



MODUL
PENGEMBANGAN KEPROFESIAN
BERKELANJUTAN
TERINTEGRASI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

MAPEL BAHASA SUNDA SD
KELOMPOK KOMPETENSI G

PEDAGOGIK:

Stratégi Komunikasi , Téhnik Nanya,
jeung Kaulinan Basa Sunda di SD

PROFESIONAL:

Basa jeung Kabudayaan, Makéna Basa, sarta Pakeman Basa di SD

Tim Penulis

Dr. Hj. Ai Sofiyanti, M.Pd.; 081322038181; ai.sofiyanti@yahoo.co.id
Dadang Nurjaman, M.Pd.; 085220749709; dadangnurjaman@icloud.com

Perevisi

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

Penelaah

Dr. Hj. Ruhaliah, M.Hum.;

Ilustrator

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

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 dan Kebudayaan

PPPPTK TK DAN PLB BANDUNG

© 2017

KATA SAMBUTAN

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

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

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

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

Jakarta, April 2017

Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan,



Sumarna Surapranata, Ph.D.

NIP 195908011985031002

KATA PENGANTAR

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

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

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

Bandung, April 2017
Kepala,

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



DAPTAR EUSI

KATA SAMBUTAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAPTAR EUSI	vii
BUBUKA	1
A. Kasang Tukang	1
B. Tujuan	3
C. PetaKompeténsi	5
D. Ambahan Matéri	6
E. Cara Ngagunakeun Modul.....	7
KOMPETÉNSI PÉDAGOGIK: Stratégi Komunikasi,Téhnik Nanya,jeung	
KaulinanBasa Sunda di SD	9
KAGIATAN DIAJAR 1 STRATÉGI KOMUNIKASI JEUNG TÉHNIK NANYA DINA	
PANGAJARAN BASA SUNDA DI SD.....	11
A. Tujuan	11
B. Indikator KahontalnaKompeténsi	11
C. Pedaran Matéri.....	12
D. KagiatanDiajar	23
E. Latihan/Pancén	23
F. Tingkesan.....	24
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	27
KAGIATAN DIAJAR 2 STRATÉGI KOMUNIKASI KONPÉNSATORIS: ALIH	
KODE JEUNG KAULINAN PIKEUN NGARONJATKEUN KAPARIGELAN BASA	
SUNDA	29
A. Tujuan	29
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	29
C. Pedaran Matéri.....	30
D. Kagiatan Diajar.....	56
E. Latihan/Pancén	56
F. Tingkesan.....	57
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	59
PROFÉSIONAL BASA JEUNG KABUDAYAAN, MAKÉNA BASA, SARTA	
PAKEMAN BASA	61
KAGIATAN DIAJAR 3 BASA JEUNG KABUDAYAAN, MAKÉNA BASA, SARTA	
PAKEMAN BASA	63
A. Tujuan	63
B. Indikator KahontalnaKompetensi	63
C. Pedaran Matéri.....	63
D. Kagiatan diajar	79
E. Latihan/Pancén	79
F. Tingkesan.....	81

G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	84
KAGIATAN DIAJAR 4 PAKEMAN BASA SUNDA	85
A. Tujuan	85
B. Indikator Kahontalna Kompetensi	85
C. Pedaran Matéri.....	85
E. Latihan/Pancén	92
F. Tingkesan.....	93
G. Uji Balik jeung Lajuning Laku	94
KONCI JAWABAN LATIHAN	97
EVALUASI	103
PANUTUP.....	113
DAPTAR PUSTAKA.....	115
GLOSARIUM.....	119

BUBUKA

A. Kasang Tukang

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

Profési guru jeung tenaga kependidikan kudu dihargaan jeung dimekarkeun salaku profési anu mibanda martabatsakumaha anu diamanahkeun dina Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2015 ngeunaan Guru jeung Dosen. Ieu hal lantaran guru jeung tenaga kependidikan téh mangrupa tenaga profésional anu miboga fungsi, peran, jeung kalungguhan anu kacida pentingna dina ngahontal visi pendidikan 2025, nyaéta “*Menghasilkan Insan Indonesia Cerdas dan kompetitif (Insan Kamil/Insan Paripurna.*” Anu dimaksud insan Indonesia anu cerdas nyaéta insan anu cerdas sagemblengna sacara komprehénsif anu ngawengku: cerdas spiritual, cerdas émosional, cerdas sosial, cerdas inteléktual, jeung cerdas kinéстетik. Patali jeung ieu hal, aya lima nilai utama karakter, nyaéta: religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, jeung integritas.

Program Pembinaan Karir Guru nyaéta tarékah mekarkeunkompeténsi guru jeung tenaga kependidikan anu luyu jeung pangabutuh, mayeng tahap demi tahappikeunngaronjatkeun profésionalitasna. Program Pembinaan Karir Guru

mangrupa salah sahiji stratégi pembinaan guru jeung tenaga kependidikan anu dipiharep mampuh ngajamin guru jeung tenaga kependidikan pikeun miara, ngaronjatkeun, jeung mekarkeun kompetensi luyu jeung standar anu geus ditetepkeun. Program Pembinaan Karir Guru baris ngurangan ayana ganjor antara kompetensi anu dipiboga ku guru sarta tenaga kependidikan jeung tuntutan profésional anu geus tangtukeun.

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

Modul Program Pembinaan Karir Guru Mata Pelajaran Basa Sunda Kelompok Kompetensi G ngawengku dua kompetensi pédagogik jeung profésional, ngawengku 4 matéri pokok, nyaéta: (1) Stratégi Komunikasi dina Pangajaran Basa Sunda jeung Téhnik Nanya dina Pangajaran Basa Sunda, (2) Stratégi Komunikasi Kompénsatoris: Alih Kode, jeung Kaulinan pikeun Ngaronjatkeun Kaparigelan Basa Sunda, (3) Basa jeung Kabudayaan, jeung Makéna Basa Sunda, (4) Pakeman Basa.

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

- (1) Ajén *religius* bisa katingali tina pengkuh dina ngalaksanakeun ibadah, taat kana ajaran agama nu dicepengna, toleransi/ ngajénan agama nu séjénna, pengkuh pamadegan, percaya diri, sosobatan, iklas, teu maksakeun kahayang sorangan, tur ngariksa kana sakumna ciptaan Mantenna.
- (2) Ajén *nasionalis* katitén tina cara mikir jeung paripolah anu satia, *peduli*, tur ngajén kana bédana basa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, sarta pulitik. Cindekna, kapentingan balaréa jadi hal anu kudu diheulakeun.
- (3) Ajén *mandiri* bisa katitén tina sikep: ngahargaan/ngaapresiasi budaya sorangan, ngariksa budaya sorangan, pinunjul tur miboga préstasi, nyaah ka lemah cai, ngajaga lingkungan sabudeureunana, disiplin, jeung ngajénan rupaning budaya, suku, jeung agama.
- (4) Ajén *gotong royong* ébréh tina paripolah : silih hargaan, daék gawé bareng, inklusif, miboga komitmen kana hasil rembugan saréréa, musawarah

mupakat, silih tulungan, anti diskriminatif, rempug jukung sauyunan dina nyanghareupan pasualan, sarta resep nyarita jeung teu kurung batok.

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

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

B. Tujuan

Tujuan anu baris dihontal dina ieu matéri Modul Program Pembinaan Karir GuruBasa Sunda Kelompok Kompetensi G, diébréhkeun dina Kompetensi Inti (KI) jeung Standar Kompetensi Guru (SKG), sarta Indikator Kahontalna Kompetensi (IPK). Tujuan sejenna, sanggeus maca ieu modul, guru mampuhmiboga ajén inajén atikan karakter réligius, nasionalis, mandiri, gotong royong, jeung integritas.

Kompeténsi Inti (KI)

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

Standar Kompetensi Guru (SKG)

- 7.1 Memahami berbagai stratégi berkomunikasi yang éféktif, empatik, dan santun, secara lisan, tulisan, dan/atau bentuk lain.
- 7.2 Berkomunikasi secara éféktif, empatik, dan santun dengan peserta didik dengan bahasa yang khas dalam interaksi kegiatan/ permainan yang mendidik (a) penyiapan kondisi psikologis peserta didik untuk ambil bagian dalam permainan: melalui bujukan dan contoh, (b) ajakan kepada peserta didik untuk ambil bagian, (c) réspons peserta didik terhadap ajakan guru, dan (d) réaksi guru terhadap réspons peserta didik, dan seterusnya.

20.3 Menguasai kaidah bahasa Sunda sebagai rujukan penggunaan bahasa Sunda yang baik dan benar.

20.4 Memiliki keterampilan berbahasa Sunda (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis).

Indikator Kahontalna Kompeténsi (IPK)

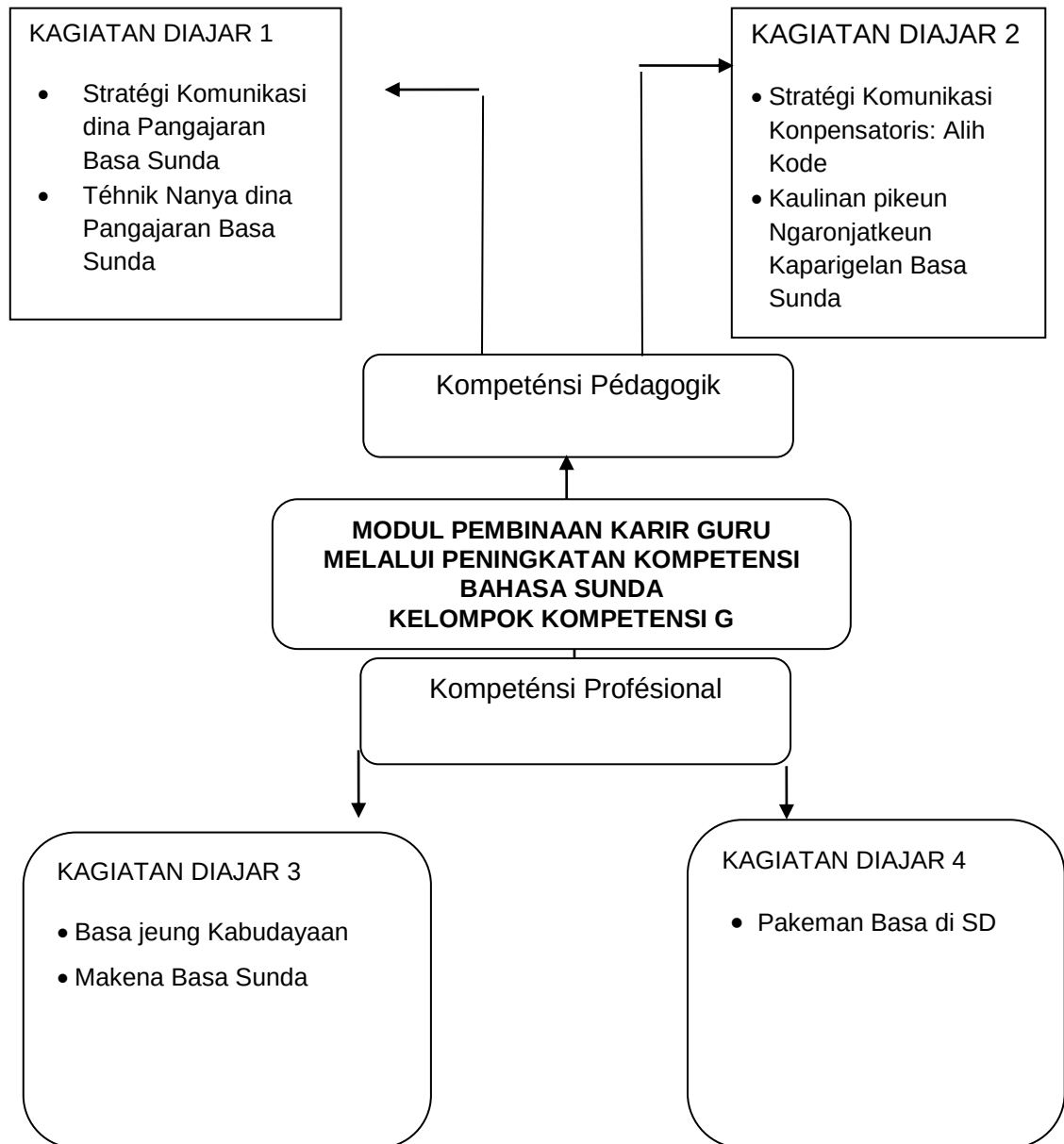
7.1.1 Memilih téhnik bertanya yang tepat dalam suasana pembelajaran yang menyénangkan.

7.2.1 Menstimulus keterampilan berbicara peserta didik dengan permainan bahasa Sunda.

20.3 Mengidentifikasibahasa dalam kebudayaan Sunda.

20.4 Mengidentifikasi pakeman basa Sunda.

C. PetaKompeténsi



Gambar 1. 1 Peta Kompetensi

D. Ambahan Matéri

Ieu di handap ambahan matéri Program Peningkatan Karir GuruBasa Sunda Kelompok Kompetensi G. Ambahan materi diwincik dina 4 kagiatan diajar tur gumulung jeung PPK anu ngawengku ajén inajén:religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, jeung integritas saperti ieu di handap.

Kagiatan Diajar 1: Stratégi Komunikasi, Tehnik Nanya dina Pangajaran Basa Sunda di SD

- a. Stratégi Komunikasi dina Pangajaran Basa Sunda
- b. Prosés Komunikasi dina Pangajaran Basa Sunda
- c. Wangun Stratégi Komunikasi dina Pangajaran Basa Sunda
- d. Stratégi Komunikasi Patalina jeung Mekarna Kognitif
- e. Téhnik Nanya dina Pangajaran Basa Sunda
- f. Wanda-wanda Pananya
- g. Waktu Nunggu dina Téhnik Nanya di Kelas
- h. Téhnik Méré Tanggapan kana Jawaban Siswa
- i. Hal-hal anu Perlu Dijauhan Waktu Nanya dina Pangajaran Basa Sunda
- j. Tingkatan Pananya dina Pangajaran

Kagiatan Diajar 2: Stratégi Komunikasi Kompénsatoris: Alih Kodejeung Kaulinan pikeun Ngaronjatkeun Kaparigelan Basa Sunda di SD

- a. Kasang Tukang Munculna Alih Kode
- b. Wangenan Alih Kode
- c. Ciri-ciri Alih Kode
- d. Wanda-wanda Alih Kode
- a. Tiori Modern ngeunaan Kaulinan Basa
- b. Wangenan Kaulinan
- c. Karakteristik jeung Tahapan Mekarna Kaulinan
- d. Mangpaat Kaulinan pikeun Manusa
- e. Prinsip-prinsip Kaulinan Basa
- f. Wanda Kaulinan Basa
- g. Model Pangajaran Kaulinan Basa

Kegiatan Diajar 3: Basa jeung Kabudayaan jeung Makéna Basa Sunda di SD

- a. Hakékat Kabudayaan
- b. Patalina Basa jeung Kabudayaan
- c. Kalungguhan Basa Sunda
- d. Laku Basa Sunda

Kegiatan Diajar 4: Pakeman Basa di SD

- a. Watesan Pakeman Basa Sunda
- b. Wanda Pakeman Basa Sunda
- c. Conto-conto Wanda Pakeman Basa Sunda

E. Cara Ngagunakeun Modul

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

Kamampuh atawa kompetensi Sadérék ngeunaan ieu bahan kegiatan diajar baris dinilai ku hasil tés jeung laporan pancén pribadi. Dina maca, nengétan, jeung ngulik bahan-bahan nu aya dina ieu modul Sadérék dipiharep macana jeung nguliknakalawan mandiri, kréatif, sistematis, tur taliti. Lamun manggihan bangbaluh dina mahamkeunana jeung dina ngajawab latihan atawa soal, Sadérék bisa sawalasacara babarengan jeung kancamitra séjénna atawa nanyakeun ka fasilitator.

KOMPETÉNSI PÉDAGOGIK:

**Stratégi Komunikasi,Téhnik
Nanya,jeung KaulinanBasa Sunda di
SD**

KAGIATAN DIAJAR 1

STRATÉGI KOMUNIKASI JEUNG TÉHNIK NANYA

DINA PANGAJARAN BASA SUNDA DI SD

A. Tujuan

Tujuan kagiatan diajar ngawengku ieu tujuan-tujuan di handap.

