagasan sarta diskusi dina hiji website; 2) Jadi sarana nu bisa méré jawaban tina sakabéh pertanyaan para siswa nu can kapanggih jawabanana; 3) Ngabogaan babaturan ti nagara-nagara séjén nu bisa ngabantuan dina kahirupan sosial sarta bisa jadi tempat pikeun silih tukeuran pangalaman dina cara diajar jeung kahirupan séjénna; 4) Nambah wawasan nu patali jeung rupa-rupa pangaweruh di sakuliah dunya

Internét lain ngan sakadar méré mangpaat keur siswa tapi ogé keur para guru. Mangpaat internét keur para guru, diantaranya: 1) Jadi sumber pikeun ngajembaran bahan pangajaran; 2) Silih tukeur informasi jeung papada guru séjén di sakuliah dunya anu boga pangalaman leuwih; 3) Nambah wawasan pangajaran saluyu jeung kamekaran jaman; 4) Nuturkeun téhnologi katut sagala kamekaran jaman nu lumangsung; 5) Jadi tempat pangajaran sangkan bisa ngajawab sakabéh pertanyaan nu ditanyakeun ku siswana.

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 ngawasasadérék kana bahan ajar.

Rumus:

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

Tahap ngawasamatéri ajar nu dihontal ku sadérék:

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

Lamun sadérék ngahontal tahap ngawasa 80% ka luhur, sadérék bisa nuluykeun matéri kana Kagiatan Diajar 3. Tapi, lamun tahap ngawasa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui deres matéri dina Kagiatan Diajar 2, pangpangna matéri nu can kacangking.

KOMPETENSI PROFESIONAL:

INTERNET JEUNG KALIMAH
BASA SUNDA

KAGIATAN DIAJAR 3

MANGPAAT JEUNG SUMBER INTERNET DINA PANGAJARAN BASA SUNDA

A. Tujuan

Tujuan Kegiatan Diajar3 ngawengku ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran, pamilon diklat dipiharep mampuh ngajelaskeun Internét sumber diajar kalawan profesional.
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat dipiharep mampuh ngaidéntifikasi karakteristik mangpaat internét sumber diajar kalawan komitmen moral.
3. Bari diskusi, pamilon diklat mampuh ngawincik aspék-aspék anu raket patalina jeung internét sumber diajar kalawan gawé babaréngan.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampuh nyieun conto larapnaInternét sumber diajar dina pangajaran basa Sunda.

B. Indikator Kahontalna Kompetensi

Indikator KahontalnaKompetensi Kegiatan Diajar 3, ngawengku ieu di handap.

1. Ngajelaskeun mangpaatinternét sumber diajar.
2. Ngaidéntifikasi fungsi internétsumber dina pangajaran.
3. Ngawincik aspék-aspék anu raket patalina fungsi internét.
4. Nyieun conto larapnaInternét sumber diajar dina pangajaran basa Sunda.

C. Pedaran Matéri

MANGPAAT INTERNÉT DINA PANGAJARAN



Kegiatan diajar mangrupa prosés pikeun ngarobah tina teu nyaho jadi nyaho. Kukituna, dina prosés diajar aya informasi (pangaweruh) nu kudu ditepikeun ka siswa. Pikeun nyangking éta informasi téh, kudu ditéangan tina sababaraha sumber informasi. Salahsahiji sumber informasi nyaéta internét.

Internét minangka sumber informasi nu ngawengku sagala widang. Sakabéh hal kahirupan, boh nu sipatna hadé, boh nu sipatna goréng bisa diakses jeung dibuka tina internét. Ku kituna, dina ngamangpaatkeun internét urang kudu miboga saringan (*filter*) moralitas jeung iman pikeun ngayak informasi nu rék diakses.

Sababaraha mangpaat internét pikeun kapentingan diajar, nyaéta:

1. Mekarkeun Profesional
 - a. Ngaronjatkeun pangaweruh.
 - b. Silih tuker sumber informasi diantara babaturan sapagawéan/saintansi.
 - c. Komunikasi kasakuliah dunya.
 - d. Kasempétan pikeun ngabéwarakeun/medalkeun sacara langsung.
 - e. Ngayakeun komunikasi nu rutin.
 - f. Partisipasi dina forum jeung babaturan sapagawéan boh lokal, boh internasional.
2. Sumber Diajar/Puseur Informasi
 - a. Informasi média jeung métodologi pangajaran.
 - b. Matéri baku jeung bahan ajar dina sagala widang pangajaran.
 - c. Aksés informasi IPTEK.
 - d. Matéripustaka/référénsi.
3. Diajar mandiri kalawan Bener
 - a. Ngaronjatkeun pangaweruh.

- b. Diajar 'berinteraktif'.
- c. Mekarkeun kamampuan di widang panalungtikan.
- 4. Ngalegaan wawasan, campur gaul, pangaweruh, jeung karier.
 - a. Ngaronjatkeun komunikasi jeung sakumna masarakat séjénna.
 - b. Ngaronjatkeun kapekaan kana masalah nu aya saalam dunya.
 - c. Informasi béasiswa, lowongan pagawéan, pelatihan.
 - d. Hiburan,jsté.

Masih réa mangpaat internét nu bisa dibuka saluyu jeung kabutuhan informasi nu hayang dipimilik. Tapi dampak negativeinternetogé kudu diperhatikeun, saperti sumebarna virus komputer, pornografi, plagiat, penipuan, pencurian jsté. Sagala fasilitas pikeun nyangking informasi geus nyampak di internét, kari kumaha urangna baé bisa ngamangpaatkeunana pikeun kaperluan.

Komputer utamana internét minangka sumber diajar nu kudu dimangpaatkeun ku sakumna guru, lantaran dina internét aya jutaan malah milyaran informasi nu nyampak sarta bisa diupload unggal detik.

Internét Sumber Diajar

Aya sababaraha rupa kagiatan nu kudu dipigawé ku guru dina ngagunakeun internét. Kahiji nyaéta*browsing*, Néangan informasi saluyu jeung mata pelajaran. Dina browsing bisa néangan gambar, matéri, skema, média nu bisa digunakeun pikeun nyerdaskeun kahirupan bangsa. Lebah dieu, guru henteu sakadar gagugulung buku nu dijadikeun padoman, lantaran biasana buku geus katinggaleun informasi ku internét nu sarwa anyar.

Internét Leuwih Murah

Biaya nu dikaluarkeun pikeun internét leuwih murah, upamana baé ngayakeun browsing salila 3 jam di warnet, biaya nu dikaluarkeun antara 10 rebuan, tapi lamun urang néangan buku nu kualitasna sarua jeung aya di internét, pasti biaya nu kudu dikalurkeun bakal leuwih mahal.

Siswa ogé kudu sina ngabiasakeun muka internét. Guru kudu bisa nungtun siswa pikeun ngagunakeun internét minangka sarana mekarkeun diri. TIK lain nga saukur milik guru TIK, tapi kudu dipiboga ku sakumna guru. Ngaliwatan téhnologi

kabéh bisa leuwih gampang. Rereged biasana waktu ngamimitian baé, saterusna mah babari.

Teknik Ngagunakeun

Dina ngagunakeun internét, urang bisa ngalaksanakeun kalawan basajan, upamana pancén nu ku urang diparentahkeun bisa dikumpulkeun ngaliwatan email atawa urang ngirimkeun email pancén ka siswa. Ku kituna, siswa kudu nyieun email. Urang ogé bisa méré tugas ngaliwatan blog atawa website. Siswa nu rékmigawépancén kudu muka blog nu dimaksud.

Lebah dieu urang geus maksa siswa pikeun ngagunakeun internét sacara positif, saupama ieu hal teu dilaksanakeun antukna ngagunakeun internettéh ngan sakadar lalambey biwir wungkul.

Internétogé bisa digunakeun pikeun pangajaran langsung di kelas ngaliwatan média pangajaran LCD Proyektor. Siswa baris nyangking hal-hal anyar sarta bakat panasaran pikeun mukaan internét sorangan di imah atawa di warnet ngeunaan matéri nu diajarkeun.

Bisa ogé ngamangpaatkeun *offline*, saupama komputer di sakola henteu nyambung jeung jaringan internét, atawa lantaran teu aya hotspot di sakola. Download matéri sarta gunakeun pikeun matéri ngajar di kelas.

Conto nyata ngagunakeun ICT, nyaéta prosés diajar di kelas nu ngagunakeun internét salaku média pangajaran. Salaku média nu jadi bagéan tina hiji prosés diajar di sakola, internét dipiharep mampuhh méré pangrojong pikeun lumangsungna prosés komunikasi interaktif antara guru jeung siswa. Kondisi nu kudu dirojong ku internét patali jeung strategi pangajaran nu baris dimekarkeun, nyaéta minangka kagiatan komunikasi nu dilaksanakeun pikeun ngajak siswa migawé tugas-tugas jeung mantuan siswa dina nyangking pangaweruh anu dibutuhkeun dina raraga migawé tugas-tugas téa. (Boettcher, 1999)

Ngagunakeun internét kiwari masih aya dina tingkat paguron luhur, étaogé teu acan kabéh. Sedengkeun pikeun tingkat SD, SMP, SMA/SMK ngamangpaatkeun internét masih saeutik sarta ngan di kota-kota nu geus aya jaringan atawa

konéksi internét. Séjén ti éta, dunya atikan nyanghareupan rereged yén métode pangajaran konvénsional nu dipaké kiwari geus teu nyumponan pangabutuh dunyaatikan.

Ironisna, guru masih saeutik pisan anu ngagunakeun mediainternét pikeun média pangajaran. Bisa jadi ieu haltéh, lantaran kurang pahamna guru dina ngaoprasikeun komputer, anu ahirna ngabalukarkeun minder dina diri guru pikeun ngajak siswana diajar ngagunakeun mediainternét. Padahal daék teu daék, urang moal mungkin nyingkahantéhnologi komunikasi jeung informasi. Réa anu bisa dilakukeun ku guru sangkan mampuh nyaluyukeun diri, miindung ka waktu, mibapa ka jaman, ngigelan kahirupan dina éra pangajaran nu beuki canggih, utamana ngagunakeun internét.

Kompeténsi guru kudu leuwih dironjatkeun, upamana milu pelatihan komputer, kursus-kursus, ogé sakola kudu leuwih aktif ngirim guru-guruna miluan pelatihan nu dilaksanakeun ku dinas pendidikan atawa sakola-sakola séjénna. Hal séjénna ogé, bisa ngayakeun pelatihan komputer di lingkungan sakola masing-masing. Upama ieu hal bisa dilaksanakeun, mudah-mudahan bisa ngurangan jumlah guru nu alergi kana komputer, anu ahirna bisa ngalaksanakeun prosés pangajaran di kelas ngagunakeun mediainternét.

Tahun 1989, Timothy Berners-Lee nyiptakeun *Word Wide Web*, nyaéta hiji program nu méré kamungkinan sora, gambar, film, musik ditampilkeun dina internét. Ku kituna internét jadi leuwih alus tampilanana tur réa variasina. Baheula mah internét téh ngan bisa digunakeun ku kalangan jeung komponen nu husus wungkul. Kiwari mah sakabéh jalma nu araya di imah ogé bisa nyambung tur ngagunakeun internét maké modem atawa jaringan telepon. Sajaba ti éta, internét ogé réa digunakeun dina widang usaha, lembaga pendidikan, lembaga pamarentah, lembaga militer di sakuliah dunya pikeun méré informasi ka masarakat.

Fungsi Internét

Numutkeun Kenji Kitao aya genep fungsi internét nu bisa dimangpaatkeun dina kahirupan sapopoé (Kitao, 1998), nyaéta fungsi pikeun alat komunikasi, pikeun

alat ngaakses informasi, fungsi atikan jeung pangajaran, sarta fungsi tambahan (suplemén), fungsi panglengkep (komplemén), jeung fungsi cadangan/*pengganti* (substitusi).

1. Fungsi pikeun alat komunikasi

Dina dunya atikan kacida diperlukeunana komunikasi nu hadé antara guru, siswa, orang tua, jeung instansi-instansi nu raket patalina jeung atikan. Komunikasi dina internét bisa dilaksanakeun ngaliwatan email jeung aplikasi internét séjénna nu ngagampangkeun dina prosés pangajaran.

2. Fungsi pikeun alat ngaakses informasi

Internét bisa dijadikeun lahan pangajaran éléktronik. Ku sabab kitu, Matéri pangajaran éléktronik bisa didesain tur diasupkeun kana jaringan sangkan bisa diakses ngaliwatan internét. Dina dunya pangajaran, siswa bisa ngaakses rupa-rupa mata pelajaran nu ditugaskeun ku guru. Guru ogé bisa nyangking rupa-rupa pangaweruh patali jeung matéri pangajaran ku cara ngaakses aplikasi internét nu aya.

3. Fungsi pendidikan jeung pangajaran

Dina internét nyampak rupa-rupa informasi pendidikan jeung pangajaran. Ku kituna, internét bisa ogé dijadikeun perpustakaan dina wangun jaringan komputer. Internét dina pendidikan jeung pangajaran kacida diperlukeunana pikeun ngahontal tujuan pendidikan jeung pangajaran.

4. Fungsi tambahan (Suplemén)

Dina pangajaran, internét ogé bisa dijadikeun fungsi tambahan pikeun média pangajaran. Siswa bisa ngamangpaatkeun internét ku cara néanganmatéri pangajaran tambahansajaba tina buku.

5. Fungsi panglengkep (Komplemén)

Dina pangajaran, internét ogé digunakeun pikeun ngalengkepan matéri pangajaran siswa di kelas.

6. Fungsi pengganti (Substitusi)

Fungsi pengganti maksudna yén dina pangajaran bisa ngaganti model pangajaran konvensional ku pangajaran internét ku cara ngagunakeun média internét

Pangaweruh Awal Ngagunakeun Komputer Sistem Komputer jeung perangkatna

1. Perangkat Keras (*Hardware*)



Gambar 3. 1 Sistem Komputer jeung Perangkatna

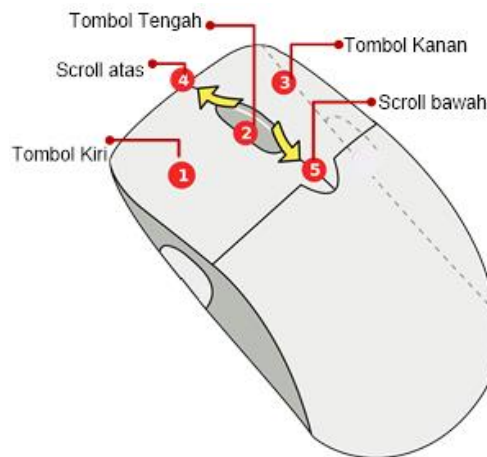
Perangkat keras nyaéta perangkat anu ngarojong prosés komputerisasi nu katempo tur bisa dicabak ku manusa. Perangkat keras nu aya dina komputer ngawengku:

- Keyboard* nyaéta alat input nu ngonvénsikeun huruf, angka, jeung karakter séjén jadi sinyal digital nu bisa dibaca ku *processor*.



Gambar 3. 2 Keyboard PC

- b. *Mousenyaéta* alat input nu digunakeun pikeun ngamanipulasi objék nu kaciri dina layar komputer



Gambar 3. 3 Mouse

Dina Laptop mah, *mouse* teh geus ngahiji ngagunakeun bentuk séjén. Alat input nu dimaksud kiwari ngagunakeun téhnologi touchpad mangrupa aréal husus nu mampuh ngadetéksi gerakan ramo nu diantelkeun, saterusna diproyéksikeun kana layar monitor dina wangun kursor. *Tauchpad* biasana aya dina bagéan handap *keyboard laptop*.



