

# **MAKIHKEUN STANDAR KOMPETENSI MATA PELAJARAN BASA SUNDA DI SD/MI<sup>1)</sup>**

**Yayat Sudaryat<sup>2)</sup>**

**Ti bihari nepi ka kiwari,  
ti baheula ka ayeuna natrat nepi ka jaga,  
basa Sunda tetep digjaya.**

## **1. Manggala Wacana**

Taun 2004 kalawan rampak sa-Indonésia mitembeyan dipakéna kurikulum berbasis kompetensi (KBK). Samalah henteu disebut KBK deui, tapi *Kurikulum 2004: Standar Kompetensi*. Munculna éta kurikulum téh teu bisa leupas tina kahanan kurikulum pendidikan di Indonésia, anu terus barobah geusan ngaluyukeun diri kana robahna kamekaran paélmuan katut pamedih 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, nya éta dumasar kana jejer bahan, sistem unit, téma, jeung kompetensi. Kurikulumna teu goréng alias geus hadé, da anu héngkéna mah lebah prakna, praktékna, atawa impleméntasina.

Ayeuna, kakara ogé dua taun, Kurikulum 2004 téh disarungsum deui, lantaran dianggap "gagal". Bener kitu? Kumaha pangaruhna kana Standar Kompetensi Mata Pelajaran Basa Sunda? Ah, teu kudu hariwang jeung salempang, komo bari jeung mangmang mah. Keur daérah nyatana urang, urang Sunda, anu penting mah "Basa Sunda tetep jaya, tetep jadi mata pelajaran di sakola (ti SD/MI—SMP/MTs), malahan nepi ka SMA/MA di unggal sakola.

Kumaha ari bahan ajar basa Sunda di SD/MI? Éta pananya téh jadi jejer pasualan anu baris dipadungdengkeun dina riungan ayeuna.

Patali jeung éta hal, dina ieu tulisan rék dipedar tilu perkara, nya éta (1) tujuan jeung bahan pangajaran basa Sunda di SD/MI, (2) Mekarkeun SK jeung KD jadi Kurikulum SD/MI, jeung (3) pamunah wacana.

## **2. Tujuan jeung Bahan Pangajaran Basa Sunda di SD/MI**

### **2.1 Tujuan Pangajaran Basa jeung Sastra Sunda**

Samemeh medar perkara ambahan bahan ajar basa Sunda di SMA/MA, perlu dipidangkeun heula ngeunaan tujuan pangajaran basa di SMA/MA. Dina dasarna, aya tilu tujuan pangajaran basa Sunda, nya éta:

- (1) murid mibanda kaweruh ngeunaan basa Sunda,
- (2) murid mibanda kamahéran ngagunakeun basa Sunda, jeung
- (3) murid mibanda sikep anu hadé (positif) kana basa Sunda.

Éta tilu tujuan téh sajalan jeung ranah tujuan atikan anu geus kahot ti Benjamin S. Bloom, nya éta ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah psikomotor (*psychomotor domain*), jeung ranah afektif (*affective domain*).

Dina *Standar Kompetensi Bahasa dan Sastra Sunda SMA/SMK/MA* ditétélakeun aya genep tujuan pangajaran, opat di antarana nyoko langsung kana pangajaran basa. Ari anu dua deui patali jeung tujuan pangajaran sastra Sunda. Ari unina tujuan pangajaran basa téh kieu.

*Kahiji*, murid ngajenan jeung mekarkeun basa Sunda minangka basa daérah jeung basa resmi kadua di Jawa Barat (sanggeus basa Indonesia). *Kadua*, murid nyangkem atawa maham basa Sunda tina jihat wangun, harti, jeung fungsi, sarta mampuh makéna kalwan keuna tur rancagé luyu jeung kontéks saperti tujuan, kaayaan, jeung kaperluan. *Katilu*, murid mampu maké basa Sunda pikeun ngundakkeun kamampuh inteléktual, asak boh émosina boh sosialna. *Kaopat*, murid mibanda disiplin dina maké basa (nyarita jeung nulis) katut mikir. *Kalima*, murid mampu ngararasakeun jeung nagamangfaatkeun karya sastra Sunda pikeun mekarkeun kapribadian, ngalegaan wawasan kahirupan. *Kagenep*, murid ngajenan tur mikareueus sastra Sunda minangka kakayaan budaya jeung intelektual manusa Sunda.