1. Sanggeus maca modul, pamilon mampuh ngajéntrékeunwangenan stratégi komunikasi kalawan percaya diri tur kréatif.
2. Sanggeus diskusi, pamilon mampuh ngajéntrékeunprosés komunikasi dina pangajaran basa Sunda kalawan percaya diri.
3. Sanggeus diskusi, pamilon mampuh ngaidéntifikasi wangun stratégi komunikasi dina pangajaran basa Sunda kalawan tanggung jawab tur gawé babarengan.
4. Sanggeus diskusi, pamilon mampuh ngajéntrékeunstratégi komunikasi patalina jeung kamekaran kognitif kalawan tanggung jawab.
5. Sanggeus maca pedaran materi, pamilon mampuh ngajelaskeun téhnik nanya dina pangajaran kalawan percaya diri.
6. Sanggeus tanya jawab, pamilon mampuh ngaidéntifikasi wanda-wanda pananya kalawan dibarung ku rasa kabungah.
7. Sanggeus diskusi, pamilonmampuh ngajelaskeun waktu nunggu dina téhnik nanya di kelas kalawantanggung jawab tur kréatif.
8. Sanggeus diskusi, pamilon mampuh ngajelaskeun téhnik méré tanggapan kana jawaban siswa kalawan percaya diri tur gawé babarengan.
9. Sanggeus sawala, pamilon mampuh ngaidéntifikasi hal-hal anu perlu dijauhan waktu nanya dina pangajaran basa Sunda kalawan percaya diri.
10. Sanggeus maca, pamilon mampuh ngaidéntifikasi tingkatan pananya dina pangajaran kalawan sumanget.

B. Indikator KahontalnaKompeténsi

Indikator kahontalnakompeténsi kagiatan diajar1, ngawengku ieu kamampuhdi handap:

1. Ngajéntrékeun wangenan stratégi komunikasi.
2. Ngajéntrékeunprosés komunikasi dina pangajaran basa Sunda.

3. Ngaidéntifikasi wangun stratégi komunikasi dina pangajaran basa Sunda.
4. Ngajéntrékeun stratégi komunikasi patalina jeung kamekaran kognitif.
5. Ngajelaskeun téhnik nanya dina pangajaran basa Sunda.
6. Ngaidéntifikasi wanda-wanda pananya.
7. Ngajelaskeun waktu nunggu dina téhnik nanya di kelas.
8. Ngajelaskeun téhnik méré tanggapan kana jawaban siswa.
9. Ngaidéntifikasi hal-hal anu perlu dijauhan waktu nanya dina pangajaran basa Sunda.
10. Ngaidéntifikasi tingkatan pananya dina pangajaran.

C. Pedaran Matéri

1. Strategi Komunikasi dina Pangajaran Basa Sunda di SD

a. Wangenan Stratégi Komunikasi

Komunikasi nyaéta prosés patukeun informasi anu dilakukeun ku dua urang atawa leuwih ngagunakeun lambang-lambang verbal jeung nonverbal, kode-kode lisan, tinulis atawa visual (Brown, 2007). Waktu prosés komunikasi lumangsung, panyatur ngusahakeun satékah polah sangkan mampuh nepikeun ide-idenana kalawan éféktif. Tapi, dina kanyataanana komunikasi téh teu salawasna éféktif lantaran panyatur teu mampuh nangkep amanat anu saperti ditepikeun ku panyatur. Ku kituna, guru basa Sunda salaku komunikator (panyatur) kudu mampuh ngungkulan éta masalah ku cara ngagunakeun stratégi komunikasi anu éféktif.

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

komunikasi digunakeun ku guru tujuanana pikeun ngungkulan bangbaluh komunikasi dina prosés pangajaran basa Sunda.

b. Prosés Komunikasi dina Pangajaran Basa Sunda

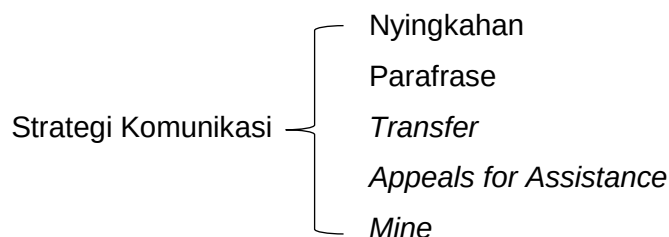
Waktu pangajaran basa Sunda keur lumangsung, aya prosés komunikasi. Nurutkeun Djamarah (2002: 44) ngajar mangrupa kagiatan ngatur lingkungan siswa pikeun nepikeun amanat mangrupa pangawéruh, kaparigelan, tur sikep ti guru ka siswa. Dina nepikeun étaamanat, kalawan teu langsung guru tinangtu kudu boga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

Dina prosés komunikasi nepikeun amanat atawa ide, tinangtu baris aya *atrissi* (*penyusutan ma'na*) komunikasi. Dina prosés komunikasi baris aya *atrissi*, antukna matéri anu ditarima ku siswa baris béda jeung matéri anu ditepikeun ku guru. Ku kituna, guru diperedih sangkan ngagunakeun stratégi-stratégi komunikasi anu éféktifpikeun ngaminimalisir ayana *atrissi*.

Dina milih stratégi komunikasi dipangaruhan ku faktor internal jeung éksternal. Tarone (1983) nétélakeunyén dina milih stratégi komunikasi dipangaruhan ku faktor: sistem basa, situasi dipakéna basa, jeung pangalaman komunikasi.

c. Wangun Stratégi Komunikasi

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

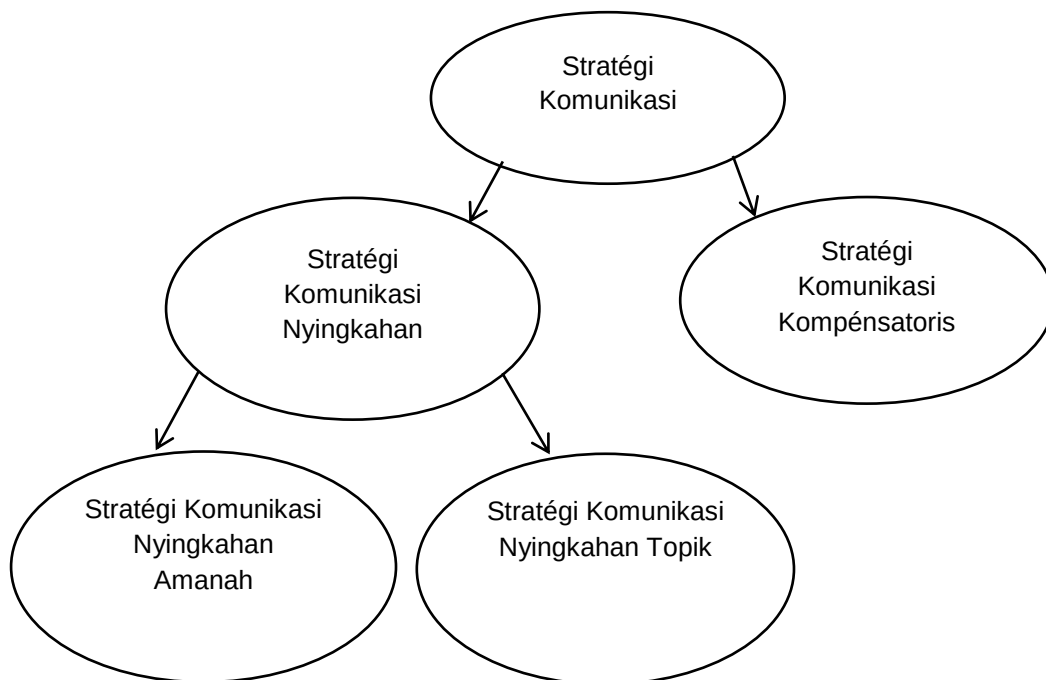


Ieu di handap pedaranana.

- 1) Nyingkahan, dilakukeun ku jalan nyingkahan tina masalah anu ngaganggu tujuan. Stratégi komunikasi nyingkahanngawengku: stratéginyingkahan pesan jeung stratéginyingkahan topik.

- 2) Parafrase dilakukeun ku cara ngaganti wangun atawa konsép, saperti: ngagunakeun kecap-kecap sorangan, ngagunakeun conto, atawa ngarékonstruksi kalimah.
- 3) *Transfer* anu dilakukeun ku jalan ngingjeum wangun basa tina basa nu séjén anu leuwih gampang dicangkem pikeun nepikeun maksud komunikasi maké basa kadua (B-2).
- 4) *Appeals for assistance* anu dilakukeun ku jalan siswa ménta bantuan atawa gawé babarengan jeung babaturanana pikeun ngungkulan hambatan komunikasi ngeunaan hiji hal kalawan ngagunakeun basa kadua.
- 5) *Mime*, dilakukeun ku cara ngagunakeun mimik jeung gestur pikeun nepikeun maksud.

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

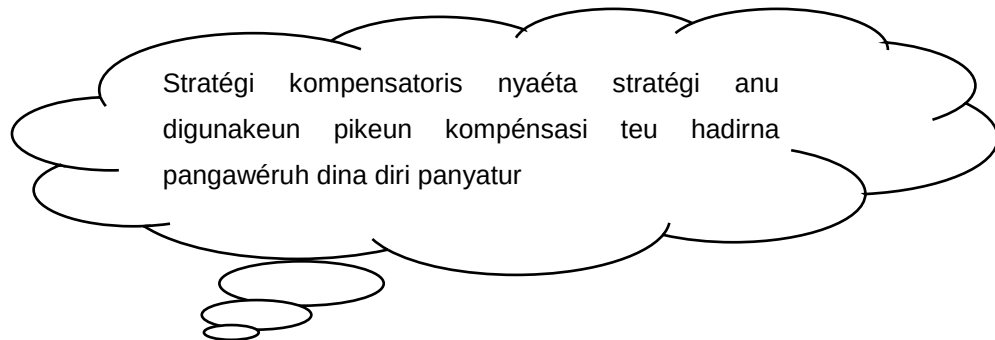


Gambar 1. 2Stratégi Komunikasi

Stratégi nyingkahan (*avoidence strategies*) nyaéta: stratégi anu dilakukeun siswa ku jalan ngajauhan bangbaluh atawa hal anu dianggap hésé.

Stratéginyingkahanngawengku: stratéginyingkahan pesen jeung stratéginyingkahan

topik. Stratéginyingkahan pesen, nyaétastratégi anu dilakukeun ku cara ngantepkeun amanat teu réngsé lantaran héngkérnabasa



anu dipimilik. Stratéginyingkahan topik nyaétastratégi anu dilakukeun pikeun ngébréhkeunma'na leksikal basa sasaran dumasar kana pangawérueh ma'na basa anu dikawasa.Stratégi kompénsatoris dilakukeun ku cara ieu di handap.



- a. Nepikeun teu langsung (*circumlocution*);
- b. Ngagunakeun istilah alternatif anu ngébréhkeunma'na leksikal basa sasaran (*aproksimasi*);
- c. Ngagunakeun kecap-kecap serba guna;
- d. Ngawangun kecap-kecap anyar;
- e. Ngagunakeun frase cadangan anu diingetna lantaran siswa teu maham komponén morfologis basa target;
- f. Sinyal non-linguistik, saperti: gerak awak, gestur, éksprési wajah, atawa niru sora;
- g. Nerjemahkeun kalawan harfiah idiom, struktur leksikal;
- h. Ngaasingkeun;
- i. Alih kode;
- j. Ménta bantuan lawan nyarita kalawan langsung atawa teu langsung;

- k. Ngagunakeun piranti ragu-ragupikeun ngeusian jéda jeung ayana waktu pikeun mikir.

Gambar 1. 3 Stratégi Kompénsatori

d. Stratégi Komunikatif sarta Patalina jeung Kamekaran Kognitif

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

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

Kukituna, pikeun ngaréalisasikeun kompetensi téh ku jalan pérpormansi, nyaéta digunakeunana basa dina situasi nu nyata. Dina pérpormansi, salian ti kudu maham, aya ogé kagiatan ngaréproduksi basa. Tapi sering ogé siswa teu bisa ngalakukeunana kalawan lancar. Ieu hal dibalukarkeun siswa acan paham kana konsép basa kalawan hadé. Ku kituna, diperlukeun stratégi komunikasi. Stratégi komunikasi anu digunakeun ku siswa, dina enas-enasna mah ngagambarkeun kompetensi anu dipimilik ku siswa. Waktu nengetan jeung ngainternalisasi sistem jeung kaidah basa Sunda.

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

2. Tehnik Nanya dina Pangajaran Basa Sunda

a. Panganteur Téhnik Nanya dina Pangajaran Basa Sunda

Fakta di lapangan ngeunaan téhnik nanya nyaéta masih loba guru anu tacan maham sacara gembeleng kaparigelan nanya. Kahéngkéranana guru

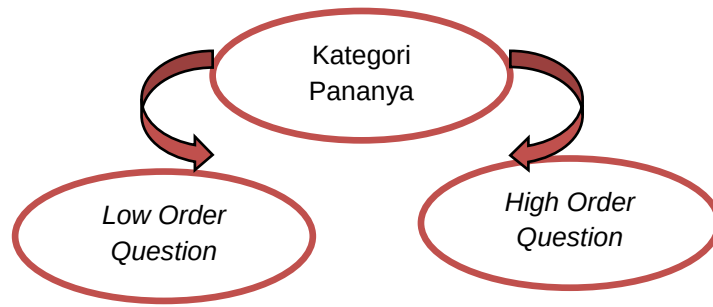
diantarana: (1) waktu guru nanya ka siswa, guru sorangan nu langsung ngajawab éta pananya, teu méré lolongkrang waktu pikeun siswa mikir, (2) siswa ngajawab ragem babarengan, antukna teu bisa katangen mana siswa anu ngajawab bener jeung mana siswa anu ngajawab salah, (3) guru nunjuk heula siswa diteruskeun ku méré pananya, antukna siswa reuwas, jeung bingung.

Hal di luhur luyu jeung hasil panalungtikan Hasibuan jeung Moejono (2006: 62) nu nétélakeunyén umumna guru teu mampuh ngagunakeun téhnik nanya dina prosés pangajaran. Padahal, pananya anu disiapkeun tur ditepikeun kalawan hadé baris méré pangaruh anu positif kana cara mikir jeung préstasi siswa. Ku kituna, guru kudu maham téhnik nanya sangkan prosés pangajaran bisa lumangsung produktif jeung éféktif. Kagiatan nanya dina prosés pangajaran kawilang pentingna, lantaran ku ayana prosés nanya, guru bisa ngadorong, ngabimbing, jeung nuntun siswa manggihan inti matéri pangajaran.

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

b. Wanda Pananya

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



Gambar 1. 4 Kategori Pananya

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

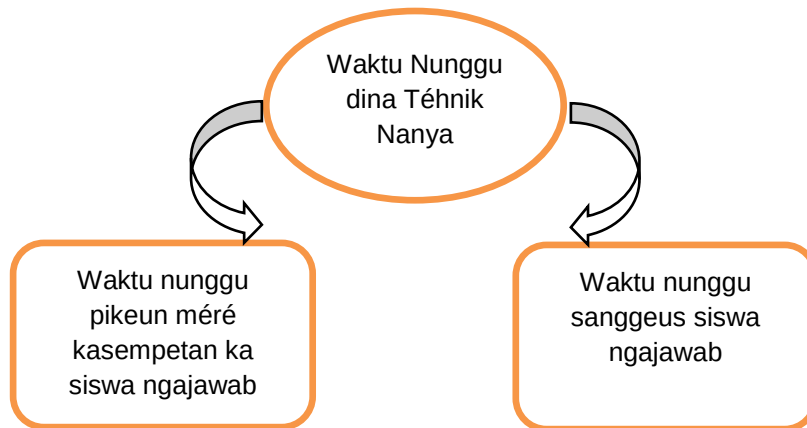
- 1) méré informasi tambahan sangkan siswa bisa ngajawab,
- 2) ngarobah pananya dina wangun anu béda,
- 3) ngawincik pananya jadi sababaraha sub-pananya sangkan sakabéh pananya bisa kajawab siswa.

