

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

7

KAULINAN 4

PACIWIT-
CIWIT LUTUNG

KAULINAN 4 PACIWIT-CIWIT LUTUNG

A. IDENTITAS MODUL	
Nama Penyusun	: Neneng Kurniawati,S.Pd
Institusi	: TK AL-ANHAR
Jenjang Sekolah	: PAUD
Muatan Lokal	: Bahasa Sunda
Fase	: Dasar
Unit 4	: PACIWIT-CIWIT LUTUNG
Capaian Pembelajaran	: Menyimak – Berbicara
	: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik menggunakan bahasa sunda sederhana untuk berinteraksi dalam situasi sosial dan kelas. ▪ 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 sederhana.
Alokasi Waktu	: 2 Minggu (2 X 30 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Anak mampu menyimak informasi dengan baik. ▪ Anak dapat memahami dan mengikuti instruksi guru.
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. ▪ Mandiri ▪ Bergotong royong ▪ Kreatif
D. SARANA DAN PRASARANA	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Alat Pembelajaran : Komputer / laptop, jaringan internet, proyektor ▪ Buku teks Basa Sunda ▪ Ruang kelas/halaman yang memadai ▪ Lembar kerja
E. TARGET PESERTA DIDIK	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik kelompok B
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 15 Peserta didik
G. MODEL PEMBELAJARAN	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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

- *Paciwit-ciwit lutung*
- *Si lutung pindah ka tungtung*
- *Paciwit-ciwit lutung*
- *Si lutung pindah ka luhur*

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Permainan tradisional apa yang kalian sukai?
- Anak-anak sebutkan permainan tradisional yang sudah dipelajari bersama?
- Apakah anak-anak suka permainan tersebut?
- Siapa yang sudah mempraktekkan permainan tradisioanal di rumah bersama teman atau keluarga?
- Siapa yang mau belajar permainan baru Paciwit-ciwit lutung?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

PERTEMUAN 1

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 PACIWIT-CIWIT LUTUNG
- 2) Guru mengenalkan kosa kata Bahasa sunda dalam permainan PACIWIT-CIWIT LUTUNG pada peserta didik.
- 3) Peserta didik mengikuti ucapan guru dengan mengulang syair atau kata-kata yang ada dalam permainan PACIWIT-CIWIT LUTUNG.
- 4) Guru mengajarkan lagu permainan PACIWIT-CIWIT LUTUNG kepada peserta didik.

- 5) Guru mempersiapkan video pembelajaran menyaksikan permainan PACIWIT-CIWIT LUTUNG kepada peserta didik.
- 6) Peserta didik menyaksikan video pembelajaran permainan PACIWIT-CIWIT LUTUNG bersama guru.
- 7) Guru menjelaskan aturan permainan dan lagu yang menyertainya
- 8) Guru mengajak peserta didik mengikuti lagu PACIWIT-CIWIT LUTUNG yang ada dalam video pembelajaran secara berulang sambil memaknai maknanya.
- 9) Guru bersama peserta didik bernyanyi lagu yang ada didalam permainan PACIWIT-CIWIT LUTUNG.
- 10) Peserta didik bernyanyi lagu yang ada didalam permainan PACIWIT-CIWIT LUTUNG
- 11) Guru mengenalkan angka 1 sampai 6 dalam Bahasa sunda untuk menghitung jumlah peserta dalam permainan.
- 12) Anak mengikuti instruksi guru melafalkan dan mengulang bunyi angka 1 sampai 6.

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

LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN
PERTEMUAN 2

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 permainan sebelumnya dan dikaitkan dengan permainan pembelajaran hari ini.
- 2) Orientasi: guru menyampaikan tema/materi, tujuan pembelajaran serta menjelaskan kegiatan permainan 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 PACIWIT-CIWIT LUTUNG.
- 3) Guru mengulang kembali kosa kata Bahasa sunda yang digunakan dalam permainan PACIWIT-CIWIT LUTUNG pada peserta didik.