### **2.2 Ambahan Bahan Ajar Basa Sunda di SD/MI**

Bahan ajar basa Sunda teh raket patalina jeung materi lulugu (*pokok*). Ari matéri poko mangrupa poko bahasan jeung subpoko bahasan tina kompetensi dasar (KD) anu kudu dipimilik ku murid. Éta sababna, matéri pokok patali jeung bahan ajar, nya éta bahan ulikan atawa kajian basa Sunda anu sakurang-kurangna kudu diulik ku murid pikeun ngawasa kompeténsi dasar.

Materi poko raket patalina jeung kaweruh basa. Ari kaweruh basa nyoko kana konsép atawa kaédah basa jeung kandaga kecap. Diajarkeunana materi poko kudu dipatalikeun kana kagiatan pangajaran makéna basa, nya éta ngaregpeken, nyarita, maca, jeung nulis.

Konsep basa anu bisa dijadikeun materi poko téh ngawengku rupa-rupa subwidang, di antarana:

- (1) Adegan sora basa: lafal, éjahan, engang;
- (2) Adegan kecap: wangun kecap, warna kecap;
- (3) Adegan kalimah: wangun kalimah, warna kalimah, fungsi kalimah, wanda kalimah;
- (4) Kandaga kecap: warna harti, parobahan harti, tatali harti léksikal, kecap serepan, istilah, pakeman basa, gaya basa, tatakrama basa;
- (5) Wacana: fiksi (prosa, puisi, drama); nonfiksi (narasi, 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 Kompetensi Bahasa dan Sastra Sunda*, konsép basa téh henteu jadi paniten utama, tapi ngan jadi bahan panambah dina raraga diajar makena basa. Ku kituna, matéri pokok basa diadumaniskeun kana opat aspék makéna basa, nya éta ngaregepkeun, nyarita, maca, jeug nulis. Carana diselipkeun dina indikator hontalan hasil diajar.

Lamun dina kagiatan makena 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 aspék basa.

Dina nepikeun materi pokok 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 prinsip spiral), sarta (4) saluyu jeung alokasi waktu (prinsip palamarta, bahan anu perlu meunang hancengan (porsi) anu saimbang tur luyu jeung waktuna).

Kompetensi basa raket patalina jeung kaweruh perkara kaédah basa, ti mimiti unsur pangleutikna, nya éta sora basa, nepi ka unsur pangjembarna, nya éta wacana. Éta kaedah 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 kaedah basa mana anu penting atawa diperlukeun.

Ari kaédah basa anu bisa dipilih dina raraga pangajaran basa Sunda aya kana 12 rupana saperti ébréh di handap ieu.

#### **a. Ngucapkeun**

Ngucapkeun (*pelafalan*) museur kana ngucapkeun unsur-unsur basa katut lentong (*intonasi*)na. Biasana museur kana sora basa atawa foném vokal jeung konsonan. Ari lentong mangrupa kombinasi randegan, wirahma, panandes (aksén), jeung dangka (kuantitas) nu diucapan.

#### **b. Ngawangun Kecap**

Wangun kecap mangrupa salah sahiji pakakas kalimah (alat sintaktis). Pangajaran wangun kecap diadumaniskeun kana nyusun kalimah. Wangun kecap ilaharna diwincik jadi (1) kecap asal (salancar) jeung (2) kecap rékaan (jembar). Kecap rekaan ngawengku (a) kecap rundayan atawa dirarangkanan (awalan, seselan, ahiran, barung, gabung); (b) kecap rajékan (dwipurwa, dwimadya, dwimurni, dwireka, trilingga); jeung (c) kecap kantétan (rakitan dalit jeung rakitan anggang).