Gambar 3. 4 Touchpad dina Laptop

- c. *Optical Disk* (CD/DVD/BD) nyaéta média paragi nyimpen *disk* (piringan/cakram) sarta butuh *perangkat* husus pikeun ngaksesna nu disebut CD/DVD/BD drive



Gambar 3. 5 CD, DVD, BD – Rom

- d. *Monitornyaéta* salahsahiji perangkat pikeun nampilkeun informasi nu dihasilkeun tina prosés input. Aya sababaraha jenis monitor nu populer digunakeun. Saperti monitor tabung jeung LCD/LED



Gambar 3. 6 Monitor Tabung



Gambar 3. 7 LCD/LED

- e. Printer minangka perangkat output nu ngahasilkeun dokumen hasil citakan



Gambar 3. 8 Printer Dotmatrix dan Printer Deskjet

- f. *Modem* (modulator demodulator) nyaéta perangkat nu digunakeun pikeun nyambungkeun (konéksi) kana internét



Gambar 3. 9 Modem USB dan Modem External

- g. *Wifi (wirelessfidelity)* nyaéta perangkat pikeun konéksi jaringan nirkabel nu ngagunakeun gelombang radio kalawan frekuensi 2m4Mhz.



Gambar 3. 10 Wifi

- h. *Port* mangrupa celah/panto/liang dina sistem komputer nu digunakeun pikeun jalur transfer data. Sababaraha port nu remen digunakeun nyaéta:



Gambar 3. 11 Port

- 1) *VGA (Video Graphic Adapter)*

Ieu port digunakeun pikeun ngahasilkeun tampilan dina monitor, LC/LED TV atawa LCD Proyektor.

2) *HDMI (High Definition Multimedia Interface)*

Ieu port miboga fungsi meh sarua jeung port VGA, ngan HDMI mah miboga kualitas leuwih alus tur kapasitas sora ogé leuwih ngoncrang.

3) *USB (Universal Serial Bus)*

Ieu port minangka port nu miboga fungsi pikeun jalur transfer data rupa-rupa perangkat, saperti flasdisk, printer, modem, scanner, ponsel, jeung kamera digital.

4) *Soundcard*

Ieu port fungsina pikeun nyambungkeun antara PC/Laptop jeung speaker aktif nu bisa ngahasilkeun sora anu leuwih tarik.

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak remen disebut set program atawa instruksi nu digunakeun pikeun perangkat keras, ngeunaan prosés nu baris dilaksanakeun dina komunikasi. Perangkat lunak umumna dibeuli dina wangun CD atawa DVD, bisa ogé ngadownload tina internét. Perangkat lunak kudu diinstal kana komputer saméméh digunakeun.

Perangkat lunak dibagi jadi dua tipe, nyaéta *Operating System* (Sistem Operasi) jeung *Application* (Aplikasi)

- a. Sistem Operasi nyaéta perangkat lunak nu ngatur jeung ngarahkeun perangkat keras turta ngagampilkeun ngagunakeun komputer ku nu makéna. Jenis-jenis operating system diantaranya nyaéta Mircrosot Windows, Mac Os, Linux, Android
- b. Aplikasi nyaéta perangkat lunak nu digunakeun pikeun kaperluan nu tangtu. Jenis-jenis program aplikasi diantaranya nyaéta aplikasi perkantoran (*office application*), multimedia application, internét application jeung graphics.

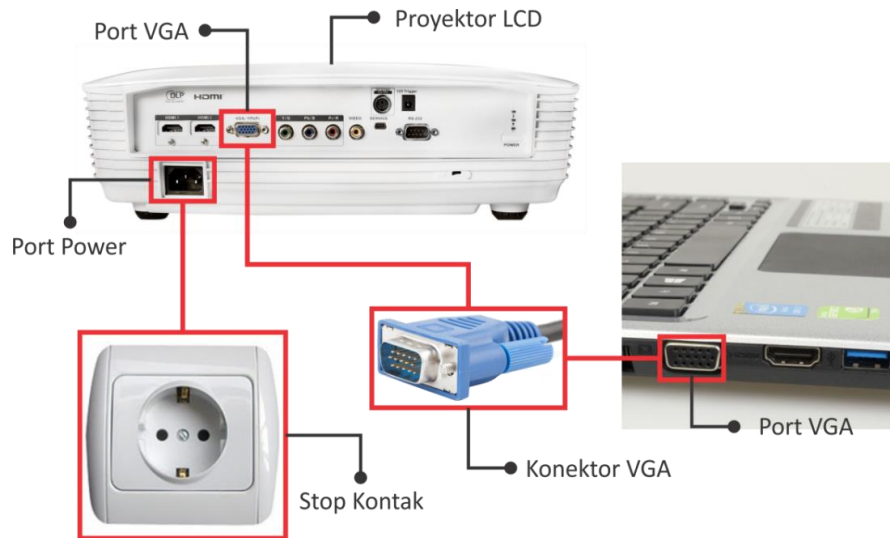
3. Pengguna (*Brainware*)

Sistem komputer teu bisa dipisahkeun ti user (pengguna) minangka jalma nu ngaoprasikeun komputer pikeun ngalaksanakeun tugas atawa nyangking informasi. Unggal jalma nu ngagunakeun komputer disebut pengguna komputer. Pengguna komputer ngawengku 3 tingkat, nyaéta:

- Analisis nyaéta jalma nu nganalisa komputer ku cara nalauntik masalah-masalah, pangabutuh sistem tur nu ngagunakeunana, ogé ngaindéntifikasi cara ngungkulanana ku mangrupa desain sistem anyar diluyukeun kanu keur dibutuhkeun.
- Programer nyaéta jalma nu nulis kode program pikeun nyieun hiji aplikasi.
- Operator nyaéta jalma nu ngaoprasikeun komputer jeung aplikasi

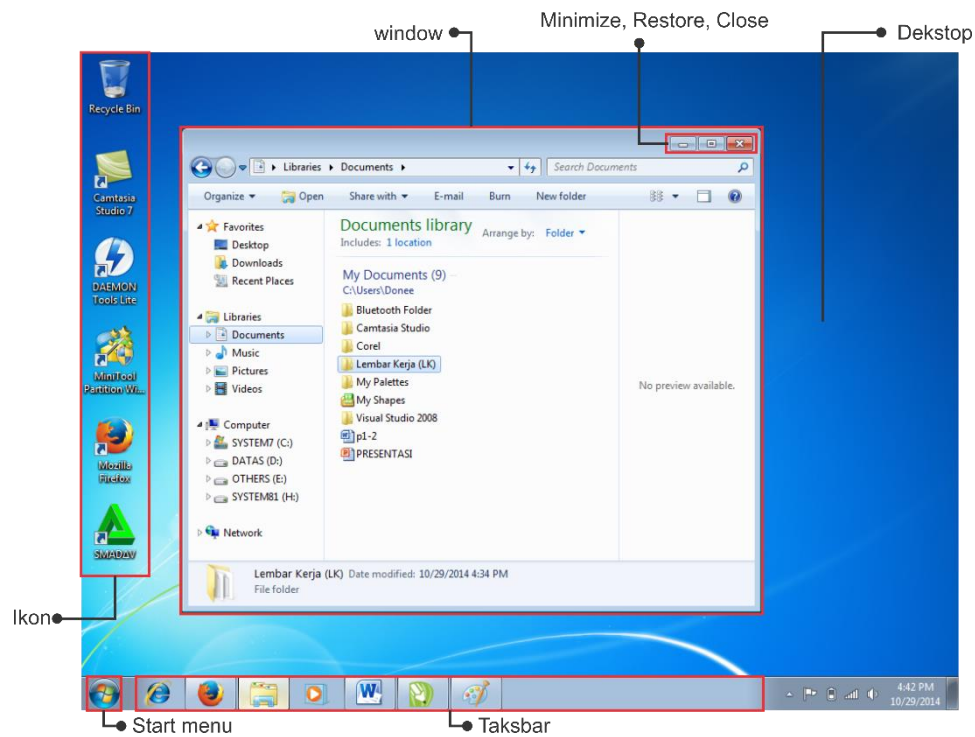
Fungsi Key nu remen digunakeun

NO	SYMBOL	NAMA	FUNGSI
1		Wifi	Ngaaktifkeun/Mareuman perangkat wifi
2		Display	Milih display nu digunakeun (proyektor/sejénna)
3		Touchpad	Ngaktifkeun/Ngateuaktifkeun fungsi touchpod
4		Volume decreasing	Ngaaktifkeun/Ngateuaktifkeun fungsi touchpad
5		Volume increasing	Ngaleutikan sora volume speaker
6		Mute	Mareuman volume speaker
7		Sleep	Ngaaktifkeun/Ngateuaktifkeun mode sleep
8		Turn Off monitor	Ngaaktifkeun/ngateuaktifkeun layar
9		Brightness decreasing	Ngurangan kabengrasan layar
10		Brightness Increasing	Nambahan kabengrasan layar

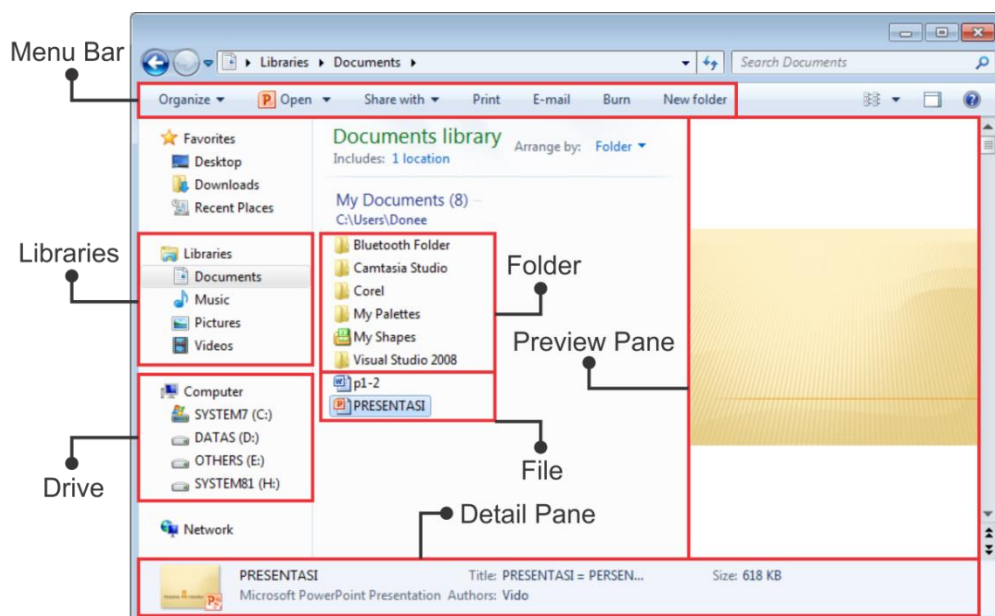


Masang LCD

Sistem Operasi Komputer



Nama	Fungsi
Start Menu	Ikon menu awal eusina sakabéh program geus dipasang dina komputer
Taskbar	Aréa tempat aplikasi lamunkeur dijalannkeun
Windows	Aplikasi nu ditampilkeun minangka jandéla
Minimize	Tombol keur ngaleutikan jandéla
Maximize	Tombol keur ngagedéan jandéla nepi ka tinggali sakabéh layar pinuh
Restore	Tombol keur malikeun jandéla kana ukuran saméméhna
Close	Tombol keur nutup jandéla nu aktif atawamungkasprogram aplikasi



Nama	Fungsi
Menu bar	Elemén kontrol bentukna grafis (gambar) nu eusina drop down menu
Libraries	Fasilitas di Windows 7 nu fungsinakeur nunda file, dokumén, musik, gambar atawa Video.
Folder	Ruang keur nempatkeun file
Preview Pane	Jandéla keur nampilkeun eusifile
Drive	Tempat neundeundata dina Komputer
File	Arsip/catatan/berkas nu ditundadina format digital
Détail Pane	Aréanu nampilkeun informasi detil tina file atawa folder seperti jenis file, judul, nu nyieun, tanggal dijieunjeung ukuran

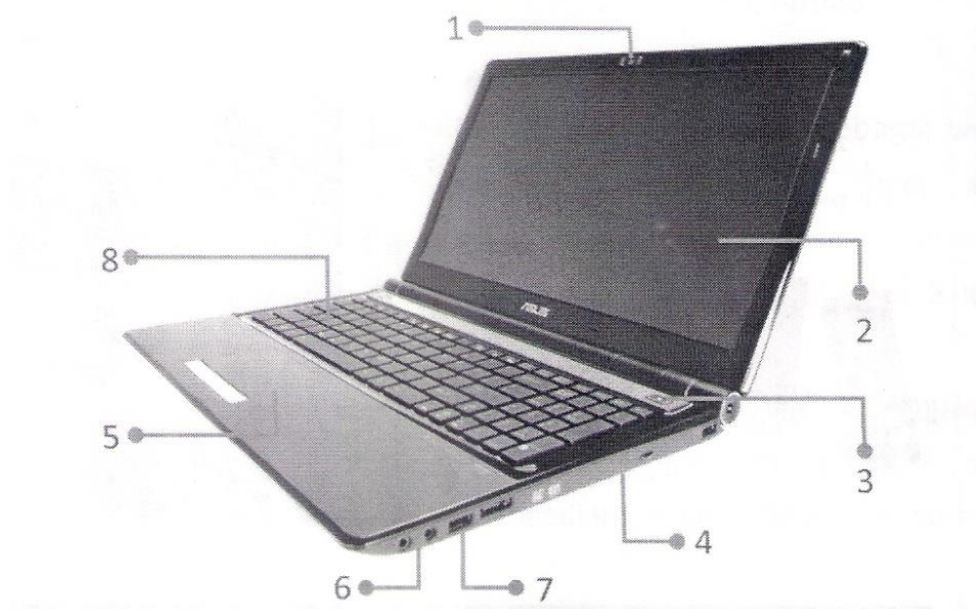
Pancén

1. Sebutkeun ngaranna sarta jéntrékeun fungsina tina gambar komponén komputer ieu di handap!



Ngaran Komponen	Fungsina
1	
2	
3	
4	
5	
6	

2. Perhatikeun gambar Laptop ieu di handap, sarta eusian tabelna.



Ngaran Komponen	Fungsi	Dina Laptop Saderek komponen nu dimaksud teh aya di lebah mana? (kenca, katuhu, hareup, tukang)
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		

D. Kagiatan Diajar

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

1. Niténan tujuan jeung indikator.
2. Maca pedaran matéringeunaan *Mangpaat jeung Sumber Diajar dina Pangajaran Basa Sunda*.
3. Diskusi kelompok pikeun migawé latihan/pancén.
4. Maca tingkesanmatéri.
5. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.

6. Tanya jawab jeung fasilitaor lamun aya bangbaluh ngeunaan matéri dina Kegiatan Diajar 4.

E. Latihan/Pancén

Jawab atawa tétélakeun sakur pananya jeung paréntah ieu di handap!

1. Jelaskeun program internét anu diciptakeun ku Timothy Berners-Lee !
2. Jelaskeun sacara singget numutkeun Kenji Kitao aya genep fungsi internét nu bisa dimangpaatkeun dina kahirupan sapopoé!
3. Jéntrékeun fungsi internét pikeun alat komunikasi!
4. Jelaskeun sacara singget fungsi internét pikeun alat ngaakses informasi
5. Jéntrékeun fungsi internét pikeun pendidikan jeung pangajaran
6. Jelaskeun sababaraha mangpaat internét!
7. Jelaskeun sacara singget mangpaat internét dina mekarkeun profesi!
8. Jéntrékeun mangpaat internét pikeun sumber informasi!
9. Jelaskeun sacara singget téhnik ngagunakeun internét!
10. Jieun conto pangajaran basa Sunda anu ngamangpaatkeun internét!

