

PANGAJARAN BASA SUNDA NU GUMULUNG¹⁾

Yayat Sudaryat²⁾

**Mawa peti dina sundung,
Ditumpangan ku karanjang,
Pangarti teu beurat nanggung
Tapi mangpaatna manjang.**

1. Manggala Wacana

Pangajaran mangrupa hiji sistem anu diwangun ku rupining komponén kayaning tujuan, bahan ajar, guru jeung murid, padika pangajaran, sarana jeung sumber diajar, sarta évaluasi pangajaran. Rarancang anu patali jeung pendidikan disusun dina kurikulum pendidikan. Kurikulum pendidikan di Indonésia terus robah luyu jeung robahna kamekaran paélmuan katut pameredih panéka jaman. Ari robahna kurikulum téh rata-rata antara 6--10 taun (Kurikulum 1968, 1975, 1984, 1994, jeung 2004). Bédana kurikulum téh pangpangna dina lebah titincakanana, nyaéta dumasar kana jejer bahan, sistem unit, téma, jeung kompeténsi. Robah-robahna kurikulum aya pangaruhna kana prosés atikan jeung pangajaran. Unggal entragan ogé kurikulumna mah geus hadé, da anu héngkéna mah lebah prakna, praktékna, atawa impleméntasina.

Patali jeung robah-robahna kurikulum pendidikan, rupa-rupa pangaruh anu muncul kana prakna pendidikan di sakola-sakola. Teu saeutik praktisi anu ngangluh tur rumahuh, réa masarakat anu hariwang jeung salempang, samalah mangmang. Sok sieun hasil pendidikan "cacag nangkaeun", teu kaur bérés roés, bari hasilna teu nyugemakeun. Lain alus, malah kalah tutung atahan.

Ayeuna, can ogé panceg dua taun, Kurikulum 2004 téh geus disarungsum deui, lantaran dianggap "gagal". Guru dianggap teu mampuh nyusun indikator. Balukarna, muncul Standar Kompetensi jeung Kompetensi Dasar (SKKD), anu engkéna disusun jadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dina SKKD dileungitkeun indikator téh lantaran kudu disusun ku guru. Kumaha pangaruhna kana Standar Kompetensi Mata Pelajaran Basa jeung Sastra Sunda? Ah, ari keur di daérah mah, nyatana keur urang di wewengkon Jawa Barat, anu penting mah "Basa Sunda tetep jaya sarta tetep jadi mata pelajaran di sakola (ti SD/MI—SMA/SMK/MA), malahan ti mimiti TK/RA kapan.

Lantaran gunta-ganti kurikulum, anu dina émprona aya pangaruhna kana prakna pangajaran, tangtuna baé perlu ditarékahan kumaha padika pangajaran basa

jeung sastra Sunda anu keuna tur merenah nepi ka ngajarna ogé bisa tumaninah. Kumaha deuih, cara nguji, meunteun, atawa ngévaluasina, nepi ka hasilna obyektif, katarima ku saréréa bari taya nu dirugikeun, "henteu cueut ka nu beureum, henteu ponténg ka nu konéng". Kitu lain?

Ieu tulisan ngan medar salasahiji bagian tina sistem pangajaran, nyaéta padika pangajaran basa jeung sastra Sunda. Najan kitu, anu aya rambat kamaléna mah bakal dirampad kayaning tujuan, bahan, jeung évaluasi pangajaran. Kitu ogé, moal rék kalalanjoan, rék sahinasnana baé.

2. Fungsi jeung Tujuan Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda

Fungsi pangajaran basa jeung sastra Sunda raket patalina jeung kalungguhan katut fungsi basa Sunda salaku basa daérah jeung sastra Sunda salaku sastra Nusantara. Pangajaran basa jeung sastra Sunda boga fungsi salaku (1) sarana ngabina sosial budaya régional Jawa Barat; (2) sarana ngundakkeun pangaweruh, kaparigelan, jeung sikep dina raraga ngamumulé tur mekarkeun budaya daérah; (3) sarana ngundakkeun pangaweruh, kaparigelan, jeung sikep pikeun ngahontal jeung mekarkeun élmu pangaweruh, téknologi, jeung seni; (4) sarana ngabakukeun jeung nyebarlébarkeun makéna basa Sunda dina rupining kaperluan; (5) sarana mekarkeun nalar; jeung (6) sarana maham anéka wanda budaya Sunda.

Pangajaran basa Sunda di sakola boga tujuan sangkan (1) murid mibanda pangaweruh ngeunaan basa jeung sastra Sunda, (2) murid mibanda kamahéran ngagunakeun basa Sunda, jeung (3) murid mibanda sikep anu hadé (positif) kana basa jeung sastra Sunda. Éta tilu tujuan téh sajalan jeung ranah tujuan atikan anu geus kahot ti Benjamin S. Bloom, nyaéta ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah psikomotor (*psychomotor domain*), jeung ranah afektif (*affective domain*).

Dina *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) Bahasa dan Sastra Sunda* ditétélakeun aya genep tujuan pangajaran saperti ébréh di handap ieu.

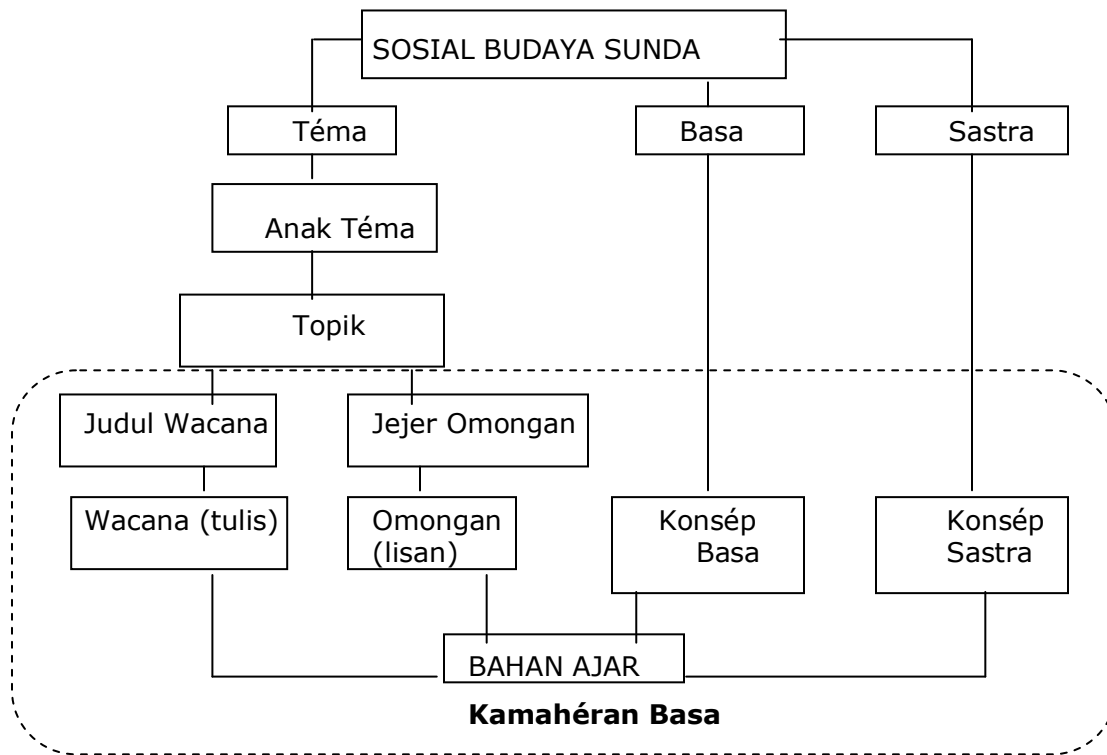
- (1) Murid meunang pangalaman maké basa jeung sastra Sunda.
- (2) Murid ngajénan jeung mekarkeun basa Sunda minangka basa daérah jeung basa resmi kadua di Jawa Barat (sanggeus basa Indonésia).
- (3) Murid nyangkem atawa maham basa Sunda tina jihat wangun, harti, jeung fungsi, sarta mampuh makéna kalawan keuna tur rancage luyu jeung kontéks saperti tujuan, kaayaan, jeung kaperluan.
- (4) Murid mampuh maké basa Sunda pikeun ngundakkeun kamampuh inteléktual, asak boh émosina boh sosialna.