#### **c. Milih kecap**

Milih kecap (diksi) nyoko kana masalah makéna kecap katut hartina. Aspék-aspek harti anu bisa dipilih keur bahan ajar, di antarana:

- (1) warna harti: saujratna (denotatif) jeung *injeuman* (konotatif);
- (2) parobahan harti: *ngalegaan, ngaheureutan, ngaluhuran, ngahan-dapan, paselup*;
- (3) tatali harti kecap: *saharti, sabalikna, sangaran, sawengku*;
- (4) pakeman basa (idiom): *babasan, paribasa, rakitan lantip, cacandran, uga, candrasangkala*;
- (5) gaya basa: *ngupamakeun, mijalma, rarahulan, ngasor, rautan*;
- (6) Purwakanti: *laraspurwa, larasmadya, laraswekas, maduswara, margaluyu, mindokecap* (mindonan kawit, mindonan wekas).

#### **d. Tatakrama Basa**

Tatakrama basa atawa undak usuk basa mangrupa aturan sopan santun dina makena basa Sunda, anu disaluyuan ku warga masarakatna, gunana pikeun silihormat tur silihajenan. Tatakrama basa mangrupa hiji sistem ngagunakeun ragam basa Sunda anu aya patalina jeung kakawasaan (*power*), kalungguhan (*status sosial*), kaakraban (*solidarity*), sarta patalina antara peran panyatur, pamiarsa, jeung jalma nu dicaritakeun.

Tatakrama basa ilaharna dicirian ku ayana opat hal, nya éta (1) lisan (kecap), (2) pasemon, (3) réngkak jeung peta, sarta (4) lentong. Patali jeung pilihan kecap, dina basa Sunda aya dua rupa wangun tatakrama basa, nya éta (a) basa hormat (*lemes*) jeung (b) basa kasar (*loma*). Basa hormat ilaharna sok diwincik deui jadi hormat atawa lemes keur sorangan (HKS) jeung lemes keur batur (HKB). Ieu papasangan basa lemes saenyana mah anu sok jadi bangbaluh ka panyatur basa Sunda téh, utamana barudak jeung rumaja. Sigana, jalan kaluarna antara HKS jeung HKB bisa ngagunakeun kecap anu sarua atawa siligenti. Upamana, kecap *ngadangu* bisa dipaké keur sorangan atawa keur ka batur.

#### **e. Ngalarapkeun Istilah**

Istilah mangrupa kecap-kecap husus anu dipaké dina widang atawa lingkungan nu tangtu. Pangajaran istilah dipuseurkeun kana larapna dina kalimah atawa paragraf, lain kana midangkeun daptar istilah katut hartina. Ku kituna, murid kudu dilatih nyangkem jeung nyungsi saorangan harti istilah tina kamus sarta larapna kana kalimah.

Istilah-istilah anu bisa dipilih dina pangajaran basa Sunda, di antarana, patali jeung (1) *kaulinan*, (2) *paélmuan*, (3) téknologi, (4) *tatanén*, (5) organisasi, (6) olahraga, (7) kesenian, (8) keséhatan (*husada*), (9) industri, (10) *pancakaki*, (11) keagamaan, (12) *undagi*, (13) géografi, (14) pariwisata, (15) *pakakas*, (16) *patukangan*, (17) *kadaharan-inuman*, (18) *sasatoan*, (19) *tutuwuhan*, (20) anggota awak, sarta (21) waktu jeung *usum-usuman*.

#### **f. Ngawangun Adegan Kalimah**

Kalimah mangrupa unsur wacana pangleutikna anu bisa nepikeun gagasan (pikiran, rasa, jeung kahayang). Cindekna, kalimah jadi wujud pangleutikna dina komunikasi basa. Kaweruh ngeunaan kalimah perlu dikawasa ku muird. Najan kitu, pangajaran basa henteu museur kana kaweruh kalimah, tapi larapna dina wacana atawa komunikasi.