F. Tingkesan

Prosés diajar nyaéta prosés pikeun ngarobah ti nu teu nyaho kana jadi nyaho. Ku kituna, dina éta prosés diajar aya informasi (pangaweruh) nu kudu ditepikeun ka siswa.

Sababaraha mangpaat internét pikeun kapentingan pangajaran, nyaéta mekarkeun profesional sumber diajar/pusat informasi diajar mandiri kalawan bener. Nambahan wawasan, campur gaul, pangaweruh, mekarkeun karier. Komputer utamana internét, minangka sumber diajar nu kudu dimangpaatkeun ku sakumna guru, lantaran dina internét aya jutaan malah milyaran informasi nu kudu diupload unggal detik.

Contoh nyata dina ngagunakeun ICT nyaéta prosés diajar di kelas nu ngagunakeun internét salaku média pangajaran. Salaku média nu jadi bagéan tina hiji prosés diajar di sakola, internét dipiharep mampu méré pangrojong pikeun lumangsungna prosés komunikasi interaktif antara guru jeung siswa.

Guru masih saeutik pisan anu ngagunakeun mediainternét pikeun média pangajaran. Bisa jadi hal ieu téh, lantaran kurang pahamna guru dina ngaoprasikeun komputer, anu ahirna ngabalukarkeun minder dina diri guru pikeun ngajak siswana diajar ngagunakeun mediainternét. Padahal daék teu daék, urang moal mungkin nyingkahantéhnologi komunikasi jeung informasi.

Numutkeun Kenji Kitao aya genep fungsi internét nu bisa dimangpaatkeun dina kahirupan sapopoé (Kitao, 1998), nyaéta fungsi pikeun alat komunikasi, pikeun alat ngaakses informasi, fungsi atikan jeung pangajaran, sarta fungsi tamMatéri (suplemén), fungsi panglengkep (komplemén), jeung fungsi cadangan/*pengganti* (substitusi).

1. Fungsi pikeun alat komunikasi

Dina dunya atikan kacida diperlukeunana komunikasi nu hadé antara guru, siswa, orang tua, jeung instansi-instansi nu raket patalina jeung atikan. Komunikasi dina internét bisa dilaksanakeun ngaliwatan email jeung aplikasi internét séjénna nu ngagampangkeun dina prosés pangajaran.

2. Fungsi pikeun alat ngaakses informasi

Internét bisa dijadikeun lahan pangajaran éléktronik. Ku sabab kitu, matéri pangajaran éléktronik bisa didesain tur diasupkeun kana jaringan sangkan bisa diakses ngaliwatan internét. Dina dunya atikan, siswa bisa ngaakses rupa-rupa mata pelajaran nu ditugaskeun ku guru. Guru ogé bisa nyangking rupa-rupa pangaweruh patali jeung matéri pangajaran ku cara ngaakses aplikasi internét nu aya.

3. Fungsi pendidikan jeung pangajaran

Dina internét nyampak rupa-rupa informasi pendidikan jeung pangajaran. Ku kituna, internét bisa ogé dijadikeun perpustakaan dina wangun

jaringan komputer. Internét dina pendidikan jeung pangajaran kacida diperlukeunana pikeun ngahontal tujuan pendidikan jeung pangajaran.

4. Fungsi tambahan (Suplemén)

Dina pangajaran, internét ogé bisa dijadikeun fungsi tambahan pikeun média pangajaran. Siswa bisa ngamangpaatkeun internét ku cara Néanganmatéri pangajaran tambahan sajaba tina buku.

5. Fungsi panglengkep (Komplemén)

Dina pangajaran, internét ogé digunakeun pikeun ngalengkepan matéri pangajaran siswa di kelas.

6. Fungsi pengganti (Substitusi)

Fungsi pengganti maksudna yén dina pangajaran bisa ngaganti model pangajaran konvensional ku pangajaran internét ku cara ngagunakeun média internét

Prosés diajar nyaéta prosés pikeun ngarobah ti nu teu nyaho kana jadi nyaho. Ku kituna, dina éta prosés diajar aya informasi (pangaweruh) nu kudu ditepikeun ka siswa.

Sababaraha mangpaaat internét pikeun kapentingan pangajaran, nyaéta Mekarkeun profesional sumber diajar/pusat informasi diajar mandiri kalawan bener. Nambahan wawasan, campur gaul, pangaweruh, mekarkeun karier.

Komputer utamana internét, minangka sumber diajar nu kudu dimangpaatkeun ku sakumna guru, lantaran dina internét aya jutaan malah milyaran informasi nu kudu diupload unggal detik.

Contoh nyata dina ngagunakeun ICT nyaéta prosés diajar di kelas nu ngagunakeun internét salaku média pangajaran. Salaku média nu jadi bagéan tina hiji prosés diajar di sakola, internét dipiharep mampuh méré pangrojong pikeun lumangsungna prosés komunikasi interaktif antara guru jeung siswa.

Guru masih saeutik pisan anu ngagunakeun media internét pikeun média pangajaran. Bisa jadi ieu hal téh, lantaran kurang pahamna guru dina ngaoprasikeun komputer, anu ahirna ngabalukarkeun minder dina diri guru pikeun ngajak siswana diajar ngagunakeun media internét. Padahal daék teu

daék, urang moal mungkin ngabaidkeun atawa ngajauhan téhnologi komunikasi jeung informasi.

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 ngawasasadérék kana matéri ajar.

Rumus:

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

Tahap ngawasa matéri ajar nu dihontal ku sadérék:

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

Lamun sadérék ngahontal tahap ngawasa 80% ka luhur, sadérék bisa nuluykeun matéri kana Kagiatan Diajar 4. Tapi, lamun tahap ngawasa sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui deres matéri dina Kagiatan Diajar 3, pangpangna atéri nu can kacangking.

KAGIATAN DIAJAR 4

KALIMAH BASA SUNDA

A. Tujuan

Tujuan Kegiatan Diajar4 ngawengku ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran, pamilon diklat dipiharep mampu ngajelaskeun kalimah kalawan ngajenan (menghargai).
2. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat dipiharep mampu ngaidentifikasi kalimah kalawan komitmen moral.
3. Bari diskusi, pamilon diklat mampu ngawincik aspék-aspék anu raket patalina jeung kalimah kalawan gawe babarengan.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampu nyieun conto larapna kalimah dina pangajaran basa Sunda.

B. Indikator Kahontalna Kompetensi

Indikator kahontalnakompetensi Kegiatan Diajar 4, ngawengku ieu di handap.

1. Ngajelaskeun kalimah basa Sunda.
2. Ngaidentifikasi kalimah basa Sunda.
3. Ngawincik aspék-aspék anu raket patalina jeung kalimah.
4. Nyieun conto larapna kalimah basa Sunda.

C. Pedaran Matéri

KALIMAH BASA SUNDA

1. Miwanoh Kalimah

Kalimah nyaéta wangun katatabasaan miwujud kecap atawa runtuyan kecap nu puguh adeganana pikeun ngebrehkeun pikiran kalawan gembler, diwatesanan ku randegan panjang nu binarung jeung wirahma ahir turun atawa naék.

Binarungna randegan panjang jeung wirahma ahir turun atawa naék disebutna lentong (intonasi). Jadi, ciri utama kalimah téhnyaéta unsur lentong (intonasi) nu sok digambarkeun ku tanda baca dina tulisan.

2. Fungsi, Kategori, jeung Harti Unsur Kalimah

Unsur-unsur anu ngawangun kalimah téh miboga fungsi, kategori, jeung harti gramatikal. Fungsi gramatikal mangrupa pancén anu kacangking ku hiji unsur kalimah dina leunjeuran hiji adegan atawa konstruksi kalimah, anu biasa disebut subjék (jejer), prédikat (caritaan), Objék (udagan), komplemen (pangjejer), jeung adverbial (katerangan). Ieu unsur téh disebut unsur fungsional atawa fungtor sarta ayana ngan dina kalimah-kalimah anu winangun klausa atawa kalimah mayor. Kategori gramatikal mangrupa warna kecap, frasa, jeung klausa saperti nomina (*nominal*, barang), verba (*verbal*, pagawéan), adjektiva (*adjectival*, sipat, kaayaan), jeung numeralia (*numeral*, bilangan). Ieu unsur téh disebut unsur kategorial. Harti gramatikal mangrupa harti unsur-unsur kalimah anu medal ku lantaran patepungna unsur nu hiji jeung nu séjénna dina leunjeuran adegan kalimah. Ieu unsur téh disebut unsur harti atawa unsur semantik. Contona kalimah ieu di handap.

- Manéhna ngala rambutan

Kalimah diwangun ku tilu unsur, nurutkeun unsur fungsionalna, diwangun ku subjék (jejer) + prédikat (caritaan) + Objék (udagan); nurutkeun unsur kategorialna, diwangun ku nomina (kecap barang) + verba (kecap pagawéan) + nomina (kecap barang); nurutkeun unsur semantisna, diwangun ku agen (panglaku) + aksi (pagawéan) + pasien (pangrandap)

Dina adegan kalimah ieu tilu unsur téh silihlingkepan: unsur fungsional mangrupa wadah, eusina unsur kategorial jeung unsur semantik. Ku lantaran kitu, dina deksripsi struktur kalimah éta tilu unsur téh bisa diintegrasikeun jadi ruas-ruas leunjeuran kalimah. Kalimah Manéhna ngala rambutan. Upamana bisa dideskripsikeun adeganana saperti kieu:
S:N/Pang + P:V/pag + O:N/Pangr.

Ngeunaan unsur fungsional kalimah saperti subjék, prédikat, objék, komplemén, jeung katerangan, di handap ieu dipedar ciri-cirina, wangunna, warnana, hartina, jeung kagiatan sintaksisna.

a. Subjék (jejer)

Subjék atawa jejer nyaéta unsur kalimah (klausa) anu nuduhkeun naon-naon anu dicaritakeun ku panyatur.

Contonna :

Hujan poyan ngaleutikan.

Dina kalimah di luhur, panyatur nyaritakeun *hujan poyan*. Ieu frasa téh (*hujan poyan*) disebut subjék.

Subjék atawa jejer téh biasana mangrupa kecap atawa frasa barang (nomina atawa nominal) jeung klausa nominal, tapi mindeng ogé mangrupa kecap atawa frasa séjénna anu dianggap barang atawa dibarangkeun (nominalisasi). Sakapeung jejer téh sok ditandaan ku klitik *-na*, atawa ku kecap panuduh *ieu*, *téa*, *mah*, atawa *ogé*. Tempat subjék umumna dina awal klausa atawa hareupeun prédikat. Contona:

- *Barudak* keur arulin.
- *Leumpangna* kendor pisan.
- *Maca téh* henteu babari.

Subjék atawa jejer ngandung rupa-rupa harti gramatikal, di antarana, nuduhkeun panglaku, alat, parabot, sabab, pangrandap, hasil, tempat, panarima, nu ngalaman, nu kagolongkeun, jeung nu kajumlahkeun. Contona:

- *Para siswa* keur dialajar.
- *Treuk butut* ngakutan runtah.
- *Banjir* ngaruksak pasawahan.
- *Si Damin* dicabok ku Mang Kurdi.
- *Éta masjid téh* diadegkeun ku Haji Komar.
- *Kebonna* dipelakan ganas.
- *Kuring* dibéré buku ku Kang Jalal.
- *Manéhna téh* panas tiris.

- *Bapana* *mah* guru SD.

- *Incuna téh opat welas.*

b. Prédikat (Caritaan)

Prédikat atawa caritaan nyaéta unsur kalimah atawa klausa anu nuduhkeun naon-naon anu ditetelakeun ku panyatur ngeunaan subjék atawa jejer. Upamana, dina kalimah ieu.

- Hujan poyan ngaleutikan.

Dina kalimah panyatur nyaritakeun *hujan poyan* anu mangrupa subjék atawa jejer. Ngeunaan *hujan poyantéa* panyatur netelakeun yén *hujan poyantéhngaleutikan*. Ieu kecap téh, *nyaétangaleutikan*, disebut prédikat atawa caritaan.

Prédikat atawa caritaan téh bisa mangrupa kecap atawa frasa pagawéan (*verba* atawa *verbal*), kaayaan (*adjektiva* atawa *adjectival*), bilangan (*numeralia* atawa *numeral*), barang atawa nu dianggap barang (nomina atawa nominal), jeung frasa pangantét (*préposisional*). Tempat prédikat biasana tukangeun subjék. Sakapeung prédikattéh miheulaan subjék, nyaéta dina kalimah *inverse*. Contona:

- Barudak sakola *keur maraen* bal.
- Palataran *lalening*.
 - Anakna *lima*.
 - *Di sawah* Mang Karta téh.
 - Bapa kuring *téhguru SMU*.

Prédikat atawa caritaan téh ngandung rupa-rupa harti gramatikal, di antarana nyaéta nuduhkeun pagawéan, kaayaan, kahadiran, panggolong, jumlah, jeung miboga.

Contona :

- Barudak mah *laleumpang*.
- Hawana *tiispisan*.
- Dulurna mah aya di Jakarta.
- Si Odi téh*supir taksi*.
- Sarung cap gajah *sapuluh kodi*.
- Bibina mah *bogaeun* toko busana.

c. **Objék (Udagan)**

Objék atawa udagan nyaéta unsur kalimah atawa klausa anu ngalengkepan prédikat atawa caritaan anu mangrupa kecap atawa frasa pagawéan (*verba* atawa *verbal*) transitif sarta bisa dirobah jadi subjék atawa jejer kalimah pasif. Objék biasana mangrupa kecap atawa frasa barang (*nomina* atawa *nominal*). Contona frasa *eusi lomarina* dina kalimah

- Kuring mérésan *eusi lomarina*.

Éta frasa téh (*eusi lomarina*) ngalengkepan caritaan anu mangrupa verba transitif (*méréсан*) sarta bisa dirobah jadi subjék atawa jejer dina kalimah pasifna:

- *Eusi lomarina* di *méréсан* ku kuring.

Objék atawa udagan téh ngandung rupa-rupa harti gramatikal, di antarana nyaéta nuduhkeun pangrandap, panarima, tempat, alat atawa pakakas, jeung hasil. Contona:

- Kuring ngaluarkeun *notes*.
- Dudu mangmeulikeun sapatu *keur alona*.
- Patani melakan *kebonna* ku kalapa sawit.
- Pulisi mabukkeun *pepentung* kana sirah demonstran.
- Jang Suha keur nyieun *kamar kontrakan*.

d. **Panglengkep (Komplemén)**

Komplemén atawa panglengkep nyaéta unsur kalimah atawa klausa anu ngalengkepan prédikat atawa caritaan anu mangrupa kecap atawa frasa pagawéan (*verba* atawa *verbal*), semitransitif, bitransitif, jeung kecap atawa frasa kaayaan (*adjektiva* atawa *adjectival*). Lamun kalimahna bisa dipasifkeun, panglengkep téh henteu robah jadi subjék atawa jejer (teu bisa dijadikeun subjék atawa jejer). Komplemén bisa mangrupa nomina, verba, adjektiva, atawa numeralia, boh winangun kecap boh winangun frasa.