- 4) Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu yang ada dalam permainan PACIWIT-CIWIT LUTUNG.
- 5) Guru mengulang kembali bunyi angka 1 sampai 6 dalam Bahasa sunda dalam menghitung jumlah anak yang bermain.
- 6) Anak-anak mengikuti instruksi guru menyebutkan angka 1 sampai 6 dalam Bahasa sunda.
- 7) Guru mengingatkan kembali aturan permainan dengan lagu yang menyertai permainan PACIWIT-CIWIT LUTUNG.
- 8) Guru mempersiapkan kembali video pembelajaran dengan menyaksikan permainan PACIWIT-CIWIT LUTUNG kepada peserta didik.
- 9) Peserta didik menyaksikan video pembelajaran permainan PACIWIT-CIWIT LUTUNG bersama guru.
- 10) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok bermain.
- 11) Peserta didik dengan kelompoknya masing-masing mempraktekkan permainan PACIWIT-CIWIT LUTUNG didalam kelas maupun halaman sekolah.
- 12) Peserta didik dengan kelompoknya masing-masing mempraktekkan permainan PACIWIT-CIWIT LUTUNG 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
- Berdoa bersama dan mengucapkan terima kasih atas pengalaman belajar hari ini

E. ASESMEN / PENILAIAN

Indikator: Mengenal kosa kata Bahasa sunda dengan lagu dalam permainan PACIWIT-CIWIT LUTUNG.

No	Nama	Aspek									Rata-rata
		Kelancaran			Ketuntasan			Pelafalan			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1.											
2.											
3.											
4											
5											

Kelancaran:

1. Jeda lama dalam berkomunikasi
2. Sedikit jeda dalam berkomunikasi
3. Berkomunikasi tanpa jeda yang lama

Ketuntasan:

1. Kesulitan berkomunikasi
2. Sedikit kesulitan berkomunikasi
3. Berkomunikasi dengan baik

Pelafalan:

1. Kesulitan melafalkan
2. Sedikit kesulitan melafalkan
3. Lancar melafalkan.

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 mengenal kosa kata sederhana bahasa sunda dalam permainan	Belum mampu mengenal kosa kata sederhana bahasa sunda dalam permainan	Mampu mengenal kosa kata sederhana bahasa sunda dengan terbata-bata	Mampu mengenal kosa kata sederhana bahasa sunda dengan baik	Mampu menyebutkan kosa kata bahasa sunda dengan sangat baik dan percaya diri
Peserta didik mampu mengikuti aturan permainan	Belum mampu mengikuti aturan dalam permainan	Mampu mengikuti aturan dalam permainan dengan instruksi guru	Mampu mengikuti aturan dalam permainan dengan baik	Mampu mengikuti aturan permainan dengan sangat baik tanpa intervensi guru
Peserta didik mampu menyanyikan lagu dalam permainan	Belum mampu menyanyikan lagu dalam permainan	Mampu menyanyikan lagu dalam permainan terputus-putus/tidak lancar	Mampu menyanyikan lagu dalam permainan dengan baik	Mampu menyanyikan lagu dalam permainan dengan sangat baik dan percaya diri



PACIWIT-CIWIT LUTUNG

Paciwit-ciwit lutung
Si lutung pindah ka
tungtung

Paciwit-ciwit lutung
Si lutung pindah ka luhur



1. Arti lagu/syair

Lutung terjepit

Lutung itu berpindah ke ujung

Lutung terjepit

Lutung itu bergerak ke atas

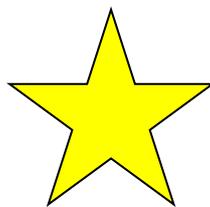
2. Makna lagu/syair

- Pesan moral utama dari Paciwit-Ciwit Lutung adalah konsep mendasar: menopang yang di bawah untuk naik ke atas. Dalam permainan ini, pemain yang kalah atau berada di posisi lemah tidak dijauhi atau dipermalukan. Sebaliknya, mereka tetap menjadi bagian dari kesenangan dan diberi kesempatan untuk kembali mencoba. Hal ini mengajarkan anak-anak bahwa dalam kehidupan, mereka yang berada di posisi kurang beruntung harus diberi dukungan untuk bangkit

Walaupun menimbulkan rasa sakit, efek cubitannya malah terasa enak dan rasanya seperti digigit semut. Belum lagi kalau ditambah dengan pegalnya lengan akibat keasyikan bermain paciwit-ciwit lutung.

