

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa berkaitan erat dengan manusia karena pertumbuhan dan perkembangan bahasa hanya ada dalam kehidupan manusia. Sulit bagi manusia untuk hidup tanpa bahasa, karena bahasa merupakan alat dalam kehidupan manusia (Sudaryat, 2000, hlm. 9), terutama untuk komunikasi. Indonesia memiliki beberapa bahasa daerah, salah satunya adalah bahasa Sunda dari Jawa Barat. Bahasa Sunda masih digunakan dan dipelihara oleh masyarakat penuturnya. Khususnya, bahasa Sunda adalah bahasa kedua yang paling banyak digunakan setelah bahasa Jawa. Status bahasa sunda adalah nilai budaya, sehingga ada tahapan dalam penggunaan bahasa sunda.

Dalam komunikasi bahasa Sunda, tahapan yang dimaksud yaitu tata krama atau *undak usuk basa* Sunda (UUBS). Namun, dari banyaknya *undak usuk basa* Sunda, tidak semua mengetahui secara mendalam unsur budaya bahasa Sunda. *Undak usuk basa* dapat diartikan sebagai strata bahasa, tingkatan berbahasa, atau tata krama dalam berbahasa. Secara garis besar, undak usuk dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bahasa halus, bahasa sedang, dan bahasa kasar. Bahasa halus digunakan jika seseorang berbicara dengan seseorang yang lebih tua, bahasa sedang digunakan jika seseorang berbicara dengan teman sebaya, dan bahasa kasar digunakan kepada binatang atau ketika seseorang sedang marah. Sudaryat (2007, hlm. 294) mengungkapkan jika *undak usuk* atau tatakrama bahasa, merupakan sopan santun berbahasa dalam waktu berkomunikasi. Sopan santun tersebut

menjadi sebuah nilai yang baik dalam bermasyarakat, serta ditunjukkan untuk saling menghargai dan menghormati. Dalam hal ini, tatakruma berbahasa menjadi sebuah sistem dalam menggunakan ragam bahasa (hormat - tidak hormat), yang berkaitan dengan kekuasaan, kedudukan, keakraban, serta kontak di antara para penyaturnya termasuk orang yang diceritakan.

Penggunaan bahasa Sunda semakin terkikis, ditambah dengan sangat minimnya penguasaan masyarakat terhadap *Undak usuk basa*, sebagian orang menganggap asal menggunakan bahasa Sunda saja sudah cukup. Meskipun *undak usuk basa* bukan hanya tata cara berkomunikasi dengan orang lain, tetapi juga mengandung hal penting yaitu tata krama. Penggunaan *undak usuk basa* yang baik seseorang tentu memiliki sikap atau sopan santun yang baik pula artinya kesantunan berbahasa akan mencerminkan kehalusan budi seseorang yang berkarakter.

Secara sederhana *undak usuk basa* Sunda dapat kita bagi atas tiga bagian, yaitu bahasa *Lemes* 'halus', bahasa *sedeng* 'sedang' atau 'menengah', dan bahasa *kasar* 'kasar'. Dalam pemakaiannya, *undak usuk* itu harus mempertimbangkan pembicara, teman bicara, dan yang dibicarakan, serta kriteria lain, yaitu tinggi-rendahnya (usia, jabatan, kedudukan, derajat, pendidikan). Hal-hal itulah yang ikut mempengaruhi pemakaian dalam penggunaan kasar/halus dalam perilaku berbahasa Sunda.

Namun sering kita jumpai masyarakat saat ini kurang mempergunakan *undak usuk basa* dalam berbahasa Sunda. Kebanyakan dari masyarakat yang mempergunakan *undak usuk basa* dalam berbahasa Sunda dengan baik adalah pada usia dewasa akhir sampai usia tua. Usia anak-anak, remaja dan dewasa awal kebanyakan mereka menggunakan bahasa Sunda cenderung bahasa *Loma*. Bahkan

beberapa dari mereka memakai bahasa Sunda kasar. Sangat sedikit dari mereka yang fasih menggunakan bahasa halus dalam berbahasa Sunda. Padahal hal ini dalam meningkatkan norma kesopanan pada sesama masyarakat Sunda dikarenakan adanya perasaan yang timbul serta nada bicara yang berbeda pada saat berbicara.

Dalam hal ini target yang dianggap potensial untuk memperkenalkan *undak usuk basa* dalam berbahasa Sunda yaitu pada usia anak-anak. Dimana pada rentan usia tersebut perkembangan memori pada anak mulai berkembang dengan pesat. Pembendaharaan kosa kata anak meningkat dan cara anak-anak menggunakan kata dan kalimat bertambah kompleks serta lebih menyerupai bahasa orang dewasa. Yang mana nantinya kebiasaan berbahasa yang baik saat usia anak-anak tidak menutup kemungkinan akan berlanjut ke jenjang remaja, dewasa dan seterusnya.