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

c. Waktu Nunggu dina Téhnik Nanya

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

karakter Naufal dina carpon “Hayang sakola di Jepang” diluyukeun jeung tiori tokoh jeung karakter dina unsur instrinsik carpon.



Gambar 1. 5Waktu Nunggu dina Téhnik Nanya

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

d. Téhnik Méré Tanggapan kana Jawaban Siswa

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

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

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

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

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

e. Hal-hal anu Perlu Dijauhan Waktu Nanya

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



Kahiji, malikan pananya, iwal ti sakabéh siswa tacan jéntré maksud étapananya. Ieu hal pikeun ngabiasakeun siswa sangkan merhatikeun kagiatan prosés diskusi tur teu miceunan waktu. Larapna dina pangajaran basa Sunda, yén nepikeun pananya ulah dibalikan deui sangkan teu miceunan waktu.

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

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

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

f. Tingkatan Pananya

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

Tabel 1. 1Tingkatan Pananya Kognitif

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

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

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

kagiatan nanya baris numuwuhkeun rasa hayang nyaho siswa ngeunaan matéri pangajaran basa Sunda. **Ngamotivasi**, ku ayana kagiatan nanya ngadorong siswa pikeun aktif partisipatif pikeun nyodorkeun pamadegan, prakarsa, jeung kréativitas ngeunaan pangajaran basa Sunda.

D. Kagiatan Diajar

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

1. Maca tujuan jeung indikator kalawan daria.
2. Maca kalawan intensif pedaran bahan ngeunaan *Strategi Komunikasi jeung Tehnik Nanya dina Pangajaran Basa Sunda di SD* kalawan konséntrasi tur disiplin.
3. Nulis rangkuman materi unggal-unggal kagiatan diajar dumasar kana matéri anu geus dibaca kalawan kréatif.
4. Ngaregepkeun paparan matéri ti fasilitator, tanya jawab, jeung sawala kelompok pikeun migawé latihan/pancén kalawan gawé babarengan.
5. Latihan soal-soal pilihan ganda pikeun persiapan postés kalawan tanggung jawab.
6. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén kalawan kréatif.
7. Ngalaksanakeun postés di TUK anu geus ditangtukeun kalawan konséntrasi, disiplin, daria, jeung tanggung jawab.

E. Latihan/Pancén

Jawab sakur pananya jeung paréntah ieu di handap!

1. Jéntrékeun wangenan stratégi komunikasi dina pangajaran basa Sunda!
2. Jéntrékeun prosés komunikasi dina pangajaran basa Sunda!
3. Tuliskeun sawatara hal anu perlu dijauhan ku guru dina prosés nanya di kelas!

4. Naon anu dimaksud *Low Order Question* jeung *Higher Order Question* dina prosés nanya di kelas!
5. Kumaha ngungkulanana lamun siswa méré jawaban anu salah ngeunaan pananya ti guru?

F. Tingkesan

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

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

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

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

ménta bantuan atawa gawé babarengan jeung babaturanana pikeun ngungkulan bangbaluhkomunikasi ngeunaan hiji hal kalawan ngagunakeun basa kadua; 5) *mine*, dilakukeun ku cara ngagunakeun mimik jeung gesturpikeun nepikeun maksud.

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

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

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

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

Kalemahan guru dina téhnik nanya diantaranya: (1) waktu guru nanya ka siswa, guru sorangan nu langsung ngajawab éta pananya, teu méré lolongkrang waktu pikeun siswa mikir, (2) siswa ngajawab ragem babarengan, antukna teu bisa katangen mana siswa anu ngajawab bener jeung mana siswa anu ngajawab salah, (3) guru nunjuk heula siswa diteruskeun ku méré pananya, antukna siswa reuwas jeung bingung.

Wanda pananya dina prosés pangajaran bisa dipasing-pasing jadi dua kategori. **Kahiji**, *Low Order Question (LOQ)*, nyaéta, pananya anu sipatna *recall*, pananya anu miharep siswa pikeun nginget-nginget deui. Ieu pananya

asup kana pananya anu gampil. **Kadua**, *Higher Order Question (HOQ)*, nyaétapannya anu hésé, biasana maké kecap pananya kumaha, naha.

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

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

Kahiji, lamun jawaban siswa bener, guru bisa ngalakukeun tindakan: (a) ngabenerkeun jawaban, tur nugaskeun siswa séjénna pikeun malikan deui jawaban, pangajaran diteruskeun; (b) nuliskeun jawaban siswa dina papan tulis, tur méré pancén ka siswa séjénna pikeun nyatet, pangajaran diteruskeun; (c) néangan jawaban ti siswa anu séjénna, pikeun mikanyaho sabaraha urang siswa anu satuju jeung éta jawaban anu bener, guru méré penguatan, pangajaran diteruskeun; (d) ménta siswa nyodorkeun alesan ngeunaan éta jawaban. **Kadua**, lamun jawaban siswa salah, guru bisa ngalakukeun salah sahiji tindakan, (a) pananya dibasajankeun sangkan kaharti ku siswa; (b) ngawincik pananya awal jadi sababaraha pananya anu basajan, diteruskeun ku ngabimbing siswa kana pananya awal; (c) néangan jawaban ti siswa nu séjénna, saha nu satuju jeung saha anu teu satuju; jeung (d) nanyakeun alesan tina jawaban anu teu bener. Katilu lamun jawaban teu lengkep guru bisa ménta siswa nu séjénna pikeun ngalengkepan éta jawaban. Kaopat, lamun teu aya saurang ogé siswa anu ngajawab, guru bisa ngarobah pananya sangkan bisa dicangkem ku siswa, atawa bisa ngawincik éta pananya jadi sabaraha pananya anu basajan. Lamun éta téhnik nanya teu aya hasilna, wayahna guru kudu malikan deui pangajaran.

Aya sawatara hal anu perlu dijauhan dina kagiatan prosés nanya di kelas. **Kahiji**, malikan pananya, iwal ti sakabéh siswa tacan jéntré maksud

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

G.Uji Balik jeung Lajuning Laku

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

Rumus:

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

Tahap pangabisa bahan ajar nu dihontal ku Sadérék:

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

Lamun Sadérék ngahontal tahap nyangkembahan ajar 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun bahan kana Kagiatan Diajar 2. Tapi, lamun tahap ngawasa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deres deui materi dina Kagiatan Diajar 1,

pangpangna matérinu tacan kacangkemkalawan daria, disiplin, tur tanggung jawab!

KAGIATAN DIAJAR 2

STRATÉGI KOMUNIKASI KONPÉNSATORIS: ALIH

KODE JEUNG KAULINAN PIKEUN NGARONJATKEUN

KAPARIGELAN BASA SUNDA

A. Tujuan

Tujuan kagiatan diajar 2 ngawengku ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran matéri, pamilon diklat mampuh ngajéntrékeun kasang tukang munculna alih kode kalawan percaya diri.
2. Sanggeus maca modul, pamilon diklat mampuhngajéntrékeun wangenan alih kode kalawan percaya diri jeung kreatif.
3. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat mampuhngaidéntifikasi ciri-ciri alih kode kalawan taliti tur tanggung jawab.
4. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampuhméré conto wanda alih kode kalawan taliti tur tanggung jawab.
5. Sanggeus maca modul, pamilon diklat mampuhngaidéntifikasi tiori modern ngeunaan kaulinan basa kalawan percaya diri.
6. Sanggeus tanya jawab, pamilon diklat mampuh ngaidéntifikasi karakteristik jeung tahapan mekarna kaulinan kalawan percaya diri tur kreatif.
7. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampuhngaidéntifikasimangpaat kaulinan pikeun manusa kalawan percaya diri tur kreatif.
8. Sanggeus diskusi, pamilon diklat mampuh méré conto prinsip-prinsip kaulinan basa kalawan percaya diri.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Indikator kahontalnakompeténsi kagiatan diajar 2, ngawengkuindikator ieu di handap.

1. Ngajéntrékeun kasang tukang munculna alih kode.
2. Ngajéntrékeun wangenan alih kode.
3. Ngaidéntifikasi ciri-ciri alih kode.
4. Méré conto wanda alih kode.
5. Ngaidéntifikasi tiori modern ngeunaan kaulinan dina pangajaran basa.
6. Ngaidéntifikasi karakteristik jeung tahapan mekarna kaulinan.

7. Ngaidéntifikasimangpaat kaulinan pikeun manusa.
8. Méré conto prinsip-prinsip kaulinan basa.

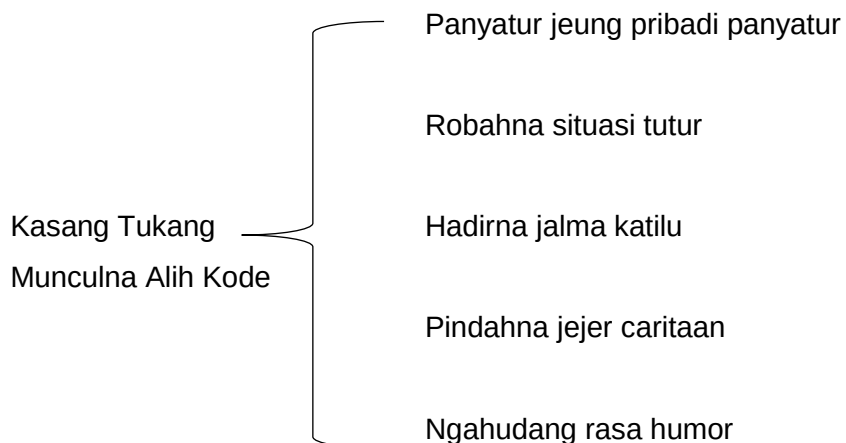
C. Pedaran Matéri

1. Strategi KomunikasiKonpensatoris: Alih Kode

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

a. Kasang Tukang Munculna Alih Kode

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



Gambar 2. 1Kasang Tukang Munculna Alih Kode

Prak ilikan conto-contona di handap ieu!

1) Panyatur jeung Pribadi Panyatur

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

2) Robahna Situasi Tutur

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

Conto paguneman 1.

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

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

P2: “Baik Pak”.

P3: “Bapak memanggil saya?”

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

P3: “Mangga pa, hatur nuhun.”

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

Conto Paguneman 2

P1: “Bu tiasa dikawitan ieu arisan téh?”

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

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

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

3) Hadirna Jalma Katilu

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

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

Conto Paguneman 3

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

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

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

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

P3: “Terima kasih bu..”

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

4) Pindahna Jejer Caritaan

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

(a) Ngahudang Rasa Humor

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

b. Wangenan Alih Kode

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

Wardhaugh (1986) nyebutkeun yé kode téh bagian tina sistem basa pikeun komunikasi dua urang panyatur atawa leuwih anu mangrupa dialék atawa basa nu séjénna. “... *that the particular dialect or language one chooses touse on any occasion is a code, a system used communication between two or more parties*” (Wardhaugh, 1986:99). Nurutkeun Wardhaugh, masarakat bilingual atawa multilingual baris milih kode (bisa mangrupa dialék atawa basa standar) waktu komunikasi. Waktu keur lumangsungna komunikasi bisa aya sababaraha kamungkinan: 1) panyatur ngaganti hiji kode basa kana kode nu séjénna, atawa 2) panyatur nyampurkeun 2 atawa leuwih kode basa. Ku kituna, dina masarakat multibasa aya rupa-rupa kode, saperti dialék, sosiolék, sarta gaya nu digunakeun dina komunikasi.

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

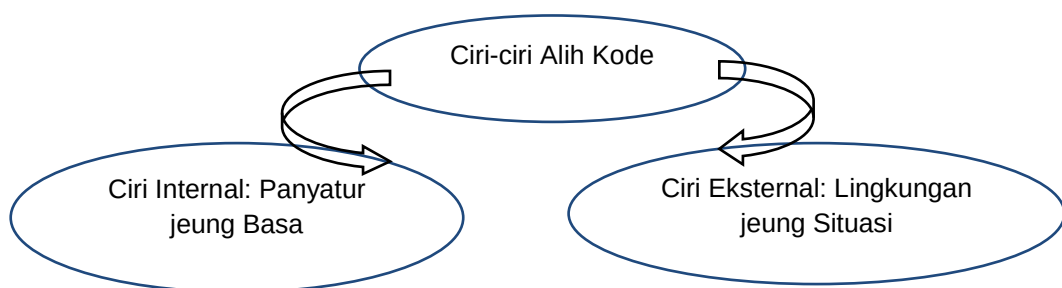
Ieu di handap aya sababaraha wangenan alih kode ti sawatara ahli.

- a) Dell Hymes (Jendra, 2007:156) ngajéntrékeun yén alih kode téh hiji istilah umum nu digunakeun pikeun ngebréhkeun silih ganti digunakeunana duavariasi atawa ragam basa atawa leuwih.
- b) P.WJ. Nababan (Jendra, 2007:156) nyodorkeun pamadegan yén alih kode téh silih gantina basa atawa ragam fungsional ka ragam nu séjénna. Misalna waé, tina ragam formal ka ragam séjénna, tina hiji dialék ka dialék nu séjénna).
- c) R. Appel (Jendra, 2007:156), ngajéntrékeun yén alih kode nyaéta pindahna ngagunakeun basa nu béda nu dilantarankeun ku robahna situasi.

- d) Kridalaksana (1982:7) ngajéntrékeun yén alih kode nyaéta digunakeunana variasi basa nu séjén pikeun ngaluyukeun jeung peran atawa situasi séjénna, atawa dilantarankeun ku hadirna partisipan nu séjénna. Alih kode bisa lumangsung di masarakat bilingual atawa multilingual, namun bisa ogé di masarakat monolingual. Di masarakat bilingual atawa multilingual alih kode lumangsung dina hiji variasi basa ka variasi basa nu séjénna.
- e) R. A. Hudson (Jendra, 2007:157) ngajéntrékeun yén alih kode nyaéta kaayaan waktu panyatur ngagunakeun variasi anu béda dina waktu anu béda.
- f) Bokamba (1989) nyodorkeun pamadegan ngeunaan konsép alih kode nyaéta *"Code-switching is the mixing of words, phrases and sentences from two distinct grammatical (sub) sytem across sentences boundaries within the same speech event."*
- g) Nababan (1991:31) ngajéntrékeun yén konsép alih kode ngawéngku kajadian waktu pindahna hiji ragam basa ka ragam basa nu séjénna, misalna waé ragam formal ka ragam akrab, ti hiji dialék ka dialék nu séjénna, atawa tina basa lemes ka kasar.

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

c. Ciri-Ciri Alih Kode



Gambar 2. 2Ciri-ciri Alih Kode

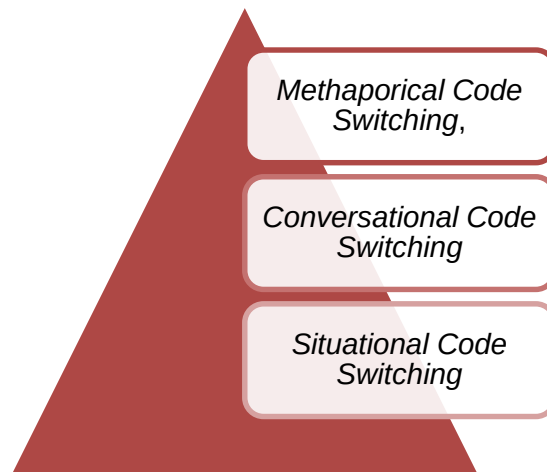
Ieu di handap baris dipedar ciri-ciri alih kode.

- 1) Alih kode lumangsung akibat ayana kontak basa tur saling ketergantungan (*language dependency*).