Contona:

(233) Manéhna boga *kongkorong titinggal indungna*.

(234) Salim mangnyieunkeun *langlayangan* keur anakna.

(235) Kuring rumasa *salah*.

Dina kalimah (233) frasa *kongkorong titinggal indungna* ngalengkepan prédikat atawa caritaan anu mangrupa verba bitransitif; ari dina kalimah (235) adjektiva *salah* ngalengkepan prédikat anu mangrupa adjektiva.

Komplemen atawa panglengkep téh ngandung rupa-rupa harti gramatikal, di antarana, nyaéta nuduhkeun pangrandap, panglaku, alat atawa parabot. Contona:

(236) Akang téh keur diajar *basa Inggris*.

(237) Tadi téh budakna digegel *anjing édan*.

(238) Si Inem mah ditiung *anduk*.

e. Katerangan

Katerangan téh bagian kalimah atawa klausa anu ngajentrékeun prédikat, anu méré informasi tambahan ngeunaan naon-naon anu dituduhkeun ku prédikat, saperti ngeunaan waktuna, tempatna, carana, tujuanana, jeung sapapadana.

Katerangan téh mangrupa unsur kalimah atawa klausa anu ngajentrékeun konstruksi gramatik (wangun katatabasaan) subjék-prédikat, subjék-prédikat-Objék/komplemen. Ku lantaran kitu, tempatna dina kalimah atawa klausa kacida bébasna: bisa di hareup, di tengah, atawa di tukang. Ditilik tina hartina atawa maksudna, katerangan téh dibédakeun jadi sababaraha rupa, nyaéta katerangan tempat, waktu, cara, tujuan, pangbarung, alat atawa parabot, jumlah atawa frékuensi, babandingan, sabab, iwal, aspek, jeung modalitas.

Contona:

(239) Budak téh sakola di *Yogyakarta*.

(240) *Ayeuna* Bapa rék ka Jakarta.

(241) Yudi *gura-giru* indit ka sakola.

(242) Kuring meuli buku *keur perpustakaan sakola*.

(243) Nani lulumpatan di buruan *jeung batur ulinna*.

(244) Getih téh disusutan *ku bajuna*.

(245) Sasmita téh disuntik ku dokter Éka *saminggu sakali*.

(246) Si Uca runyah-rényoh *kawas monyét*.

(247) Tihang téh geus raropoh *ku rinyuh*.

(248) *Iwal kuring* saréréa teu meunang asup ka dinya.

(249) *Gék manéhna diuk gigireun kuring.*

(250) *Pasti silaing bakal dikoroyok.*

3. Unsur Maneuh jeung Unsur Obah

Nurutkeun tempatna dina leunjeuran kalimah, unsur-unsur kalimah téh aya anu angger tempatna, aya ogé anu bisa pindah-pindah tempat. Unsur anu angger tempatna disebut unsur maneuh. Ieu unsur téh henteu bisa dipindahkeun tempatna kalawan henteu ngabalukarkeun ruksakna struktur kalimah. Unsur anu bisa pindah-pindah tempat disebut unsur obah. Ieu unsur téh tempatna bisa dipindahkeun kalawan henteu ngaruksak kagramatikalan kalimahna. Contona:

(251) Jang Syarif dagang parabot di Cicadas.

(252) Di Cicadas Jang Syarif dagang parabot.

(253) *Jang Syarif parabot dagang di Cicadas.

Kalimah (251) diwangun ku unsur fungsional subjék (*Jang Syarif*) + prédikat (*dagang*) + komplemen (*parabot*) + adverbial (*di Cicadas*) mangrupa unsur obah. Ieu hal bisa katangen dina kalimah-kalimah (252) jeung (253).

4. Kasaluyuan Unsur Kalimah

Enggoning ngawangun kalimah anu gramatikal, anu bisa ditarima ku panyatur, unsur-unsur kalimah téh kudu ngandung kasaluyuan boh hartina boh wangunna. Kasaluyuan harti patali jeung kabiasaan, kaweruh, atawa budaya anu aya di lingkungan panyatur; ari kasaluyuan wangun patali jeung kaedah katatabasaan. Contona, kalimah-kalimah ieu di handap.

(254) *Daging ngakan ucing.

(255) *Kuring sieuneun kadupak.

Conto kalimah di luhur mangrupa kalimah-kalimah anu henteu lumrah di lingkungan panyatur basa Sunda lantaran antara sawatara unsurna henteu aya kasaluyuan. Dina kalimah (254) henteu aya kasaluyuan antara unsur *daging* anu ngandung ciri paeh (henteu nyawaan) jeung unsur *ngakan* anu

mérédih ayana ciri hirup (nyawaan). Dina kalimah (255) unsur *kuring* anu ngandung ciri jalma kahiji henteu luyu jeung unsur sieuneun anu mérédih ayana ciri jalma katilu.

5. Wangun Kalimah

Wangun kalimah nyaéta rupa-rupa kalimah disawang tina unsur pangwangunna. Wangun kalimah bisa diwincik dumasar kana tilu rupa.

a. Kalimah dumasar kana aya euweuhna klausa pangwangunna

1) Kalimah Klausa

Kalimah klausa nyaéta kalimah anu ngandung klausa, boh lengkep boh teu lengkep, ngawengku kalimah salancar jeung kalimah ngantét.

Contona:

- Madroji keur maca buku
- Basa Madroji keur maca buku, kuring datang

2) Kalimah Tanklausa

Kalimah tanklausa nyaéta kalimah anu teu ngandung klausa. Contona:

- Wilujeng enjing!
- Aduh!

b. Kalimah dumasar kana jumlah jeung warna klausa pangwangunna

1) Kalimah Sampurna (Mayor)

Kalimah sampurna nyaéta kalimah anu diwangun ku klausa bébas tur lengkep.

Kalimah sampurna aya dua rupa:

Kalimah Susun Baku (Normal) nyaéta kalimah sampurna anu jejerna miheulaan Caritaan (j-C). Contona:

- Imas téh gering ripuh.

Kalimah Susun Balik (Inversi) nyaéta kalimah anu Jejerna satukangeun Caritaan (C-J). Contona:

- Gering ripuh Imas téh.

2) Kalimah Teu Sampurna (Minor)

Kalimah teu sampurna nyaéta kalimah anu diwangun ku kecap frasa, atawa klausa kauger tur teu lengkep. Contona:

- Ahmad.
- Indit!
- Iraha?

c. Kalimah dumasar kana jumlah jeung warna klausa pangwangunna

Nilik kana jumlah jeung warna klausa pangwangunna, kalimah aya dua rupa:

1. Kalimah Salancar (Tunggal)
2. Kalimah Ngantét (Rangkepan)

Kalimah Salancar (Tunggal)

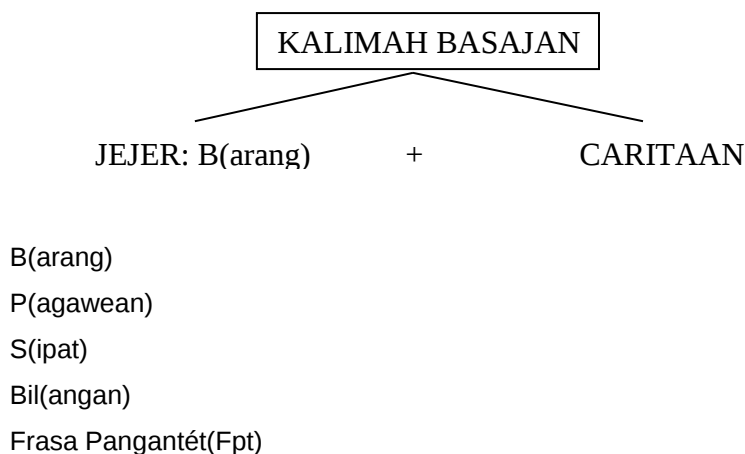
Kalimah salancar nyaéta kalimah anu diwangun ku hiji klausa bébas; diwangun ku hiji Jejer jeung hiji Caritaan, boh dibarengan Objék, Panglengkep, jeung Katerangan boh henteu.

Nilik kana struktur internalna, kalimah salancar aya dua rupa: kalimah basajan jeung kalimah jembar.

Kalimah Salancar Basajan

Kalimah basajan nyaéta kalimah anu diwangun ku hiji Jejer jeung hiji Caritaan, boh dibarengan Objék jeung Panglengkep boh henteu.

Kalimah basajan Sunda mibanda *pola dasar* nu tangtu. Nilik kana warna unsur caritaanana, kalimah basajan bisa diwincik kieu.



Kalimah Basajan Barang (Pola J:B + C:B)

Kalimah anu Jejer jeung Caritaanana diwangun ku kecap atawa frasa barang. Tatali antargatrana nuduhkeun harti *Digolongkeun-Panggolong*.

Contona:

- Manéhna / guru.
- Manéhna téh / guru anak kuring.

Kalimah Basajan Pagawéan (Pola J:B + C:P)

Kalimah anu Jejerna kecap atawa frasa barang, ari Caritaanana kecap atawa frasa Pagawéan boh dituturkeun ku Objék boh henteu. Tatali antargatrana nuduhkeun harti *Palaku-Kalakuan*.

Nilik kana tatali Jejer-Caritaan, kalimah basajanpagawéan aya opat rupa.

Kalimah Pagawéan aktif (Pola J:B + C:Pa)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan aktif. Contona:

- Barudak gelut.
- Manéhna téh keur maca.

Kalimah Pagawéan Pasif (Pola J:B + C:Pp)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan pasif. Contona:

- Herman dipacok oray welang.
- Manéhna dipangmeulikeun buku ku lanceukna.

Kalimah Pagawéan Repleksif (Pola J:B + C:Pr)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan répléksif (médiál).

- Si Dasim keur siduru.
- Silaing mah nyangsara kénéh.

Kalimah Pagawéan Résiprokatif (Pola J:B + C:Pre)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan résiprokatif. Contona:

- Badru jeung Hasan silihteunggeul.
- Dedi jeung Usep patarik-tarik lumpat.

Nilik kana jumlah panggodeng atawa argumenna, kalimah basajan pagawéan aya opat rupa.

Kalimah Pagawéan Intransitif (Pola J:B + C:Pin)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan nu teu mibutuh Objék (intransitif). Contona:

- Barudak keur arulin.
- Barudak téh keur silihkenyang.

Kalimah Pagawaén Ékatransitif (Pola J:B+C:Pet + O:B)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan nu mibutuh hiji Objék (ékatransitif). Contona:

- Mang Karta keur ngala jambu.
- Édi ngajual motor véspana.

Kalimah Pagawaen Dwitransitif (Pola J:B+C:Pd+O:B+Pa:x)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa pagawéan nu mibutuh Objék

Kalimah Pagawéan Sémitransitif (Pola J:B+C:Ps+Pang:x)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, C-na kecap atawa frasa pagawéan nu mibutuh panglengkep (semitransitif). Contona:

- Mang Jumadi dagang béas.
- Anakna katarajang kasakit panas.

Kalimah Basajan aya tilu rupa:

- Kalimah Basajan Sipat (Pola J:B + C:S)

Kalimah anu jeurna kecap atawa frasa barang, ari Caritaanana kecap atawa frasa sipat. Tatali antargatrana nuduhkeun harti *Diterangkeun-Panerang*. Contona:

- Nyi Icoh téh / jangkung lenjang.
- Buukna / Jocong.

- Kalimah Basajan Bilangan (Pola J:B + C:Bil)

Kalimah anu J-na kecap atawa frasa barang, ari C-na kecap atawa frasa bilangan. Tatali antargatrana nuduhkeun harti *Dijumlahkeun-Pangjumlah*.

- Daharna / ngan dua kali.
- Sapatuna téh / dalapan rampasan.

- Kalimah Basajan Pangantét (Pola J:B + C:FPT)

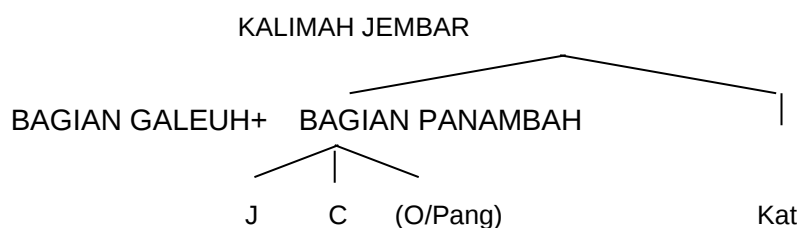
Kalimah basajan anu jeurna kecap atawa frasa barang, ari caritaanana frasa pangantét. Tatali antargatrana nuduhkeun harti *Dituduhkeun-Panuduh*. Contona:

- Punbiang mah / ka pasar.
- Diajarna téh / di perpustakaan.

*Kalimah Salancar Jembar

Kalimah salancar jembar nyaéta kalimah salancar anu diwangun ku hiji Jejer jeung hiji Caritaan minangka galeuh kalimah, ditambah Katerangan minangka panambahna, boh dibarengan Objék jeung Panglengkep boh henteu.

Kalimah salancar jembar bisa digambarkeun kieu:



Fungsi katerangan dina kalimah salancar jembar henteu ngawangun klausa tapi mangrupa frasa atawa kecap. Nilik kana harti nu dikandungna, gatra katerangan bisa diwincik kieu.

Katerangan Waktu

Katerangan anu nuduhkeun waktu lumangsungna peristiwa.

- Manéhna téhrék datang *minggu hareup*.
- Alusna mah Manéhtéh ulah indit *ayeuna*.

Katerangan Tempat

Katerangan anu nuduhkeun tempat lumangsungna peristiwa.

- Punbapa téh badé angkat ka Amérika.
- Punanak mah kuliah di IKIP Bandung.

Katerangan Tujuan

Katerangan anu nuduhkeun tujuan hiji pagawéan.

- Kolot mah bébéakan *keur kapentingan anak téh*.
- Manéhna meuli buku *keur adina*.

Katerangan Cara

Katerangan nu nuduhkeun kumaha carana pagawéan lumangsung.

- Ayeuna hidep kudu indit *gagancangan*.
- Budak téh ngajawab *kalawan merenah*.

Keterangan Panyarta

Keterangan nu nuduhkeun peran sertana hiji jalma dina hiji peristiwa.

- Manéhna mah indit bareng *jeung kuring*.
- Parawakasek ngarumuskeun éta konsep *jeung stafna*.

Keterangan Alat

Keterangan anu nuduhkeun alat pikeun migawépagawéan.

- Kuring mah rék indit *kana beus baé*.
- Mang Karta neunggeul oray *ku tangkal sampeu*.

Keterangan Babandingan

Keterangan nu nuduhkeun babandingan antara dua hal, pagawéan, kaayaan, atawa peristiwa.

- Manéh mah nyarita téhkawas *kolot baé*.
- Cangkéngna lengkeh *kawas papanting*.

Keterangan Panyabab

Keterangan nu nuduhkeun sabab atawa alesan pikeun lumangsungna pagawéan.

- *Ku sabab hama werengparetéh mérékététét* jadinya.
- Manéhna bisa lulus *ku kapinteranana*.

Keterangan Pangiwal

Keterangan nu nuduhkeun peristiwa nu diiwalkeun.

- *Ngan Manéhna* da nu séjén mah geus malayar.
- Kabéh gé geus daratang *iwal Imas*.

Keterangan Pangjumlah

Keterangan nu nuduhkeun lobana barang atawa peristiwa.

- Ceu Ira ngagaleuh dukuh *dua kilo*.
- Barudak téh dibéré duit *sarébu éwang*.

