

CP BAHASA SUNDA FASE DASAR

KEPUTUSAN
KEPALA DINAS PENDIDIKAN PROVINSI JAWA BARAT
NOMOR: 32817/Pk.05.02/Sekre/2022
TENTANG CAPAIAN PEMBELAJARAN
DI AKHIR JENJANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)

Berdasarkan elemen capaian pembelajaran PAUD, capaian pembelajaran bahasa Sunda dirumuskan sebagai berikut:

Elemen	Capaian Pembelajaran
Nilai agama dan budi pekerti	Anak mengenal dan menunjukkan sikap santun terhadap orang lain berdasarkan ajaran agama dan tatakrama Sunda. Anak mengenal dan menunjukkan nama-nama benda dan alam (tumbuhan, hewan, dan lingkungan hidup) dalam Bahasa Sunda.
Jati diri	Anak dapat mengenali, mengelola,
	mengekspresikan emosi diri dalam bahasa Sunda serta membangun hubungan sosial secara sehat dan santun berdasarkan tatakrama Sunda. Anak menunjukkan perasaan bangga terhadap identitas keluarganya, latar belakang budayanya, dan jati dirinya sebagai anak Sunda berlandaskan kearifan lokal Sunda dan sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila.
Dasar-dasar Literasi, Matematika, Sains, Teknologi, Rekayasa, dan Seni	Anak mampu mengomunikasikan pikiran dan perasaan secara lisan dan tulisan, tau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan dengan bahasa Sunda. Anak menunjukkan minat dan berpartisipasi dalam kegiatan pramembaca berdasarkan kosakata bahasa Sunda. Anak mengenal alam, lingkungan fisik, dan sosial dalam kosakata bahasa Sunda, serta mengembangkan sikap peduli dan tanggung jawab dalam pemeliharannya. Anak mengeksplorasi berbagai proses seni Sunda, mengekspresikan, serta mengapresiasi karya seni Sunda.

MODUL

G

KAULINAN 1

CINGCIRIPIT

KAULINAN 1

CINGCIRIPIT

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	:	Neneng Kurniawati,S.Pd
Institusi	:	TK AL-ANHAR
Jenjang Sekolah	:	PAUD
Muatan Lokal	:	Bahasa Sunda
Fase	:	Dasar
Unit 1	:	CINGCIRIPIT
Capaian Pembelajaran	:	Menyimak – Berbicara ▪ Peserta didik menggunakan Bahasa Sunda sederhana untuk berinteraksi dalam situasi dengan teman di kelas maupun sosial. ▪ Peserta didik merespon instruksi sederhana (dengan bantuan visual) melalui gerakan tubuh atau menjawab pertanyaan pendek sederhana dengan kata, frase atau kalimat sederhana. ▪ Peserta didik memahami informasi yang disampaikan secara lisan dengan bantuan visual dan menggunakan kosa kata Bahasa Sunda yang sederhana.
Alokasi Waktu	:	2 Minggu (2 X 30 Menit)

B. KOMPETENSI AWAL

- Anak mampu menyimak informasi dengan baik.
- Anak dapat memahami dan mengikuti instruksi guru.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.
- Mandiri
- Bergotong royong
- Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

- Alat Pembelajaran : Komputer / laptop, jaringan internet, proyektor
- Buku teks Basa Sunda
- Ruang kelas/halaman yang memadai
- Lembar kerja

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik kelompok B

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

▪ 15 Peserta didik
G. MODEL PEMBELAJARAN
▪ Tatap Muka
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
❖ Tujuan Pembelajaran : • Pada pembelajaran ini peserta didik mampu mengenal budaya Sunda melalui lagu dan permainan. • Peserta didik mampu mengucapkan Bahasa Sunda dalam mengikuti permainan tradisional.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
▪ <i>Cingciripit</i> ▪ <i>tulang</i> ▪ <i>bajing</i> ▪ <i>kacapit.</i> ▪ <i>kacapit ku</i> ▪ <i>Bulu</i> ▪ <i>pare</i> ▪ <i>seuseukeutna</i> ▪ <i>Jol pa dalang</i> ▪ <i>Mawa</i> ▪ <i>Wayang</i> ▪ <i>jrek jreknong</i>
C. PERTANYAAN PEMANTIK
▪ Anak-anak permainan apa yang kalian sukai? ▪ Anak-anak apakah pernah bermain permainan tradisional? ▪ Siapa yang sudah pernah bermain Cingciripit? ▪ Siapa yang mau bermain Cingciripit bersama ibu guru?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 1

❖ **Tujuan Pembelajaran :**

- Pada pembelajaran ini peserta didik mampu mengenal budaya Sunda melalui lagu dan permainan.
- Peserta didik mampu mengucapkan Bahasa Sunda dalam mengikuti permainan tradisional.