- 2) Alih kode kamungkinanana lumangsung di masarakat anu bilingual atawa multilingual atawa diglosik. Ieu hal dibalukarkeun ku pindahna hiji kode basa ka kode basa sejénna dina komunikasi. Ku kituna, alih kode dina ieu hal patali jeung pindahna basa, varian, gaya, ragam, atawa dialék.
- 3) Dina prosés alih kode ngagunakeun basa atawa kode téh masih ngarojong Fungsina sewang-sewangan luyu jeung eusi (konteks).
- 4) Fungsi unggal-unggal basa atawa kode diluyukeun jeung situasi anu patali jeung robahna eusi obrolan. Nurutkeun B.B. Kachru dina karyana *Toward Structuring Code Mixing: An India Perpective* (1977) ciri 3 jeung 4 disebut mangrupa ciri gumulungna eusi situasi (*contextual units*).
- 5) Alih kode téh dibalukarkeun ku ayana pameredih kasang tukang, boh di panyatur kahiji, panyatur kadua, atawa situasi anu ngawadahan lumangsungna paguneman.

c. Wanda-wanda Alih Kode (*Code Swicthing*)

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



Gambar 2. 3 Wanda Alih Kode

Ieu di handap pedaran ngeunaan tilu wanda alih kode.

1) *Methaporical Code Switching*

Hiji gejala alih kode anu digunakeun dina situasi nu béda, tapi topik jeung panyaturna sarua jeung situasi sateuacanna. Contona, anu digunakeun ku Blom jeung Gumperz (1971:725) nyaéta di Homnesberget di bagian kota

Norwegia. Di éta tempat aya situasi diglosik anu ngagunakeun salah sahiji basa standar, nyaéta basa Norwegia (Bokmal) salaku basa Ranamalnu kaasup basa ragam bisilek (ragam basa nu handap). Conto situasi konkret.

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

2) *Conversational Code Switching*

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

3) *Situasional Code Switching*

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

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

1) *Alih Kode Internal (Internal Code Switching)*

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

2) Alih Kode Éksternal (External Code Switching)

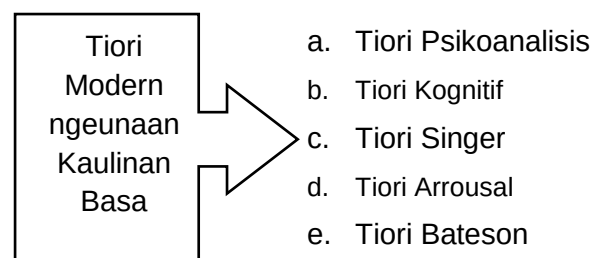
Alih kode éksternal nyaéta alih kode nu lumangsung waktu panyatur ngaganti kode basa ku basa anu henteu sarumpum tapi basa asing. Misalna waé, Naufal waktu ngobrol mimitina mah ngagunakeun basa Indonesia, tapi ku lantaran robahna situasi Naufal ngagunakeun basa Inggris, terus robah deui ngagunakeun basa Koréa jeung basa Jepang. Wanda alih kode ditilik tina kasang tukang panyatur, bisa diklasifikasikeun saperti ieu di handap.

- 1) Alih kode anu panyaturna dwibahasawan (bilingual) anu biasa jeung mungkin waémampuh ngagunakeun dua basa sakaligus dina hiji situasi.
- 2) Alih kode anu panyaturna anéka basahawan, nyaéta panyatur anu mampuh ngawasa sababaraha basa, tapi lain diglosik.
- 3) Alih kode anu panyaturna bilingual sakaligus diglosik.
- 4) Alih kode anu panyaturna ékabahasawan, tapi diglosik.

2. Kaulinan pikeun Ngaronjatkeun Kaparigelan Basa Sunda

a. Tiori Modern Ngeunaan Kaulinan Basa

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



Gambar 2. 4Tiori Modern ngeunaan Kaulinan numutkeun Tedjasaputra

1) Tiori Psikoanalisis

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

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

2) Tiori Kognitif

a) Tiori Kognitif Jean Piaget

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

b) Tiori Kognitif Vygotsky

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

c) Tiori Kognitif Jerome Bruner

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

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

d) Tiori Kognitif Sutton Smith

Smith percaya yéntranfortasi simbolik anu muncul dina kagiatankaulinansipatnahayalan (misalna: api-api ngagunakeun balok pikeun dijadikeun kaulinan kukuéhan). Ieu hal ngagampilkeuntransportasi simbolik kognisi budak pikeun ngaronjatkeun fléksibilitasméntal maranéhanana.

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

3) Tiori Singer

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

4) Tiori Arousal

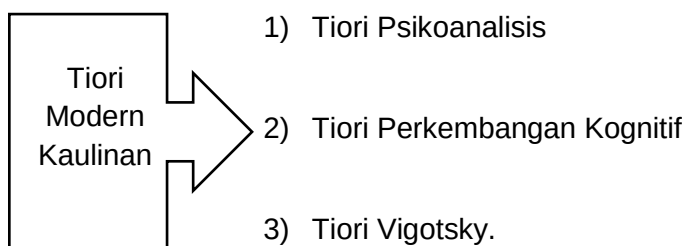
Arousal Modulation Theory dimekarkeun ku Berlyne (1960) tur dimodifikasi ku Ellis (1973). Ieu tiori nekankeun sangkan budak ulin nyorangan (*soliter*) atawa ulin*menjelajah* objek nu aya di lingkungan sabudeureunana. Nurutkeun tiori Arousal, kaulinan dilantarankeun ku ayana pangabutuh atawa dorongan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

5) Tiori Bateson

Nurutkeun Bateson (1955) kaulinansipatna paradoksial lantaran tindakan anu dilakukeunku budak waktu ulin teu sarua jeung anu dilakukeun dina kahirupan nyata (Tedjasaputra, 2001:14). NurutkeunBateson, kaulinan moal ngamunculkeun kaayaan anu vakum. *Play teks*, kagiatan ulin dipangaruhan

ku konték dimana jeung iraha étakaulinan dilakukeun. Tempat jeung waktu anu béda baris ngabalukeun rupa kaulinan anu bédaogé. Ieu hal mangrupa prinsip *play text*.

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



Gambar 2. 5Tiori Modern Kaulinan numutkeun Montolalu

Éta tilu tiori téh baris dipedar ieu di handap.

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

2. Kaulinan pikeun Ngaronjatkeun Kaparigelan Basa

a. Wangenan Kaulinan Basa

Montolalu, spk. (2008:1.3) ngajéntrékeun yén dumasar kana observasi, pangalaman, jeung panalungtikan para ahli, kaulinan miboga harti: 1) budak baris boga kasempetan pikeun mekarkeun poténsi-poténsi anu aya, 2) budak baris manggihan kakuatan, kahéngkéran, kamampuh, minat, jeung bakat dirina sorangan, 3) méré kasempetan sangkan budak mekar sagemblengna, boh fisikna, inteléktualna, basana, atawa paripolahna (psikososial sarta

émosina), 4) budak miboga kabiasaan ngagunakeun sakabéh pancaindrana nepi ka kalatih kalawan hadé, 5) sacara alamiah ngamotivasi budak pikeun mikanyaho hiji hal leuwih jero deui.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

c. Mangpaat Kaulinan

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

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

- 1) Tiori Rékréasi ti Schaller jeung Lazarus. Nurutkeunieu tiori, dibédakeun antara kaulinan jeung digawé anu sipatna soso-soso. Lamun urang geus capé digawé, urang merlukeun kaulinan pikeun ngaleungitkeun éta kacapé.

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

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

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

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

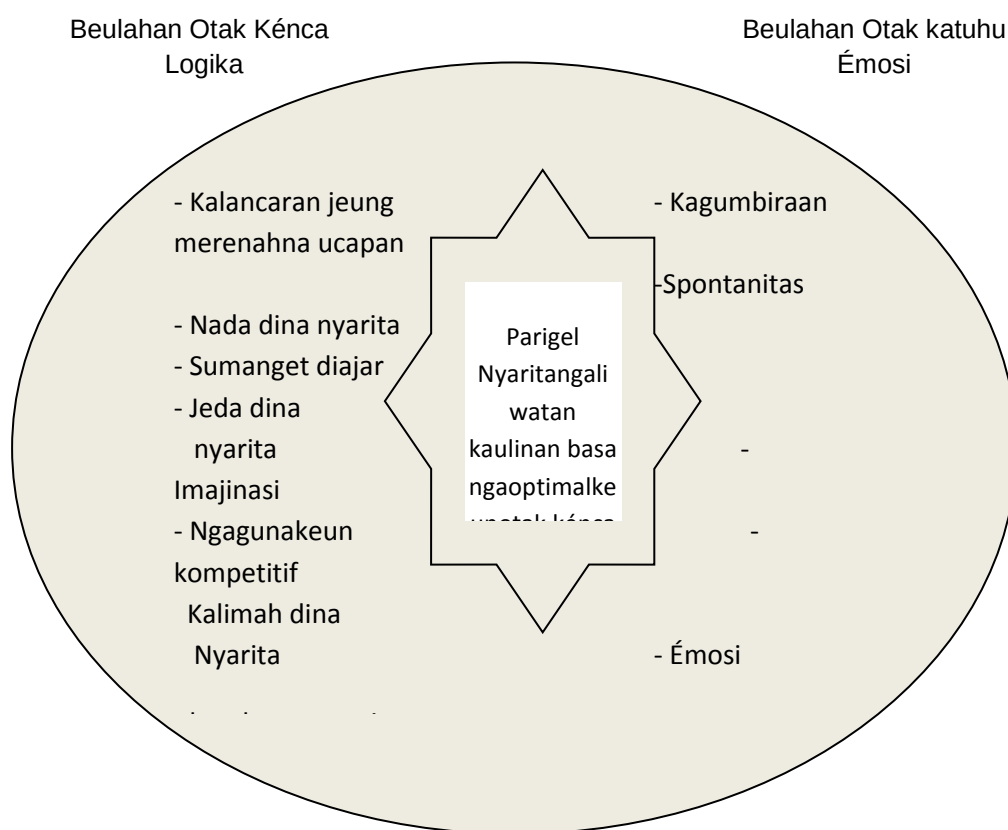
Nurutkeun pamadegan Pasiak (2002:47), kaulinan basa bisa ngaronjatkeun kaparigelan nyarita, ngaoptimalkeun Fungsi otak kénca, nyaéta kaparigelan basa lisan. Salian ti éta, miboga tujuan pikeun ngaoptimalkeun Fungsi otak katuhu, nyaéta pikeun ngalegaan wawasan, jeung imajinasi. Leuwih jelasna bisa ditingal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

Tabel 2. 1Daerah Dominasi Otak Kénca jeung Katuhu

No.	Otak Kénca	Otak Katuhu
1.	Inteléktual	Intuitif
2.	Nginget-nginget ngaran	Nginget-ngingget rupa
3.	Tanggap ngeunaan ngajelaskeun instruksi verbal	Tanggap ngeunaan démonstrasi, ilustrasi atawa instruksi simbolik
4.	Percobaan sistematis jeung <i>pengendalian</i>	Percobaan acak jeung <i>saeutikpengendalian</i> .
5.	Nyieun Tinimbangan objéktif.	Nyieun perkembangan subjektif.
6.	Aya rencana jeung susunan	Robah-robah jeung spontan.
7.	Leuwih resep hal nu pasti, informasi pasti.	Leuwih resep hal anu hésé dicangkem, informasi teu pasti.
8.	maca analisis	maca sistematis.
9.	Gumantung kana basa dina mikir jeung nginget-nginget	Gumantung kana kesan dina mikir jeung nginget-nginget
10.	Leuwih resep nyarita jeung menulis objék.	Leuwih resep ngagambarjeung manipulasi.
11.	Leuwih resep tés pilihan ganda	Leuwih resep <i>tésterbuka</i> .
12.	Kurang hadé dinangainterprétasi basa tubuh.	Hadé dina ngainterprétasi basa tubuh.
13.	<i>Mengendalikan perasaan</i>	Leuwih bebasngeunaanrasa
14.	Jarang ngagunakeun métafora.	Sering ngagunakeun métafora.

15.	Resep ngungkulan masalah secara logis.	Resep ngungkulan masalah secara intuitif.
-----	--	---

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



Gambar 2. 6 Aktivitas Otak Kénca jeung Katuhu

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

seukeutna otak émosi, anuleuwih spésifikna ayana kagumbiraan, spontanitas, sumanget diajar, imajinasi, émosi, jeung solidaritas.

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

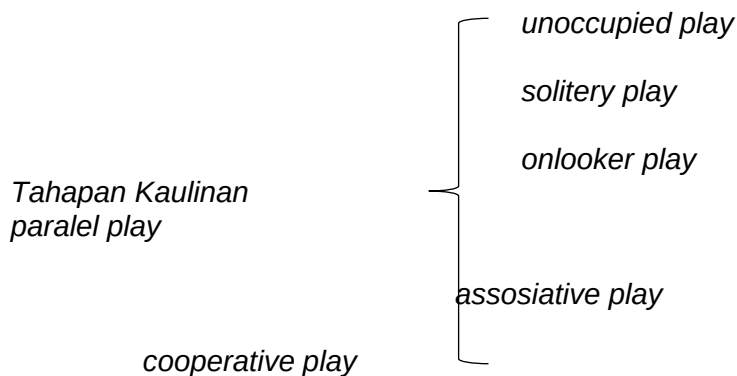
d. Karakteristik jeung Tahapan Kaulinan

1) Karakteristik Kaulinan

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

2) Tahapan Mekarna Kaulinan

Ieu di handap tahapan kaulinan nurutkeunMildred Parten (1982).



Gambar 2. 7Tahapan Kaulinan

a) Unoccupied Play

Dina*unoccupied play* sabenerna budak téh teu bener-benerkalibet dina kaulinan, tapi ngan saukur nengetan, nonton lumangsungna kaulinan.

b) Solitary Play (Ulin Sorangan)

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

c) *Onlooker Play (Pengamat)*

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

d) *Paralel Play (KaulinanParalel).*

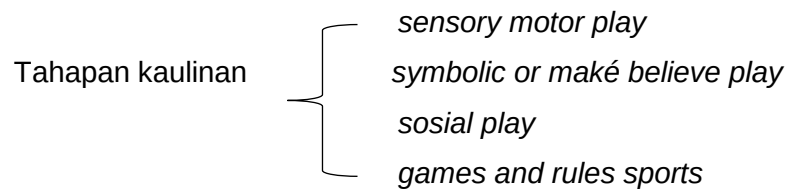
Paralel play (kaulinan paralel) baris katingal waktu aya dua budak anu ulin ngagunakeun pakakas kaulinan anu sarua tur ngalakukeun gerakan atawa kagiatan anu sarua, tapi lamun seug ditengengetan kalawan daria sabenerna mah teu aya interaksi antara éta dua budak téh. Hartina, maranéhananatéh ngalakukeun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

e) *Assosiative Play (Kaulinan Assosiatif)*

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

f) *Cooperative Play (Kaulinan Babarengan)*

Cooperative Play (Kaulinan Babarengan) ditandaan ku ayana gawé babarengan atawa ayana babagi tugas, peran antara barudak anu ulubiung dina éta kaulinan pikeun ngahontal éta tujuan. Misalna, kaulinan dokter-dokteran atawa gawé babarengan nyieun hiji karya wangunan tina balok.Luyu jeung mekarna kognitif siswa, Jean Piaget (1962) ngajéntrékeun tahapan kaulinan barudak nu ngawéngku:



Gambar 2. 8 Tahapan Kaulinan numutkuen Jean Piaget

Kaopat éta tahapan téh baris dijéntrékeun ieu di handap.

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

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

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

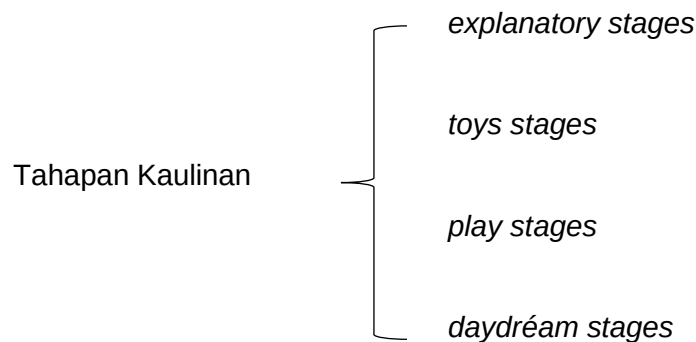
Symbolic atawa Maké Believe Play mangrupa ciri periode praoperasional anu lumangsung antara umur 2-7 taun anu ditandaan ku kaulinan khayalan jeung kaulinan api-api ulin anu sabenerna. Dina waktu ieu budak loba tatanya jeung ngajawab pananya, nyoba sagala hal makékonsép: angka, huruf, ruang, kuantitas.