Kalimah ngawengku rupa-rupa, di antarana baé:

- (1) wangun kalimah: kalimah basajan, jembar, ngantét, jeung sumélér;
- (2) warna kalimah: pagawéan, barang, sipat, bilangan, jeung pangantét;
- (3) wanda kalimah: aktip-pasip, langsung-teu langsung, sampurna-teu sampurna;
- (4) fungsi kalimah: wawaran, pananya, paréntah, jeung panyeluk.

Pangajaran kalimah diadumaniskeun kana pangajaran wacana. Upamana baé, fungsi kalimah (wawaran, pananya, paréntah, panyeluk)

diadumaniskeun kana pangajaran kompetensi nyarita saperti wacana guneman.

#### **g. Bebeneran Eusi Kalimah**

Adegan katatabasaan atawa struktur gramatikal anu payus tur keuna lain mangrupa tujuan dina komunikasi basa, tapi ngan sakadar pakakas pikeun ngaruntuykeun pesen (pikiran, rasa, atawa maksud) kalawan saécés-écésna. Pesen kudu ditepikeun kalawan ngéntép seureuh (teratur) sangkan babari dicangkem ku pamiarsa. Babari henteu pikiran dicangkem ditangtukeun ku rupining faktor, di antarana, jalan pikiran atawa penalaran (logika). Sangkan henteu patukang tonggong jeung segi penalaran dina umumna, kalimah-kalimah téh kudu nitenan rupa-rupa aspék kayaning wangenan (définisi) jeung rampatan (generalisasi).

#### **h. Ngalarapkeun Kecap Pancén (Partikel)**

Kecap pancén atawa partikel mangrupa salah sahiji pakakas dina nyusun kalimah. Bahan ajar kecap pancén anu bisa dipilih, di antarana: (1) *kecap panganteur*, (2) *kecap panambah*, (3) *kecap panganteb*, (4) *kecap panahap*, (5) *kecap panyambung*, (6) *kecap pangantét*, jeung (7) *kecap panyeluk*. Larapna kecap pancén dina kalimah bisa ngarobah harti tur jadi mamamis basa.

#### **i. Nyusun Kalimah Éféktif**

Kalimah éféktif mangrupa kalimah anu kalawan keuna tur payus pikeun nyuluran pesen (gagasan, rasa, kahayang) penyatur nepi ka sarua pisan ditarimana ku pamiarsa. Kalimah éféktif mangrupa kalimah anu teu nimbulkeun karagu-raguan (ambiguitas), pasalia, atawa salah tapsir.

Pikeun nyiptakeun kalimah anu éféktif, aya sababaraha sarat anu kudu dicumponan, saperti ébréh ieu di handap.

- (1) Gunggungan gagasan, nya éta gagasan anu diwakilan ku struktur kalimah (J-C-O-Pa-K);
- (2) Kohérénsi (dalit), nya éta ayana hubungan timbal balik anu hadé tur écés antara unsur-unsur nu ngawangun kalimah;
- (3) Panandes, nya éta mentingkeun unsur-unsur kalimah, seperti pindahna posisi dina kalimah, bangbalikan unsur, lalawanan, jeung partikel panganteb;
- (4) Variasi, nya éta ngaréka-réka wangunan kalimah kayaning kecap saharti, robahna posisi dina kalimah, jeung variasi panjang pondokna kalimah;
- (5) Paralélisme (kasajajaran), nya éta nempatkeun unsur-unsur basa anu

- satata dina wangunan (konstruksi) anu sarua;  
(6) Penalaran, nya éta prosés mikir anu narekahan pikeun matalikeun fakta-fakta jadi kacindekan nu manjing akal.