Prosedur Kegiatan:

Kegiatan Pembiasaan:

- SOP penyambutan,
- Memberi dan membalas salam,
- Menaruh tas di tempatnya,
- Berbaris di halaman,
- Senam atau gerakan tubuh,
- Memeriksa kebersihan kuku dan gigi
- Mengecek kehadiran
- Berdo'a, membaca hafalan surah pendek
- Mengkondisikan/ mengatur ruang kelas disertai pembiasaan nilai disiplin, agar semua tertib mengikuti proses pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- 1) Apersepsi: guru mengingatkan peserta didik mengenai pembelajaran sebelumnya dan dikaitkan dengan pembelajaran hari ini.
- 2) Orientasi: guru menyampaikan tema/materi, tujuan pembelajaran serta menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini.
- 3) Guru memberikan yel-yel atau tepuk untuk memotivasi peserta didik.

2. Kegiatan Inti

- 1) Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang permainan CINGCIRIPIT
- 2) Guru mengenalkan kosa kata Bahasa Sunda dalam permainan CINGCIRIPIT pada peserta didik.
- 3) Peserta didik mengikuti ucapan guru dengan mengulang syair atau kata-kata yang ada dalam permainan CINGCIRIPIT.
- 4) Guru mengajarkan lagu permainan CINGCIRIPIT kepada peserta didik.
- 5) Guru mempersiapkan video pembelajaran menyaksikan permainan CINGCIRIPIT kepada peserta didik.
- 6) Peserta didik menyaksikan video pembelajaran permainan CINGCIRIPIT bersama guru.
- 7) Guru menjelaskan aturan permainan dan lagu yang menyertainya
- 8) Guru mengajak peserta didik mengikuti lagu CINGCIRIPIT yang ada dalam video pembelajaran secara berulang sambil memaknai maknanya.
- 9) Guru bersama peserta didik bernyanyi lagu yang ada didalam permainan CINGCIRIPIT .
- 10) Peserta didik bernyanyi lagu yang ada didalam permainan CINGCIRIPIT.

3. Kegiatan Penutup

- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini
- Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi
- Mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bersama
- Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya
- Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini.

E. ASESMEN / PENILAIAN

1. Indikator lembar penilaian sikap pembelajaran profil Pancasila:

[illegible]

- Mandiri : menunjukkan sikap menjunjung tinggi nilai kebersamaan dalam kelompok.
- Bernalar kritis : memahami instruksi dan cara melakukan permainan
- Kreatif : mengerjakan tugas dengan penuh semangat dan tanggungjawab

2. Indikator: Mengenal kosa kata Bahasa Sunda dengan lagu dalam permainan CINGCIRIPIT

[illegible]

KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran pada modul ini menggunakan pendekatan rubrik. Adapun rubrik yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tujuan Pembelajaran	Perlu Bimbingan	Cukup	Baik	Sangat Baik
Peserta didik mampu mengingat kosa kata sederhana Bahasa Sunda dalam permainan Cing ciripit	Belum mampu menyebutkan kosa kata sederhana Bahasa Sunda dalam permainan	Mampu menyebutkan kosa kata sederhana Bahasa Sunda 1 – 2 kata	Mampu menyebutkan kosa kata sederhana Bahasa Sunda 3 -4 kata	Mampu menyebutkan kosa kata Bahasa Sunda lebih dari 4 kata
Peserta didik dapat menjelaskan arti lagu Cingciripit	Belum mampu menjelaskan	Menjelaskan 1-2 kata dengan bantuan guru	Menjelaskan 3-4 kata dengan benar	Menjelaskan dengan benar lebih dari 4 kata
Peserta didik mampu menyanyikan lagu permainan cingciripit	Belum mampu menyanyikan lagu dalam permainan	Mampu menyanyikan lagu permainan dengan putus-putus	Mampu menyanyikan lagu dalam permainan dengan baik	Mampu menyanyikan lagu permainan dengan sangat baik dan ceria
Peserta didik dapat membedakan kosa kata dalam Bahasa Sunda dan Indonesia	Belum mampu membedakan	Membedakan 1-2 kata	Membedakan 3-4 kata dengan benar	Membedakan semua kata dengan benar
Peserta didik dapat menentukan siapa yang harus mulai dalam permainan berdasarkan aturan	Tidak memahami aturan bermain	Memahami aturan tetapi ragu dalam menentukan	Menentukan pemain dengan bantuan	Menentukan pemain dengan menjelaskan alasannya