- (5) Murid mibanda disiplin dina maké basa (nyarita jeung nulis) katut mikir.
- (6) Murid mampu ngararasakeun jeung ngamangpaatkeun karya sastra Sunda pikeun mekarkeun kapribadian, ngajembaran wawasan kahirupan, sarta ngundakkeun pangaweruh jeung kamampuh maké basa Sunda.

3. Ambahan Bahan Ajar Basa Sunda di Sakola

Bahan ajar basa Sunda téh raket patalina jeung matéri lulugu (*pokok*). Ari matéri poko mangrupa poko bahasan jeung subpoko bahasan tina kompetensi dasar (KD) anu kudu dipimilik ku murid. Éta sababna, matéri lulugu patali jeung bahan ajar, nyaéta bahan ulikan atawa kajian basa Sunda anu sakurang-kurangna kudu diulik ku murid pikeun ngawasa kompetensi dasar. Dina nyusun bahan ajar basa Sunda didadasaran ku tilu prinsip, nyaéta (1) prinsip spiral, (2) prinsip tématis, (3) prinsip komunikatif, jeung (4) prinsip gumulung (integratif).

Matéri lulugu raket patalina jeung kaweruh basa. Ari kaweruh basa nyoko kana konsép atawa kaédah basa jeung kandaga kecap. Diajarkeunana matéri lulugu kudu dipatalikeun kana kagiatan pangajaran makéna basa, nyaéta ngaregepkeun, nyarita, maca, jeung nulis. Eusi kamahéran basa nyoko kana téma kahirupan sosial budaya Sunda. Baganna bisa ditiénan dihandap ieu.



Konsép basa anu bisa dijadikeun matéri poko téh ngawengku (a) Adegan sora basa: lafal, éjahan, engang; (b) Adegan kecap: wangun kecap, warna kecap; (c) Adegan kalimah: wangun kalimah, warna kalimah, fungsi kalimah, wanda kalimah; (d) Kandaga kecap: warna harti, parobahan harti, tatali harti léksikal, kecap serepan, istilah, pakeman basa, gaya basa, tatakrama basa; (e) Wacana: fiksi (prosa, puisi, drama); nonfiksi (déskripsi, éksposisi, arguméntasi, pérsuasi).

Pangajaran basa diadumaniskeun (*terintegrasi*) kana pangajaran makéna basa, kamahéran basa, atawa kaparigelan basa. *Lafal* atawa ucapan diadumaniskeun kana aspék nyarita jeung maca bedas, *éjaan* diadumaniskeun kana aspék nulis dan maca, ari adegan kecap, adegan kalimah, jeung kandaga kecap diadumaniskeun kana sakumna aspék kamahéran basa. Dina *Standar Isi Bahasa dan Sastra Sunda*, konsép basa téh henteu jadi panitén utama, tapi ngan jadi bahan panambah dina raraga diajar makéna basa. Ku kituna, matéri pokok basa diadumaniskeun kana opat aspék makéna basa, nyaéta ngaregepkeun, nyarita, maca, jeug nulis. Carana diseselkeun dina indikator horizontal hasil diajar. Lamun dina kagiatan makéna basa Sunda muncul pasualan atawa bangbaluh anu patali jeung aspék basa, nya dina kagiatan makéna basa jeung sastra “wanci nu mustari, mangsa anu keuna, waktu anu naktu” pikeun medar jeung ngajéntrékeun konsép basa.

Dina nepikeun matéri lulugu kudu dumasar kana tinimbangan (1) legana atawa ambahan, (2) kagunaan praktis (luyu jeung kabutuh murid), (3) kasaluyuan satempat (bédana wangun basa jeung wangun dialék), (4) kasaluyuan kamekaran jiwa murid (umur, tahapan, jeung basa), sarta (4) saluyu jeung alokasi waktu (prinsip palamarta, bahan anu perlu meunang hancengan (porsi) anu saimbang tur luyu jeung waktuna).

Kompeténsi basa raket patalina jeung kaweruh perkara kaédah basa, ti mimiti unsur pangleutikna, nyaéta sora basa, nepi ka unsur pangjembarna, nyaéta wacana. Éta kaédah basa téh teu kudu kabéh diajarkeun, tapi cukup ditunjalan hal-hal anu dianggap pentingna wungkul atawa anu diperlukeun waktu pasualan basa muncul. Ku kituna, guru kudu parigel milih-milih jeung milah-milah kaédah basa mana anu penting atawa diperlukeun. Ari kaédah basa anu bisa dipilih aya kana 12 rupana, nyaéta (1) ngucapkeun, (2) ngawangun kecap, (3) milih kecap, (4) tatakrama basa, (5) ngalarapkeun istilah, (6) nata kalimah, (7) bebeneran eusi kalimah, (8) ngalarapkeun kecap pancén, (9) nyusun kalimah éféktif, (10) mekarkeun paragraf, (11) ngagunakeun tanda baca jeung éjahan, jeung (12) nulis jeung maca aksara Sunda.

4. Rambu jeung Padika Pangajaran Basa Sunda

Kumaha rambu-rambu pangajaran basa sastra Sunda? Pangajaran basa jeung sastra Sunda dumasar kana kompetensi boga rambu-rambu, di antarana,

- (1) Enas-enasna, diajar basa téh diajar komunikasi. Ku kituna, pangajaran basa Sunda dipuseurkeun kana kamampuh siswa dina komunikasi lisan--tulisan.
- (2) Pangajaran basa Sunda ditujulkeun sangkan siswa weruh, mahér, jeung alus sikepna kana basa jeung sastra Sunda.
- (3) Kecap boga kalungguhan penting dina mekarkeun kognisi siswa. Kandaga kecap bisa ngabeungharan kekecapan siswa.
- (4) Pangajaran sastra Sunda ditujulkeun sangkan siswa mampuh ngaapprésiasi jeung ngaékprésikeun karya sastra, anu engkéna boga kaweruh sastra.
- (5) Kompetensi dasar dipuseurkeun kana kamahéran basa: maca, nulis, nyarita, jeung ngaregepkeun. Konsép basa jeung sastra dibaurkeun kana pangajaran kamahéran basa. Eusi wacana museur kana téma sosial budaya Sunda.