Keterangan Modalitas

Keterangan anu nuduhkeun sikep panyatur kana kaayaan kayaning : kapastian, kacangcaya, kahamham, kamungkinan, pangharepan, pangajak, panolak, jsté.

- *Moal boa* Manéhna téh éraeun.
- *Muga-muga baé* anjeun salamet.

Keterangan Aspek

Keterangan nu nuduhkeun prosés lumangsungna kajadian mimiti, enggeus, eukeur, arék, remen, tuluy-tumuluy, jsté.

- *Sakali deui* sim kuring nitipkeun punanak.
- *Biasana mah* wayah kieu téh geus datang.

Kalimah Ngantét (Rangkepan)

Kalimah ngantétnyaéta kalimah anu diwangun ku sakurang-kurangna dua klausa atawa dua kalimah salancar.

Wangun Kalimah Ngantét

Kalimah Ngantét Satata (Sadarajat)

Kalimah ngantét satata nyaéta kalimah ngantét anu sakurang-kurangna diwangun ku dua klausa bébas (kalimah salancar) tanpa klausa kauger. Klausa nu hiji lain bagian tina klausa liana nepi ka tatali antarabagianana satata (hubungan koordinatif).

Aya sawatara ciri kalimah ngantét satata kayaning:

Diwangun ku sakurang-kurangna dua klausa bébas (kalimah salancar) anu masing-masing bisa mandiri.

- Kuring maca, tapi adi kuring nulis

Klausa nu dipiheuriluan ku kecap panyambung satata saperti *jeung, tapi, atawa*; henteu bisa dirobah posisina.

Kuring maca, tapi adi kuring nulis.

Henteu bisa dirobah jadi:

* Tapi adi kuring nulis, kuring maca.

Panyalur kataforis (kecap sulur miheuriluan kecap nu disuluranana) dina kalimah ngantét satata henteu dimeunangkeun.

Deditéh resepeun Cianjuran, tapi *Manéhna* mah embungeun meuli kasetna.

Henteu bisa dirobah jadi:

* *Manéhna* mah embungeun meuli kasetna, tapi Dedi téh resepeun Cianjuran.

Dina kalimah ngantét satata unggal klausana nuduhkeun maksud jeung tahap nu sarua.

Pasosore Ibu ngaput, ari Bapa maos Koran.

Kalimah Ngantét Sélér-sumélér

Kalimah ngantét sélér-sumélérnyaéta kalimah ngantét anu sakurang-kurangna diwangun ku hiji klausa bébas jeung hiji klausa kauger. Klausa nu hiji mangrupa bagian tina klausa liana nepi ka tatali antarbagianana teu satata (*hubungan subordinatif*).

Aya sawatara ciri kalimah ngantét sélér-sumélér kayaning:

Diwangun ku dua klausa nu teu satata, klausa lulugu jeung klausa sélér.

Sabot kuring maca, adi kuring ngagambar

↓

Klausa sélér

↓

Klausa lulugu

Tatali antarklausana dikantétkeun ku kecap panyambung teu satata (najan teu salawasna) saperti: *sabot, basa, lamun, yén, jsté*.

Klausa sélér nu dimimitian ku kecap panyambung teu satata bisa pipindahan posisina, aya memeh klausa lulugu atawa sabada klausa lulugu.

Sabot kuring maca, adi kuring ngagambar,

Atawa

Adi kuring ngagambar sabot kuring maca.

Klausa sélér biasana nyicingan salahsahiji fungsi J, O Pang, atawa Kat tina klausa lulugu. (II. Pedaran klausa kauger).

Panyulur kataforis dimeunangkuen dina kalimah ngantétsélér-sumélér.

Najan *Manéhna* mah embungeun meuli kasetna, Dedi resepeun Cianjuran.

Klausa sélér mangrupa panambah kana klausa lulugu, kukituna bisa diganti ku kecap atawa frasa nu tangtu asal hartina sajalan.

Waktu hayam kongkorongok tilu kali, kuring miang. Subuh kénéh pisan kuring miang.

Harti Kalimah Ngantét

Nilik kana hartina atawa tatali semantik antarklausana, kalimah ngantéttéh aya sababaraha rupa, di antarana nuduhkeun:

Tatali 'jumlah' (aditif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung: *jeung, tur, sarta, katurug-turug, jaba ... deuih, nya... nya...*

Naha anjeun maké popolotot ka kuring, *jeung deui* naon kauntunganana maké pipilueun kana urusan batur.

Tatali 'lalawanan' (kontrasitif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung: *tapi, ari, sedeng(keun), ngan, padahal.*

Kumisna baplang sotéh, *tapi* haténa mah leutik.

Tatali ‘pamilih’ (alternatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *atawa, atanapi, boh... boh..., boh... atawa...*

Dahar téhrék ayeuna atawa rék engké?

Boh Manéhna téh aya di dieu *boh* jauh ti dieu taya pangaruhna keur kuring mah.

Tatali ‘akibat’ (konsektif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *nepika, balukarna, antukna*, jsté.

Kentengna peupeus *nepi ka* cai asup ka jero imah.

Tatali ‘sabab’ (kausatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *ari, sababna, duméh, jalaran, sabab, lantaran, margi*, jsté.

Kuring muru deui kamar *sabab* Si Ujang kadengé jejeritan.

Tatali ‘babandingan’ (komparatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *asa, bangun, jiga, kawas, saperti*, jsté.

Manéhna hulang-huleng bangun keur nginget-nginget kajadian.

Tatali ‘cara’ (éksklusif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *bari, tanpa, kalawan, kalayan*.

Pa Wianta ngabalieur *bari* leungeunna nyabakan dada.

Manéhna nyarékan laklak dasar *kalawan* teu puguh alesanana.

Tatali ‘guna’ (éksesif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *keur, kanggo, pikeun, geusan*.

Geusan ngajéntrékeun éta pasualan téh, urang perlu maca heula sababaraha buku bacaan.

Pa Mukti diangkat jadi mandor pabrik pikeun mingpin pagawé-pagawé lianna.

Tatali ‘iwal’ (ékseptif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *iwal, iwal ti, kajaba, kajabi*.
Abdi mah teu wantun nyekel-nyekel acan *kajabi* abdi dipercanten ku Aceuk pikeun ngurus murangkalih.

Tatali ‘panuluy’ (serial)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *tuluy, terus, teras, lajeng, geus kitu*, jsté.
Semah diaku sina diuk *terus* kuring ka dapur rék nyokot cai.

Tatali ‘sarat’ (kondisional)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *asal, la(mun), sok mun, mun seug, wantuning, upama*, jsté.
Mun Manéh hayang lauk, ngala ku sorangan ka balong.

Tatali ‘tujuan’ (purposif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *ambéh, ngarah, sangkan, supaya, malar, malahmandar*, jsté.
Sisi walungan kuring singkil heula *malar* calan teu kabaseuhan.

Tatali ‘undak’ (kualitatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *boro-boro, boroampar, boro aah*, jsté.
Boro-boro datang, Ani téh nyuratan ge henteu.

Tatali ‘waktu’ (temporal)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *basa, waktu, sameméh, sabot, sabada*, jsté.
Sabada solat Asar, kuring gesat-gesut dangdan.

Tatali ‘tansarat’ (konsesif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *sanajan, sanaos, sangkilang, cacakan, parandéné kitu*.

Sanajan diburuhkeun sarébu ogé, kuring mah moal daék.

Tatali ‘pangjéntré’ (atributif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *(a)nu*.

Unggal wiridan kuring tara poho muji ka Gusti Nu Mahasuci *anu* geus nuduhkeun jalan hirup pikeun kuring.

Tatali ‘panglekepleusi’ (komplementatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *yén* .

Kaburu inget mantén *yén* kuring téhrék indit keur saendeng-endengna.

D. Kagiatan Diajar

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

1. Kagiatan diajar nu kudu dipilampah ku Sadérék nyoko kana runtuyan kagiatan saperti ieu di handap.
2. Niténan tujuan jeung indikator.
3. Maca pedaran Matéringeunaan *Kalimah dina Pangajaran Basa Sunda*.
4. Diskusi kelompok pikeun migawé latihan/pancén.
5. Maca tingkesan matéri.
6. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.
7. Tanya jawab jeung fasilitaor lamun aya bangbaluh ngeunaan matéri dina Kagiatan Diajar 4.

E. Latihan/Pancén

Jawab atawa tétélakeun sakur pananya jeung paréntah ieu di handap!

1. Unsur-unsur anu ngawangun kalimah téh miboga fungsi, kategori, jeung harti gramatikal. Tuliskeun fungsi, kategori, jeung harti gramatikal dina kalimah!

2. Jelaskeun sacara singget wangenan kalimah dina pangajaran basa Sunda!
3. Wangun kalimah bisa diwincik dumasar kana tilu rupa. Jéntrékeun wangun kalimah disawang tina unsur pangwangunna!
4. Nilik kana jumlah jeung warna klausa pangwangunna, kalimah aya dua rupa Jelaskeun sacara singget kalimah disawang tina jumlah jeung warna klausa pangwangunna!
5. Jieun conto pangajaran basa Sunda anu maké kalimahngantét!

F. Tingkesan

Kalimah nyaéta wangun katatabasaan miwujud kecap atawa runtuyan kecap nu puguh adeganana pikeun ngébréhkeun pikiran kalawan gembleng, diwatesanan ku randegan panjang nu binarung jeung wirahma ahir turun atawa naék.

Binarungna randegan panjang jeung wirahma ahir turun atawa naék disebutna lentong (intonasi). Jadi, cirri utama kalimah téhnyaéta unsur lentong (intonasi) nu sok digambarkeun ku tanda baca dina tulisan.

Unsur-unsur anu ngawangun kalimah téh miboga fungsi, kategori, jeung harti gramatikal. Fungsi gramatikal mangrupa pancén anu kacangking ku hiji unsur kalimah dina leunjeuran hiji adegan atawa konstruksi kalimah, anu biasa disebut subjék (jejer), prédikat (caritaan), objék (udagan), komplemén (pangjejer), jeung adverbial (keterangan). Ieu unsur téh disebut unsur fungsional atawa fungtor sarta ayana ngan dina kalimah-kalimah anu winangun klausa atawa kalimah mayor. Kategori gramatikal mangrupa warna kecap, frasa, jeung klausa saperti nomina (nominal, barang), verba (verbal, pagawéan), adjektiva (adjectival, sipat, kaayaan), jeung numeralia (numeral, bilangan). Ieu unsur téh disebut unsur kategorial. Harti gramatikal mangrupa harti unsur-unsur kalimah anu medal ku lantaran patepungna unsur nu hiji jeung nu séjénna dina leunjeuran adegan kalimah.

Kalimah diwangun ku tilu unsur, nurutkeun unsur fungsionalna, diwangun ku subjék (jejer) + prédikat (caritaan) + objék (udagan); nurutkeun unsur kategorialna, diwangun ku nomina (kecap barang) + verba (kecap pagawéan) + nomina (kecap barang); nurutkeun unsur semantisna, diwangun ku agen (panglaku) + aksi (pagawéan) + pasien (pangrandap)

Dina adegan kalimah ieu tilu unsur téh silihlingkepan: unsur fungsional mangrupa wadah, eusina unsur kategorial jeung unsur semantik. Ku lantaran kitu, dina deksripsi struktur kalimah éta tilu unsur téh bisa diintegrasikeun jadi ruas-ruas leunjeuran kalimah. Kalimah (199), upamana, bisa dideskripsikeun adeganana saperti kieu: S:N/pang + P:V/pag + O:N/Pangr.

Ngeunaan unsur fungsional kalimah saperti subjék, prédikat, Objék, komplemen, jeung katerangan, di handap ieu dipedar ciri-cirina, wangunna, warnana, hartina, jeung Kagiatan sintaksisna.

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 ngawasa Sadérék kana matéri ajar.

Rumus:

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

Tahap ngawasa matéri ajar nu dihontal ku sadérék:

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

Lamun sadérék ngahontal tahap ngawasa 80% ka luhur, sadérék bisa nuluykeun matéri kana Kagiatan Diajar saterusna. Tapi, lamun tahap ngawasa sadérék kurang ti 80%, pék balikan deui deres matéri dina Kagiatan Diajar 4, pangpangna matéri nu can kacangking.

KONCI JAWABAN LATIHAN

Konci Jawaban Kagiatan Diajar1

1. Faktot nu nangtukeun dina milih media pangajaran basa Sunda saperti siswa, guru, metode, materi, jeung alat bantu pangajaran anu digunakeun Média pangajaran basa Sunda kacida pentingna pikeun ngabantu siswa nyangking konsep anyar, kaparigelan jeung kompeténsi basa
2. Sababaraha média pangajaran anu bisa digunakeun dina pangajaran basa Sunda, nyaéta: a. white board papan tulis bodas miboga bagéan anu bodas nyeples, rada hérang anu bisa ditulisan ku pulpén atawa spidol husus nu warna-warni sarta gampil dipupus; b. poster salahsahiji média pangajaran anu aya gambaran, dijieun pikeun narik perhatian anu bisa ngomunikasikeun carita, fakta, ide, atawa gambar kalawan leuwih gancang tur jéntré.; c. flascards, nyaéta kartu leutik aya gambar atawa simbol bisa digunakeun dina pangajaran atawa pagawéan ngabangun wangunan. Di kelas flashcards biasana digunakeun pikeun ngajarkeun kabeungharan kecap atawa maca.
3. Poster salahsahiji média pangajaran anu aya gambaran, dijieun pikeun narik perhatian anu bisa ngomunikasikeun carita, fakta, ide, atawa gambar kalawan leuwih gancang tur jéntré.
4. *Flascards*, nyaéta kartu leutik aya gambar atawa simbol bisa digunakeun dina pangajaran atawa pagawéan ngabangun wangunan. Di kelas flashcards biasana digunakeun pikeun ngajarkeun kabeungharan kecap atawa maca.
5. **Cece Wijaya jeung A Thabrani Rusyah**, netelakeun yén sumber diajar téh lingkungan nu bisa dimangpaatkeun ku sakola pikeun sumber pangaweruh, bisa jalma atawa nu sejénna. (Cece Wijaya jeung A. Thabrani Rusyah, 1994).

Ahmad Rohani jeung Abu Ahmadi ngajelaskeun yén sumber diajar nyaéta sagala daya nu bisa digunakeun pikeun kepentingan prosés atawa aktifitas pangajaran boh sacara langsung boh henteu langsung salian ti siswa (lingkungan) waktu lumangsungna pangajaran. (Ahmad Rohani jeung Abu Ahmadi, 1991).

Nana Sudjana jeung Ahmad Rivai nyebutkeun yén sumber diajar nyaéta daya nu bisa dimangpaatkeun pikeun kepentingan prosés pangajaran

boh sacara langsung boh henteu langsung sabagéan atawa sagemblengna. (Nana Sudjana jeung Ahmad Rivai, 1989).

Fred Percival jeung Henry Ellington ngajelaskeun yén sumber diajar (Resources Learning) nyaéta sasat bahan atawa situasi diajar nu ngahaja dijieun sangkan siswa sacara pribadi bisa diajar. (Fred Percival jeung Henry Ellington, 1988)

Fatah Syukur NC ngajéntrékeun yén sumber diajar nyaéta sagala hal (daya, lingkungan jeung pangalaman) nu bisa digunakeun sarta bisa ngarojong prosés pangajaran kalawan leuwih éféktif tur éfésién sarta bisa ngagampangkeun kehontalna pangajaran atawa diajar boh langsung boh teu langsung nu konkrit atawa abstrak. (Fatah Syukur NC, 2005)

7. Pedaran ngeunaan harti sumber diajar di luhur, nétélakeun rupa-rupa pamadegan para ahli atikan. Ayana béda pamadegan dibalukerkeun wawasan jeung orientasi para ahli nu béda, tapi nu paling penting yéng para ahli geus ngajelaskeun harti sumber diajar. Tina sababaraha pamadegan di luhur, bisa dicokot kecindeken yén sumber diajar téh nyaéta sagala sumber boh daya lingkungan boh pangalaman nu digunakeun, sarta nu jadi pangdeudeul dina prosés pangajaran sangkan leuwih éféktif jeung éfésién saluyu jeung tujuan nu hanu dihontal.