Peserta didik mampu menciptakan variasi baru dalam cara memainkan cingciripit	Tidak mau mencoba variasi baru	Membuat variasi tetapi kurang sesuai dengan aturan	Membuat variasi dengan sedikit bantuandan tetap sesuai aturan	Mampu membuat variasi permainan yang kreatifimialnya dengan mengusulkan aturan baru

LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 2

❖ **Tujuan Pembelajaran :**

- Pada pembelajaran ini peserta didik mampu mengenal budaya Sunda melalui lagu dan permainan.
- Peserta didik mampu mengucapkan Bahasa Sunda dalam mengikuti permainan tradisional.

Prosedur Kegiatan:

Kegiatan Pembiasaan:

- SOP penyambutan,
- Memberi dan membalas salam,
- Menaruh tas di tempatnya,
- Berbaris di halaman,
- Senam atau gerakan tubuh,
- Memeriksa kebersihan kuku dan gigi
- Mengecek kehadiran
- Berdo'a, membaca hafalan surah pendek
- Mengkondisikan/ mengatur ruang kelas disertai pembiasaan nilai disiplin, agar semua tertib mengikuti proses pembelajaran

1. Kegiatan Awal

- 1) **Apersepsi:** guru mengingatkan peserta didik mengenai pembelajaran sebelumnya dan dikaitkan dengan pembelajaran hari ini.
- 2) **Orientasi:** guru menyampaikan tema/materi, tujuan pembelajaran serta menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini.
- 3) Guru memberikan yel-yel atau tepuk untuk memotivasi peserta didik.

2. Kegiatan Inti

- 1) Guru memulai dengan menyanyikan lagu bersama peserta didik sebagai pemanasan.
- 2) Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang makna atau arti permainan CINGCIRIPIT.
- 3) Guru mengulang kembali kosa kata Bahasa Sunda yang digunakan dalam permainan CINGCIRIPIT pada peserta didik.
- 4) Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu yang ada dalam permainan CINGCIRIPIT.
- 5) Guru mengingatkan kembali aturan permainan dengan lagu yang menyertai permainan CINGCIRIPIT.
- 6) Guru mempersiapkan kembali video pembelajaran dengan menyaksikan permainan CINGCIRIPIT kepada peserta didik.
- 7) Peserta didik menyaksikan video pembelajaran permainan CINGCIRIPIT bersama guru.
- 8) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok bermain.
- 9) Peserta didik dengan kelompoknya masing-masing mempraktekkan permainan CINGCIRIPIT di halaman sekolah
- 10).Peserta didik dengan kelompoknya masing-masing mempraktekkan permainan CINGCIRIPIT di halaman sekolah tanpa intervensi guru.

3. Kegiatan Penutup

- Refleksi: duduk melingkar, menanyakan perasaan, minta anak bertukar kesan dan pengalaman belajar selama hari ini
- Anak dibimbing untuk membereskan meja dan perlengkapan pribadi
- Mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu bersama
- Informasi: menyampaikan rencana belajar untuk hari berikutnya.

Indikator lembar penilaian sikap pembelajaran profil Pancasila:

N O	Nama Peserta Didik	Mandiri				Bernalar Krisis				Kreatif			
		BB	M B	BSH	BSB	BB	MB	BS H	BSB	BB	MB	BS H	BSB
1													
2													
3													
4													
5													
dst													

- Mandiri : menunjukkan sikap menjunjung tinggi nilai kebersamaan dalam kelompok.
- Bernalar kritis : memahami instruksi dan cara melakukan permainan
- Kreatif : mengerjakan tugas dengan penuh semangat dan tanggungjawab

KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran pada modul ini menggunakan pendekatan rubrik. Adapun rubrik yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tujuan Pembelajaran	Perlu Bimbingan	Cukup	Baik	Sangat Baik
Peserta didik mampu mengingat kosa kata sederhana Bahasa Sunda dalam permainanCing ciripit	Belum mampu menyebutkan kosa kata sederhana Bahasa Sunda dalam permainan	Mampu menyebutkan kosa kata sederhana Bahasa Sunda 1 – 2 kata	Mampu menyebutkan kosa kata sederhana Bahasa Sunda 3 -4 kata	Mampu menyebutkan kosa kata Bahasa Sunda lebih dari 4 kata
Peserta didik dapat menjelaskan arti lagu Cingciripit	Belum mampu menjelaskan	Menjelaskan 1-2 kata dengan bantuan guru	Menjelaskan 3-4 kata dengan benar	Menjelaskan dengan benar lebih dari 4 kata