Lingkungan pendidikan dirasa sangat potensial dalam memperkenalkan bahasa Sunda yang baik terhadap anak. Dikarenakan di lingkungan Pendidikan adalah saat dimana anak-anak itu belajar berbagai hal. Selain itu, di lingkungan Pendidikan juga anak-anak mempunyai sosok tokoh/ guru sebagai orang yang mengajarkan mereka. Sosok tokoh/ guru juga bisa mereka dijadikan sebagai contoh dalam hal berbahasa yang baik.

Meskipun demikian, lingkungan rumah dan keluarga juga menjadi tempat pertama kali bagi mereka diajarkan dan diperkenalkan bahasa Sunda oleh orang tuanya. Mereka biasanya diajarkan bahasa Sunda bebatas bahasa keseharian saja dan cara berbahasanya juga mengikuti orang tuanya tanpa diajarkan memilah bahasa untuk diri sendiri, untuk teman dan untuk orang lain. Dengan kata lain mereka hanya diajarkan berbahasa Sunda tanpa belajar *undak usuk basanya*.

Menyikapi hal tersebut, ada baiknya menambahkan media belajar bahasa Sunda yang lebih menyenangkan bagi anak-anak dibandingkan mereka harus terus membaca dan mendengarkan saja. Oleh karena itu media permainan dirasa sangat potensial bagi anak-anak untuk belajar. Selain mereka senang memainkannya, mereka juga dapat belajar dari permainan tersebut.

Card game merupakan salah satu media yang dapat dijadikan sebagai media permainan serta media edukasi tentang *undak usuk basa Sunda*. Dalam *card game* juga dapat menyuguhkan interaksi antar pemain sehingga anak-anak dapat belajar bahasa Sunda dengan menyenangkan.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk membuat suatu rancangan guna membantu mencari solusi atas bagaimana bahasa Sunda dan *undak usuk basanya* bisa tersampaikan secara baik kepada masyarakat Sunda khususnya pada usia anak-anak. Untuk itu penulis berencana membuat rancangan yang berjudul **“PERANCANGAN *CARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA UNTUK MURID SEKOLAH DASAR”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka menulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

- a. Kurangnya pengenalan bahasa Sunda yang baik dikalangan anak-anak.
- b. Kurangnya buku pegangan untuk belajar bahasa Sunda yang praktis.
- c. Tidak adanya mekanisme atau sarana pendukung bagi orang tua/guru dalam meningkatkan keterampilan mengajarkan bahasa Sunda yang baik bagi anak.
- d. Lingkungan keluarga khususnya orang tua yang kurang bisa mengajarkan bahasa Sunda yang baik bagi anaknya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang penulis uraikan pada bagian latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana merancang *Card Game* sebagai media pembelajaran bahasa Sunda untuk murid sekolah dasar?"

1.4 Lingkup Perancangan

Agar perancangan ini tidak menyimpang dari rumusan masalah di atas, maka perlu ada Batasan masalah yang ditinjau. Diantaranya adalah sebagai berikut:

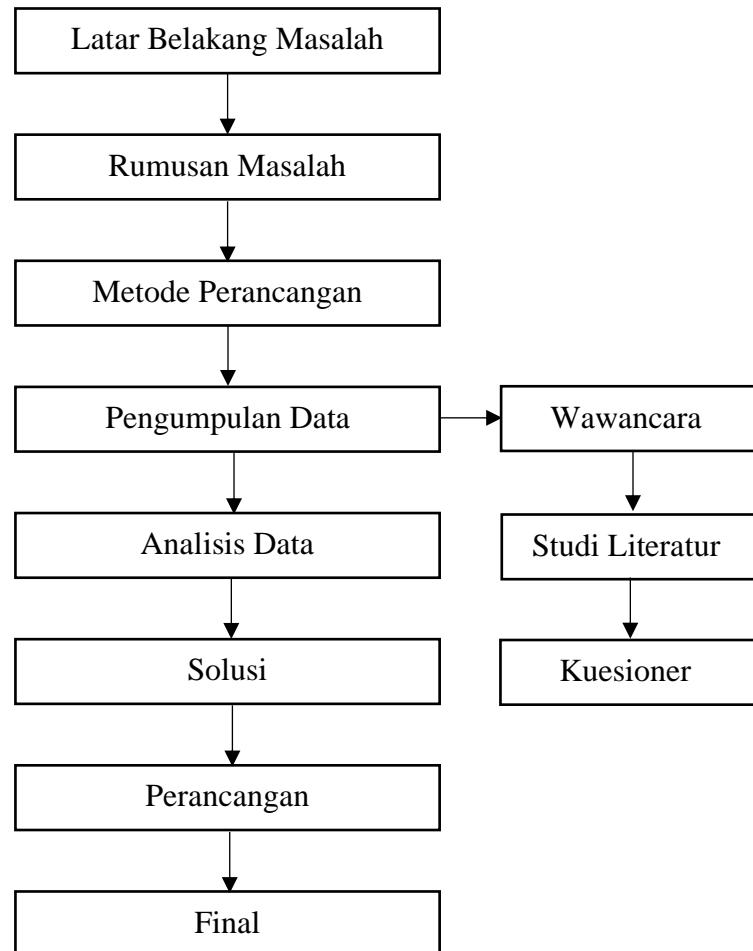
- a. Memusatkan penelitian pada lingkup Pendidikan tingkat Sekolah Dasar?
- b. Memusatkan penelitian pada subjek anak usia 6-12 tahun