#### **j. Mekarkeun Paragraf**

Paragraf atawa alinéa mangrupa babagian tina wacana (karangan atawa omongan) anu diwangun ku kalimah-kalimah kalawan eusina nepikeun unsur wawaran (informasi) jeung gagasan utama minangka kadalina. Bahan ajar paragraf anu bisa dipilih ngawengku:

- (1) ide poko (gagasan utama) paragraf,
- (2) warna paragraf: induktif, deduktif, campuran,
- (3) Mekarkeun paragraf: (a) klimaks jeung anti-klimaks, (b) babandingan jeung lalawanan, (c) analogi, (d) conto, (e) prosés, (f) sabab-musabab, (g) umum-husus, (h) papasingan, jeung (i) wangenan (definisi) jembar.

#### **k. Ngalarapkeun Tanda baca jeung Éjaan**

Éjahan jeung tanda baca mangrupa kaédah anu bisa digunakeun dina nulis kalimah atawa wacana. Pangajaran éjaan jeung tanda baca henteu kalawan husus, tapi diadumaniskeun kana bahan ajar wacana. Aspék-aspek éjaan jeung tanda baca anu bisa dipilih minangka bahan ajar basa, di antarana baé, ngawengku:

- (1) *Makéna huruf*: abjad, vokal, konsonan, engang, sesebutan;
- (2) *Nuliskeun huruf*: huruf kapital, huruf dengdek;
- (3) *Nuliskeun kecap*: kecap asal, rundayan, rajékan, kantétan kecap, kecap sulur, pangantét, sandang, angka jeung lambang bilangan;
- (4) *Nuliskeun unsur serepan*;
- (5) *Tanda baca*: titik/peun (.), koma (,), titik koma (;), titik dua (:), geret (-), tanda pisah ( \_ ), élipsis (...), pananya (?), panyeluk. (!), kurung ((...)), kurung siku ([...]), kekenteng rangkep, ("..."), kekenteng ('...'), tanda ulang (...), gurat déngdék (/), jeung panyingget (^).

#### **l. Nulis jeung Maca Aksara Sunda**

Aksara daérah (Sunda) mangrupa sistem ortografi hasil masarakat daérah anu ngawengku aksara jeung sistem aksara pikeun nuliskeun basa daérah. Aya dua rupa aksara Sunda anu kiwari dipiwanoh ku masarakat Sunda téh, nya éta Aksara Sunda Jawa anu dasarna Cacarakan jeung Aksara Sunda Kaganga anu dasarna fonétis. Kiwari dimekarkeun aksara Sunda [ka, ga, nga].

Ari bahan ajar aksara Sunda téh ngawengku: (1) aksara swara (vokal mandiri), (2) aksara ngalagena, (3) pananda sora, rarangkén aksara (vokalisasi) saperti: panghulu [i], pamepet [e], paneuleung [eu], panglayar [r], panyecek [ng], panyuku [u], panyakra [réndon r], panyiku [la], paneleng [é], panolong [o], pamingkal [-ya], pangwisad [-h], pamaéh patén [Ø]; (4) angka atawa bilangan, jeung (5) tanda baca.

Kegiatan pangajaran aksara daérah (Sunda) ngawengku (1) nulis jeung (2) maca. Kegiatan nulis museur kana cara nuliskeun aksara, ari kegiatan macana museur kana maca aksara Sunda.

### **3. Mekarkeun SKKD jadi Kurikulum SD/MI**

#### **3.1 Standar Kompetensi jeung Kompetensi Dasar**

Standar Kompetensi (SK) jeung Kompetensi Dasar (KD), nelahna mah KBK, pondokna tina Kurikulum Berbasis Kompetensi. Naon atuh SK téh? Ari ceuk tiori mah "sapuratina rencana jeung panataan ngeunaan kompetensi katut diajar anu kudu dihontal ku murid, kegiatan diajar ngajar, meunteun, jeung makihikeun sumber daya atikan dina ngamekarkeun kurikulum sakola".