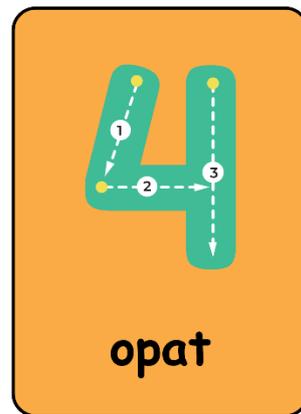
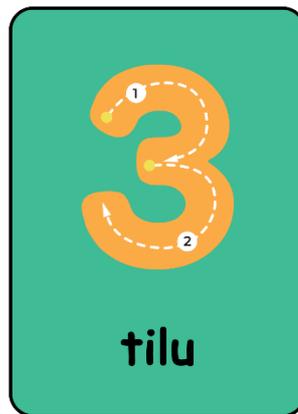
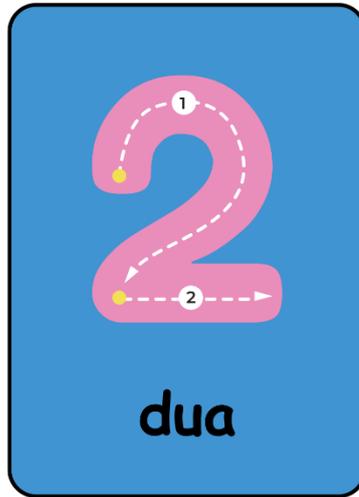
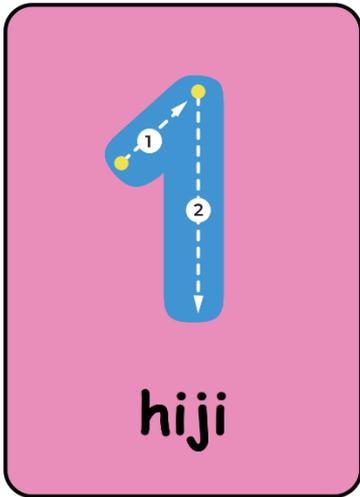
Manfaat dari paciwit-ciwit lutung adalah kamu merasakan bagaimana hidup berada di atas sebagai orang sukses dan berada di bawah sebagai orang yang baru merintis karier. Ibaratnya adalah kamu merasakan penderitaan pahit orang lain sekaligus mulai berpikir kreatif dari sekarang agar dapat dihargai oleh orang lain dengan segudang prestasi.

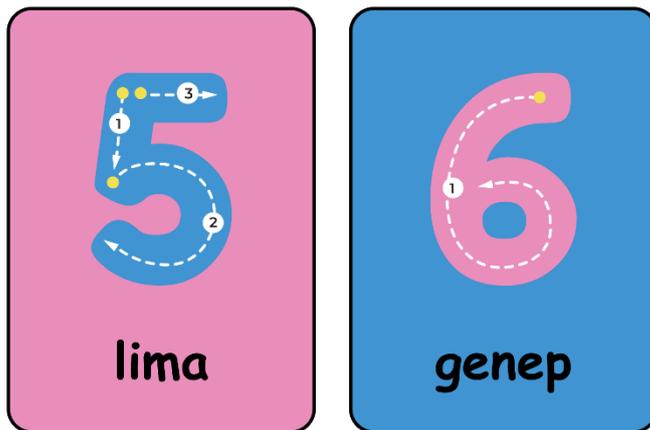
LAGU PACIWIT-CIWIT LUTUNG



Klik disini

ANGKA 1 SAMPAI 6





2. LEMBAR KEGIATAN PERMAINAN

Cara bermain PACIWIT-CIWIT LUTUNG

- 1) Permainan ini dimulai dengan meletakkan salah satu tangan pemain dalam posisi telungkup.
- 2) Disusul dengan pemain kedua yang mencubit punggung tangan dari pemain pertama.
- 3) Kemudian pemain ketiga mencubit punggung tangan dari pemain kedua. Begitu seterusnya sampai semua tangan pemain dalam posisi bertumpuk dengan tangan saling mencubit.
- 4) Ketika menyanyikan lirik “si lutung pindah ka luhur,” maka tangan yang berada di posisi paling bawah pindah ke posisi paling atas dan mencubit punggung tangan di bawahnya. Gerakan ini dilakukan secara berulang-ulang sambil menyanyikan lagu paciwit-ciwit lutung.
- 5) Setiap lagu selesai dinyanyikan, tangan pemain yang berada dipaling bawah pindah ke paling atas. Permainan selesai jika ada pemain yang menyerah atau tidak bisa menyimpan tangannya keatas karena sudah terlalu tinggi.





3. VIDIO PERMAINAN

4. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK KE-1

Nama :

Kelompok :

Petunjuk :

5. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK KE-2

Nama :

Kelompok :

Petunjuk :

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>
- <https://www.orami.co.id/magazine/permainan-tradisional-sunda>
- https://id.wikibooks.org/wiki/Permainan_Tradisional_Sunda/Paciwit-Ciwit_Lutung#:~:text=Paciwit%2Dciwit%20lutung%20adalah%20salah,bergantian%20sa%20mbil%20disusun%20ke%20atas.
- <https://www.anakbisa.com/kb/paciwit-ciwit-lutung/#:~:text=Manfaat%20Permainan%20Paciwit%2Dciwit%20Lutung,-To%20top&text=Mengajarkan%20bahwa%20semua%20perbuatan%20kita%20akan%20kembali%20kepada%20diri%20kita%20sendiri.>