

PADIKA PANGAJARAN BASA SUNDA DI SMA/SMK¹⁾

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 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 kompeténsi. Robah-robahna kurikulum aya pangaruhna kana prosés atikan jeung pangajaran. Unggal entranan ogé kurikulumna mah geus hadé, da anu héngkérna 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, dina Standar Eusi dileungitkeun indikator téh lantaran kudu disusun ku guru. Kumaha pangaruhna kana Standar Kompetensi Mata Pelajaran Basa jeung Sastra Sunda? Ah, ari keur daérah mah, nyatana keur urang di wewengkon Jawa Barat, anu penting mah "Basa Sunda tetep jaya, 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 ngajar bisa tumaninah. Kumaha deuih, cara nguji, meunteun, atawa ngévaluasina, nepi ka hasilna obyéktof, 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, nya éta 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 daerah jeung sastra Sunda salaku sastra nusantara. Pangajaran basa jeung sastra Sunda boga fungsi salaku (1) sarana ngabina sosial budaya regional 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 SMA/SMK dina enas-enasna boga tujuan utama, nya éta 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, nya éta ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah psikomotor (*psychomotor domain*), jeung ranah afektif (*affective domain*).

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

- (1) murid meunang pangalaman maké basa jeung sastra Sunda;
- (2) murid ngajenan jeung mekarkeun basa Sunda minangka basa daerah jeung basa resmi kadua di Jawa Barat (sanggeus basa Indonesia).
- (3) murid nyangkem atawa maham basa Sunda tina jihat wangun, harti, jeung fungsi, sarta mampuh makéna kalwan keuna tur rancage luyu jeung kontéks saperti tujuan, kaayaan, jeung kaperluan.
- (4) murid mampu maké basa Sunda pikeun ngundakkeun kamampuh intelektual,

asak boh emosina boh sosialna.

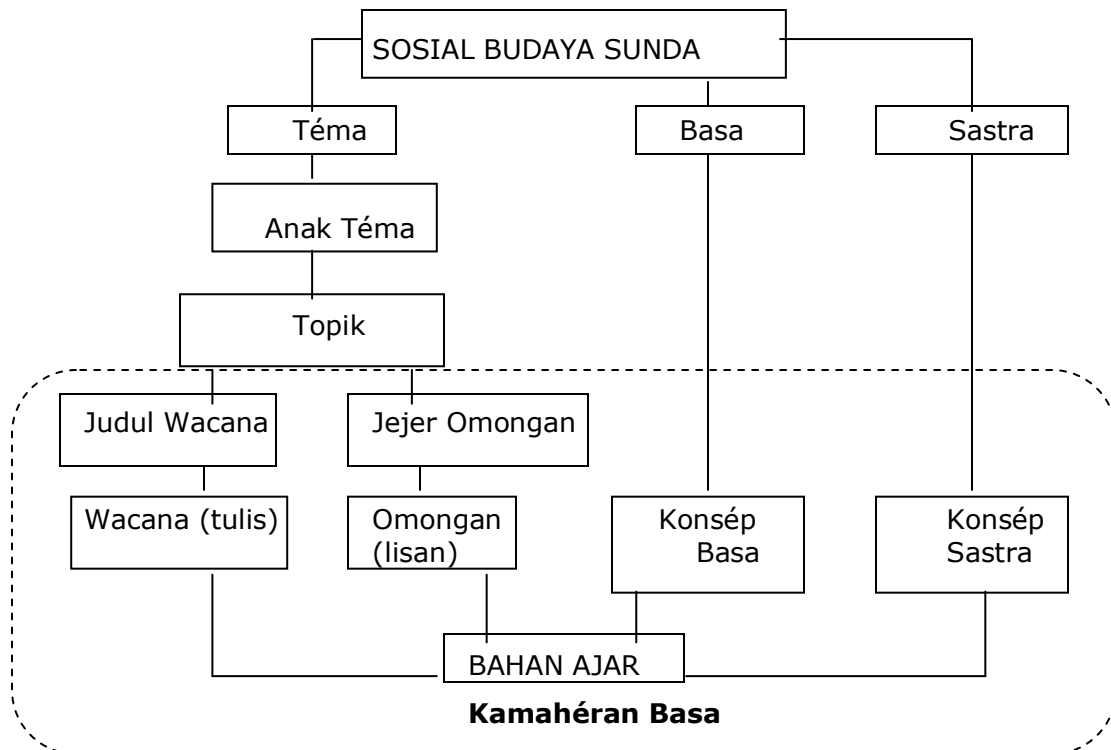
(5) murid mibanda disiplin dina maké basa (nyarita jeung nulis) katut mikir.