Kumaha ari padika pangajaran basa Sunda? Padika atawa métodologi pangajaran basa Sunda tumali jeung tilu perkara, nya éta pamarekan, métode, jeung téhnik pembelajaran. Pamarekan (pendekatan) anu dipaké *pamarekan kompetensi komunikatif*. Métode: langsung, latihan-pola, tata basa, maca. Téknik: papancén, tanya jawab, ngaragakeun, diskusi. Métodé jeung téhnik ékléktik.

Pamarekan kompetensi komunikatif bisa binarung ku Pamarekan Kontékstual (*Contextual Teaching and Learning* (CTL)), nyaéta konsép diajar nu mantuan guru ngaitkeun bahan nu diajarkeun jeung dunya nyata siswa, bari ngadorong siswa matalikeun kaweruh nu dicangkingna kana larapna dina kahirupan sapopoé. Ieu pamarekan boga ciri-ciri, di antarana, (1) gawé bareng jeung silih deudeul ("silih asah, silih asuh"), (2) pikaresepeun ("silih asih"), (3) gairah, (4) ngabaur (terintegrasi), (5) ngagunakeun rupining sumber, (6) siswa aktip, (7) silihélédan (*sharing*), (8) siswa kritis, guru kréatif, (9) pidangan karya siswa, jeung (10) laporan siswa. **Motto:** Cara diajar nu pangalusna, murid ngawangun sorangan bari aktip nu dipahamna. [*Students learn best by actively constructing their own understanding*].

Stratégi Diajar Ngajar nu Kontékstual nyoko kana kagiatan: (1) Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA), (2) Pamarekan proses, (3) atikan kaparigelan hirup [*life skills education*], (4) pangajaran nyata [*authentic instruction*], (5) diajar dumasar manggihan [*inquiry-based learning*], (6) diajar dumasar masalah [*problem-based learning*], (7) diajar gawé bareng, rempug jukung sauyunan [*cooperative-learning*], jeung (8) diajar soméah tur ngalayanan [*service learning*].

Runtuyan kagiatan pangajaran kontékstual téh nyoko kana (1) nyungkal atawa ngahudangkeun pangaweruh [*activating knowledge*], (2) meunangkeun pangaweruh [*acquiring knowledge*], (3) nyangkem pangaweruh [*understanding knowledge*], (4) ngalarapkeun pangaweruh [*applying knowledge*], jeung (5) ngeunteungkeun pangaweruh [*reflecting knowledge*] (Zahorik, 1995:14-22).

Komponén nu patali jeung Pangajaran Kontékstual aya tujuh rupana, nyaéta: konstruktivisme (*constructivism*), tumanya (*questioning*), manggihan (*discovery*), masarakat diajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), ngeunteungkeun (*reflection*), jeung peniléyan saenyana (*authentic assessment*). Komponén konstruktivisme minangka falasifah, anu mekarkeun murid diajar ku digawé mandiri, manggihan jeung ngawangun sorangan pangaweruh jeung kaparigelan anyarna. Inkuiri minangka stratégi diajar, anu dilaksanakeun geusan ngahontal kompeténsi nu dipiharep. Tumanya minangka kaahlian dasar anu dimekarkeun nepi ka murid boga kapanasaran hayang nanyakeun waé. Masarakat diajar minangka kagiatan nyiptakeun lingkungan diajar dina sababaraha kelompok. Modéling minangka acuan ngahontal kompeténsi, anu dilaksanakeun ku cara midangkeun modél-modél. Réfléksi minangka léngkah ahir dina diajar, anu dilaksanakeun ku cara murid nembrakkeun deui hasil diajarna. Peniléyan anu saenyana dilaksanakeun tina rupaning sumber jeung ku rupa-rupa cara.

5. Desain Pangajaran nu Gumulung

Dina pangajaran basa anu gumulung (integratif), guru kudu miwuruk jeung nuyun murid sangkan gedé karep (*motivasi*)na, obyag atawa ilubiung (*aktif*), jeung rancagé (*kréatif*) dina diajar basa Sunda katut sastrana. Ahirna, mampuh (kompetén) dina widang basa jeung sastra Sunda. Tangtuna ogé, lain ngan saukur kaweruhna, tapi kamahéran basa sarta sikepna anu hadé.

Kompeténsi atawa kamampuh anu dipiharep dina pangajaran basa Sunda nyaéta kompeténsi komunikatif, kamampuh siswa dina ngayakeun komunikasi dina interaksi sosialna. Lebah dieu, siswa dipiharep mampuh ngagunakeun basa Sunda kalawan bener nurutkeun kaédah basa tur merenah luyu jeung téma atawa wengkuan (kontéks) situasina. Diluyukeun kana kompeténsi komunikatif, dina pangajaran basa aya opat kaparigelan basa, nyaéta (1) maca, (2) nyarita, (3) nulis, jeung (4) ngaregepkeun. Makéna basa mibanda sababaraha sipat, boh sipatna internal atawa reseptif (aya dina dirina: maca, ngaregepkeun) boh sipatna interpersonal atawa produktif (ka luar dirina: nulis, nyarita).

Jaba ti éta, aya bahan ajar lulugu (*matéri pokok*) pangaweruh basa jeung sastra, anu dibahas sahinasna bari diadumaniskeun (*diintegrasikeun*) kana bahan kamahéran basa. Dina ngajarkeun pangaweruh basa teu dihususkeun, da nu penting mah siswa mahér ngagunakeun basa. Pon kitu deui, pangaweruh sastra dipidangkeun sahinasna baé. Ari nu dipentingkeun mah, siswa mampuh ngaaprésiasi karya sastra, malah mun bisa mah nepi ka mampuh ngaéksprésikeun sastra. Ku cara kitu, satuluyna siswa dipiharep boga sikep anu alus (positif) kana basa Sunda.

Bahan anu dipidangkeun dina unggal pangajaran bisa nyoko kana rata-rata opat perkara, nyaeta (1) wacana (bacaun, gunemkeuneun, ragakeuneun, haleuangkeuneun), (2) miharti kecap, (3) maham eusi wacana, (3) banda basa atawa sastra, (5) pancen, (6) mikaweruh basa jeung sastra Sunda, sarta (7) latihan-latihan (ngalisankeun, nuliskeun, jeung ngaragakeun). Upamana, pangajaran nulis dipilampah ku cara (a) siswa dibéré stimulus mangrupa “wacana model”, (b) siswa ngaréspons ku cara diajar ngelompok pikeun maca “wacana model”, ngadiskusikeun, maham karakteristik wacana, tuluy midangkeun hasil diskusi kelompokna; (c) siswa nulis proses (pranulis jeung nulis wacana kalawan individual, pascanulis ku cara kolaborasi pikeun mariksa jeung nyunting wacana babaturan, sarta ngoméan salahna), jeung (d) hasil revisi wacana minangka produk ahir nulis.