- c. Bahasa Sunda dalam penelitian ini dibatasi dalam konteks *undak usuk basa* Sunda

1.5 Manfaat Perancangan

Membantu guru dalam mengajarkan bahasa Sunda serta memudahkan anak-anak dalam belajar berbahasa Sunda. Dengan menggunakan permainan sebagai media pembelajaran, maka pembelajaran bahasa Sunda untuk anak-anak sekolah dasar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

1.6 Skema Perancangan



Gambar 1.1 Skema Perancangan

Dalam skema perancangan diatas menerangkan jika perancangan ini disusun mulai dari penulisan latar belakang masalah yang didalam nya berisi fenomena, isu, dan opini → mencari rumusan masalah penelitian menentukan → metode penelitian yang digunakan dalam perancangan → mengumpulkan data dari studi literatur, waancara dan kuesioner → menganalisis data yang telah di peroleh → menentukan solisi dari

permasalahan yang telah didapatkan → membuat perancangan media yang telah ditetapkan → hasil akhir/final

1.7 Metode Perancangan

Metode yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan tiga tahap. Tahapan-tahapan tersebut diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Metode Penelitian

Metode Penelitian yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah metode Kualitatif. Penulis melakukan penelitian dengan cara riset yang memanfaatkan data deskriptif, berupa kata-kata tertulis atau lisan dari target yang diteliti seperti wawancara dan kuesioner. Proses penelitian kualitatif dimulai dari menyusun asumsi dasar yang akan digunakan dalam perancangan. Data yang dikumpulkan dalam riset yang kemudian ditafsirkan melalui sebuah karya.

b. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data terdapat dua jenis data diantaranya adalah:

- Data Primer

Dalam melakukan perancangan ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan observasi lapangan, wawancara, serta kuesioner terhadap target yang menjadi objek penelitian .

- Data Sekunder

Selain mengumpulkan data secara lapangan, dilakukan studi literatur berupa pencarian referensi dan jurnal sebagai penunjang data-data penelitian tersebut.

c. Tahapan Perancangan

Tahapan perancangan ini dimulai dengan mengumpulkan data terkait permasalahan yang sedang diteliti mulai dari fenomena, isu, dan opini. Setelah itu dilakukan pencarian referensi, buku dan jurnal sebagai pengumpulan data awal. Kemudian melakukan observasi lapangan berupa wawancara dan kuesioner sebagai pengumpulan data selanjutnya. Setelah semua data terkumpul, menentukan solusi serta media yang bisa dirancang untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi tersebut.

1.8 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian ini, adalah sebagai berikut:

a. BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini berisi informasi terkait permasalahan yang diteliti mulai dari latar belakang yang mencakup fenomena, isu, dan opini. Selanjutnya terdapat rumusan masalah, identifikasi masalah, pertanyaan penelitian, lingkup perancangan, manfaat perancangan, skema perancangan, metode perancangan serta sistematika penulisan.

b. BAB II Landasan Teori

Dalam bab yang kedua ini berisi teori-teori mulai dari teori utama hingga pendukung yang menjadi landasan atau dasar pemikiran dalam penelitian serta perancangan terhadap masalah yang sedang diteliti.

c. BAB III Analisis Data

Bab yang ketiga ini menguraikan hasil analisis data secara terperinci mulai dari target audience, analisis masalah, serta pemecahan masalah yang didasari oleh observasi, wawancara, serta studi literatur.

d. BAB IV Perancangan

Dalam bab ini berisi mengenai konsep dari perancangan sebagai solusi atas permasalahan yang sedang diteliti

e. BAB V Penutup

Bab yang terakhir ini berisi mengenai kesimpulan serta saran terhadap permasalahan yang sedang diteliti serta perancangan solusinya.