(6) murid mampu ngararasakeun jeung ngamangpaatkeun karya sastra Sunda pikeun mekarkeun kapribadian, ngajembaran wawasan kahirupan, sarta ngundakkeun pangaweruh jeung kamampuh maké basa Sunda.

4. Ambahan Bahan Ajar Basa Sunda di SMA/MA

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. Dina nyusun bahan ajar basa Sunda didadasaran ku tilu prinsip, nya éta (1) prinsip spiral, (2) prinsip tématis, (3) prinsip komunikatif, jeung (4) prinsip gumulung (integratif).

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. Eusi kamahéran basa nyoko kana téma kahirupan sosial budaya Sunda. Baganna bisa dititenan 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 poko 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, 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 kaédah basa mana anu penting atawa diperlukeun. Ari kaédah basa anu bisa dipilih aya kana 12 rupana, nya éta (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.

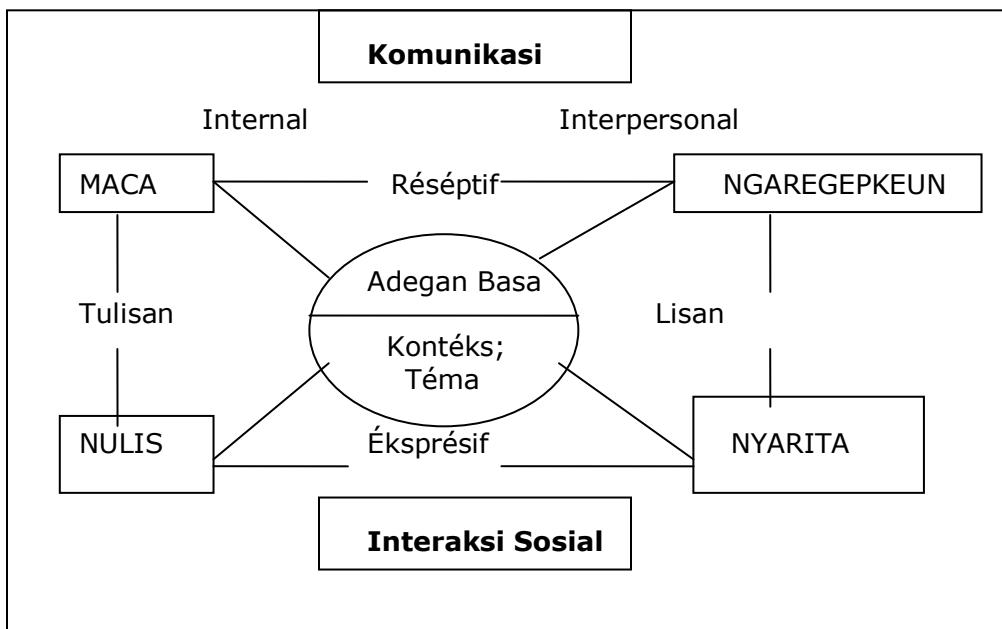
5. Rambu jeung Padika Pangajaran Basa Sunda

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 ngaaprésiasi jeung ngaékprésikeun karya sastra, anu engkéna boga kaweruh sastra.
- (5) Kompetensi dasar dipuseurkeun kana kamaheran 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.