SK téh boga sawatara prinsip, di antarana, (1) pangalaman diajar nu sipatna holistik, étika, logika, éstétika, kinéstétika, jeung praktika; (2) ayana kasadaran budaya; (3) ayana pangaruh téhnologi, informasi, jeung globalisasi; (4) diajar salila gumelar; (5) museur ka murid; (6) pamarekan gembleng-masagi tur mimitran; jeung (7) kamampuh murid béda-béda.

Tujulna atawa oriéntasina SKKD téh kana (1) hasil jeung dampak anu dipiharep muncul di diri siswa ngaliwatan runtuyan kegiatan diajar nu miharti, jeung (2) rupining hal anu diébréhkeun dumasar kana kabutuh. Lebah dieu, SKKD téh kudu bisa méré dadasar (a) pangaweruh (kognitif), (b) kamahéran atawa kaparigelan (psikomotor), jeung (c) sikep nu alus (aféktif).

Éta tilu aspék téh kudu méré pangalaman nu pikaresepeun ka diri murid. Ari pangalaman diajar nu pikaresepeun téh, ceuk UNÉSCO mah, nyoko kana opat pilar, nya éta:

- (a) diajar mikanyaho (*learning to know*),
- (b) diajar migawé (*learning to do*),
- (c) diajar mibanda (*learning to be*), jeung
- (d) diajar milampah hirup babarengan (*learning to live together*).

Diajar mikanyaho (*learning to know*) diolah dina uteuk (hemisper) katuhu. Kacékasan uteuk (*kecerdasan otak*) ajénna 10%, sésana mah 90% nyoko kana hal-hal nu patali jeung (*emotional, spiritual, social question*). Anu aya dina uteuk kudu nyambung jeung nu aya dina haté.



Naon sababna ka kolot kudu hormat tilawat, lantaran kolot gedé jasana ka urang. Geura tengetan ieu pupuh Maskumambang, minangka hasil 'guneman haté jeung pikiran (uteuk)'.

"Hé barudak kudu mikir ti leuleutik,  
manéh kahutangan,  
ku kolot ti barang lahir,  
nepi ka ayeuna pisan."

Diajar migawé atawa kaparigelan (*learning to do, skill*) nétélakeun yén diajar téh lain ngan semet inget wungkul, dapon apal waé. tapi kudu ngarti tur surti, malah kudu parigel, boh ngucapkeunana boh migawéna. Nya ucap nya lampah (?) Dajar basa, lain keur élmu, tapi keur gaul (komunikasi). Lain diajar tata basa heula, tapi langsung bacéo, torojogan nyarita. Sing nepi ka bisa cas-cés-cos ngawangkong.

Diajar mibanda (*learning to be*) nétélakeun yén kamampuh, kamahéran, jeung batin atawa aféktif kudu jadi milikna sorangan. Siswa diajar ngawangun panyangkemna sorangan kalawan rancagé (*students learn best by actively constructing their own understanding*). Ku cara kitu dipiharep siswa bisa asup kana "Gapura Panca waluya", lima lawang pikeun hirup barina hurip, salamet di dunya jeung di ahérat, nya éta *cageur, bageur, bener, pinter*, jeung *singer*, tapi teu *kabalinge*.

Diajar milampah hirup babarengan (*learning to live together*) nyoko kana diajar ngelompok téa. Ku cara ngelompok siswa bisa gawé babarengan, rempug jukung sauyunan, ka cai jadi saleuwi ka darat jadi salebak. Dina diajar sing bisa silih élédan (*sharing*) jeung babaturan. Patali jeung diajar hirup babarengan aya pupuh Pucung anu unina kieu.