6. Pamunah Wacana

Saenyana padika pangajaran basa Sunda anu ditepikeun téh sipatna masih kénéh umum, can togmol atawa torojogan kana bahan ajarkeuneun di SMA/MA. Éta padika téh karasa pisan legana, bacacar, tur can ngawincik lebah-lebahna katut gékgékanana. Ngahaja saenyana mah, ngarah di antara urang bisa padungdengan, geusan nyungsi mana anu saluyu jeung kalbu, patali jeung situasi, sarta mana anu sulaya tina kanyataan. Da kapan, taya padika anu pangalusna, lantaran padika mah gumantung kana tempat, waktu, jeung kahanan pangajaran.

Panutup catur, pamungkas carita, muga-muga waé sakur anu dipidangkeun téh aya mangpaatna pikeun urang sadayana, utamana dina miara, ngabina, ngamumulé, tur mekarkeun basa Sunda.

Beunteur désa kasorogok, pelemna karasa baé.

Seueur basa anu nyogok, tebih tina basa saé.

Cantigi di alun-alun, dicacar dapuranana.

Mugi agung cukup lumur, neda jembar hampurana. Cag, ah!

Cag!

Pangancikan, April 2007

SKENARIO PEMBELAJARAN I

Tahap Kegiatan	Alokasi Waktu	
	Menit	%
A. Kegiatan Awal		
1. Guru Membuka pelajaran dengan salam.	4 -- 8	5 --10
2. Mengecek presensi.		
3. Guru mengadakan apersepsi.		
4. Menjelaskan tujuan dan rencana kegiatan.		
B. Kegiatan Inti		
1. Guru bersama-sama siswa membentuk kelompok.	48 -- 64	60 – 80
2. Guru membagikan “wacana model” yang berbeda-beda kepada tiap kelompok.		
3. Siswa membaca “wacana model” dalam kelompoknya.		
4. Siswa dalam tiap kelompoknya mendiskusikan karakteristik, struktur, dan isi wacana.		
5. Tiap kelompok menyajikan hasil diskusinya, kelompok lain menanggapi.		
C. Kegiatan Akhir		
1. Guru dan siswa bertanya jawab mengenai hasil diskusi menulis wacana.	8	10
2. Guru memberi komentar, penguatan, pelurusan hasil diskusi.		
3. Guru menugasi siswa mencari contoh wacana dari majalah/koran (PR).		
4. Guru menutup pembelajaran dengan salam.		

SKENARIO II

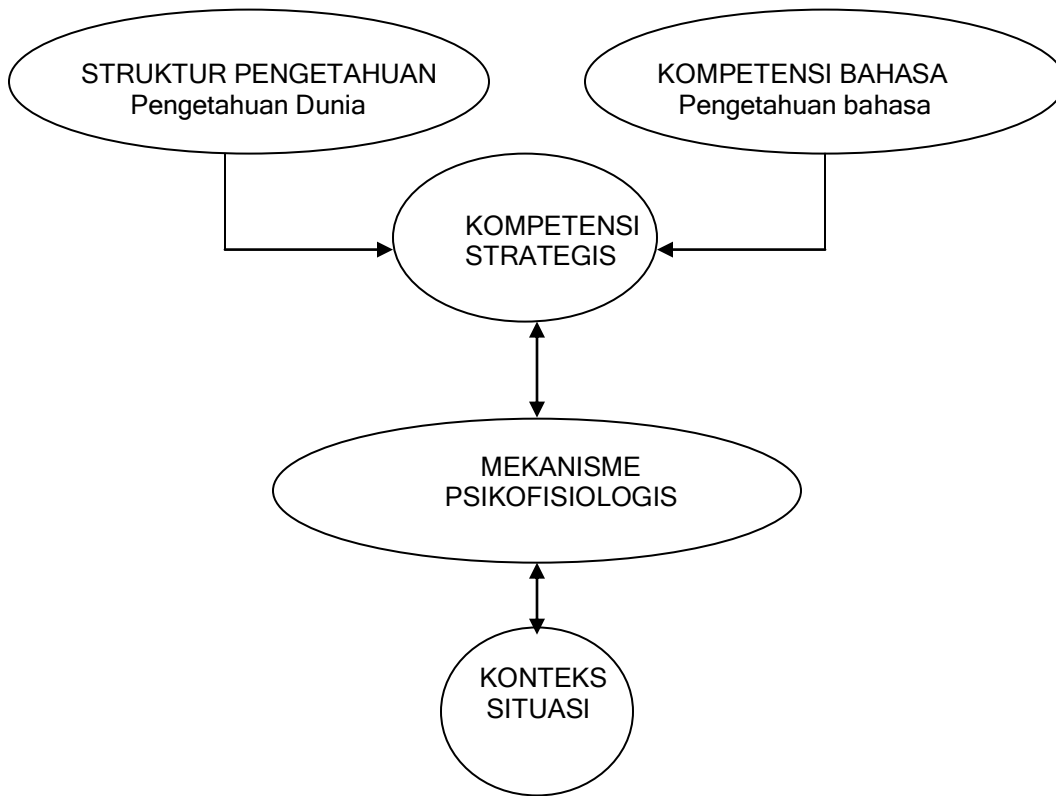
Tahap Kegiatan	Alokasi Waktu	
	Menit	%
A. Kegiatan Awal		
1. Guru Membuka pelajaran dengan salam.	4 – 8	5 –10
2. Mengecek presensi siswa.		
3. Mengadakan apersepsi dengan cara mengomentari kegiatan pada pembelajaran sebelumnya.		
4. Menjelaskan tujuan dan rencana kegiatan.		
B. Kegiatan Inti		
1. Siswa secara individual ditugasi menentukan topik dan membatasinya menjadi tema karangan.	48 -- 64	60 – 80
2. Siswa ditugasi menyusun kerangka karangan berdasarkan topik/tema pilihannya.		
3. Siswa mengembangkan kerangka karangan menjadi 5 paragraf.		
4. Siswa membaca ulang wacana dengan memperhatikan struktur (pembukaan, isi, penutup).		
C. Kegiatan Akhir		
1. Guru dan siswa bertanya jawab mengenai tugas menulis wacana.	8	10
2. Guru menutup pembelajaran dengan salam.		