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

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

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

Lamun ku urang diteuleuman, mekarna kagiatan ulin anu ditepikeun dina teori Piget, baris katingal yén kaulinan téh nu tadina mung sakadar pikeun kasenangan, lila-lila ngagésér pikeun meunangkeun pertandingan. Nurutkeun Hurlock (1981:27) mekarna kagiatan ulin téh aya opat tahapan.



Gambar 2. 9 Tahapan Kaulinan

1) *Tahap Penjelajahan (Explonatory Stages).*

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

2) *Tahap Mainan (Toys Stages).*

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

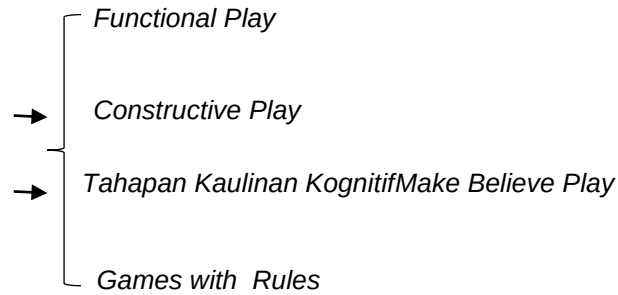
3) *Tahap Ulin (Play Stages).*

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

4) *Tahap Ngalamun (Daydréam Stages).*

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

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



Gambar 2. 10 Tahapan Kaulinan Kognitif

1) Kaulinan Fungsional (*Functional Play*)

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

2) Kaulinan Ngawangun (*Constructive Play*)

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

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

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

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

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

e. Prinsip-prinsip Kaulinan Basa

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

“Here are some other basic points you may want to consider: 1) a game must be more than just fun, 2) play different games from lesson to lesson, 3) vary the order in which you play games, 4) always end a activity when

the fun is still at its peak, 5) think ahead, 6) making games into part of the syllabus, 7) language level, and 8) class size.

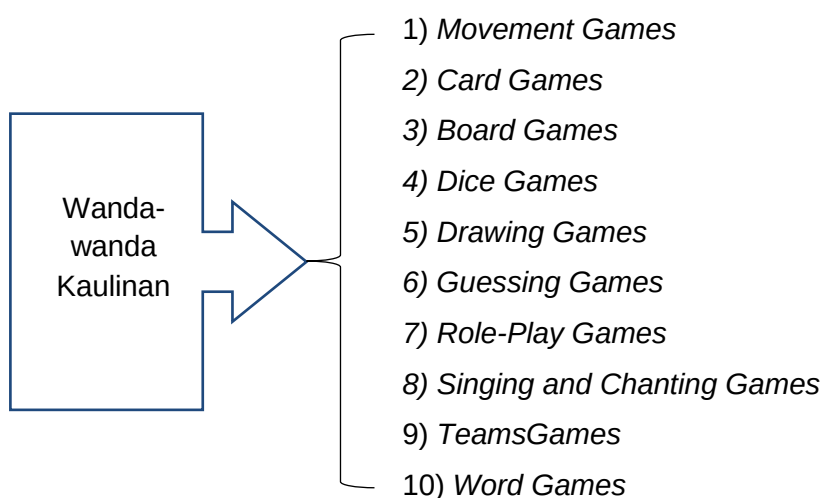
Sababaraha hal anu kudu jadi bahan tinimbangan dina kaulinan basa, nyaéta: (1) hiji kaulinan hadéna mah henteu ngan saukur pikabungaheun, (2) ulinkeun kaulinan anu béda-béda tiap pangajaran, (3) runtuyan kaulinan digunakeun diselang-seling, (4) salawasna mungkas kaulinan lamun tingkat kagumbiraan barudak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

f. WandaKaulinan Basa

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

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

Wanda kaulinan numutkeun Lewis with Bedson (1999: 16-18)



Gambar 2. 11Wanda-wanda Kaulinan

- 1) *Movement Games*. Dina kaulinan gerak, sakabéh siswa gerak aktif. Kaulinan gerak umumna miboga sipat nyumangétan jeung kududitalingakeun ku guru.
- 2) *Card games*. Dina kaulinan kartu, siswa ngumpulkeun, mikeun, nukeurkeun, nyusun, jeung ngitung kartu. Kartu bisa miboga harti atawa harga, atawa ngan saukur simbol pikeun objek jeung tindakan. Kartu sering mangrupa komponén tina wanda kaulinan nu séjénna.
- 3) *Board games*. Kaulinan papan bisa diciptakeun ku siswa mangrupa bagian tina kréativitas karajinan tangan anu pikaresepeun
- 4) *Dice games*. Kaulinan dadu mangrupa kaulinan anu serba guna. Dadu henteu kudu mangrupa angka-angka waé, tapi bisa warna, huruf, simbol, atawa naon waé anu dipikahayang ku guru jeung siswa. Dadu bisa miboga 6 sisi, atawa 12 sisi.
- 5) *Drawing Games*. Kaulinan ngagambar ngaaktifkeun fungsi otak sakaligus boh katuhu boh kénca. Kaulinan ngagambar kacida perluna pikeun siswa anu miboga karakter éraan atawa cicingeun.
- 6) *Guessing Games*. Kaulinan nebak, tujuan utamana nyaéta nebak jawaban tina pananya anu dibikeun ku guru ka siswa.
- 7) *Role-Play Games*. Kaulinan bermain peran, bisa mangrupa aktivitas drama anu basajan tapi tos dirarancang di awalna. Input basa anu digunakeun diluyukeun jeung tingkat kamampuh siswa.leu kaulinan numuwuhkeun imajinasi siswa.
- 8) *Singing and Chanting Games*. Kaulinan nembang sering ngalibetkeun gerakan atawa tarian anu basajan. Irama musik miboga peran anu kacida pentingna dina prosés pangajaran.
- 9) *Teams Games*. Kaulinan tim ngabutuhkeun gawé bareng kelompok.
- 10) *Word Games*.Kaulinan kecap biasana ngalibetkeun kaparigelan ngéja, maca, jeungnulis.

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

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

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

- 1) Méré label/ngaran kana pakakas-pakakas anu aya di jero jeung luar kelas, saperti: lalangit, jandéla, panto, méja, korsi, wadah runtah, jst.
- 2) Aktifkeun pusat-pusat kagiatan anu aya patalina jeung basa, saperti dramatisasi di aréa kulawarga, rumah tangga, jeung ungkapan kréatif.
- 3) Paguneman bébas. Siswa dibérékasempetan pikeun ngalakukeun paguneman bébas jeung babaturanana di jero atawa di luar kelas.
- 4) Paguneman individual. Guru néangankasempetan pikeun ngayakeun paguneman jeung siswa kalawan individual.
- 5) Nyarita kalawan ngagunakeun gambar seri. Guru méré conto model nyarita/ngadongéng kalawan nagunakeun gambar seri, diteruskeun ku siswa nyarita/ngadongéngmaké gambar seri anu béda.
- 6) Kaulinan maké telepon. Siswa prakték teteleponan sacara bébas atawa topik telepon bisa ogé ditangtukeun ku guru.
- 7) Nyarita silih sambung. Guru mimiti nyarita ngeunaan hiji hal kalawan maké sababaraha kalimah, siswa diuk ngariung dina kelompok leutik. Saterusna siswa neruskeun caritaan guru anu tacan réngsé, nepi ka sakabéh siswa meunang giliran.
- 8) Buku gambar tanpa tulisan. Guru ngawanohkeun sababaraha gambar tunggal tanpa tulisan. Siswa dibérékasempetan ngilikan gambar, dituluykeun sangkan siswa mampuh nyaritakeun eusi gambar kalawan maké basa sorangan kalawan giliran.
- 9) Alat-alat audio-visual. Gunakeun pita rékamam, film-film, slide-slide pikeun diregepkeun atawa ditongton ku siswa, mérékasempetan siswa

pikeun ngadiskusikeun atawa nyaritakeun naon-naon anu karasa, kadéngé, atawa katempo ku maranéhanana.

- 10) Kaulinan réma jeung leungeun. Kaulinan ieu ngabantu siswa ngaéksprésikeun pikiran jeung perasaan ngaliwatan ngalagu, macakeun syair/sajak/pantun, puisi kalawan maké gerakan réma jeung leungeun.
- 11) Nebak eusi kantong. Dina kantong tarigu aya sababaraha pakakas anu geus dipiwanoah siswa. salah saurang siswa ngasupkeun leungeun kana éta kantong tarigu bari nyokot hiji pakakas, saterusna ngadeskripsikeun éta papakas ka babaturanana. Saterusna babaturanana nebak bari nyebutkeun ngaran éta pakakas.
- 12) Wawancara/paguneman. Dua siswa ngalaksanakeun paguneman dumasar kana topik basa Sunda anu geus ditangtukeun ku guru.

Nurutkeun Lewis with Bedson (2000:25-40; 70-71; 95-96; 111-112; 114-115; 135-136) kaulinan basa pikeung ngaronjatkeun kaparigelan nyarita, nyaéta saperti: (1) *Identity Swap* (silih tukeurIdéntitas) , (2) *Blind Date*(Manggihan urang asing), (3) *Uniting Families* (Ngahijikeun kulawarga), (4) *Picture Identity Cards* (Kartu Idéntitas Gambar), (5) *Telephon Game* (Kaulinan Telepon), (6) *Clock Race* (Lomba Jam), (7) *Animal Noise* (Sora Sasatoan), (8) *Passport Control* (Mariksa Paspor), (9) *Crossword Chains* (Teka-teki Silang), (10) *Question and Answer Search* (Néangan pananya jeung jawaban), dan (11) *Categories* (Kategori).

LEMBAR KERJA KOMPETÉNSI PÉDAGOGIK
STRATÉGI KOMUNIKASI DINA PANGAJARAN BASA SUNDA

Pituduh:

1. Pék titénan matéistratégi komunikasi dina pangajaran basa Sunda dina Modul Kelompok Kompetensi G!
2. Diskusikeun dina kelompok pikeun ngajawab pertanyaan ngeunaan stratégi komunikasi dina pangajaran basa Sunda dina LK!
3. Tuliskan jawaban hasil diskusi dina kolom ieu di handap!

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Jelaskeun wangenan hakékat komunikasi!	
2.	Kumaha prosés komunikasi dina pangajaran basa Sunda?	
3.	Tataan wangun stratégi komunikasi!	
4.	Kumaha patalina stratégi komunikasi jeung mekarna kognitif siswa?	

D. Kegiatan Diajar

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

1. Maca tujuan jeung indikator kalawan daria jeung disiplin.
2. Maca kalawan intensif pedaran bahan ngeunaan *Strategi Komunikasi Kompensatoris: Alih Kode jeung Kaulinan pikeun Ngaronjatkeun Kaparigelan Basa Sunda* kalawan daria jeung kréatif.
3. Nulis rangkuman materi unggal-unggal kagiatan diajar dumasar kana materi anu geus dibaca kalawan daria jeung disiplin.
4. Ngaregepkeun paparan matéri ti fasilitator, tanya jawab, jeung sawala kelompok pikeun migawé latihan/pancén kalawan disiplin.
5. Latihan soal-soal pilihan ganda pikeun persiapan postés kalawan daria.
6. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.
7. Ngalaksanakeun postés di TUK anu geus ditangtukeun kalawan konséntrasi, daria, jeung tanggung jawab.

E. Latihan/Pancén

1. Béré conto ciri-ciri alih kode!
2. Idéntifikasi wanda alih kode!
3. Jéntrékeun alih kode internal jeung alih kode éksternal!
4. Nyieun Skenario Kaulinan Basa Sunda
 - a. Saderékkalawan kelompok nyieun skenario kaulinan basa pikeun ngaronjatkeun kaparigelan basa boh ngaregepkeun, nyarita, maca, boh nulis.
 - b. Jieun skenario kagiatan diajar ti mimiti bubuka, inti, jeung penutup.
 - c. Waktu 2 jam pelajaran.
 - d. Tuliskeun matéri, media, sumber anu digunakeun!
5. Ngadémonstrasikeun Kaulinan Basa di hareupeun kelas!

F. Tingkesan

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

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

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

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

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

bilingual sakaligus diglosik, jeung alih kode anu panyaturna ékabahasawan, tapi diglosik.

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

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

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

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

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

Hurlock (1978) nyodorkeun pamadegan ayana pangaruh kaulinan pikeun mekarna budak. (1) mekarkeun fisik, otot, jeung ngalatih sakabéh bagian awak, (2) dorongan pikeun ngalatih komunikasi jeung sasama, (3) nyalurkeun energi émosional anu kapendem anu dibalukarkeun ayana watesan lingkungan kana paripolah maranéhanana, (4) nyalurkeun pangabutuh jeung kahayang, (5) ngarangsang kréativitas, (6) mekarkeun wawasan diri, (7) diajar

hirup kumbuh di masarakat, (8) luyu jeung ajaran etika moral, sarta (9) luyu jeung peran jenis kelaminna.

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

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

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

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

G.Uji Balik jeung Lajuning Laku

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

Rumus:

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

Tahap pangabisamatériaajar nu dihontal ku Sadérék:

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

Lamun Sadérék ngahontal tahap nyangkem matériaajar 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun matérikana Kagiatan Diajar 3. Tapi, lamun tahap ngawasa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deres deui matéridina Kagiatan Diajar 2, pangpangna matérinu tacan kacangkemkalawan daria, konséntrasi, tur disiplin.

PROFÉSIONAL
BASA JEUNG KABUDAYAAN, MAKÉNA
BASA, SARTA PAKEMAN BASA

KAGIATAN DIAJAR 3

BASA JEUNG KABUDAYAAN, MAKÉNA BASA, SARTA PAKEMAN BASA

A. Tujuan

Tujuan kagiatan diajar 3, ngawengku tujuan-tujuan ieu di handap.

1. Sanggeus maca pedaran matéri, pamilon mampuh ngajéntrékeun hakikat kabudayaan kalawan daria tur kréatif.
2. Sanggeus diskusi, pamilon mampuh ngajéntrékeun hakikat basa kalawan taliti tur kréatif.
3. Sanggeus tanya jawab, pamilon mampuh ngajéntrékeun patalina kabudayaan jeung basa kalawan percaya diri.
4. Sanggeus maca, pamilon mampuh ngécéskeun kalungguhan basa Sunda kalawan kréatif.
5. Sanggeus sawala, pamilon mampuh nétélakeun lakubasa Sunda kalawan gawé babarengan.

B. Indikator Kahontalna Kompetensi

Indikator kahontalna kompetensi kagiatan diajar 3, ngawengku ieu di handap.

1. Ngajéntrékeun hakikat kabudayaan.
2. Ngajéntrékeun hakikat basa.
3. Ngajéntrékeun patalina kabudayaan jeung basa.
4. Ngécéskeun kalungguhan basa Sunda.
5. Nétélakeun lakubasa Sunda.

C. Pedaran Matéri

1. Basa jeung Kabudayaan

a. Hakékat Kabudayaan

Kiwari sabenerna watesan budaya atawa kabudayaan téh geus réa géséhna. Hartina, watesan kabudayaan téh terus mekar luyu jeung pajamananana. Nurutkeun John R. Baldwin saparakanca dina bukuna *Redefining Culture*:

Perspective Across the Disciplines (2006), kurang leuwih geus aya 300-an watesan ngeunaan kabudayaan disawang tina rupa-rupa disiplin paélman.

Réa anu ngahartikeun kabudayaan dina wengkuan anu béda-béda. Kabudayaan salaku pikiran, karya, jeung hasil karya manusa anu nyumponan hasratna perkara kaéndahan, museurkeun hakékat kana hati anu heureut. Aya deuih anu ngahartikeun kabudayaan kana wengkuan anu lega, nyaéta sajumlahing pikiran, karya, jeung hasil karya manusa anu teu ngakar kana nalurina, ngawengku ampir sakabéh aktivitas manusa dina kahirupanana (Koentjaraningrat, 1992: 1).