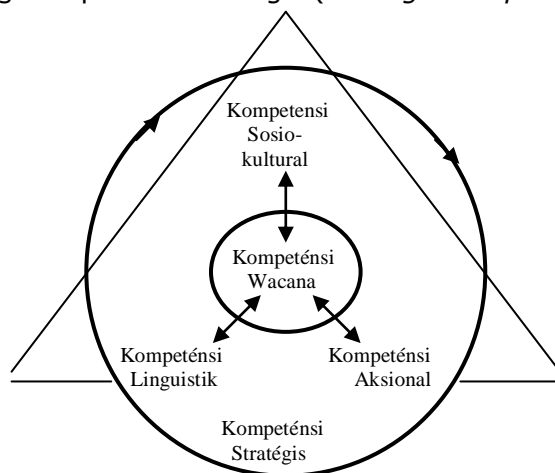
"Utamana jalma kudu réa batur,  
Keur silih tulungan,  
Silih titipkeun nya diri,  
Budi akal ngan ukur ti pada jalma."

Tina opat pilar diajar téh, siswa sing jadi "teuneung jeung ludeung" dina nyorang pakumbuhan. Robah sikepna, tina "sawios abdi mah di pengker", jadi kudu aya di baris hareup. Sikep ngabaékeun kana diajar lantaran teu boga buku, "atuda teu gaduh artos kanggo mésér buku", kudu dirobah "sanajan teu gaduh artos, buku mah tetep ngagaleuh".

Anu has tina KBK téh ayana istilah *kompeténsi*. Ceuk dina basa Sunda mah, sarua jeung 'kamampuh'. Eusina mangrupa kaweruh (kognitif), kamahéran (psikomotor), jeung ajén-inajén (aféktif) dasar, anu diébréhkeun (diréfléksikeun) kana kabiasaan mikir jeung milampah. Ari

kabiasaan mikir jeung milampah kalawan ajeg (konsisten) tur sinambung (kontinyu) bisa ngawujudkeun siswa jadi mampu (kompetén) pikeun milampah hiji hal.

Kompeténsi basa jeung sastra Sunda nyoko kana kompeténsi wacana, anu nurutkeun Celce-Murcia *et al.* (1995:10), ngalibetkeun rupa-rupa kompeténsi lianna saperti kompeténsi basa (*linguistic competence*); kompeténsi paripolah (*actional competence*) anu ngawengku kompeténsi polah ucap keur basa lisan jeung kompeténsi rétorik keur basa tulis; kompeténsi sosial budaya (*socio cultural competence*), kaasup kompeténsi sastra, jeung kompeténsi strategis (*strategic competence*). Baganna kieu.



### 3.2 Raraga SK Basa jeung Sastra Sunda

Eusi *Standar Kompetensi jeung Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Basa jeung Sastra Sunda* diwangun ku dua bagian. Jaba ti éta, aya bagian panambah (suplemén). Kieu wincikanana téh.

- a. Bab I Bubuka, anu eusina ngawengku tujuh rupa kayaning:
  - (1) Rasional;
  - (2) Wangenan Standar Kompetensi jeung Kompetensi Dasar;
  - (3) Fungsi jeung tujuan pangajaran basa jeung sastra Sunda;
  - (4) Standar Kompetensi lintas kurikulum;
  - (5) Standar kompetensi eusi; jeung
  - (6) Standar kompetensi lulusan.
- b. Bab II Standar Kompetensi jeung Kompetensi Dasar
  - (1) *Standar kompetensi*, nu mangrupa gambaran umum kamampuh basa jeung sastra, nu nyoko kana opat kaparigelan basa (ngare-

gepkeun, nyarita, maca, jeung nulis), patali jeung (a) bahan ulikan, (b) sakola, jeung (c) kelas.

- (2) *Kompeténsi dasar*, anu mangrupa kamampuh minimal dina hiji pangajaran anu kudu kapimilik, kacangking, jeung dipilampah ku murid.

Kompeténsi Dasar ngamuara kana opat kaparigelan basa jeung sastra, nya éta (1) ngaregepkeun, (2) nyarita, (3) maca, jeung (4) nulis. Dipatalikeun kana sastra, ngaregepkeun jeung maca nyoko kana aprésiasi sastra, ari nyarita jeung nulis nyoko kana éksprési sastra.