Skenario III

Tahap Kegiatan	Alokasi Waktu	
	Menit	%
A. Kegiatan Awal		
1. Guru Membuka pelajaran dengan salam.	4 -- 8	5 --10
2. Mengecek presensi siswa.		
3. Mengadakan apersepsi.		
4. Menjelaskan tujuan dan rencana kegiatan.		
B. Kegiatan Inti		
1. Siswa ditugas berkolaborasi atau bertukar karangan dengan teman sebangku.	48 -- 64	60 – 80
2. Siswa ditugasi memeriksa karangan esai milik teman sebangku dengan memperhatikan: (a) struktur esai (paragraf pembukaan, paragraf isi, dan paragraf penutup); (b) kebahasaan (pilihan kata, kejelasan kalimat, ejaan dan tanda baca).		
3. Siswa mengembalikan karangan teman yang telah diperiksanya.		
4. Siswa memperbaiki karangan berdasarkan hasil pemeriksaan atau suntingan teman.		
C. Kegiatan Akhir		
1. Siswa mengumpulkan karangan yang sudah diperbaiki atau disunting.	8	10
2. Guru merefleksi dan mengomentari salah satu karangan esai siswa secara selintas dari segi struktur, isi, pilihan kata (diksi), organisasi isi, ejaan dan tanda baca, serta kejelasan kalimat.		
3. Guru menutup pembelajaran dengan salam.		
4. Guru menjelaskan bahan pelajaran untuk pertemuan berikutnya.		

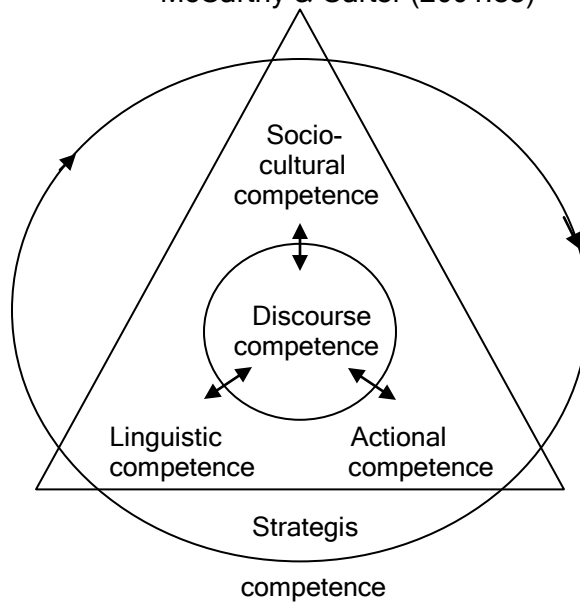
Bagan : Komponen Kemampuan Bahasa Komunikatif

Bachman (1990:85)



Bagan : Kompetensi Wacana dalam Kompetensi Komunikatif

McCarthy & Carter (2001:88)



5. Rarambu jeung Padika Pangajaran Basa Sunda

Kumaha rambu-rambu pangajaran basa sastra Sunda? Pangajaran basa jeung sastra Sunda dumasar kana kompetensi boga rambu-rambu, di antarana,

- (6) Enas-enasna, diajar basa téh diajar komunikasi. Ku kituna, pangajaran basa Sunda dipuseurkeun kana kamampuh siswa dina komunikasi lisan--tulisan.
- (7) Pangajaran basa Sunda ditujulkeun sangkan siswa weruh, mahér, jeung alus sikepna kana basa jeung sastra Sunda.
- (8) Kecap boga kalungguhan penting dina mekarkeun kognisi siswa. Kandaga kecap bisa ngabeungharan kekecapan siswa.
- (9) Pangajaran sastra Sunda ditujulkeun sangkan siswa mampuh ngaapprésiasi jeung ngaékprésikeun karya sastra, anu engkéna boga kaweruh sastra.
- (10) Kompetensi dasar dipuseurkeun kana kamahéran basa: maca, nulis, nyarita, jeung ngaregepkeun. Konsép basa jeung sastra dibaurkeun kana pangajaran kamahéran basa. Eusi wacana museur kana téma sosial budaya Sunda.

Kumaha ari padika pangajaran basa Sunda? Padika atawa métodologi pangajaran basa Sunda tumali jeung tilu perkara, nya éta pamarekan, métode, jeung téhnik pembelajaran. Pamarekan (pendekatan) anu dipaké *pamarekan kompetensi komunikatif*. Métode: langsung, latihan-pola, tata basa, maca, mimem, ékléktik. Téhnik: papancén, tanya jawab, ngaragakeun, diskusi, ceramah. Métodé jeung téhnik ékléktik.

Pamarekan kompetensi komunikatif bisa dibarengan ku Pamarekan Kontékstual (*Contextual Teaching and Learning* (CTL)), nyaéta konsép diajar nu mantuan guru ngaitkeun bahan nu diajarkeun jeung dunya nyata siswa, bari ngadorong siswa matalikeun kaweruh nu dicangkingna kana larapna dina kahirupan sapopoé. Ieu pamarekan boga ciri-ciri, di antarana, (1) gawé bareng jeung silih deudeul ("silih asah, silih asuh"), (2) pikaresepeun ("silih asih"), (3) diajar kalawan gairah, (4) pangajaran ngabaur (terintegrasi), (5) ngagunakeun rupining sumber, (6) siswa aktip, (7) silihélédan (*sharing*) jeung babaturan, (8) siswa kritis, guru kréatif, (9) pidangan karya siswa, jeung (10) laporan (rapor jeung karya siswa).

Motto: Cara diajar nu pangalusna nyaéta murid ngawangun sorangan kalawan aktip nu dipahamna. [*Students learn best by actively constructing their own understanding*].

Stratégi Diajar Ngajar nu Kontékstual nyoko kana kagiatan: (1) Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA), (2) Pamarekan proses, (3) atikan kaparigelan hirup [*life skills education*], (4) pangajaran nyata [*authentic instruction*], (5) diajar dumasar manggihan [*inquiry-based learning*], (6) diajar dumasar masalah [*problem-based learning*], (7) diajar gawé bareng, rempug jukung sauyunan [*cooperative-learning*], jeung (8) diajar soméah tur ngalayanan [*service learning*].

Runtuyan kagiatan pangajaran kontékstual téh nyoko kana (1) nyungkal atawa ngahudangkeun pangaweruh [*activating knowledge*], (2) meunangkeun pangaweruh [*acquiring knowledge*], (3) nyangkem pangaweruh [*understanding knowledge*], (4) ngalarapkeun pangaweruh [*applying knowledge*], jeung (5) ngeunteungkeun pangaweruh [*reflecting knowledge*] (Zahorik, 1995:14-22).

Komponén nu patali jeung Pangajaran Kontékstual aya tujuh rupana, nyaéta: konstruktivisme (*constructivism*), tumanya (*questioning*), manggihan (*discovery*), masarakat diajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), ngeunteungkeun (*reflection*), jeung peniléyan saenyana (*authentic assessment*). Komponén konstruktivisme minangka falasifah, anu mekarkeun murid diajar ku digawé mandiri, manggihan jeung ngawangun sorangan pangaweruh jeung kaparigelan anyarna. Inkuiri minangka stratégi diajar, anu dilaksanakeun geusan ngahontal kompeténsi nu dipiharep. Tumanya minangka kaahlian dasar anu dimekarkeun nepi ka murid boga kapanasaran hayang nanyakeun waé. Masarakat diajar minangka kagiatan nyiptakeun lingkungan diajar dina sababaraha kelompok. Modéling minangka acuan ngahontal kompeténsi, anu dilaksanakeun ku cara midangkeun modél-modél. Réfléksi minangka léngkah ahir dina diajar, anu dilaksanakeun ku cara murid nembrakkeun deui hasil diajarna. Peniléyan anu saenyana dilaksanakeun tina rupining sumber jeung ku rupa-rupa cara.