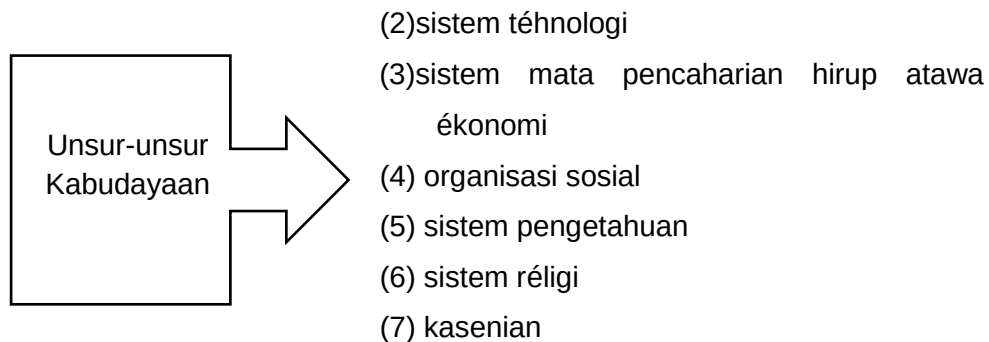
Nurutkeun Kluchohn jeung Kelly (1945), kabudayaan téh sakabéh rarancang hirup anu ngajanggélék ngaliwatan prosés sajarah, boh kauni boh nyamuni, rasional atawa teu rasional, anu aya dina hiji waktu sarta dijadikeun padoman pikeun paripolah manusa. Nurutkeun Herkovits (1955), kabudayaan téh nyaéta bagian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

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

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

Kabudayaan miboga tujuh unsur anu sipatna universal, saperti gambar ieu di handap.

(1)basa



Gambar 3. 1Unsur-unsur Kabudayaan

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

- 1) Wangenan historis, nétélakeun yén kabudayaan téh diwariskeun sacara kamasarakatan.
- 2) Wangenan normatif, nétélakeunyén hakikat kabudayaan téh mangrupa aturan hirup jeung paripolah.
- 3) Wangenan psikologis, nétélakeunyén kabudayaan gunana pikeun nyaluyukeun diri jeung lingkungan, ngungkulan masalah, sarta diajar hirup.
- 4) Wangenan struktural, nétélakeunyén sipat kabudayaan téh salaku hiji sistem anu miboga pola/ aturan.
- 5) Wangenan genetik, nétélakeunyén lumangsungna kabudayaan téh mangrupa hasil karya manusa.

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

- 1) kabudayaan salaku aturan jeung iketan manusa.
- 2) kabudayaan salaku hal-hal anu ditarima ku manusa ngaliwatan diajar jeung atikan.
- 3) kabudayaan téh kabiasaan jeung paripolah manusa.

- 4) kabudayaan téh sistem komunikasi nu dipakédi masarakat pikeun narima gawé babarengan pikeun lumangsungna hirup kumbuh babarengan.

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

b. Patalina Basa jeung Kabudayaan

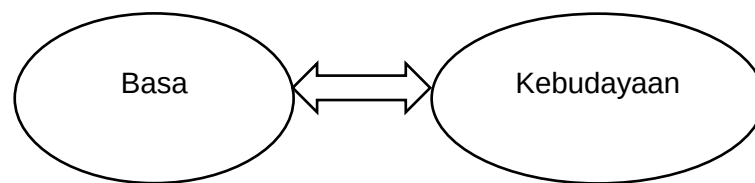
Basa jeung budaya téhdua hal anu teu bisa dipisahkeun. Panalungtikan anu kasohor ngeunaan basa jeung budaya nyaéta tiori Sapir-Whorf. Sapir-Whorf nétélakeunyén jalan pikiran jeung kabudayaan hiji masarakat ditangtukeun atawa dipangaruhan ku struktur (Chaer, 2003:61), sedengkeun Piaget (Herman, 2009:1)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

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

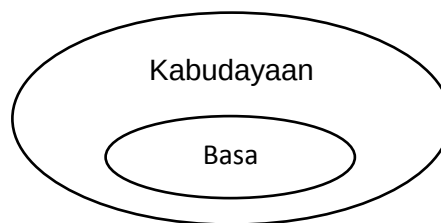
Nurutkeun Koentjaraningrat(1992) basa bagian tina kabudayaan. Hubungan antara basa jeung kabudayaan mangrupa hubungan subordinatif, basa mangrupa bagian tina kabudayaan.

Di sagigireun éta, aya pamadegan anu nyebutkeun yén basa jeung kabudayaan miboga hubungan anu sipatna koordinatif, nyaéta hubungan anu nétélakeunyén basa sadarajat jeung kabudayaan. Umumna réa ahli anu nétélakeunyén kabudayaan mangrupa *main system*, sedengkeun basa mangrupa *subsistem*. Ngeunaan hubungan basa jeung kabudayaan anu

sipatna koordinatif, aya dua hal anu raket pisan patalina antara hubungan kabasaan jeung kabudayaan. Jadi nurutkeun ieu pamadegan, basa jeung kabudayaan téh mangrupa dua fénoména anu béda, tapi duanana miboga hubungan anu kacida raketna.



Gambar 3. 2 Hubungan Koordinatif Basa jeung Kabudayaan



Gambar 3. 3 Hubungan Subordinatif Basa jeung Kabudayaan

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

Sistem basa miboga fungsi mangrupa sarana lumangsungna interaksi manusa dina kahirupan masarakat, antukna dina paripolah ngagunakeun basa kudu dibarung ku norma-norma anu aya di masarakat. Sistem paripolah basa nurutkeun norma-norma budaya disebut etika ngagunakeun basa atawa tata cara ngagunakeun basa (*linguistic etiquette*). Etika ngagunakeun basa

raket patalina jeung milih kode basa, norma-norma sosial, jeung sistem budaya anu lumangsung di masarakat. Kajian ngeunaan etika basa disebut *etnografi berbahasa*.

2. Makena Basa Sunda

a. Kalungguhan Basa Sunda

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

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

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

Sunda Pemda Propinsi Jawa Barat ngaluarkeun Perda Nomer 5 taun 2003 ngeunaan “Pemeliharaan Bahasa, Sastra dan Aksara Daerah “.

b. Laku Basa Sunda

Basa Sunda téh lain ngan ukur digunakeun dina komunikasi lisan, tapi ogé digunakeun dina komunikasi tulisan boh dina situasi resmi boh situasi teu resmi. Dina situasi resmi basa Sunda digunakeun upamana dina gempungan, seminar, lokakarya, buku pelajaran basa Sunda pikeun murid di sakola, ngajarkeun pangajaran basa Sunda di sakola, jeung sajabana. Dina situasi teu resmi basa Sunda digunakeun dina hubungan kulawarga di imah, antara tatangga nu saséké-sélér Sunda, jeung anggota masarakat lianna nu maham kana basa Sunda. Salian ti éta, basa Sunda digunakeun pikeun sababaraha kaperluan saperti urusan pamaréntahan, dagang, tatanén, atikan, kasehatan, kaagamaan, dunya industri, teknologi, patalimarga, pakasaban, sosial, ekonomi, pulitik, budaya, jeung karya sastra.

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

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

Kagiatan makéna basa Sunda dina kahirupan sapopoé bisa ditétélakeun dina wengkuan laku basa Sunda. Laku basa nyaéta kontéks kawacanaan nu

mangrupa paripolah omongan (ungkara) nu digunakeun ku pamaké basa nalika lumangsungna komunikasi, kalawan diébréhkeun dina wangun téks pérfomatif ngaliwatan pamakéan vérbal dina kalimah-kalimah komisif, impositif, éksprésif, jeung asértif. Ku Austin (1962) dirumuskeun dina tilu wengkuan: 1) laku basa lokusi; 2) laku basa ilokusi; jeung 3) laku basa perlokusi; sedengkeun nurutkeun Searle, ngawengku: *laku basa répréséntatif, laku basa diréktif, laku basa éksprésif, laku basa komisif, jeung laku basa déklarasi*. Laku basa aya dina dua wengkuan langsung-teu langsung jeung literal-teu literal. Dua wengkuan laku basa kasebut, dina prakna bisa pagalo ngawangun interséksi: langsung-literal, langsung-teu literal, teu langsung-literal, jeung teu langsung-teu literal.

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

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

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

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

Kontéks dina laku basa téh baris patali jeung faktor lingkungan (*environment*) nu mangrupa widang-widang pangalaman nu milu mantuan pikeun paham

kana paripolah jalma lian. Dina modél komunikasi liniér, lingkungan téh teu saukur patali jeung lokasi fisik, tapi bisa ngawengku pangalaman pribadi jeung kasang tukang sosial budaya nu nyampak dina diri panyatur jeung pamiarsana, tur dibawa atawa dilibetkeun dina prakna komunikasi.

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

c. Undak-Usuk Basa

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

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

Enas-enasna, munculna undak usuk basa téh gumantung kana tilu perkara, nyaéta: (1) pamaké basa, saha panyatur, pamiarsa, jeung saha nu dicaritakeun, (2) kalungguhan pamaké basa, naha sahandapeun, sasama,

atawa saluhureun, jeung (3) gambaran rasa panyatur waktu komunikasi lumangsung.

Parandéné kitu, Fishman jeung Gumperz (Aslinda, 2007:106), nétélakeun yén variasi basa samodél kitu téh digunakeunana leuwih ku masarakat tradisional nu boga sipat nutup diri balukar faktor sosial jeung kultural. Demi masarakat modéren mah mangrupa masarakat basa nu kaétang *terbuka*, dina ngagunakeun basa téh leuwih nyoko kana rupaning variasi dina basa anu sarua.

d. Nu Maké Basa jeung Nu Dicaritakeun

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

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

1) Kasang Tukang Tempat, Waktu, jeung Suasana

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

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

Suasana lumangsungsa omongan bisa dina rupa-rupa kaayaan, di antarana dina kaayaan dines (formal; resmi) atawa sahinasna (teu resmi; informal). Pon kitu deui bisa dina kaayaan sapopoé, bisa ogé dina kaayaan nu husus kayaning upacara adat. Sarua jeung dumasar kana waktuna, basa nu digunakeun dumasar kana suasanana ogé bakal béda-béda luyu jeung kaayaanana.

2) Alat nu Digunakeun

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

3) Rasa, Nada, jeung Ragam Basa

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

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

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

- Cara Makéna Basa

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

- Komunitas Makéna Basa

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

- Situasi, Kajadian, jeung Makéna Basa

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

- Komponén Makéna Basa

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

- Ajén-inajén Satukangeun Makéna Basa

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

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

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

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

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

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

Ragam basa nurutkeun warna makéna basa disawang tina jihat jejer omongan, medium atawa sarana, jeung sipat pasosokna. Disawang tina jejer omongan aya *ragam basa urang rea (balaréa)* anu ilahar dipaké sapopoé jeung *ragam basa urang aré* nu dipake husus dina widang jurnalistik, paélmuan, sastra, jeung agama. Disawang tina médium makéna aya *ragam*

basa lisan anu dipaké dina paguneman atawa biantara, aya *ragam basa tulis* nu dipaké dina surat, koran, majalah, jeung buku.

Disawang tina jihat pasosokna, aya *ragam basa nyunda* jeung *ragam basa nu teu nyunda*. Ieu téh henteu ngandung harti masarakat Sunda ulah narima pangaruh tina basa lian. Nyerep unsur tina basa lian dimeunangkeun pisan, pangpangna dina hal pakeman-pakeman rasa anyar dina basa Indonésia anu beuki loba tur populér sarta dina basa Sunda tacan aya sawandana. Aya hal nu jadi pangdorong dipakéna basa Sunda téh, salasahijina patali jeung batur nyarita. Sudaryat (2007:5) nétélakeun kieu:

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

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

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

Nurutkeun Holmes sakumaha cutatan di luhur, umumna basa nu digunakeun ku wanoja mindeng némbongkeun ciri kasopanan nu leuwih positif ti batan basa nu digunakeun ku lalaki. Salian ti éta, dibandingkeun jeung lalaki, dina

prakna komunikasi téh panyatur wanoja mah umumna leuwih nekenkeun kana tinimbangan parasaan pamiarsa nu jadi lawan nyaritana.

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

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

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

Bédana basa nu digunakeun ku wanoja jeung lalaki nurutkeun Lakoff (Holmes, 1997:73), bisa disawang tina pakakas linguistik nu digunakeunana. *Hedges* jeung *booster* mangrupa pakakas linguistik nu bisa némbongkeun bédana basa nu digunakeun ku wanoja jeung lalaki. *Hedges* (panglemes) aya dina karakteristik basa nu digunakeun ku wanoja, biasana némbongkeun rasa teu percaya diri kaom wanoja, némbongkeun rasa teu nyaman patali jeung kalungguhan wanoja, sarta némbongkeun paripolah nu leuwih sopan ti batan lalaki. *Hedges* biasana digunakeun pikeun ngalemeskeun ungkara basa atawa omongan. Sedengkeun *booster* (panguat), digunakeun pikeun nguatan éfék ungkara basa atawa omongan, leuwih réa digunakeun ku lalaki. Wangun *Hedges* jeung *booster* bisa mangrupa *question tag* jeung *pragmatic particles* (Holmes, 1995:79-95). *Question tag* (tanda pananya) bisa diwangun tina *canonical tag* (tanda resmi) kecap atawa frase pananya nu miboga intonasi naék atawa turun. *Canonical tag* dina *question tag* téh ngawengku opat rupa, nyaéta *epistemic tags*, *challenging tags*, *facilitative tags*, jeung *softening tags*.

Epistemic jeung *challenging tags* mangrupa tanda nu kaasup kana wengkuan *booster*, leuwih réa digunakeun ku panyatur lalaki. *Epistemic tags* digunakeun pikeun éksprési kateupastian saurang panyatur, miboga fungsi référénsial

jeung aféktif, museur dina akurasi informasi nu kamuat dina proposisi kalawan teu merhatikeun parasaan panyaturna, nepi ka leuwih miboga fungsi pikeun ngaéksprésikeun kateupastian hiji proposisi ti batan mangrupa pakakas kasopanan. *Challenging tags* mangrupa cara atawa stratégi pikeun ngayakeun konfrontasi, digunakeun dina kagiatan mangaruhan pamiarsa kalawan tekanan nu jero sangkan ngaréspon atawa méré kontribusi dina dialog.

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

4) Amanat jeung Tujuan Omongan

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

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

5) Rasa, Nada, jeung Ragam Basa

Rasa mangrupa sikep panyatur kana jejer atawa objék nu keur dicaritakeun. Sipatna subjéktif, sabab kacida gumantungna kana pribadi panyaturna. Dina waktu lumangsungna omongan, panyatur miboga rasa bungah, sedih, keuheul, resep, ningnang, yakin, atawa ragu-ragu. Aya kalana kalimah atawa

ungkara nu digunakeun téh sarua pikeun sababaraha rasa, ngan tangtu waé hartina mah tetep bakal béda.

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

D. Kegiatan diajar

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

1. Maca tujuan jeung indikator kalawan daria.
2. Maca kalawan intensif pedaran bahan ngeunaan *Basa jeung Kabudayaan jeung Makena Basakalawan* disiplin.
3. Nulis raguman materi unggal-unggal kegiatan diajar dumasar kana materi anu geus dibaca kalawan dibarung ku rasa suka bungah.
4. Ngaregepkeun paparan materi ti fasilitator, tanya jawab, jeung sawala kelompok pikeun migawe latihan/pancén dibarung ku konsentrasi.
5. Latihan soal-soal pilihan ganda pikeun persiapan postes kalawan daria.
6. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén kalawan kreatif.
7. Ngalaksanakeun postés di TUK anu geus ditangtukeun kalawan konséntrasi, daria, jeung taliti.

E. Latihan/Pancén

Pigawé ieu latihan kalawan babarengan, taliti, tur tanggung jawab.

1. Bédakeun yén hubungan basa jeung kabudayaan téh sipatna koordinatif jeung subordinatif!
2. Jelaskeun sacara singget hasil panalungtikan Sapir jeung Whorf ngeunaan basa jeung budaya!
3. Tétélakeun watesan kabudayaan Sunda!