8. **Pesen:** informasi nu rék ditepikeun ku komponén sején, bisa mangrupa ide, fakta, makna jeung data.

Jalma: jalma nu nyimpen jeung nepikeun pesen diantaranya: guru, instruktur, siswa, ahli, nara sumber, tokoh masaraket, pamingpin lembaga, tokoh kerier, jeung sajabana.

Bahan: barang-barang nu eusina pesen pikeun ditepikeun ku cara ngagunakeun pakakas, kadang-kadang éta bahan téh geus mangrupa

wangun nu siap, contona buku, transparansi, film, slides, gambar, grafik nu dijieun keur pangajaran, réliéf, candi, arca, komik, jeung sajabana.

Alat/ perlengkapan: barang-barang nu digunakeun pikeun nepikeun pesen nu nyampak dina bahan, upamana: perangkat keras, komputer, radio,

televisi, VCD/DVD, kamera, papan tulis, generator, mesin, mobil, motor, alat listrik, obeng jeung sajabana

9. Dina milih sumber diajar kudu diperhatikeun kriteria saperti:: (1) ekonomis: teu kudu matok kena harga nu mahal; (2) praktis: henteu merlukeun ngokolakeunana nu rumit, hese jeung arang langka; (3) gampang: deukeut jeung nyampak di sabudeureun lingkungan; (4) fleksibel: bisa dimangpaatkeun pikeun sababaraha tujuan instruksional jeung; (5) saluyu jeung tujuan: ngarojong prosés jeung kehontalna tujuan diajar, bisa ngahudangkeun motivasi jeung minat diajar siswa.
10. Gumantung kana kamapuh guru dina nangtukeun pangajaran

Konci Jawaban Kagiatan Diajar 2

1. Undang-Undang Nomor 20 Taun 2003 ngeunaan Sistim Pendidikan Nasional , Bab I Katangtuan Umum Pasal 1 Nomor 15 nyebutkeun, yén pendidikan jarak jauh nyaéta pendidikan nu peserta didikna misah jauh ti pendidik, sarta pangajaranana ngagunakeun rupa-rupa sumber diajar ngagunakeun téhnologi komunikasi, informasi, jeung média séjénna. Sedengkeun dina Pasal 35 ayat 1 nyebutkeun, yén ngagunakeun téhnologi informasi jeung komunikasi diperlukeun pikeun ngarojong prosés pangajaran.
2. Internét hiji jaringan informasi sababaraha komputer nu nyambung tur komunikasi antara nu hiji jeung nu séjénna, sarta digunakeun salaku sumber jeung média rupa-rupa pangaweruh.

3. Di Indonesia perkembangan internét dimimitian taun 1992 nepi ka taun 1994, nyaéta dimimitian ku téhnologi radio paket 1200bps, ITB mekarkeun internét ti taun 1995-an ngaliwatan sambungan leased line 14.4Kbps ka RISTI Telkom minangka bagéan tina IPTEKNET akses Internét tetep dibikeun haratis ka sakumna kolega séjénna. September 1966 minangka taun penting keur ITB, lantaran ITB mimiti ngagunakeun jaringan panalungtikan Asia Internét Interconnection Initiatives (AI3) ngagunakeun bandwidth 1.5Mbps ka Jepang nu terus ditamMatéri ku sambungan TelkomNet & IIX gedéna 2Mbps.
4. Email (mel éléktronik) nyaéta hiji model komunikasi ngaliwatan internét. Mel éléktronik biasana mangrupa teks, tapi bisa ogé ngasupkeun *image* grafik jeung sora (voice mail) kana email.

Kagiatan nu bisa dilaksanakeun ku siswa ngaliwatan email nyaéta ngayakeun kongsi ngalaksanakeun hiji proyek jeung siswa séjénna di sakola nu béda, ngobrol jeung siswa séjénna nu béda budaya katut kasang tukang nagara ngeunaan rupa-rupa isu panganyarna, ngabiasakeun ngagunakeun basa Inggris ku cara komunikasi tulisan jeung siswa mancanagara, jeung nyangking Matéri jeung teknik dina ngarengsekeun hiji pangajaran “online”. Guru ogé miboga hak, bisa narima tur mariksa hasil tugas pangajaran ngaliwatan email.

Kagiatan-Kagiatan saperti kitu téh, gedé pisan paedahna keur siswa, lantaran siswa bakal leuwih seukeut rasana kana isu nu lumangsung di sakuliah dunya. Ngaliwatan aplikasi komputer ogé miboga kasempétan ngalaksanakeun Kagiatan organisasi sarta ngaronjatkeun kamahéran mikir, kamahéran ngagunakeun basa atawa kamahéran ngayakeun komunikasi.
5. Mangpaat internét keur para guru, di antarana:

Jadi sumber pikeun ngajembaran Matéri pangajaran. Silih tukeur informasi jeung papada guru séjén di sakuliah dunya anu boga pangalaman leuwih.

Nambah wawasan pangajaran saluyu jeung kamekaran jaman. Nuturkeun téhnologi katut sagala kamekaran jaman nu lumangsung.

Jadi tempat pangajaran sangkan bisa ngajawab sakabeh pertanyaan nu ditanyakeun ku siswana.

- 1) Timothy Berners-Lee nyiptakeun *Word Wide Web*, nyaéta hiji program nu méré kamungkinan sora, gambar, film, musik ditampilkeun dina internét. Ku kituna internét jadi leuwih alus tampilanana tur réa variasina. Baheula mah internét téh ngan bisa digunakeun ku kalangan jeung komponen nu husus wungkul
- 2) Numutkeun Kenji Kitao aya genep fungsi internét nu bisa dimangpaatkeun dina kahirupan sapopoe (Kitao, 1998), nyaéta fungsi pikeun alat komunikasi, pikeun alat ngaakses informasi, fungsi atikan jeung pangajaran, sarta fungsi tambahan (suplemen), fungsi panglengkep (komplemen), jeung fungsi cadangan/pengganti (substitusi).
- 3) Fungsi pikeun alat komunikasi
Dina dunya atikan kacida diperlukeunana komunikasi nu hadé antara guru, siswa, orang tua, jeung instansi-instansi nu raket patalina jeung atikan. Komunikasi dina internét bisa dilaksanakeun ngaliwatan email jeung aplikasi internét séjénna nu ngagampangkeun dina prosés pangajaran.
- 4) Fungsi pikeun alat ngaakses informasi
Internét bisa dijadikeun lahan pangajaran éléktronik. Ku sabab kitu, Matéri pangajaran éléktronik bisa didesain tur diasupkeun kana jaringan sangkan bisa diakses ngaliwatan internét. Dina dunya pangajaran, siswa bisa ngaakses rupa-rupa mata peajaran nu ditugaskeun ku guru. Guru ogé bisa nyangking rupa-rupa pangaweruh patali jeung Matéri pangajaran ku cara ngaakses aplikasi internét nu aya.
- 5) Fungsi pendidikan jeung pangajaran
Dina internét nyampak rupa-rupa informasi pendidikan jeung pangajaran. Ku kituna, internét bisa ogé dijadikeun perpustakaan dina wangun jaringan komputer. Internét dina pendidikan jeung pangajaran kacida diperlukeunana pikeun ngahontal tujuan pendidikan jeung pangajaran.
- 6) Sababaraha mangpaat internét pikeun kapentingan diajar, nyaéta:

- Mekarkeun Profesional
- Sumber Diajar/Puseur Informasi,
- Diajar Mandiri kalawan Bener,
- Ngalegaan wawasan, campur gaul, pangaweruh, jeung karier

7) Mangpaat internét dina mekarkeun professional

- Ngaronjatkeun pangaweruh
- Silih tukeuran sumber informasi diantara babaturan sapagawéan/saintansi
- Komunikasi kasakuliah dunya
- Kasempétan pikeun ngabewarakeun/medalkeun sacara langsung
- Ngayakeun komunikasi nu teratur
- Partisipasi dina forum jeung babaturan sapagawéan boh lokal, boh internasional.

8) Mangpaat internét pikeun sumber diajar/puseur informasi

- Informasi média jeung metodologi pangajaran
- Matéri baku jeung Matéri ajar dina sagala widang pangajaran
- Akses informasi IPTEK
- Matéri Pustaka/référénsi

9) Teknik Ngagunakeun

Dina ngagunakeun internét, urang bisa ngalaksanakeun kalawan basajan, upamana pancén nu ku urang diparentahkeun bisa dikumpulkeun ngaliwatan email atawa urang ngirimkeun email pancén ka siswa. Ku kituna, siswa kudu nyieun email. Urang ogé bisa méré tugas ngaliwatan blog atawa website. Siswa nu rék migawé pancén kudu muka blog nu dimaksud.

10) Conto nyata ngagunakeun ICT, nyaéta prosés diajar di kelas nu ngagunakeun internét salaku média pangajaran. Salaku média nu jadi bagéan tina hiji prosés diajar di sakola, internét dipiharep mampuhh méré pangrojong pikeun lumangsungna prosés komunikasi interaktif antara guru jeung siswa. Kondisi nu kudu dirojong ku internét patali jeung strategi pangajaran nu baris dimekarkeun, nyaéta minangka kagiatan

komunikasi nu dilaksanakeun pikeun ngajak siswa migawé tugas-tugas jeung mantuan siswa dina nyangking pangaweruh anu dibutuhkeun dina raraga migawé tugas-tugas téa.

Konci Jawaban Kagiatan Diajar 4

1. Unsur-unsur anu ngawangun kalimah téh miboga fungsi, kategori, jeung harti gramatikal. Fungsi gramatikal mangrupa pancén anu kacangking ku hiji unsur kalimah dina leunjeuran hiji adegan atawa konstruksi kalimah, anu biasa disebut subjék (jejer), prédikat (caritaan), objék (udagan), komplemen (pangjejer), jeung *adverbial* (katerangan).
2. Kategori gramatikal mangrupa warna kecap, frasa, jeung klausa saperti nomina (nominal, barang), verba (verbal, pagawéan), adjektiva (adjectival, sipat, kaayaan), jeung numeralia (numeral, bilangan). Ieu unsur téh disebut unsur kategorial.
Harti gramatikal mangrupa harti unsur-unsur kalimah anu medal ku lantaran patepungna unsur nu hiji jeung nu séjénna dina leunjeuran adegan kalimah. Ieu unsur téh disebut unsur harti atawa unsur semantik. Kalimah nyaéta wangun katatabasaan miwujud kecap atawa runtuyan kecap nu puguh adeganana pikeun ngebrehkeun pikiran kalawan gembleng, diwatesanan ku randegan panjang nu binarung jeung wirahma ahir turun atawa naék.
3. Wangun kalimah nyaéta rupa-rupa kalimah disawang tina unsur pangwangunna. Wangun kalimah bisa diwincik dumasar kana tilu rupa.
Kalimah dumasar kana aya euweuhna klausa pangwangunna
Kalimah dumasar kana Jumlah jeung warna klausa pangwangunna
Nilik kana jumlah panggodeng atawa argumenna
4. Nilik kana jumlah jeung warna klausa pangwangunna, kalimah aya dua rupa:
Kalimah Salancar (Tunggal)
Kalimah Ngantét (Rangkepan)
5. Kalimah ngantét nyaéta kalimah anu diwangun ku sakurang-kurangna dua klausa atawa dua kalimah salancar.

Wangun Kalimah Ngantét

1) Kalimah ngantét satata (Sadarajat)

Kalimah ngantét satata nyaéta kalimah ngantét anu sakurang-kurangna diwangun ku dua klausa bébas (kalimah salancar) tanpa klausa kauger. Klausa nu hiji lain bagian tina klausa liana nepi ka tatali antarbagianana satata (hubungan koordinatif).

2) Kalimah ngantét sélér-sumélér

Kalimah ngantét sélér-sumélér nyaéta kalimah ngantét anu sakurang-kurangna diwangun ku hiji klausa bébas jeung hiji klausa kauger. Klausa nu hiji mangrupa bagian tina klausa liana nepi ka tatali antarbagianana teu satata (*hubungan subordinatif*).

Harti Kalimah Ngantét

Nilik kana hartina atawa tatali semantik antarklausana, kalimah ngantét téh aya sababaraha rupa, di antarana nuduhkeun:

Tatali ‘jumlah’ (aditif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung: *jeung, tur, sarta, katurug-turug, jaba ... deuih, nya... nya...*

Naha anjeun maké popolotot ka kuring, *jeung deui* naon kauntunganana maké pipilueun kana urusan batur.

Tatali ‘lalawanan’ (kontrasitif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung: *tapi, ari, sedeng(keun), ngan, padahal.*

Kumisna baplang sotéh, *tapi* haténa mah leutik.

Tatali ‘pamilih’ (alternatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *atawa, atanapi, boh... boh..., boh... atawa...*

Dahar téh rék ayeuna atawa rék engké?

Boh Manéhna téh aya di dieu *boh* jauh ti dieu taya pangaruhna keur kuring mah.

Tatali ‘akibat’ (konsektif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *nepika*, *balukarna*, *antukna*, jsté.

Kentengna peupeus *nepi ka* cai asup ka jero imah.

Tatali 'sabab' (kausatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *ari*, *sababna*, *dumeh*, *jalaran*, *sabab*, *lantaran*, *margi*, jsté.

Kuring muru deui kamar *sabab* Si Ujang kadenge jejeritan.

Tatali 'babandingan' (komparatif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *asa*, *bangun*, *jiga*, *kawas*, *saperti*, jsté.

Manéhna hulang-huleng bangun keur nginget-nginget kajadian.

Tatali 'cara' (éksklusif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *bari*, *tanpa*, *kalawan*, *kalayan*.

Pa Wianta ngabalieur *bari* leungeunna nyabakan dada.

Manéhna nyarékan laklak dasar *kalawan* teu puguh alesanana.

Tatali 'guna' (éksesif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *keur*, *kanggo*, *pikeun*, *geusan*.

Geusan ngajentrékeun éta pasualan téh, urang perlu maca heula sababaraha buku bacaan.

Pa Mukti diangkat jadi mandor pabrik pikeun mingpin pagawé-pagawé lianna.

Tatali 'iwal' (ekseptif)

Klausa-klausana dikantétkeun ku kecap panyambung *iwal*, *iwal ti*, *kajaba*, *kajabi*.

Abdi mah teu wanton nyekel-nyekel acan *kajabi* abdi dipercanten ku
Aceuk pikeun ngurus murangkalih.