KOMPETÉNSI KOMUNIKATIF BASA



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 kompetensi 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 kompetensi, 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 kamaléna jeung pamarekan kontékstual, di antarana baé, (1) pangajaran dumasar masalah, (2) pangajaran kooperatif, (3) pangajaran dumasar inkuiri, (4) pangajaran autentik, (5) pangajaran dumasar tugas/proyékt, (6) pangajaran dumasar gawé, jeung (7) pangajaran dumasar jasa layanan.

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!

Pangancikan, 9 November 2006

Pun,

Yayat Sudaryat

Aya rupa-rupa pangajaran anu aya kamaléna jeung pamarekan kontéktual, di antarana baé, (1) pangajaran dumasar masalah, (2) pangajaran kooperatif, (3) pangajaran dumasar inkuiri, (4) pangajaran autentik, (5) pangajaran dumasar tugas/proyékt, (6) pangajaran dumasar gawé, jeung (7) pangajaran dumasar jasa layanan. Jaba ti éta, pangajaran kooperatif bisa dilaksanakeun ku rupining métode kayaning Métode STAD (Student Teams Achievement Division), Métode Jigsaw, Métode Group Investigation, jeung Métode Struktural (*Think-Pair-Share; Numbered Head Together*).

6. Évaluasi Pangajaran Dumasar Kompeténsi

Kumaha ari Standar Kompeténsi jeung Kompeténsi Dasar? Pangajaran dumasar kompeténsi museur kana kamampuh nu kudu dipimilik ku unggal lulusan tina tahapan pendidikan. Kompeténsi, anu mindeng disebut standar kompeténsi, nyaéta kamampuh anu kudu dikawasa ku lulusan. Kompeténsi lulusan kaasup modal utama dina ngudag tujuan. Kompeténsi mangrupa kamampuh anu kudu dipilampah ku murid nu ngawengku kaweruh, kaparigelan, paripolah, jeung sikep. Standar

mangrupa acuan, arahan, panyipat, tuturus, atawa calecer pikeun pangatik ngeunaan kamampuh jeung kaparigelan nu jadi puseur (fokus) proses pembelajaran jeung évaluasi (Harris, Gutrie, Hobart & Lundberg, 1977). Jadi, standar kompetensi nyaéta wates jeung acuan kamampuh nu kudu dipimilik jeung bisa dipilampah ku murid sabada ngalaman pembelajaran tina hiji widang studi.

Kompeténsi dasar (KD) kaasup bagian tina standar kompetensi (SK). Jadi, standar kompetensi diwangun ku sajumlah kompetensi dasar. Kompetensi dasar nyaéta kamampuh minimum dina mata pelajaran anu kudu dikawasa ku murid.

Kumaha ari évaluasi dumasar kana kompetensi dasar? Tujulna atawa implikasi tina larapna pendidikan dumasar kompetensi nyaéta mekarkeun silabus jeung sistem évaluasi dumasar kompetensi dasar. Silabus mangrupa acuan dina ngararancang jeung ngalaksanakeun program pembelajaran, ari sistem évaluasi dumasar kompetensi dasar nyoko kana warna ujian, wangun soal, katut prak-prakanana. Warna ujian nyaéta rupining wangun tagihan kayaning ulangan jeung tugas-tugas nu kudu dipigawé ku murid. Ari wangun soal patali jeung jawaban nu kudu dipigawé ku siswa kayaning wangun eusian singget, pilihan ganda, pedaran, jsb.

Aya opat istilah anu raket patalina jeung konsép évaluasi, nyaéta ngukur, nguji, meunteun, jeung ngévaluasi. Ngukur, meunteun, jeung évaluasi sipatna hiérarkis (nahap), maksudna kagiatanana dilaksanakeun kalawan ngaruntuy, ti mimiti ngukur, tuluy meunteun, kakara ngévaluasi.