Peserta didik mampu menyanyikan lagu permainan cingciripit	Belum mampu menyanyikan lagu dalam permainan	Mampu menyanyikan lagu permainan dengan putus-putus	Mampu menyanyikan lagu dalam permainan dengan baik	Mampu menyanyikan lagu permainan dengan sangat baik dan ceria
Peserta didik dapat membedakan kosa kata dalam Bahasa Sunda dan Indonesia	Belum mampu membedakan	Membedakan 1-2 kata	Membedakan 3-4 kata dengan benar	Membedakan semua kata dengan benar
Peserta didik dapat menentukan siapa yang harus mulai dalam permainan berdasarkan aturan	Tidak memahami aturan bermain	Memahami aturan tetapi ragu dalam menentukan	Menentukan pemain dengan bantuan	Menentukan pemain dengan menjelaskan alasannya
Peserta didik mampu menciptakan variasi baru dalam cara memainkan cingciripit	Tidak mau mencoba variasi baru	Membuat variasi tetapi kurang sesuai dengan aturan	Membuat variasi dengan sedikit bantuandan tetap sesuai aturan	Mampu membuat variasi permainan yang kreatifmisalnya dengan mengusulkan aturan baru



1. Arti lagu/syair

Cing ciripit

Tulang tupai kejepit

Kejepit sama bulu padi

Bulu padinya yang paling runcing

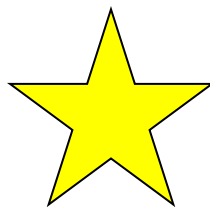
Datang pak dalang membawa wayang

Jrek-jrek nong, jrek-jrek nong (serupa seperti suara gamelan)

2. Makna lagu/syair

- Lirik “Cingciripit tulang baging kacapit” memiliki makna bahwa kita perlu senantiasa berhati-hati dalam menjalani kehidupan. Jangan sampai kita “terjepit”, entah terjepit kemiskinan, kebodohan, ilmu, pengetahuan dan lain sebagainya. Hal ini mengajarkan kepada peserta didik harus rajin belajar menuntut ilmu agar sukses di masa depan.
- lirik “Kacapit ku bulu pare, bulu pare seuseukeutna” memiliki makna bahwa padi harus membawa kebermanfaatan bagi kehidupan manusia, bahwa apa yang kita tanam akan kita rasakan manfaatnya, jangan sampai apa yang ditanam, akan menjadi celaka bagi kita dikemudian hari..
- “Jol pa dalang mawa wayang, jrek jrek nong” bermakna bahwa kita harus senantiasa bersyukur atas segala sesuatu karena hal tersebut merupakan karunia Tuhan. Dalam hal ini, Tuhan diumpamakan sebagai dalang yang mampu menghidupkan wayang dalam pentasnya.

LAGU CINGCIRIPIT



Klik disini

2. LEMBAR KEGIATAN PERMAINAN

Cara bermain CINGCIRIPIT

- 1) Pemain Cingciripit harus berkumpul. Kemudian, salah satu pemain harus membuka telapak tangannya agar pemain lainnya dapat meletakkan jari telunjuknya di atasnya.