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

Conto Pakeman Basa	WangunPakeman basa
ngadu angklung	
wiwirang di kolong catang, nya gedé nya panjang	
anak dua keur gumunda	
alak paul	
ahli leleb	
dibeuleum seuseur	
munding bulé dibeberik bagong konéng	
dikepung wakul buaya mangap	
luhur kokopan	
malapah gedang	
ngahampas	
sukapura ngadaun ngora	
cianjur katalanjuran	
ratu sabdaning pandita	
padaringan kebek	
sangga waringin	
sekar panggung	
sumur bandung	
pamiceunkeun tampolong	

F. Tingkesan

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

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

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

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

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

Basa jeung budaya téhdua hal anu teu bisa dipisahkeun. Panalungtikan anu kasohor ngeunaan basa jeung budaya nyaéta tiori Sapir-Whorf. Sapir-Whorf nétélakeun yén jalan pikiran jeung kabudayaan hiji masarakat ditangtukeun atawa dipangaruhan ku struktur, sedengkeun Piaget, nyebutkeun yén budaya (pikiran) baris ngawangun basa. Ku kituna lahir tiori kognitif ti Piaget. Pamadegan anu rada béda jeung ieu hal nyaéta pamadegan ti Vigotsky,

miboga pamadegan yén mekarna basa leuwih awal tibatan mekarna budaya, sedengkeun Noam Chomsky miboga pamadegan yén kajian basa raket patalina jeung kajian budaya.

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

Basa bagian tina kabudayaan. Hubungan antara basa jeung kabudayaan mangrupa hubungan subordinatif, basa mangrupa bagian tina kabudayaan. Di sagigireun éta, aya pamadegan anu nyebutkeun yén basa jeung kabudayaan miboga hubungan anu sipatna koordinatif, nyaéta hubungan anu nétélakeun yén basa sadarajat jeung kabudayaan. Umumna réa ahli anu nétélakeun yén kabudayaan mangrupa *main system*, sedengkeun basa mangrupa *subsistem*. Unggal masarakat tinangtu mibanda kabudayaan séwang-séwangan. Sacara gurat badag, saéstuna mah kabudayaan téh dimana waé ogé sarua atawa universal ngajanggélék dina wujud paripolah, pola pikir, tur ajén-inajénna. Kabudayaan ngawengku sakabéh aspék kahirupan manusa. Ku kituna, sakabéh paripolah manusa jeung sakabéh hasil tur akibatna kaasup kana konsép kabudayaan.

Kabudayaan Sunda nyaéta kabudayaan anu hirup, tumuwuh, jeung mekar di kalangan urang Sunda anu umumna nyicingan atawa ngadomisili di Tatar Sunda.

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

nyumponan sabagian tina pangabutuh anggota masarakat dina hirup kumbuhna.

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

Pakeman basa (idiom) mangrupa kecap atawa ungkara anu ngabogaan harti has tur mandiri anu béda jeung harti unsur-unsurna.

Aya sawatara wanda pakeman basa Sunda, di antarana, (1) babasan, (2) paribasa, (3) rakitan lantip, (4) cacandran, (5) uga, (6) kecap kiasan, (7) caturangga, jeung (8) repok. Salian ti éta, pakeman basa téh bisa mangrupa gaya basa. Najan kitu, henteu kabéh gaya basa mangrupa pakeman basa atawa sipatna idiomatis.

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

Paribasa sarua jeung babasan kaasup kana wanda pakeman basa Sunda. Dina *Kamus Umum Basa Sunda* (LBSS, 2007: 51) ditétélakeun yén paribasa téh nyaéta ucapan matok, saeutik patri, nu mangrupa silokaning hirup (pituah, piluangeun, jsb.).

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

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

Cacandran nyaéta panataan kana pasipatan tempat anu dibalibirkeun.

Uga nyaéta tujuman anu aya patalina jeung parobahan penting babakuna parobahan kaayaan nagara (daérah). Uga bisa mibanda harti upama eusi anu dikandungna disurahan kalayan gemet.

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

Repok nyaéta tujuman anu aya patalina jeung cara ngayahokeun alus henteuna nasib dua jalma nu rék laki rabi.

Gayabasa nyaéta rakitan basa anu dipaké sangkan ngahudang pangaruh (efék) anu leleb karasana ka nu maca atawa nu ngaregepkeun.

G.Uji Balik jeung Lajuning Laku

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

Rumus:

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

Tahap pangabisa bahan ajar nu dihontal ku Sadérék:

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

Lamun Sadérék ngahontal tahap nyangkem matériajar 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun matérikana Kagiatan Diajar 4. Tapi, lamun tahap ngawasa Sadérék kurang ti 80%, pék balikan deres deui bahan dina Kagiatan Diajar 3, pangpangna matériu tacan kacangkem kalawan daria, konséntrasi, tur disiplin.

KAGIATAN DIAJAR 4

PAKEMAN BASA SUNDA

A. Tujuan

Tujuan kagiatan diajar 4 ngawengku ieu di handap.

1. Sangeus sawala, pamilon mampuh ngécéskeun hakékat pakeman basa Sunda kalawan gawé babarengan.
2. Sangeus sawala, pamilon mampuh nétélakeun wanda pakeman basa Sunda kalawan gawé babarengan.
3. Sangeus sawala, pamilon mampuh nataan rupa-rupa conto ungkara pakeman basa Sunda kalawan kréatif.

B. Indikator Kahontalna Kompeténsi

Indikator Pencapaian Kompeténsi kagiatan diajar 4, ngawengku ieu di handap.

1. Ngécéskeun hakékat pakeman basa Sunda.
2. Nétélakeun wanda pakeman basa Sunda.
3. Nataan rupa-rupa conto ungkara pakeman basa Sunda.

C. Pedaran Matéri

1. Watesan Pakeman Basa Sunda

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

2. Wanda Pakeman Basa Sunda

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

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

a. Babasan

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

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

- 1) Conto babasan dumasar wangunna
 - Babasan Wangun Rundayan: Aya buntutna
 - Babasan wangun Kantétan: Béar budi
 - Babasan wangun Frasa: Bongkok méongneun
- 2) Conto babasan dumasar sumber babandinganana
 - Babasan Ngaran Awak Sakujur: Panon kéongneun
 - Babasan Ngaran Sasatoan: Peureum hayam
 - Babasan Ngaran Tutuwuhan: Pait paria
 - Babasan Ngaran Kaayaan Alam: Séngsérang padung

Babasan Ngaran Barang: Goong nabeuh manéh

b. Paribasa

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

Paribasa bisa dipasing-pasing jadi sababaraha rupa. Nurutkeun Salmun (1963: 84), paribasa bisa dipasing-pasing dumasar kana gelarna, basana, asalna, jeung sumber babandinganana. Rusyana (1981: 3), netélakeun papasingan paribasa téh jadi tilu bagian, nyaéta paribasa pangjurung laku hadé, paribasa panyaram lampah salah, jeung paribasa wawaran luang. Perkara sumber babandingan dina paribasa, ditétélakeun Sudaryat (2003: 103) ngawengku ngabandingkeun kana ngaran awak sakujur, ngaran sasatoan, ngaran tutuwuhan, ngaran kaayaan alam, jeung ngaran laku lampah. Tina sumber babandinganana, bisa dipasing-pasing jadi paribasa patali jeung tani, patali jeung ingon-ingon, patali jeung perikanan, dagang, seni, ninun, sistem kamasarakatan, basa, élmu pangawéréh, jeung kapercayaan.

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

- 1) Conto paribasa pangjurung laku
 - Ka hareup ngala sajeujeuh, ka tukang ngala sajeungkal
- 2) Conto paribasa panyaraman lampah salah
 - Ulah ieuh aing uyah kidul
- 3) Conto paribasa wawaran luang

- Ngadék sacékna, nilas saplasna
- 4) Conto paribasa ditilik tina gelarna
 - Ngeunah Éon teu ngeunah Éhé
- 5) Conto paribasa tarjamahan tina basa asing
 - Bengkung ngariung bongkok ngaronyok
- 6) Conto paribasa ditilik tina sumber babandinganana

Paribasa patali jeung tani: Bojo dénok sawah ledok

Paribasa patali jeung ingon-ingon: Endog sasayang, peupeus hiji peupoeus kabéh

Paribasa patali jeung perikanan: Caina hérang laukna beunang

Paribasa patali jeung dagang: Dagang peda ka Cirebon

Paribasa patali jeung ninun: Lamun urang ninun kanéeh

Paribasa patali jeung sistem kamasarakatan: Jeneng méméh pangkat

Paribasa patali jeung élmu pangawéruh: Élmu tungtut dunya siar

Paribasa patali jeung basa: Hadé ku omong goréng ku omong

Paribasa patali jeung kapercayaan: Indung hukum, bapa darigama

c. Rakitan Lantip

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

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

d. Kecap Kiasan

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

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

e. Cacandran

Cacandran nyaéta panataan kana pasipatan tempat anu dibalibirkeun. Contona:

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

f. Uga

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

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

g. Caturangga

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

- 1) *Satria Tinayungan* (pinayungan), nyaéta watek kuda anu hadé, matak mulya ka nu ngingu; tandana kukulinciran dina tonggong handapeun sela beulah katuhu.
- 2) *Sekar panggung*, nyaéta watek kuda anu hadé, mawa rahayu ka nu ngingu; tandana bulu suku kuda ti handap nepi kana tuurna. Opatanana bodas.
- 3) *Sumur Bandung*, nyaéta watek kuda anu hadé, matak loba rizki; tandana aya kulinciran dina tarang kuda.
- 4) *Wisnu murti*, nyaéta watek kuda anu hadé, tandana bulu kuda hideung meles.

- 5) *Buaya ngangsar*, nyaéta watek kuda goréng, dibawa meuntas dina *parung* sok depa dina *leuwi* sok palid; tandana kukulinciran dina beuteung beulah tukang.
- 6) *Tumpur ludes*, nyaéta watek kuda anu goréng, matak sangsara ka nu ngingu; tandana kukulinciran dina beuteung beulah hareup.
- Turub layuan*, nyaéta watek kuda anu goréng, matak pikasieuneun; tandana kukulinciran dina toggong kuda, handapeun séla beulah hareup.

h. Repok

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

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

i. Gaya Basa

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

LEMBAR KERJA KOMPETÉNSI PROFÉSIONAL PAKEMAN BASA SUNDA

Pituduh:

1. Titénan matériPakeman Basa Sunda dina Modul Kelompok Kompetensi G!
2. Diskusikeun dina kelompok pikeun ngajawab pertanyaan ngeunaan watesan, wanda, jeung ungkara pakeman basa Sunda!
3. Tuliskeun jawaban hasil diskusi dina kolom ieu di handap!

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Jéntrékeun wangenan pakeman basa Sunda!	
2.	Tétélakeun wanda pakeman basa Sunda!	
3.	Béré conto ungkara pakeman basa Sunda dumasar kana wanda jeung klasifikasina!	

D. Kegiatan Diajar

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

1. Maca tujuan jeung indikator kalawan daria.
2. Maca kalawan intensif pedaran bahan ngeunaan *Pakeman Basa* kalawan konséntrasi.
3. Nulis raguman materi unggal-unggal kegiatan diajar dumasar kana materi anu geus dibaca kalawan taliti tur konséntrasi.
4. Ngaregepkeun paparan materi ti fasilitator, tanya jawab, jeung sawala kelompok pikeun migawe latihan/pancén kalawan daria.
5. Latihan soal-soal pilihan ganda pikeun persiapan postes kalawan daria.
6. Néangan tur maca référénsi nu séjénna pikeun ngalengkepan latihan/pancén.
7. Ngalaksanakeun postes di TUK anu geus ditangtukeun kalawan konséntrasi, daria, jeung tanggung jawab.

E. Latihan/Pancén

Pikeun leuwih paham kana matéri struktur jeung kaédah téks diskusi, pigawé sacara babarengan, tanggung jawab, tur kreatif ieu pancén di handap.

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

Conto Pakeman Basa	Wangun Pakeman Basa
Ngadu angklung	
Wiwirang di kolong catang, nya gedé	

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

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

F. Tingkesan

Pakeman basa (idiom) mangrupa kecap atawa ungkara anu ngabogaan harti has tur mandiri anu béda jeung harti unsur-unsurna.

Aya sawatara wanda pakeman basa Sunda, di antarana, (1) babasan, (2) paribasa, (3) rakitan lantip, (4) cacandran, (5) uga, (6) kecap kiasan, (7) caturangga, jeung (8) repok. Salian ti éta, pakeman basa téh bisa mangrupa gaya basa. Najan kitu, henteu kabéh gaya basa mangrupa pakeman basa atawa sipatna idiomatis.

Babasan téh mangrupa salasahiji wanda pakeman basa Sunda. Dina *Kamus Umum Basa Sunda* (LBSS, 2007: 51) ditétélakeun yén babasan téh nyaéta ucapan matok anu dipaké dina harti injeuman. Ari nurutkeun Satjadibrata (2005: 61), babasan nyaéta sawatara susunan kecap nu hartina teu sarua jeung harti sawajarna, tapi biasana geus kamaphum ku saréréa. Babasan ogé

sarua hartina jeung wiwilangan atawa bibilangan, nyaéta kekecapan anu hartina henteu sajalantrahna, susunan basana ringkes, saeutik patri, jeung teu bisa atawa ulah dihartikeun sacéréwéléna (Hidayat spk., 2005: 195).

Paribasa sarua jeung babasan kaasup kana wanda pakeman basa Sunda. Dina *Kamus Umum Basa Sunda* (LBSS, 2007: 51) ditétélakeun yén paribasa téh nyaéta ucapan matok, saeutik patri, nu mangrupa silokaning hirup (pituah, piluangeun, jsb.). Ari nurutkeun Prawirasumantri (Rahmat spk., 2005:196), paribasa nyaéta babandingan anu jadi perlambang laku ngawangun hiji omongan (runtuyan kecap), anu puguh eunteup seureuhna, geus puguh surupanana, geus tangtu pok-pokanana.

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

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

Cacandran nyaéta panataan kana pasipatan tempat anu dibalibirkeun.

Uga nyaéta tujuman anu aya patalina jeung parobahan penting babakuna parobahan kaayaan nagara (daérah). Uga bisa mibanda harti upama eusi anu dikandungna disurahan kalayan gemet.

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

Repok nyaéta tujuman anu aya patalina jeung cara ngayahokeun alus henteuna nasib dua jalma nu rék laki rabi.

Gayabasa nyaéta rakitan basa anu dipaké sangkan ngahudang pangaruh (éfék) anu leleb karasana ka nu maca atawa nu ngaregepkeun.

G.Uji Balik jeung Lajuning Laku

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

Rumus:

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

Tahap pangabisa bahan ajar nu dihontal ku Sadérék:

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

Lamun tahap ngawasa geus ngahontal 80% ka luhur, Sadérék bisa nuluykeun ngulik bahan dina modul nu sejenna. Tapi lamun tahapngawasa Sadérék kurang ti 80%, pék deres deui bahan dina Kagiatan Diajar 4, pangpangna ngaderes matéri nu can kacangkem kalawan mandiri, kréatif, disiplin, tur tanggung jawab.

KONCI JAWABAN LATIHAN

Latihan Kegiatan Diajar 1

1. Stratégi komunikasi nyaéta upaya siswa pikeun ngaéksprésikeun maksud kalawan sistematis ku jalan ngagunakeun basa anu keur diajarkeun.
2. Prosés komunikasi dina pangajaran basa Sunda tujuanana pikeun: (1) nepikeun amanatkalawanéféktif, (2) nambah pangawéruh jeung kaparigelan siswa dina ngagunakeun basa, jeung (3) ayana parobahan paripolah siswa jadi leuwih hadé.
3. Aya sawatara hal anu perlu dijauhan dina kagiatan prosés nanya di kelas. Kahiji, malikan pananya, iwal ti sakabéh siswa tacan jéntré maksud éta pananya. Ieu hal pikeun ngabiasakeun siswa sangkan merhatikeun kagiatan prosés diskusi tur teu miceunan waktu. Kadua, ngajawab pananya sorangan, lantaran ieu hal baris ngabalukarkeun siswa teu aktif sabab geus apal akhirna guru baris ngajawab sorangan. Méré tanggapan ka siswa mangrupa hiji hal anu nangtukeun éféktivitas pangajaran. Katilu, motong jawaban siswa. Guru teu meunang motong jawaban siswa, sok sanajan éta jawaban téh salah. Guru kudu méré kasempetan ka siswa pikeun ngaréngsékeun jawaban. Lamun guru motong jawaban siswa anu tacan réngsé baris ngabalukarkeun siswa hanjelu, sedih, tur ngarasa teu dihargaan. Kaopat, malikan jawaban siswa. Ieu hal baris ngabalukarkeun siswa anu séjénna teu merhatikeun jawaban babaturannana, atawa ngabiasakeun siswa ngajawab lalaunan, teu béntés.
4. *Low Order Question (LOQ)*, nyaéta, pananya anu sipatna *recall*, nyaéta pananya anu miharep siswa pikeun nginget-nginget deui. Ieu pananya asup kana pananya anu gampil. *Higher Order Question (HOQ)*, nyaéta pananya anu hésé, biasana maké kecap pananya kumaha.
5. Lamun jawaban siswa salah, guru bisa ngalakukeun salah sahiji tindakan, (a) pananya dibasajankeun sangkan kaharti ku siswa; (b) ngawincik pananya awal jadi sababaraha pananya anu basajan, diteruskeun ku ngabimbing siswa kana pananya awal; (c) néangan jawaban ti siswa nu séjénna, saha nu satuju jeung saha anu teu satuju; jeung (d) nanyakeun alesan tina jawaban anu teu bener.

