



ULANGAN BAHASA SUNDA Tema 6

Nama : _____
Kelas, No : _____ / _____
Hari, Tanggal : _____
Materi : Endahna Sosobatan



nilai

ttot

Prak baca sing gemet!

Lalajo Lumba-Lumba

Basa peré caturwulan kahiji, kabeneran di Bandung aya pintonan lumba-lumba. Tempatna di lapangan Tugu Bandung Lautan Api, Tegallega.

Lalajo lumba-lumba téh henteu poé Minggu. Poé Minggu mah sok loba pisan nu lalajo. Kuring mah lalajo téh poé Senén. Indit ti imah téh jam salapan isuk-isuk. Leumpang waé sorangan da kabeneran teu pati jauh. Satengah jam ogé nepi. Tuluy meuli karcis di kelas dua.

Barang sup ka jero, geuning lain barudak waé anu lalajo téh, ibu-ibu jeung bapa-bapa ogé aya. Tapi lolobana mah barudak sakola dasar, da keur peré.

Mani kesel ngadagoan pintonan dibuka. Jam sapuluh dibukana téh. Hadéna baé ari isuk-isuk mah teu panas teuing. Hateupna tina séng, mun ti beurang mah cenah sok panas pisan.

Mani atoh téh barang pintonan mimiti dibuka. Mani resep. Mimiti anu dimaénkeun téh anjing laut. Sina luluncatan, sina ulin bal, sina dadangsaan. Lucu pisan, anjing laut téh bisa ngitung. Harita aya nu lalajo nulis dina bor leutik $6 + 6 = \dots$. Anjing laut téh ngagoyangkeun bél. Mimiti mah salah. Kadua kalina salah kénéh. Katilu kalina mah bener 12 kali ngagoyangkeun bélna téh. Sababaraha kali dicoba ngitung. Duka kumaha bet bisaeun. Tapi nu pinter ngitung mah ngan hiji. Anjing laut nu hiji deui mah bodo kénéh.



Sumber: www.harianjogja.com

A. Jieun kalimah pananya saluyu jeung jawabanana dumasar kana bacaan di luhur!

1. Pertanyaan :

Jawaban : Tempatna di lapangan Tugu Bandung Lautan Api, Tegallega

2. Pertanyaan :

Jawaban : Ari poé Minggu mah sok loba pisan anu lalajo

3. Pertanyaan :

Jawaban : Anu lalajo téh aya ibu-ibu jeung bapa-bapa.

4. Pertanyaan :

Jawaban : Anu sina dadangsaan téh nyaéta anjing laut

5. Pertanyaan :

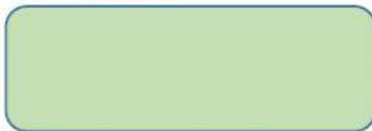
Jawaban : Anjing laut ngajawab ku ngagoyangkeun bél.

B. Cocogkeun gambar jeung gunana anu bener!

6.



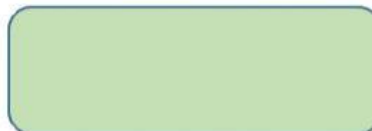
kastrol



7.



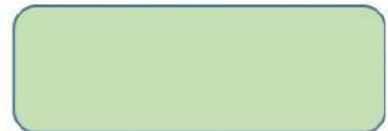
panci



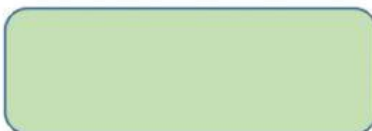
8.



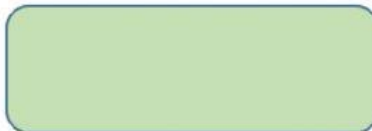
sééng



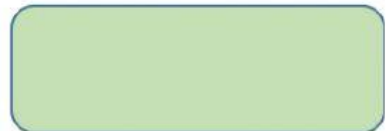
katél



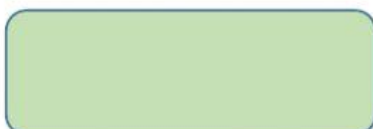
coét jeung mutu



talenan jeung péso



parud



blender