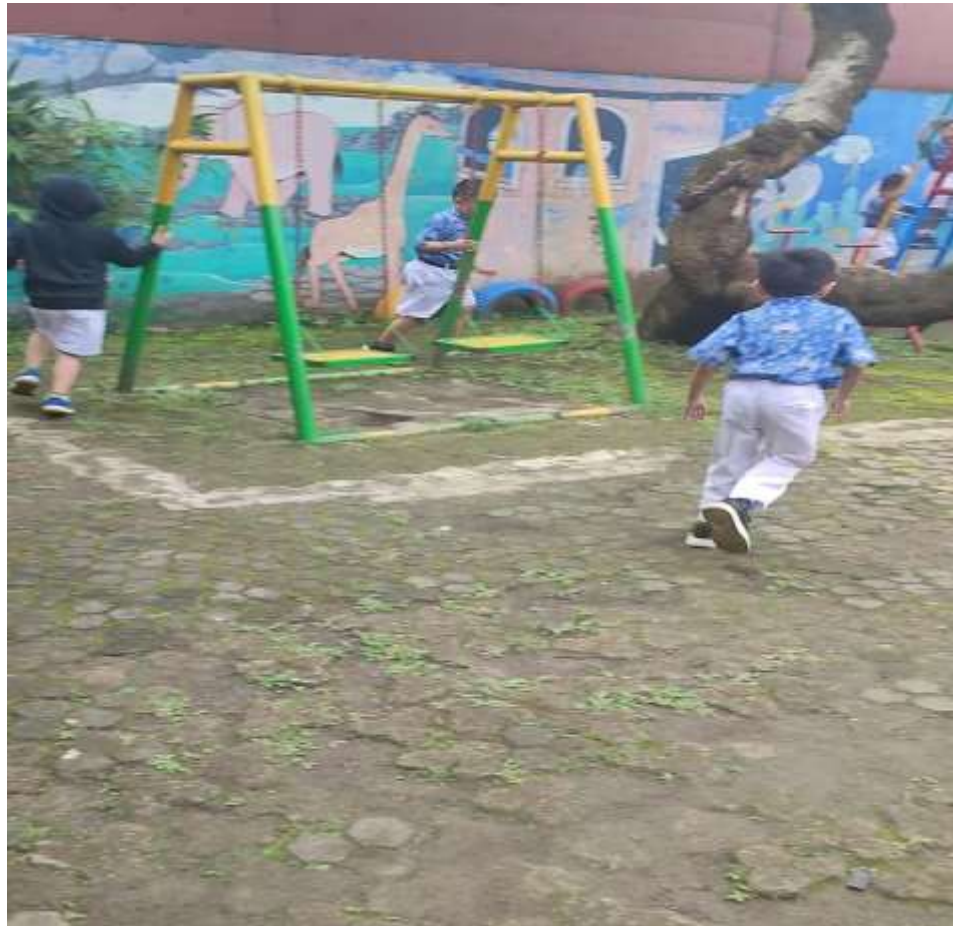
2) Setelah formasi siap, seluruh pemain akan menyanyikan lagu Cing Ciripit.



- 3) Saat lagu hampir berakhir, semua pemain harus bersiap mengangkat telunjuknya. Pemain yang terlambat mengangkat telunjuk dan tertangkap oleh telapak tangan yang tertutup dinyatakan kalah dan harus menjadi kucing.



- 4) Anak yang kalah akan menjadi kucing dan menangkap semua anak lainnya yang berperan menjadi tikus dan begitu seterusnya sampai permainan berulang.



3. VIDEO PERMAINAN



4. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK KE-1

Nama :

Kelompok :

Petunjuk : menebak kata yang hilang dalam syair lagu CINGCIRIPIT!



Pilihlah kata yang sesuai untuk melengkapi syair lagu berikut!

1. Tu - lang - ba - jing
2. Ka - ca - pit - ku -
3. Bu - lu - pa - re - seu - seu
4. Jol - Pa -
5. Ma - wa - wa - yang

dalang **jrek jrek nong** **keutna**

kacapit **bulu pare**

5. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK KE-2

Nama :

Kelompok :

Petunjuk : Menyusun gambar langkah-langkah permainan CINGCIRIPIT dengan memberi urutan angka didalam kotak!



Nilai

Paraf Orang Tua

G. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

A. Refleksi Guru:

1. Bagaimanakah reaksi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada unit ini?
2. Apakah yang menjadi kendala dalam pembelajaran pada unit ini?
3. Bagaimana pencapaian keberhasilan dalam pembelajaran unit ini?
4. Apakah media yang digunakan sudah sesuai dengan capaian pembelajaran?

B. Refleksi Peserta Didik:

1. Apakah kamu suka dengan kegiatan permainan ini?
2. Apakah kamu dapat memahami kosa kata sederhana Bahasa sunda dalam permainan?
3. Bagaimana kemampuan bekerjasama dengan teman dalam permainan
4. Apakah kamu memahami dan mengikuti instruksi permainan ini?
5. Melatih ketangkasan melalui kecepatan respon

H. DAFTAR PUSTAKA

- <https://www.detik.com/jabar/budaya/d-7048989/10-permainan-tradisional-sunda-dan-cara-memainkannya-mau-coba>
- <http://kamus-sunda.com/blog/2015/07/permainan-tradisional-sunda-cingciripit/>
- <https://www.detik.com/jabar/budaya/d-7048989/10-permainan-tradisional-sunda-dan-cara-memainkannya-mau-coba>
- <https://www.orami.co.id/magazine/permainan-tradisional-sunda>