ÉVALUASI

Jawab pertanyaan ieu di handap ku cara milih jawaban nu pangbenerna

1. Média pangajaran bahasa Sunda anu luyu pikeun pangajaran ngaregepkeun, nyaéta:
 - A. gambar, film, poster, baliho, foto.
 - B. radio, kaset audio, telepon.
 - C. film, kaset video, TV, DVD, VCD
 - D. gambar, radio, film, TV
2. Sumber pangajaran bahasa Sunda bisa mangrupa: pesen, jalmi, Materi, alat, teknik, atawa lingkungan. Di handap ieu sumber anu kaasup lingkungan:
 - A. Strategi, metode, teknik, contona: ceramah, diskusi, debat, naratif, tanya-jawab, simulasi, permainan, dramatisasi.
 - B. TV, radio, komputer, laptop. LCD, OHP, proyektor filem, video palyer DVD palyer
 - C. Kertas tulis, kertas gambar, filem, CD/VCD Blank, kaset audio, video, kanvas, gypsum.
 - D. Ruang kelas, ruang lab, perpustakaan, kebun percobaan, tempat magang, workshop, ruang studio
3. Tiap-tiap basa, kaasup basa Sunda, mibanda ciri has anu béda jeung basa séjénna. Ku kituna, basa téh sipatna....
 - A. Manasuka
 - B. Arbitrér
 - C. Unik
 - D. Universal
4. Ucapan budak jeung kolot téh sok aya bédana, upamana waé, aki-aki waktu nyarita sok balélol, balukar faktor
 - A. Umur
 - B. Waruga
 - C. Watek
 - D. Kasab

5. Dina milih jeung nangtukeun metode pembelajaran basa jeung sastra Sunda, guru perlu merhatikeun faktor-faktor ieu di handap, iwal:
- A. hakékat basa siswa, umur siswa, kasang tukang budaya siswa
 - B. pangalaman siswa (maké basa nu diulikna), pangalaman guru (patali jeung basa nu diulikna)
 - C. tujuan pangajaran, kalungguhan pangajaran basa dina kurikulum
 - D. waktu nu dipidangkeun pikeun pangajaran basa, kompetensi guru
6. Contoh media pangajaran basa Sunda nu sifatna *artifisial* nyaéta ...
- A. Film
 - B. gambar nyeri
 - C. lingkungan pasar
 - D. Teks paguneman
7. Kecap /banderol/ robah jadi /banrol/, /kolonél/ jadi /kolonél/, jeung /officiér/ jadi /opsir/ kagolong kana
- A. sirnapurwa
 - B. sirnamadya
 - C. sirnawekas
 - D. sirnatuntung
8. /akte/ dina basa Indonésia diucapkeun dina basa Sunda jadi....
- A. akta
 - B. akteu
 - C. akte
 - D. akta atawa akteu
9. Ieu kecap asal di handap nu mibanda pola adegan engang KV-KV-KV
- A. bureuteu
 - B. nalaktak
 - C. gégéroh
 - D. tutunjuk

10. Ieu di handap kecap-kecap anu geus dirarangkénan, iwal:
- A. titirah
 - B. badarat
 - C. éraan
 - D. asupkeun
11. Anu lain wangun kecap rajékan, nyaéta:
- A. boboko
 - B. kakait
 - C. tatajong
 - D. tétéjéh
12. Anu kaasup kana kecap kantétan rakitan dalit, nyaéta:
- A. kacang panjang
 - B. balé nyungcung
 - C. panonpoé
 - D. taleus ateul
13. Kecap-kecap ieu di handap kagolong kana kecap wacahan, iwal:
- A. calana = dipancal salilana
 - B. SMP = Sekolah Menengah Pertama
 - C. jtsé = jeung sajabana ti éta
 - D. comro = oncom ti jero
14. Frasa di handap kagolong kana frasa atributif, iwal...
- A. rek balik
 - B. buku novel
 - C. datang
 - D. ti imah
15. Nurutkeun distribusi unitna, klausa *lamun lulus* dina kalimah *Lamun lulus, kuring rek piknik ka Bali* kagolong kana
- A. klausa bébas
 - B. klausa kauger

- C. klausa obyektif
D. klausa panyambung
16. Hiji rohang internét nu gunana pikeun nepikeun pesen singket sarta langsung ka nu séjén, disebut:
- A. *Internét Relay Chat*
B. *Instant messaging*
C. *Telekonferens*
D. *Newsgroups*
17. Kalimah ieu di handap kagolong kalimah ngantét satata.
- A. Lamun hayang lulus kudu getol ngapalkeun.
B. Sanggeus balik, Manéhna tuluy indit deui.
C. Lantaran gering, Manéhna teu sakola.
D. Manéhna teh lain rek meuli buku, tapi rek ulin.
18. Anu kagolong kana kalimah paréntah, nyaéta
- A. Mangga linggih ka rorompok.
B. Imahna aya di Jalan Déwi Sartika.
C. Iraha angkat ka Jakarta téh?
D. Wah, piraku aya nu maot hirup deui mah.
19. Dina pangajaran bisa ngaganti model pangajaran konvensional ku pangajaran internét ku cara ngagunakeun média internét. Hal ieu disebut fungsi:
- A, fungsi tambahan (suplemen),
A. fungsi panglengkep (komplemen),
B. fungsi cadangan/*pengganti* (substitusi)
C. fungsi tambahan (suplemen),
20. Ngagunakeun komputer nu gampil pikeun nu lokasina aya di benua séjén, lir ibarat ngagunakeun komputer nu sarua sarta aya di tempat tur bangunan nu sarua, ieu hal téhwangenan tina::
- A. *Internét Relay Chat*
B. *Instant messaging*

- C. *Telekonferens*
- D. *Telnet*

21. Internét bisa dijadikeun lahan pangajaran elektronik. Ku sabab kitu, Materi pangajaran elektronik bisa didesain tur diasupkeun kana jaringan sangkan bisa diakses ngaliwatan internét. Hal ieu kaasup kana fungsi . ..

- A. fungsi pikeun alat komunikasi,
- B. pikeun alat ngaakses informasi,
- C. fungsi atikan jeung pangajaran, sarta
- D. fungsi tambahani (suplemen),

22. Ieu di handap anu kagolong kana mangpaat atawa fungsi sumber pangajaran, nyaéta:

- A. Tuturus pikeun guru dina ngalempeng aktivitasna atawa paripolahna dina prosés pangajaran jeung substansi kompetensi (eusi kamampuh) anu diajarkeun ka murid.
- B. Ngalancarkeun proses diajar jeung ngabantu guru pikeun ngagunakeun waktu kalawan leuwih hadé
- C. Alat évaluasi dina ngahontal atawa ngawasa hasil diajar.
- D. Kompetensi nu dipimilik ku guru jeung murid dina pangajaran.

23. Kategori sumber diajar nu mangrupa prosedur atawa langkah-langkah nu tangtu dina ngagunakeun bahan, alat, posisi tempat, jeung jalma nu nepikeun pesen, kaasup...

- A. Alat/ perlengkapan
- B. Lingkungan/latar
- C. Pamarekan/ metode/ téhnik
- D. Pesen,Bahan

24. Kalimah anu kagolong kalimah ngantét sumeler, nyaéta....

- A. Basa datang, Manéhna imut bari muka lawang.
- B. Manéhna teh gering, tapi tetep ngajar.
- C. Kang Rudi miang ka Bandung, tuluy ka Jakarta.
- D. Boh Neneng boh lanceukna sarua kuliah di UPI.

25. Kalimah ieu di handap kagolong kalimah ngantét sadarajat.
- A. Lamun hayang lulus kudu getol ngapalkeun.
 - B. Sanggeus balik, Manéhna tuluy indit deui.
 - C. Manéhna teh lain rek meuli buku, tapi rek ulin.
 - D. Lantaran gering, Manéhna teu sakola.
26. Kalimah salancar anu polana J-C-U nyaéta...
- A. Abah keur udud.
 - B. Endang ngala jambu.
 - C. Dadang dagang beas.
 - D. Kang Udi diuk dina korsi.
27. Kalimah anu kagolong kana kalimah salancar jembar, nyaéta....
- A. Ema nuju ngangeun paria.
 - B. Dadang meuli baju batik.
 - C. Bapa calik dina korsi.
 - D. Mang Udi indit ka Sumedang, tuluy ka Majalengka.
28. Ieu di handap lain nu kaasup hardware, nyaéta.....
- A. Keyboard
 - B. Mouse
 - C. Monitor
 - D. Aplikasi
29. Hiji kelompok diskusi nu ngagunakeun sistim jaringan komputer (internét), unggal anggota nuliskeun pesan/gagasan-gagasanana malah mandar direspon atawa dibere tanggapan ku anggota séjénna nu mikaresep kana topik bahasan nu sarua, disebut
- A. *Internét Relay Chat*
 - B. *Kumpulan warta jeung diskusi*
 - C. *Telekonferens*
 - D. *Newsgroups*

30. Réprésentasi grafis tina sababaraha daya tarik émosional nu kuat ngaliwatan kombinasi nu ngagunakeun grafis saperti gambar kartun, huruf-huruf, jeung seni visual sejénna dina plakat, disebut
- A. Poster
 - B. *Flashcards*
 - C. Buku paket
 - D. *White board*
31. Lingkungan alam bisa digunaken pikeun diajar ngeunaan gejala-gejala alam jeung bisa numuwuhkeun kasadaran siswa sangkan cinta alam jeung partisipasi dina miara jeung ngamumule alam.
- A. talk show
 - B. audio visual aids
 - C. out-bond
 - D. *Cyber Crime*
32. *Interconnection* jeung *networking*, nyaéta jaringan informasi global. “*the largest global network of komputer, that enebles people throughout the world to connect with each other*”. Eta minangka harti
- A. Internet
 - B. Networking
 - C. Jaringan
 - D. Twiter
33. Kamekaran internét, file dina wangun teks, grafik, audio atawa video kacida gampilna dipindahkeun ti hiji komputer ka komputer séjénna ngagunakeun:
- A. *Chat*
 - B. *Instant messaging*
 - C. *Telekonferens*
 - D. File Transfer Protokol (FTP)
34. Aya guru basa Sunda, Manéhna ngajarkeun ngawih/tembang ku cara dicontoan heula maké VCD diputer. Gunana VCD dina éta pangajaran nyaéta...
- A. Média pangajaran
 - B. Sumber pangajaran
 - C. Média jeung sumber diajar
 - D. Alat pangajaran

35. Pikeun ngajarkeun kompetensi dasar “ngaregepkeun rumpaka kawih/tembang”, sumber diajar nu bisa dipake nyaéta....
- A. Ngadownload kawih/tembang tina internét
 - B. Néangan buku rumpaka
 - C. Buku teks kawih
 - D. Rumpaka tembang
36. Internét bisa digunakeun pikeun sumber diajar jeung média diajar. Internét dijadikeun sumber diajar lamun...
- A. Digunakeun face book
 - B. Digunakeun pikeun email
 - C. Urang Néangan alamat nu dituju
 - D. Urang Néangan Materi ajar tina internét
37. Pikeun Néangan alamat jurnal ilmiah atawa seminar anu bisa dikirim artikel hasil panalungtikan, urang bisa muka situs dina...
- A. Internét
 - B. Email
 - C. Facebook
 - D. Twitter
38. Alat input nu digunakeun pikeun ngamanipulasi objék nu kaciri dina layar computer, disebut:
- A. *Mouse*
 - B. *Keyboard*
 - C. *Optical Disk* (CD/DVD/BD)
 - D. *Monitor*
39. Anu kagolong kana kalimah pananya, nyaéta
- A. Manéhna teu kamana-mana
 - B. Kumaha dinya baé, ari kitu mah
 - C. Naon sababna guru-guru kudu milu UKG?
 - D. Iraha-iraha urang ka Dufan

40. Sagala sumber boh daya lingkungan boh pangalaman nu digunakeun, sarta nu jadi pangdeudeul dina proses pangajaran sangkan leuwih éféktif jeung éfésién saluyu jeung tujuan nu hanu dihontal.
- A. Sumber diajar
 - B. Pokok Pangajaran
 - C. Proses Pangajaran
 - D. Media pangajaran
41. Salah sahiji gunana media pangajaran dina pangajaran basa Sunda di SD nyaéta
- A. ngungkulan bédana potensi siswa
 - B. ngungkulan bédana kurikulum
 - C. ngungkulan bédana buku paket
 - D. ngungkulan bédana lokasi SD
42. Contoh media pangajaran basa Sunda nu sifatna *artifisial* nyaéta
- A. film
 - B. gambar nyeri
 - C. eks pagunemana
 - D. lingkungan pasar
43. Media pangajaran basa Sunda nu cocok pikeun ngajarkeun basa lisan.
- A. Teks paguneman
 - B. Video recording
 - C. Radio
 - D. Buku komik
44. Kamus bisa digunakeun jadi media pangajaran basa Sunda, utamana pikeun ngajarkeun
- A. harti kecap
 - B.. wangun kecap
 - C. warna kecap
 - D. aspek kabasaan

45. Media gambar bisa digunakan dina pangajaran basa Sunda utamana pikeun ngajarkeun

- A. fonologi
- B. morfologi
- C. kabeungharan kecap
- D. semantic



46. Gambar di luhur disebut

- A. *Modem* (modulator demodulator)
- B. *Mouse*
- C. *Optical Disk* (CD/DVD/BD)
- D. *Wifi* (*wirelessfidelity*)

47. *Praktibilitas* media pangajaran basa Sunda perlu dijadikeun tinimbangan.

Praktibilitas disajajarkeun hartina jeung

- A. relevansi dina ngagunakeun
- B. harti dina ngagunakeun
- C. ngagampilkeun dina ngagunakeun
- D. kondisi dina ngagunakeun

48. Set program atawa instruksi nu digunakeun pikeun perangkat keras, ngeunaan proses nu baris dilaksanakeun dina komunikasi, nya eta:

- A. *Software*
- B. *Brainware*
- C. *Mouse*
- D. Modulator demodulator

49. Guru miboga kalungguhan penting dina media pangajaran, utamana

- A. salaku nu nyadiakeun
- B. salaku nu ngarencanakeun
- C. salaku nu nyieun
- D. salaku nu meuteun

50, *“Pendidikan jarak jauh nyaéta pendidikan nu peserta didikna misah ti pendidik, sarta pangajaranana ngagunakeun rupa-rupa sumber diajar ngagunakeun teknologi komunikasi, informasi, jeung média séjénna”*

Ieu kawijakan aya dina.....

- A. UU No 20 Taun 2003 Bab I Pasal 1 No 15
- B. UU No 22 Taun 2003 Bab I Pasal 1 No 15
- C. UU No 21 Taun 2003 Bab I Pasal 1 No 15
- D. UU No 20Taun 2003 Bab I Pasal 3 No 16

KONCI JAWABAN EVALUASI

1. B	21. B	41. A
2. D	22. D	42. D
3. C	23. C	43. D
4. A	24. A	44. D
5. D	25. C	45. C
6. D	26. B	46. D
7. B	27. C	47. C
8. D	28. D	48. A
9. A	29. C	49. B
10. B	30. A	50. A
11. A	31. C	
12. C	32. A	
13. A	33. D	
14. D	34. C	
15. B	35. A	
16. B	36. D	
17. D	37. A	
18. A	38. A	
19. B	39. C	
20. D	40. A	

PANUTUP

Modul Guru Pembelajaran guru basa Sunda *Kelompok Kompetensi F* ieu mangrupa 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 profesional anu kacida pentingna pikeun guru-guru basa Sunda di lapangan.

Leuwih écésna Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan *Basa Sunda Kelompok Kompetensi F* ngawengku 4 matéri poko, nu ngawengku: 1) Milih Média jeung Sumber Pangajaran Basa Sunda, 2) Téhnik Informatika Jeung Komunikasi Dina Pangajaran Basa Sunda, 3) Mangpaat jeung Sumber Internet dina Pangajaran Basa Sunda, 4) Frasa, Kalimah jeung Carita Pantun.