Aya rupa-rupa pangajaran anu aya rambat kamaléna jeung pamarekan kontékstual, di antarana baé, pangajaran: (1) ngungkulan masalah, (2) kooperatif, (3) inkuiri, (4) auténtik, (5) tugas/proyékt, (6) gawé, jeung (7) jasa layanan.

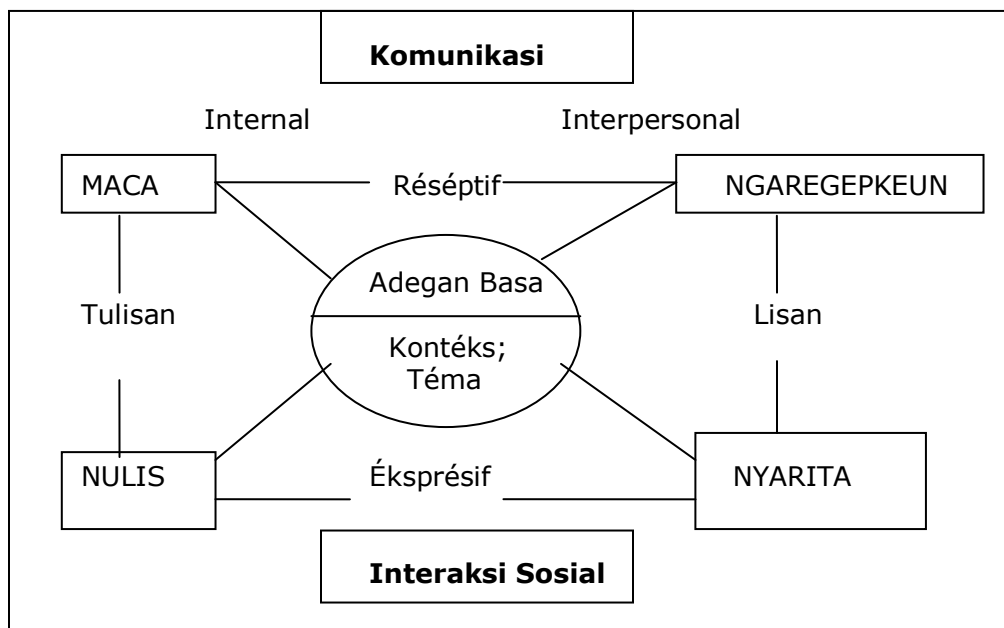
6. Desain Pangajaran nu Gumulung

Dina pangajaran basa anu gumulung (integratif), guru kudu miwuruk jeung nuyun murid sangkan gedé karep (*motivasi*)na, obyag atawa ilubiung (*aktif*), jeung rancagé (*kréatif*) dina diajar basa Sunda katut sastrana. Ahirna, mampuh (kompetén) dina widang basa jeung sastra Sunda. Tangtuna ogé, lain ngan saukur

kaweruhna, tapi kamahéran basa sarta sikepna anu hadé kana basa jeung sastra Sunda.

Kompeténsi atawa kamampuh anu dipiharep dina pangajaran basa Sunda nyaéta kompeténsi komunikatif, kamampuh siswa dina ngayakeun komunikasi. Lebah dieu, siswa dipiharep mampuh ngagunakeun basa Sunda kalawan bener nurutkeun kaédah basa tur merenah luyu jeung wengkuan (kontéks) situasina. Diluyukeun kana kompeténsi komunikatif, dina pangajaran basa aya opat kaparigelan basa, nyaéta (1) maca, (2) nyarita, (3) nulis, jeung (4) ngaregepkeun. Baganna kieu:

KOMPETÉNSI KOMUNIKATIF BASA



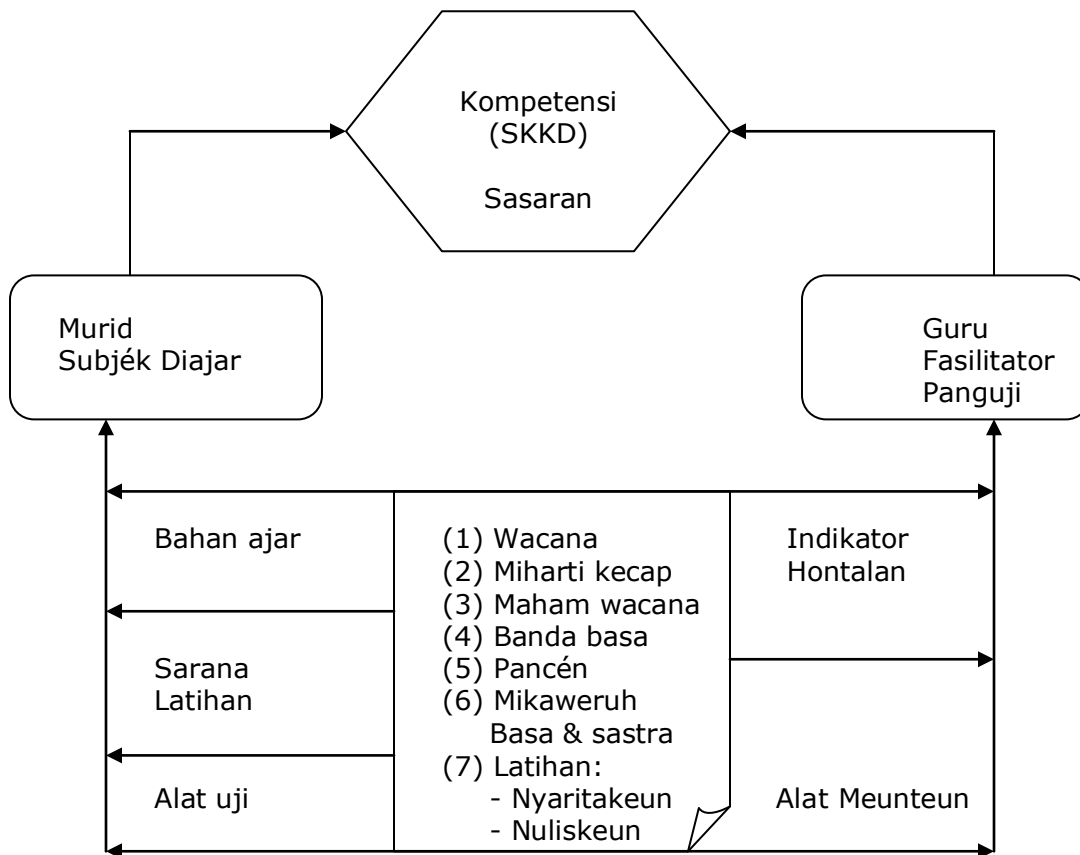
Jaba ti éta, aya bahan ajar lulugu (*matéri pokok*) pangaweruh basa jeung sastra, anu dibahas sahinasna bari diadumaniskeun (*diintegrasikeun*) kana bahan kamahéran basa. Dina ngajarkeun pangaweruh basa teu dihususkeun, da nu penting mah siswa mahér ngagunakeun basa. Pon kitu deui, pangaweruh sastra dipidangkeun sahinasna baé. Ari nu dipentingkeun mah, siswa mampuh ngaaprésiassi karya sastra, malah mun bisa mah nepi ka mampuh ngaéksprésikeun sastra. Ku cara kitu, satuluyna siswa dipiharep boga sikep anu alus (*positif*) kana basa Sunda.