Ngukur nyaéta prosés netepkeun angka kana hiji gejala nurutkeun aturan nu tangtu. Ngukur pendidikan dumasar kompetensi dasar didadasaran ku papasingan obsérvasi kinerja atawa kamampuh murid kalawan maké hiji standar. Ngukur bisa ngagunakeun tés jeung nontés. Tés mangrupa pananya anu jawabanana bener atawa salah, ari nontés mangrupa pananya atawa wawaran anu henteu kitu jawabanana. Ngukur sipatna bisa kuantitatif bisa kualitatif.

Meunteun (asesmen) nyaéta prosés jeung métode pikeun meunteun kinerja individu atawa kelompok. Prosés meunteun ngawengku ngumpulkeun bukti pikeun nétélakeun kahontalna diajar murid. Meunteun mangrupa kagiatan nafsirkeun data hasil ngukur. Pakakas (instrumén) meunteun bisa mangrupa tés tulis, tés lisan, lambar observasi, padoman wawancara, pancén bumi (PR).

Évaluasi nyaéta meunteun nu sipatna ngéntép seureuh (sistematis) ngeunaan mangpaat atawa kagunaan hiji obyék. Dina ngévaluasi kaasup nangtukeun ajén hiji hal, nepi ka aya putusan (*judgement*) ngeunaan éta ajén. Obyék évaluasi nyoko

kana rupining diménsi kayaning kamampuh, kaparigelan, sikep, minat, karancagéan, jsté. Ku kituna, alat ukur nu dipakéna ogé rupa-rupa.

Aya tilu hal nu kudu ditengenat dina mekarkeun évaluasi dumasar kompetensi dasar, nyaéta (1) wangenan ngeunaan naon nu diulik jeung naon nu dipeunteun, (2) spesifikasi tahapan unjuk gawé, jeung (3) museur kana babandingan unjuk gawé kritéria (standar).

Kumaha ari wangun tés? Wangun tés mangrupa rupining jawaban nu kudu dipigawé ku murid kayaning wangun eusian singget, pilihan ganda, jeung pedaran. Tahap mikir nu dipaké dina migawé tés kudu ngurung tahap handap nepi ka tahap luhur luyu jeung jenjang pendidikan. Dina jenjang pendidikan menengah, tahap mikir sawadina loba ngalibetkeun pemahaman, aplikasi, jeung analisis.