### **3.3 Nyusun Kurikulum Mata Pelajaran Basa jeung Sastra Sunda**

Kurikulum minangka wujud operasional, pangjabar, tur pagwilah tina Standar Kompetensi jeung Kompetensi Dasar, anu mangrupa pedaran matéri pokok nu leuwih spésifik, pangalaman diajar, jeung warna évaluasi. Ari gunana geusan jadi padoman guru dina ngararancang, ngalaksanakeun, jeung ngolah pangajaran. Kurikulum (baca: silabus) disusun ku guru di sakola atawa MGMP.

Aya sawatara tahap dina nyusun kurikulum, nya éta:

- (1) *idéntifikasi* (kelas/semester);
- (2) ngaruntuykeun aspek kapargelan basa (ngaregepkeun, nyarita, maca, jeung nulis);
- (3) ngaruntuykeun *standar kompetensi* jeung *kompeténsi dasar*;
- (4) nangtukeun bahan lulugu (*matéri pokok*) katut wincikanana;
- (5) milih tur nyusun *pangalaman diajar* (kagiatan fisik-méntal siswa patali jeung bahan);
- (6) ngawincik *Kompeténsi Dasar* kana cicirén (*indikator*) hasil diajar;
- (7) ngawincik *indikator* kana *penilaian* (warna tagihan, wangun instrumén, soal).

*Warna tagihan* ngawengku (1) kuis, (2) pertanyaan lisan, (3) ulangan sapopoé (harian). (4) ulangan blok (réndonan rupining kompetensi), (5) tugas individu, (6) tugas kelompok, (7) réspónsi (ujian prakték), jeung (8) laporan kegiatan (praktikum, widyawisata, jsté.).

*Wangun instrumen* bisa tés bisa *non-tés*. Wangun tés ngawengku (1) pilihan ganda, (2) uraian obyékif (BUO), (3) uraian non-obyékif (BUNO), (4) jawaban atawa eusian singget, (5) ngajodokeun, (6) ngaragakeun (unjuk kerja, performansi), jeung (7) portofolio (kumpulan tugas jeung karya siswa katut kamekaranana).

Hal-hal anu kudu aya dina kurikulum nya éta (1) idéntitas (ngaran sakola, mata pelajaran, kelas/seméster), (2) standar kompetensi, (3)

kompeténsi dasar, (5) indikator, (6) pangalaman diajar, (7) matéri pokok, jeung (9) warna penilaian. Formatna di handap ieu.

Kelas/Seméster : I/1

1. Menyimak (*ngaregepkeun*)

Standar Kompetensi: 1.1 Mampu menyimak, memahami, serta menanggapi berbagai jenis bunyi bahasa, dongeng, dan perintah sederhana.

Kompeténsi Dasar	Matéri Pokok	Indikator	Pengalaman Belajar	Jenis Penilaian
1.1.2 Menyimak dongeng yang dibacalan guru.	Dongeng sasatoan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dapat menyimak dengan sikap baik.</li> <li>Dapat menyebutkan pelaku (<i>palaku</i>) dalam dongeng.</li> <li>Dapat menanggapi karakter <i>palaku</i> dalam dongeng.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Murid berlatih menyimak dengan sikap baik.</li> <li>Murid menyebutkan pelaku (<i>palaku</i>) dalam dongeng.</li> <li>Murid menanggapi karakter <i>palaku</i> dalam dongeng.</li> </ul>	Tes lisan Tes Tulis Responsi

**4. Pamunah Wacana**

Panutup catur, pamungkas carita, mudah-mudahan naon-naon 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.  
Cag!*

Pangancikan, Mei 2006

Pun,

Yayat Sudaryat

- 1) Penataran SD/MI se-Jawa barat, BPBD Disdik Jabar, April 2006
- 2) Dosen FPBS UPI Bandung