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

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. Chaedar. (1985). *Sosiologi Basa*. Bandung: Angkasa.
- Ayatrohaedi. 1979. *Dialéktologi, Sebuah Pengantar*. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Badan Pengembangan SDM Pendidikan & Kebudayaan dan Penjamaain Mutu Pendidikan. 2014. *Dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Pembelajaran Online*. Modul Pelatihan. Jakarta: Pusat Pengembangan Tenaga Kependidikan.
- Bambang Warsita. 2008. *Tehnologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baharudin, & Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Média.
- Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Tiori-Tiori Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Faturrohman, Taufik. 1983. *Ulikan Sastra*. Bandung: Djatnika.
- Hendrayana, Dian. 2014. *Lagu Ngajadi: Kumpulan Guguritan*. Bandung: KSB Rawayan.
- Dimjati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Disdik Prov. Jabar. 2013. *Kurikulum Tingkat Daérah Muatan Lokal*. Bandung: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
- Haerudin, Dingding. (t.t.). "21 Februari Hari Bahasa Ibu Internasional". Artikel @ File Directory UPI.
- Haerudin, Dingding. (t.t.). Menggunakan Bahasa Sunda pada Masa Kini. Artikel @ File Directory UPI.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakri N.
- Hadi Miarso, Yusuf. (1986). *Definisi Teknologi Pendidikan*. (Satuan tugas definisi jeung Terminologi AECT). Jakarta: Rajawali.
- Hidayat, Kosadi; Jazir Burhan; Undang Misdan. (1990). *Strategi Diajar– Mengajar Basa Indonesia*. Bandung: Bina Cipta
- <http://ismibrebes.blogspot.co.id/2015/02/makalah-tiori-belajar-nativisme.html>.

- Huda, Nuril. 1987. *Hipotesis Input*. Makalah disajikan dina kuliah umum jurusan Pendidikan Basa dan Sastra Indonesia FPBS IKIP Malang, 12 September 1987.
- Husein, H. Akhlan dan Yayat Sudaryat. 1996. *Fonologi Basa Indonesia*. Jakarta: Depdikbud Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Sétara D-III.
- Iskandarwasid. 1992. *Kamus Istilah Sastra*. Bandung: Geger Sunten
- Khotimah, khusnul & Ariyanty Thalib. (2012). "Kedudukan dan Fungsi Bahasa Daerah dan Bahasa Asing". [Online] tersedia di: <http://pendidikanmatematika2011.blogspot.co.id/2012/04/khusnulkhotimah.html?m>. Minggu, 18 Oktober 2015
- Kridalaksana, Harimukti. 2007. *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramédia.
- Nana Sudjana jeung Ahmad Rivai. (1989). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Percival, Fred jeung Henry Ellington. 1988. *Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Rosidi, Ajip. 1983. *Ngalalang Kasusastraan Sunda*. Bandung: Pustaka Jaya.
- Rohani, Ahmad jeung Abu Ahmadi. 1991. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsép dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabéta
- Salmun, M.A. 1963. *Kandaga Kasusastraan Sunda*. Bandung: Ganaco NV.
- Santrock, J.W. 2007. *Psikologi Pendidikan (edisi kedua)*. (Penerj. Tri Wibowo B.S). Jakarta: Kencana.
- Syafi'ie Iman, dkk. 1981. *Pendekatan Pangajaran Basa Indonesia*. Jakarta: Pusat Penerbit UT.
- Syafi'ie Iman. 1988. *Retorika dina Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Syukur NC, Fatah. (2005). *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasaill.
- Sudaryat, Yayat. 2010. *Psikolinguistik*. Bandung: JPBD FPBS UPI.

GLOSARIUM

Basa Sunda	=	mangrupa basa kadua panggedéna salian ti basa Jawa.
Basa	=	basa dialék; basa anu dipaké ku masarakat di éta daérah, wewengkonatawa di wewengkonna sewang-sewangan.
browsing	=	néangan informasi saluyu jeung mata pelajaran. Dina <i>browsing</i> bisa néangan gambar, matéri, skema, média nu bisa digunakeun sangkan kahirupan bangsa cerdas. Lebah dieu, guru henteu sakadar ngagugulung buku nu dijadikeun padoman, lantaran biasana buku geus katinggaleun informasi ku internét nu sarwa anyar.
Dialék	=	ragam basa nu digunakeun ku masarakat dina tempat jeung waktu nu tangtu.
Email (mel éléktronik)	=	hiji model komunikasi ngaliwatan internét. Mel éléktronik biasana mangrupa teks, tapi bisa ogé ngasupkeun image grafik jeung sora (voice mail)
Flascards,	=	kana email. kartu leutik aya gambar atawa simbol bisa digunakeun dina pangajaran atawa pagawéan ngabangun wangunan. Di kelas flashcards biasana digunakeun pikeun ngajarkeun kabeungharan kecap atawa maca.

diolék	=	Ragam basa nu sifatna perorangan.
Instant messaging	=	euwih dipikawanoh ku sebutan internét text ssaging, nyhhiji rohang internét nu gunana pikeun iikeun pesen sing sinsinggket sarta langsung ka nu
Internét	=	én. singkétan ti <i>interconnection</i> jeung <i>networking</i> , nyaéta jaringan informasi global. “ <i>the largest global network of komputer, that enebles people throughout the world to connect with each other</i> ”.
Internét relay Chat	=	biasana digunakeun ku kelompok husus pikeun ngobrol tertutup kalawan ngagunakeun lahan nu bisa dikonci. Kiwari mah ieu lahan téh bisa ogé dipaké komunikasi ngagunakeun audio jeung visual maké sababaraha alat bantu tambahan. Komunikasi saperti kitu, remen ogé disebut telesidang (video conferencing). IRC nyadiakeun rupa-rupa tajuk perbualan jeung nu marake di sakuliah dunya
Keyboard	=	ngobrol ngeunaan rupa-rupa tajuk babarengan saharita. alat input nu ngonvensikeu huruf, angka, jeung karakter séjén jadi sinyal digital nu bisa dibaca ku <i>processor</i> .
Kognitifvisme	=	tiori diajar kognitif nganggap yén “diajar mangrupa prosés mungsikeun unsur-unsur kognisi, utamana unsur pikiran, pikeun mikawanoh jeung nyangkem stimulus anu datang ti luar.” Kagiatandiajar dina diri manusa dipuseurkeun kana prosés internal mikir, nyaéta prosés ngolah informasi.
Konstruktivisme	=	mangrupa salah sahiji filsafat pangaweruh anu inti pamadeganana nganggap yén pangaweruh téh nyaéta jeun manusa sorangan anu mangrupa hasil konstruksi kognitif ngaliwatan kagiatan individu

		ku cara nyieun struktur, katégori, konsép, jeung skema anu diperlukeun pikeunngawangun étapangaweruh.
Mouse	=	alat input nu digunakeun pikeung ngamanipulasi
Laman Web (World Wide Web)	=	objék nu kaciri dina layar komputer Rangkayan sadunya WWW nyaéta sabagéan tina internét sarta minangka hiji koleksi umum dokumen nu dipikawanoh salaku buruan web (halaman web). Buruan web minangka komponen internét nu leuwih pikatajieun sarta paling dipikaresep ku saha baé anu ngaakses internét.
Modem	=	(modulator demodulator) nyaéta perangkat nu digunakeun pikeun nyambungkeung (koneksi) kana internét
Monitor	=	salahsahiji perangkat pikeun nampilkeun informasi nu dihasilkeun tina prosés input. Aya sababaraha jenis monitor nu populer digunakeun. Saperti monitor tabung jeung LCD/LED
Optical Disk (CD/DVD/BD)	=	média paragi nyimpen <i>disk</i> (piringan/cakram) sarta butuh <i>perangkat</i> husus pikeun ngaksesna nu disebut CD/DVD/BD drive
Poster	=	salahsahiji média pangajaran anu aya gambaran, dijieun pikeun narik perhatian anu bisa ngomunikasikeun carita, fakta, ide, atawa gambar kalawan leuwih gancang tur jéntré.
Printer	=	minangka perangkat output nu ngahasilkeun dokumen hasil citakan
Port	=	mangrupa celah/panto/liang dina sistem komputer nu digunakeun pikeun jalur transfer data
Ragam basa	=	Variasi basa nu digunakeun dina situasi nu tangtu. Upamana ragam baku jeung teu baku.

Soundcard	=	leu port fungsina pikeun nyambungkeun antara PC/Laptop jeung speaker aktif nu bisa ngahasilkeun sora anu leuwih tarik.
Telekonferens	=	sistim nepikeun éléktronik nu ngalibetkeun komunikasi dua arah antara dua atawa leuwih puseur telekonferens sacara langsung.
Telnet	=	ngagunakeun komputer nu gampil pikeun nu lokasina aya di benua séjén, lir ibarat ngagunakeun komputer nu sarua sarta aya di tempat tur bangunan
USB	=	nu sarua. (<i>Universal Serial Bus</i>) leu port minangka port nu miboga fungsi pikeun jalur transfer data rupa-rupa perangkat, saperti flasdisk, printer, modem, scanner,
VGA	=	ponsel, jeung kamera digital. (<i>Video Graphic Adapter</i>) leu port digunakeun pikeun ngahasilkeun tampilan dina monitor, LC/LED TV
White Board (Bor Bodas)	=	atawa LCD Proyektor. bagéan anu bodas nyacas, rada hérang anu bisa ditulisan ku pulpén atawa spidol husus nu warna-warni sarta gampil dipupus. Pikeun ngalengkepan média pangajaran papan tulis bodas, diperlukeun
Wifi	=	(<i>wirelessfidelity</i>)nyaéta perangkat pikeun koneksi jaringan nirkabel nu ngagunakeun gelombang radio kalawan frekuensi 2m4Mhz.

LAMPIRAN



Eta djé-
léma téh
saéniana
mah teu
koedoe gering
djeug semoe
lalesoe kitoe.
Oepama daek
dahar boeboer
Duryea's Maizena
mah tangtöe
djagdjag deut.

Saha anöe ngintén eta
toean anöe sakitoe se-
hatna djeung bédasna,
kamari ieu mah koeroe
nakér. Tapi koe Duryea's
Maizena tiasa djadi koe-
at kitoe Enggal geura
ngagaleuh.

**DURYEA'S
MAIZENA**

MAIZENA
DURYEA'S
MAIZENA
CORN PRODUCTS REFINING CO.
NEW YORK, U.S.A.

MAIZENA
DURYEA'S
MAIZENA
CORN PRODUCTS REFINING CO.
NEW YORK, U.S.A.



36 Manglé 2503



BURUAN

TEMPAT ANU AYA
DI HAREUPEUN IMAH.
TERAS HAREUPEUN IMAH

lain nitah jadi gancang atawa
ngaburu-buru.



Kangen

Kangen

tina kecap "kaangen-angen",
inget waé
hayang buru-buru panggih.

PIYIK

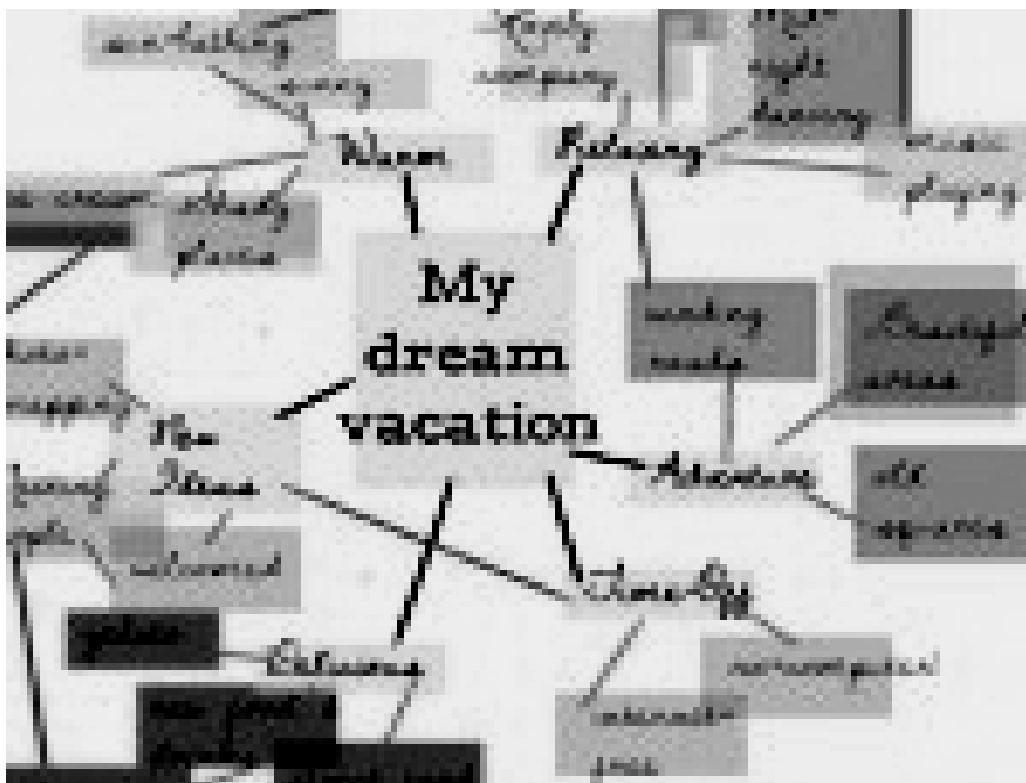
ANAK JAPATI

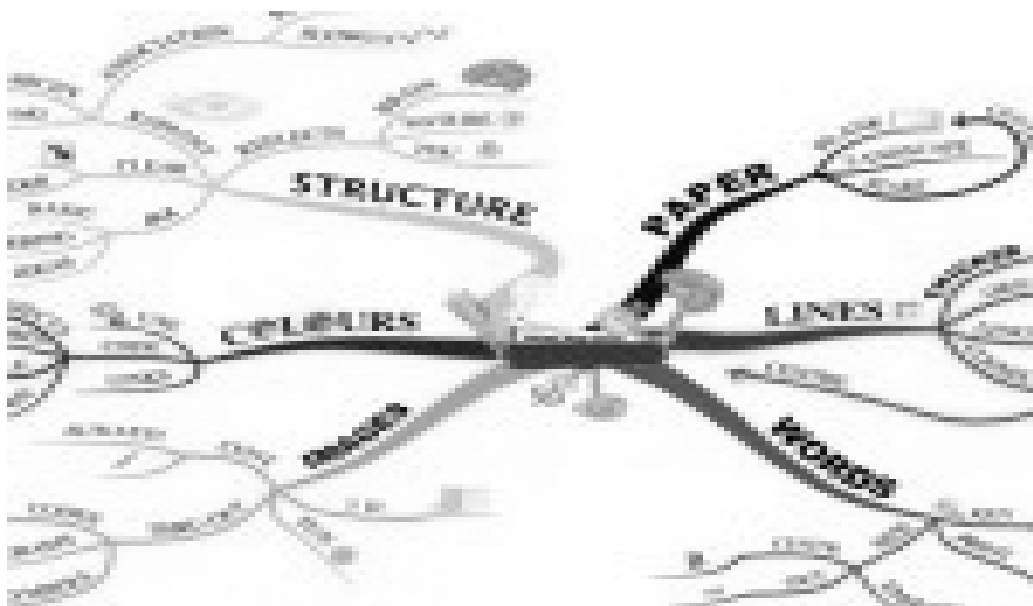


BELUT SISIT
SABA DARAT

*kapiraray
siang wengi*







Bibi

Adi awéwé ti kolot urang.

Uwa

Lanceukna kolot urang

Alo

Sebutan emang ka urang