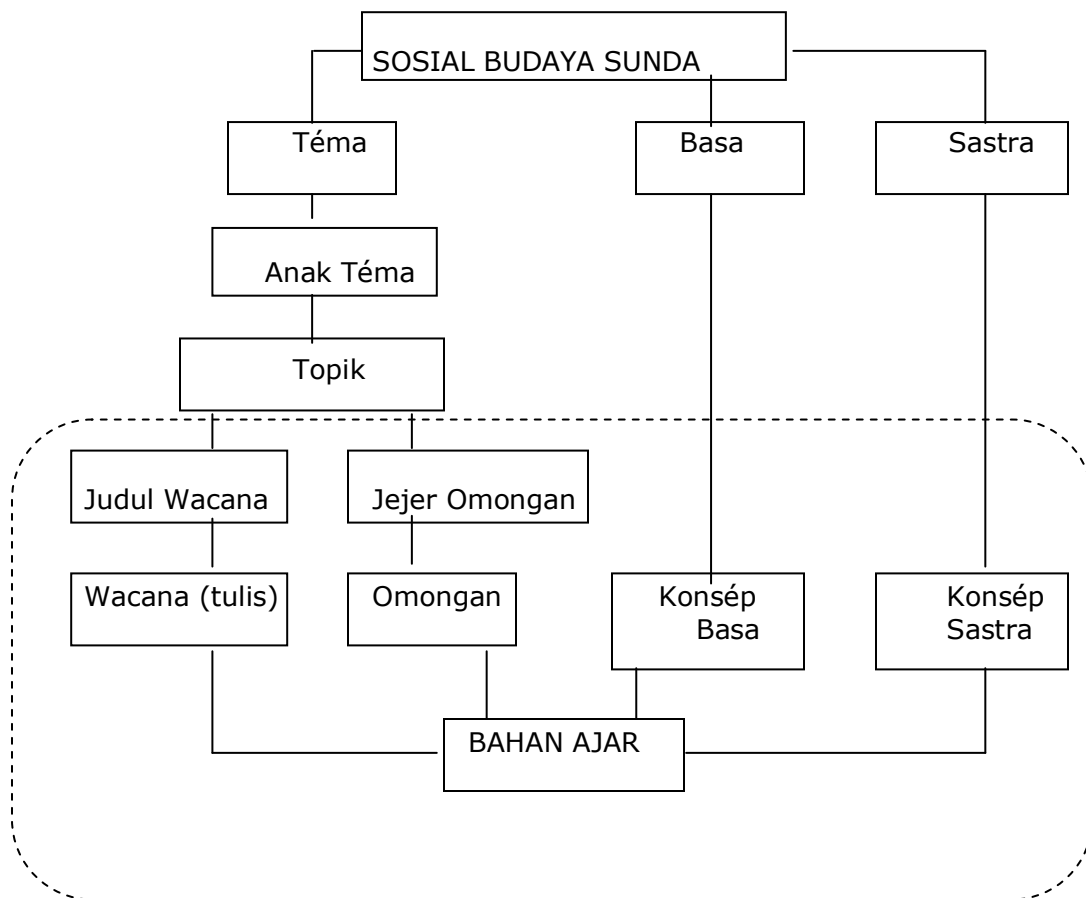
Wangun tes, dumasar kana sistém nyekorna, aya dua rupa, nyaéta (1) tés obyéktif jeung (2) tés non-obyéktif. Wangun tés, boh obyéktif boh non-obyéktif (subyéktif), diwujudkan dina wangun soal. Wangun soal anu dipaké dina sistem évaluasi dumasar kompetensi dasar, nyaéta (a) pilihan ganda, (b) pedaran obyétif (BUO), (c) pedaran non-obyéktif (BUNO)/pedaran bébas, (d) jawaban/eusian singget, (e) ngajodokeun, (f) performansi (pinton wewesén/gawé), jeung (g) portofolio.

Kumaha ari warna Tagihan? Tagihan nyaéta rupining wangun ulangan atawa ujian anu nuduhkeun tahap kamampuh murid dina hiji mata pelajaran. Pikeun nyangreb data jeung wawaran minangka dasar nangtukeun tahap hasil henteuna murid dina ngawasa kompetensi dasar nu diajarkeun, diperlukeun ayana rupining warna tagihan. Warna tagihan anu bisa digunakeun, di antarana baé: (1) kuis, (2) pananya lisan di kelas, (3) ulangan sapopoé (poéan), (4) tugas individu, (5) tugas kelompok, (6) ulangan seméster, (7) ulangan naék kelas, (8) laporan praktikum, (9) ujian prakték (résponsi), jeung (10) ujian ahir.

Kumaha tujuan jeung mekarkeun tés? Tujuan tés nu penting nyaéta pikeun (a) mikaweruh tahap kamampuh murid, (b) ngukur tumuwuh jeung mekarna murid, (c) ngadiagnosis kasulitan diajar murid, (d) mikaweruh hasilpangajaran, (e) mikaweruh hasil diajar, (f) mikaweruh kahontalna kurikulum, (g) ngadorong murid sangkan gedé karep diajarna, jeung (h) ngadorong guru sangkan ngajar leuwih alus.

Dina mekarkeun tés aya 9 léngkah anu kudu ditempuh, nyaéta (1) nyusun spesifikasi tés, (2) nulis soal tés, (3) niténan soal tés, (4) ngayakeun uji coba tés, (5) nganalisis butir soal, (6) ngoméan tés, (7) ngarakit tés, (8) ngalaksanakeun tés,

jeung (9) nafsirkeun hasil tés. Spesifikasi tés ngawengku nangtukeun tujuan tés, nyusun kisi-kisi tés, milih wangun tés, jeung nangtukeun panjang tés.