Bahan anu dipidangkeun dina unggal pangajaran bisa nyoko kana rata-rata opat perkara, nyaéta (1) wacana bacaeun, (2) miharti kecap, (3) maham eusi

wacana, (3) banda basa atawa sastra, (5) pancen, (6) mikaweruh basa jeung sastra Sunda, sarta (7) latihan-latihan.

Upama dibagankeun, perenahna bahan nu gumulung ébréh di handap ieu.

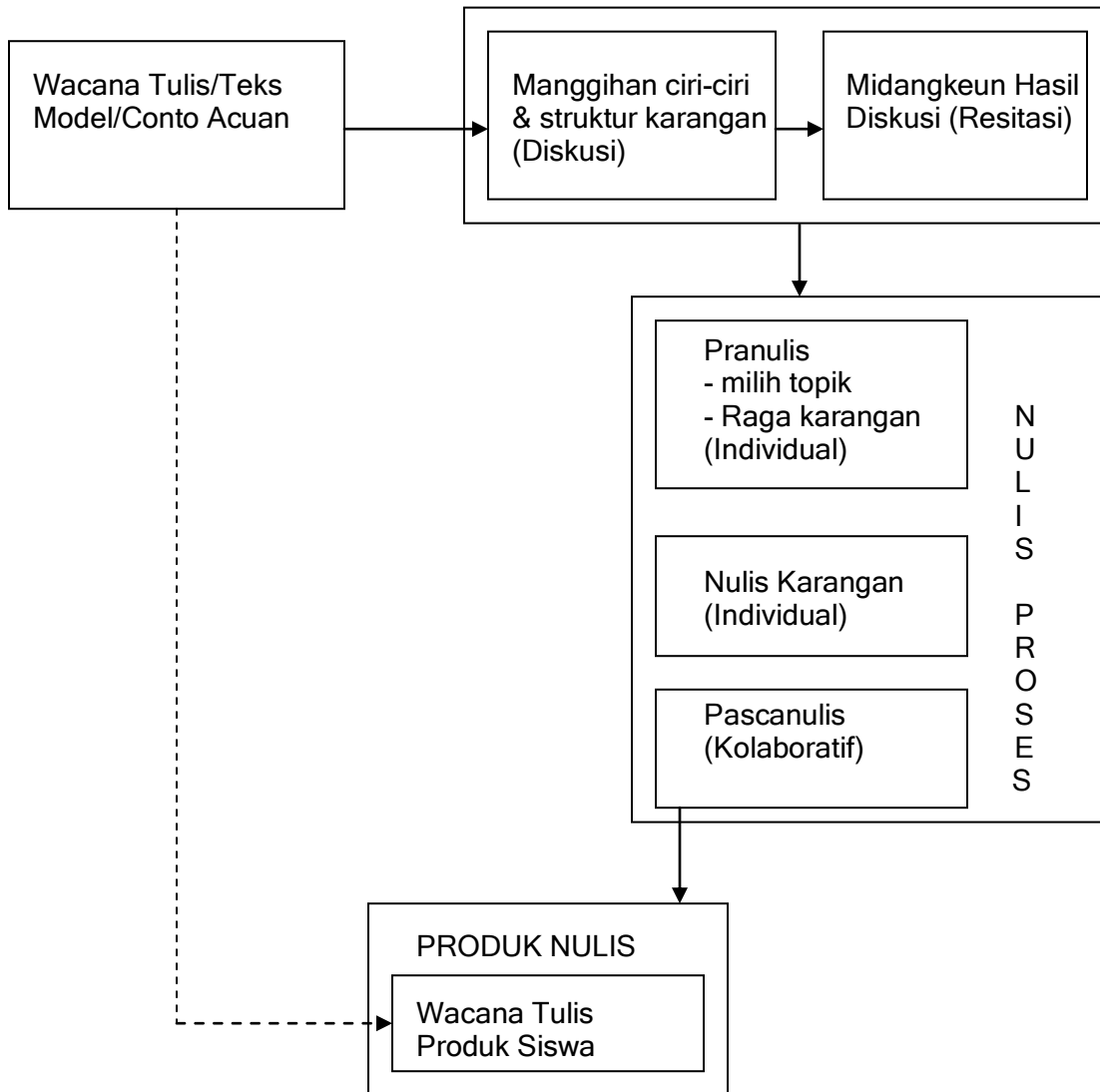
Bagan: BAHAN NU GUMULUNG



Acuan utama pangajaran basa Sunda nu gumulung nyoko kana kamahéran makéna basa (ngaregepkeun, nyarita, maca, jeung nulis), kaweruh basa, jeung sikep positip kana basa. Upamana, pangajaran nulis dipilampah ku cara (a) siswa dibéré stimulus mangrupa “wacana model”, (b) siswa ngaréspons ku cara diajar ngekelompok pikeun maca “wacana model”, ngadiskusikeun, maham karakteristik wacana, tuluy midangkeun hasil diskusi kelompokna; (c) siswa nulis proses (pranulis jeung nulis wacana kalawan individual, pascanulis ku cara kolaborasi pikeun mariksa jeung

nyunting wacana babaturan, sarta ngoméan kasalahan), jeung (d) hasil revisi wacana minangka produk ahir nulis. Baganna kieu.

Bagan: PROSES PANGAJARAN NU GUMULUNG



SKENARIO PEMBELAJARAN I

Tahap Kegiatan	Alokasi Waktu	
	Menit	%
A. Kegiatan Awal		
1. Guru Membuka pelajaran dengan salam.	4 -- 8	5 --10
2. Mengecek presensi.		
3. Guru mengadakan apersepsi.		
4. Menjelaskan tujuan dan rencana kegiatan.		
B. Kegiatan Inti		
1. Guru bersama-sama siswa membentuk kelompok.	48 -- 64	60 – 80
2. Guru membagikan “wacana model” yang berbeda-beda kepada tiap kelompok.		
3. Siswa membaca “wacana model” dalam kelompoknya.		
4. Siswa dalam tiap kelompoknya mendiskusikan karakteristik, struktur, dan isi esai.		
5. Tiap kelompok menyajikan hasil diskusinya, kelompok lain menanggapi.		
C. Kegiatan Akhir		
1. Guru dan siswa bertanya jawab mengenai hasil diskusi menulis wacana.	8	10
2. Guru memberi komentar, penguatan, pelurusan hasil diskusi.		
3. Guru menugasi siswa mencari contoh wacana dari majalah/koran (PR).		
4. Guru menutup pembelajaran dengan salam.		