Latihan Kegiatan Diajar 2

1. Ciri-ciri alih kode: Alih kode lumangsung akibat ayana kontak basa tur saling ketergantungan (*language dependency*).
 - a. Alih kode kamungkinanana lumangsung di masarakat anu bilingual atawa multilingual atawa diglosik. Ieu hal dibalukarkeun ku pindahna hiji kode basa ka kode basa sejénna dina komunikasi. Ku kituna, alih kode dina ieu hal patali jeung pindahna basa, varian, gaya, ragam, atawa dialék.
 - b. Dina prosés alih kode ngagunakeun basa atawa kode téh masih ngarojong Fungsina sewang-sewangan luyu jeung eusi (konteks).
 - c. Fungsi unggal-unggal basa atawa kode diluyukeun jeung situasi anu patali jeung robahna eusi obrolan. Nurutkeun B.B. Kachru dina karyana *Toward Structuring Code Mixing: An India Perspective* (1977) ciri 3 jeung 4 disebut mangrupa ciri gumulungna eusi situasi (*contextual units*).
 - d. Alih kode téh dibalukarkeun ku ayana pameredih kasang tukang, boh di panyatur kahiji, panyatur kadua, atawa situasi anu ngawadahan lumangsungna paguneman.
2. Wanda alih kode ngawengku: a) *methaphorical code switching*, b) *conversational code switching*, dan c) *situational code switching*.
3. Alih kode internal dipangaruhan ku panyatur jeung basa anu digunakeun, sedengkeun alih kode eksternal dibalukarkeun ku kaayaan situasi digunakeunana basa.
- 4.

Rubrik Penilaian Skenario Kaulinan Basa Sunda

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

5.

Rubrik Penilaian Demonstrasi Kaulinan Basa Sunda

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

Latihan Kegiatan Diajar 3

1. Hubungan antara basa jeung kabudayaan sipatna koordinatif atawa subordinatif. Hubungan koordinatif, nyaéta hubungan anu sadarajat, anu kalungguhanana téh sarua. Hubungan subordinatif, basa mangrupa bagian tina kabudayaan.
2. Panalungtikan anu kasohor ngeunaan basa jeung budaya nyaéta tiori Sapir-Whorf. Sapir-Whorf nétélakeun yén jalan pikiran jeung kabudayaan hiji masarakat ditangtukeun atawa dipangaruhan ku struktur.
3. Kabudayaan Sunda nyaéta kabudayaan anu hirup, tumuwuh, jeung mekar di kalangan urang Sunda anu umumna nyicingan atawa ngadomisili di Tatar Sunda.
4. Uga ***Munding bulé bakal dibeberik ku bagong konéng*** ngagambarkeun sikep tékad anu kuat atawa panceg. Ma'nanabisa disurahan upama kapanggih kecap nu jadi koncina. Kecap nu jadi konci tina éta uga nyaéta 'munding bule' jeung 'bagong koneng'.
5. Conto Pakeman Basa

Conto Pakeman Basa	Wangun Pakeman basa
Ngadu angklung	babasan
Wiwirang di kolong catang, nya gedé nya panjang	paribasa
Anak dua keur gumunda	paribasa
Alak paul	babasan
Ahli leleb	babasan
Dibeuleum seuseur	babasan
Munding bulé dibeberik bagong konéng	paribasa
Dikepung wakul buaya mangap	paribasa
Luhur kokopan	babasan

Malapah gedang	babasan
Ngahampas	kecap kiasan
Sukapura ngadaun ngora	cacandran
Cianjur katalanjuran	cacandran
ratu sabdaning pandita	repok
padaringan kebek	repok
sangga waringin	repok
Sekar panggung	caturangga
Sumur Bandung	caturangga
pamiceunkeun tampolong	rakitan lantip

Latihan Kagiatan Diajar 4

1. Pakeman basa nyaéta wangunan basa anu husus tur mandiri sarta harti nu dikandungna teu bisa dihartikeun sajalantrahna nurutkeun harti tata basa.
2. Wanda pakeman basa Sunda:
 - a. Babasan, nyaéta sawatara susunan kecap nu hartina teu sarua jeung harti sawajarna, tapi biasana geus kamaphum ku saréréa.
 - b. Paribasa, nyaéta ungkara winangun kalimah (atawa klausa) anu susunan tur kekecapanana geus matok, maksudna geus puguh, jeung biasana ngandung harti babandingan atawa siloka lakuning hirup.
 - c. Rakitan Lantip, nyaéta susunan kecap anu dihartikeun ku kabiasaan maké dadasar kalantipan.
 - d. Kecap Kiasan, nyaéta kecap anu hartina dipapandekeun kana harti kecap séjén, atawa ngandung harti konotatif.
 - e. Cacandran, nyaéta panataan kana pasipatan tempat anu dibalibirkeun.
 - f. Uga, nyaéta tujuman anu aya patalina jeung parobahan penting babakuna parobahan kaayaan nagara (daérah).
 - g. Caturangga, nyaéta pakeman basa anu nuduhkeun tanda-tanda pikeun mikanyaho hadé goréngna watek kuda mun diingu.
 - h. Repok, nyaéta tujuman anu aya patalina jeung cara ngayahokeun alus henteuna nasib dua jalma nu rék laki rabi.
 - i. Gaya Basa, nyaéta rakitan basa anu dipaké sangkan ngahudang pangaruh (efék) anu leleb karasana ka nu maca atawa nu ngaregepkeun.
3. Uga ***Munding bulé bakal dibeberik ku bagong konéng*** ngagambarkeun sikep tékad anu kuat atawa panceg. Ma'nanabisa disurahan upama kapanggih kecap nu jadi koncina. Kecap nu jadi konci tina éta uga nyaéta 'munding bule' jeung 'bagong koneng'.

4. Conto Pakeman Basa

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

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

EVALUASI

1. Salasahiji tujuan prosés komunikasi dina pangajaran basa Sunda nyaéta....
 - A. nepikeun amanat sacara éféktif
 - B. ngabeungharan pangaweruh jeung kaparigelan guru
 - C. robahna paripolah guru jadi leuwih hadé
 - D. ngeuyeuban prosés komunikasi guru jeung siswa

2. Kalemahaman guru dina téhnik nanya diantarana waé, saperti ieu di handap, iwal ti:
 - A. waktu guru nanya ka siswa, guru sorangan nu langsung ngajawab éta pananya, teu méré lolongkrang waktu pikeun siswa mikir
 - B. siswa ngajawab ragem babarengan, antukna teu bisa katangen mana siswa anu ngajawab bener jeung mana siswa anu ngajawab salah
 - C. guru nunjuk heula siswa diteruskeun ku méré pananya, antukna siswa reuwas jeung bingung
 - D. guru méré waktu ka siswa pikeun mikir méméh ngajawab

3. Conto pananya anu kaasup Low Order Question (LOQ) nyaéta...
 - A. Kumaha carana nyieun puisi?
 - B. Ku naon sababna runtah bisa ngabalukarkeun banjir?
 - C. Iraha hari kemerdekaan RI?
 - D. Ku naon sababna ari hirup kudu bener?

4. Dina kagiatan tehnik nanya waktu lumangsungna pangajaran basa Sunda, lamun jawaban siswa bener, guru bisa ngalakukeun ieu hal di handap iwal ti
 - A. ngabenerkeun jawaban, tur nugaskeun siswa séjénna pikeun malikan deui jawaban, pangajaran diteruskeun
 - B. nuliskeun jawaban siswa dina papan tulis, tur méré pancén ka siswa séjénna malikan jawaban
 - C. néangan jawaban ti siswa anu séjénna, pikeun mikanyaho sabaraha urang siswa anu satuju jeung éta jawaban anu bener, guru méré *penguatan*, pangajaran diteruskeun

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

10. Di masarakat multibasa aya rupa-rupa kode, saperti..
- A. dialék
 - B. dwibasawan
 - C. ékabasawan
 - D. campur kode
11. Jalma anu ngawasa dua atawa leuwih basa, disebut..
- A. ékabasawan
 - B. dwibasawan
 - C. multibasawan
 - D. monolingual
12. Numutkeu Montolalu, spk.. (2008:1.2) aya sababaraha karakteristik kaulinan, nyaéta ieu dihanadp, iwal ti..
- A. ulin salawasna aya aturan-aturan
 - B. ulin dilakukeun saolah-olah aya dina kahirupan nyata,
 - C. ulin leuwih fokus kana prosés tibatan hasil akhir
 - D. ulin merlukeun interaksi tur ngalibetkeunbarudak.
13. Hurlock (1978) nyodorkeun ayana pangaruh kaulinan pikeun mekarna budak, nyaéta pikeun
- A. mekarkeun fisik, otot, jeung ngalatih sakabéh bagian awak
 - B. ngalatih komunikasi lisan wungkul jeung sasama
 - C. nyalurkeun energi émosional anu positif
 - D. nyalurkeun paripolah anu teu hadé
14. Kagiatan ulin bisa ngabeungharan dua sisi otak, otak kénca jeung katuhu (Auerbach, 2007: 3-5). Nurutkeun Porter (2000,16-20) otak manusa miboga tilu bagian dasar, otak manusa anu fungsina pikeun mikir, nyaéta:
- A. batang
 - B. sistem lembik
 - C. neokorteks
 - D. mamalia

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

- C. nginjem wangun basa tina basa séjén
 - D. ngagunakeun mimik jeung gestik
20. Transfer dina strategi komunikasi dilakukeun ku jalan...
- A. nyingkahan topik
 - B. ngaganti wangun kecap
 - C. menta bantuan
 - D. ménta bantuan babaturan
21. Wujud konkret ngagunakeun basa, disebut..
- A. pérformansi
 - B. kompetensi
 - C. kaparigelan basa
 - D. kamampuh pangaweruh
22. Nurutkeun Slobin (1991) mekarna kompetensi siswa bisa digunakeun pikeun mikanyaho mekarna kognitif siswa. Kognitif raket patalina jeung...
- A. lingkungan
 - B. kacerdasan/ inteléktual
 - C. paripolah
 - D. turunan
23. Hubungan antara basa jeung kabudayaan sipatna koordinatif, nyaéta..
- A. hubungan anu sadarajat
 - B. hubungan teu sadarajat
 - C. hubungan anu teu sarua kalungguhanana
 - D. teu saling pangaruhan
24. Budaya (pikiran) baris ngawangun basa. Eta téh pamadegan...
- A. Skinner
 - B. Chomsky
 - C. Piaget
 - D. Sapir

25. Nurutkeun pamanggih G.P. Rouffaer, kecap Sunda asalna tina basa Hindu nu mibanda réa harti, di antarana nyaéta
- A. Moncorong
 - B. sa-unda atawa sa-tunda
 - C. pulo
 - D. gunung
26. Ngaran pulo-pulo Sunda geus digunakeun ku Ptolemaeus dina kurang leuwih taun 150 jeung ku urang Portugis dina taun
- A. 1862
 - B. 1050
 - C. 1550
 - D. 1579
27. Bukti pangkolotna munculna istilah Sunda anu aya di tatar Sunda nyaéta prasasti....
- A. Kabantenan
 - B. Kebonkopi 2
 - C. Batu Tulis
 - D. Pajajaran
28. Kabudayaan anu hirup, tumuwuh, jeung mekar di kalangan urang Sunda anu umumna nyicingan atawa ngadomisili di Tatar Sunda téh mangrupa....
- A. Urang Sunda
 - B. Tatar Sunda
 - C. Tradisi Sunda
 - D. Kabudayaan Sunda
29. Basa Sunda mangrupa pikeun urang Sunda.
- A. basa indung
 - B. budaya indung
 - C. anak indung
 - D. kahayang indung

30. Anu teu kaasup kana komponén omongan (components of speech) nyaéta

- A. undak usuk basa
- B. galur omongan
- C. kasang tukang tempat, waktu, jeung suas
- D. téma, kahayang, pesen

KONCI JAWABAN

1. A. nepikeun amanat sacara éféktif
2. D guru mere waktu ka siswa pikeun mikir memeh ngajawab
3. C. Iraha hari kemerdekaan RI?
4. B. nuliskeun jawaban siswa dina papan tulis, tur méré pancén ka siswa séjénna malikan jawaban
5. A. pananya dibasajankeun sangkan kaharti ku siswa
6. C. motong jawaban siswa
7. C. alih kode jeung campur kode
8. C. hadirna jalma kadua
9. A. kode
10. A. dialek
11. B. dwibasawan
12. A. ulin salawasna aya aturan-aturan
13. A. mekarkeun fisik, otot, jeung ngalatih sakabéh bagian awak
14. C. neokorteks
15. A. otak reptil
16. A. kaparigelan basa tulis
17. B Strategi komunikasi
18. A. *setting sosial*
19. D. ngagunakeun mimik jeung gestik
20. B. ngaganti wangun kecap
21. A. performansi
22. B. kacerdasan/ intelektual
23. A. hubungan anu sadarajat
24. C. Piaget
25. A. Moncorong
26. C. 1550
27. B. Kebonkopi 2
28. D. Kabudayaan Sunda
29. A. basa indung
D. téma, kahayang, pesen

PANUTUP

Modul Diklat Guru Pembelajar guru basa Sunda Kelompok Kompetensi Gieu mangrupa modul anu kacida perlu dicangkem ku guru-guru basa Sunda, utamina nyangkem materi-materi kompetensi pedagogik dibarung jeung ajén inajén PPK anu ngawengku ajén inajén: religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, jeung integritas.

Leuwih écésna Modul Diklat Guru Pembelajar Basa Sunda Kelompok Kompetensi G ngawengku 4 matéri poko, 1) Stratégi Komunikasi dina pangajaran Basa Sunda jeung Téhnik Nanya dina Pangajaran Basa Sunda, 2) Stratégi Komunikasi Kompénsatoris (Alih Kode), jeung Kaulinan pikeun Ngaronjatkeun kaparigelan Basa. Matéri poko 3) Basa jeung Kabudayaan jeung Makéna basa Sunda 4) Pakeman Basa Sunda

Sanggeus réngsé maca jeung nalungtik ieu modul dipiharep Sadérék baris neruskeun maca jeung nalungtik matéri suplemenn anu raket patalina jeung ieu modul. Mugia Sadérék sadayana tetep sumanget, konséntrasi, mandiri, kréatif dina ngajar basa Sunda.

DAPSTAR PUSTAKA

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

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

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

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

GLOSARIUM

Atrisi:

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

Appeals for assistance :

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

Dwibahasawan:

jalma anu ngawasa dua basa atawa leuwih

Ekabahasawan:

jalma nu ngan ngawasa hiji basa.

Éksemplum:

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

Idiom:

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

Interaktif:

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

Kompeténsi :

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

Komunikasi:

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

Mime:

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

Otak reptil (batang):

Ngaturfungsi motor sensorik jeung kelangsungan hirup.

Otak mamalia(sistem limbik):

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

Otak pikeun mikir (neokorteks):

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

Parafrase:

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

Pérpormansi:

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

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

Stratégi Komunikasi:

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

Stratégi Kompensatoris:

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

Transfer:

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

Undak-usuk Basa

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

Ways of Speaking

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