Kamaheran Basa

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). nyi diucapan.

b. Ngawangun Kecap

Wangun kecap mangrupa salah sahiji pakakas kalimah (alat sintaktis). Pangajaran wangun kecap diadumaniskeun kana nyusun kalimah. Wangun kecap ialahran 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: saujuratna (denotatif/lugas) jeung *injeuman* (konotatif, kiasan);
- (2) parobahan harti: *ngalegaan, ngaheureutan, ngaluhuran, ngahandapan, 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); jeung

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.

é. 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 pangajaranbasa 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) *anggahota 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 kalimah 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, 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, di antarana baé, 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-aspék 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*: kata asal, rundayan, rajékan, kantétan kecap, kecap sulur, kecap pangantét, kecap 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 (').

I. 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 dipiwanoah ku masarakat Sunda téh, nya éta Aksara Sunda Jawa anu dasarna Cacarakan jeung Aksara Sunda Kaganga anu dasarna fonétis. Kiwari dimekarkeun aksara Sunda Kaganga.

Ari bahan ajar aksara Sunda téh ngawengku:

- (1) aksara swara (vokal mandiri),
- (2) aksara ngalagena,
- (3) pananda sora, rarangkén aksara, atawa 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;
- (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 katut nyalinna kana huruf.

Mekarkeun Indikator

Indikator (cicirén) mangrupa watek, ciri-ciri, karakteristik, kalakuan, atawa réspon murid. Indikator dimekarkeun tina kompetensi dasar kalawan maké kecap pagawéan nu operasional dina tahap mikir siger tengah tur luhur. Tiap KD bisa diwincik jadi tilu indikator atawa leuwih. Tina tiap indikator bisa disusun tilu soal atawa leuwih. Mekarkeun indikator jeung nangtukeun soal ujian dipigawé ku sakola, dina hal ieu mah, ku guru. Ku kituna, guru diperedih sangkan mibanda kamampuh

pikeun mekarkeun KD jadi sajumlah indikator, sarta mekarkeun indikator jadi soal-soal.

Komponen Pembelajaran Kontékstual di Kelas

Minangka stratégi diajar, inkuiri mangrupa siklus anu diwangun ku sababaraha léngkah, nyaéta observasi, tumanya, ngajukeun hipotesis, ngumpulkeun data, analisis jeung pidangan data, sarta nyindekkeun.

Assesment nyaéta prosés ngumpulkeun rupining data nu bisa ngagambarkeun kamekakaran diajar murid. Data disair tina rupa-rupa sumber kayaning laporan kagiatan (proyékt), hasil tes tulis, portofolio, PR, kuis, karya murid, pidangan murid, ngaragakeun, laporan, jurnal, jeung karya tulis.

RUPINING STRATEGI PEMBELAJARAN

Rupa-rupa stratégi pembelajaran anu bisa dimangpaatkeun, di antarana baé: pangajaran dumasar masalah, pangajaran kooperatif, pangajaran dumasar inkuiri, pangajaran autentik, pangajaram dumasar tugas/proyékt, pangajaran dumasar gawé, pangajaran dumasar jasa layanan.

Pangajaran dumasar masalah boga tahap-tahap: oriéntasi murid kana masalah, ngoordinasik murid sangkan diajar, ngaping panalungtikan murid, mekarkeun jeung midangkaeun hasil karya, sarta nganalisis jeung ngévaluasi prosés ngungkulan masalah.

Pangajaran kooperatif ngagiring murid sangkan gawé babarengan bari didadasaran ku silih asah, silih asih, jeung silih asuh. Ieu pembelajaran ngawangun murid pikeun hirup sauyunan, reureujeungan, icikibung dina kelompok, jeung kaparigelan sosial. Rupa-rupa cara nu bisa dilaksanakeun dina pangajaran kooperatif, di antarana baé: (a) métode STAD (*Student Teams Achievement Divisions*: Robert Slavin); (b) métode Jigsaw (Elliot Aronson); (c) métode GI (Group Investigation: Herbert Thelen); (d) métode struktural (Spencer Kagan); (e) Numbered Head Together (Spencer Kagan); (f)