SKENARIO II

Tahap Kegiatan	Alokasi Waktu	
	Menit	%
A. Kegiatan Awal		
1. Guru Membuka pelajaran dengan salam.	4 – 8	5 –10
2. Mengecek presensi siswa.		
3. Mengadakan apersepsi dengan cara mengomentari kegiatan pada pembelajaran sebelumnya.		
4. Menjelaskan tujuan dan rencana kegiatan.		
B. Kegiatan Inti		
1. Siswa secara individual ditugasi menentukan topik dan membatasinya menjadi tema karangan.	48 -- 64	60 – 80
2. Siswa ditugasi menyusun kerangka karangan esai berdasarkan topik/tema pilihannya.		
3. Siswa mengembangkan kerangka karangan esai menjadi 5 paragraf.		
4. Siswa membaca ulang esai dengan memperhatikan-		

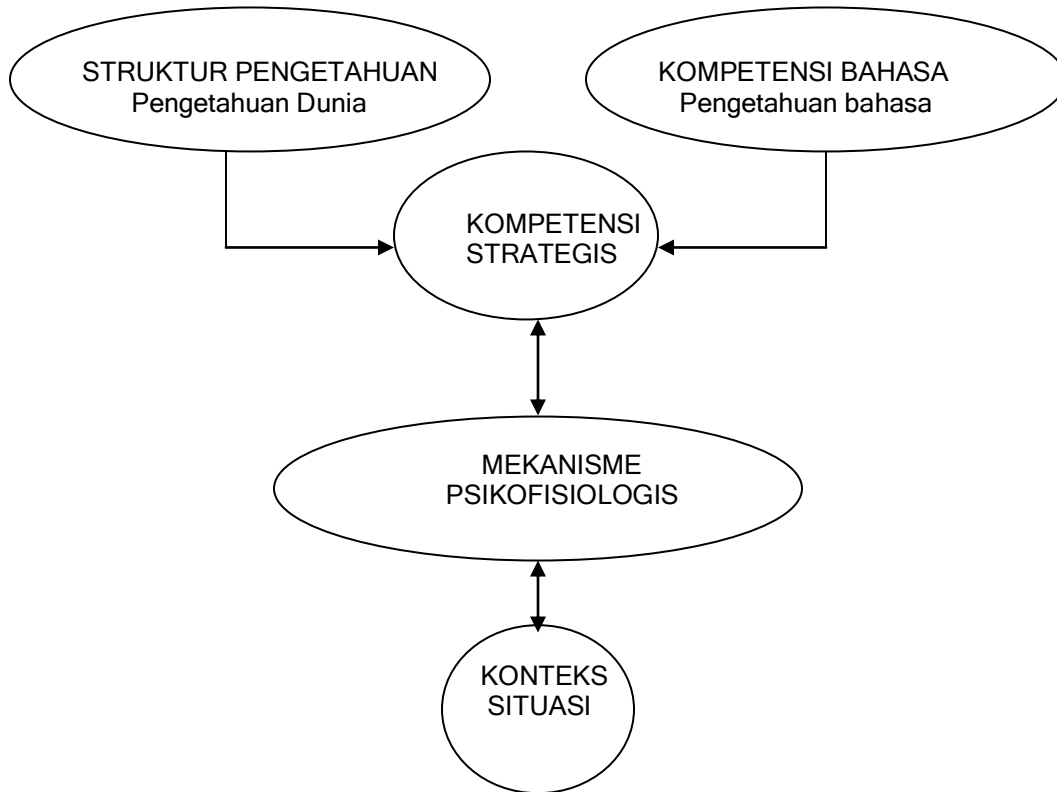
kan struktur (pembukaan, isi, penutup).		
C. Kegiatan Akhir		
1. Guru dan siswa bertanya jawab mengenai tugas menulis wacana esai.	8	10
2. Guru menutup pembelajaran dengan salam.		

Skenario III

Tahap Kegiatan	Alokasi Waktu	
	Menit	%
A. Kegiatan Awal		
1. Guru Membuka pelajaran dengan salam.	4 -- 8	5 --10
2. Mengecek presensi siswa.		
3. Mengadakan apersepsi.		
4. Menjelaskan tujuan dan rencana kegiatan.		
B. Kegiatan Inti		
1. Siswa ditugas berkolaborasi atau bertukar karangan dengan teman sebangku.	48 -- 64	60 – 80
2. Siswa ditugasi memeriksa karangan esai milik teman sebangku dengan memperhatikan: (a) struktur esai (paragraf pembukaan, paragraf isi, dan paragraf penutup); (b) kebahasaan (pilihan kata, kejelasan kalimat, ejaan dan tanda baca).		
3. Siswa mengembalikan karangan esai teman yang telah diperiksanya.		
4. Siswa memperbaiki karangan esai berdasarkan hasil pemeriksaan atau suntingan teman.		
C. Kegiatan Akhir		
2. Siswa mengumpulkan karangan yang sudah diperbaiki atau disunting.	8	10
2. Guru merefleksi dan mengomentari salah satu karangan esai siswa secara selintas dari segi struktur, isi, pilihan kata (diksi), organisasi isi, ejaan dan tanda baca, serta kejelasan kalimat.		
3. Guru menutup pembelajaran dengan salam.		
4. Guru menjelaskan bahan pelajaran untuk pertemuan berikutnya.		

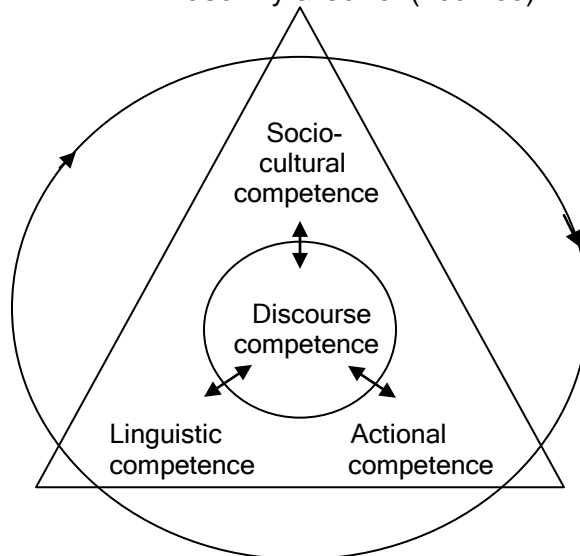
Bagan : Komponen Kemampuan Bahasa Komunikatif

Bachman (1990:85)



Bagan : Kompetensi Wacana dalam Kompetensi Komunikatif

McCarthy & Carter (2001:88)



Strategis
competence