

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Badan Bahasa Kemendikbud RI, ada 718 bahasa daerah di Indonesia. Dari 718 bahasa daerah di Indonesia, salah satunya adalah Bahasa Sunda yang paling umum digunakan di Jawa Barat. Ropiah Opah et al, (2023), menyatakan, Bahasa Sunda adalah salah satu kekayaan budaya masyarakat Jawa Barat. Logat dan kosakata Bahasa Sunda berbeda-beda di setiap daerahnya, keunikan ini tidak jarang diketahui orang banyak. Sebagai contoh, jika orang Sunda berbicara dalam Bahasa Sunda, mereka pasti sulit untuk menyebutkan huruf (F), mereka pasti menggunakan huruf (P).

Menurut Aminudin Aziz selaku Kepala Badan Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Kemendikbudristek, setiap dua minggu, satu bahasa daerah di dunia punah karena tidak ada lagi penuturnya. Data tersebut diperoleh dari survei yang dilakukan oleh badan dunia Persatuan Bangsa-Bangsa (PBB), *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO)*. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), dari tahun 2010 hingga 2020, bahasa Sunda kehilangan sedikitnya 2 juta penuturnya. Hal ini terutama terlihat di Sekolah Dasar dimana minat siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Sunda cenderung menurun.

Pelajaran Bahasa Sunda termasuk mata pelajaran muatan lokal. Menurut Permendikbud Nomor 79 Tahun 2014, dalam satuan pendidikan, muatan lokal adalah subjek penelitian atau mata Pelajaran yang mencakup materi dan proses pembelajaran tentang potensi dan keunikan lokal. Tujuan dari muatan lokal adalah untuk membentuk pemahaman siswa tentang keunggulan dan kearifan di daerah tempat tinggal mereka. Anjani & Kusdiana (2020). Menyatakan, bahwa siswa kesulitan memahami kosakata Sunda karena materi Pelajaran hanya bergantung pada buku pegangan guru dan tidak ada media pembelajaran yang menarik. Menurut hasil

wawancara dengan wali kelas Sekolah Dasar Negeri Lengkong, Sebagian besar siswa kelas 3 masih menggunakan Bahasa sunda kasar saat belajar Bahasa Sunda.

Penggunaan Bahasa Sunda yang aktif sangat penting untuk mempertahankan kearifan lokal dan memperkuat identitas budaya siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menarik dan menghibur siswa. Salah satu alternatif yang potensial adalah menggunakan media belajar. Media belajar adalah alat kreatif bagi guru untuk berkomunikasi dengan siswa, membuat proses mengajar dan belajar lebih efisien, efektif, dan menarik. Media belajar adalah komponen yang penting dari proses pembelajaran karena merupakan sumber belajar yang membantu guru memperluas pengetahuan siswa mereka. Guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk menyampaikan pengetahuan mereka kepada siswa mereka. (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran sendiri memiliki beberapa manfaat yaitu, pertama, memberikan guru pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka, memungkinkan mereka menjelaskan materi yang sistematis dan menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mereka. Kedua, media belajar dapat meningkatkan motivasi siswa dan minat dalam belajar, memungkinkan topik untuk dipikirkan dan dianalisis dalam lingkungan belajar yang nyaman. Untuk memberikan pengetahuan kepada siswa, guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran. (Nurrita, 2018).

Salah satu alternatif yang potensial adalah menggunakan *board game* sebagai media pembelajaran. *Board game* tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat membantu siswa lebih terlibat dalam belajar karena konsepnya yang bermain sambil belajar membuatnya menjadi alat pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan pengetahuan kosakata Bahasa Sunda siswa.

Permainan ini meminta pemain untuk membuat kata dari huruf-huruf yang ada di papan permainan sesuai dengan aturan yang sudah disediakan. Tingkat kesulitan dan panjang kata menentukan nilai untuk setiap kata yang dibuat. Pemain dapat memperoleh poin tambahan setiap kali mereka berhasil menyusun kata-kata dan

membuat kalimat sederhana dan menjelaskan artinya. Diharapkan permainan ini dapat membantu meningkatkan pemahaman pemain tentang kosakata dan artinya serta membuat siswa SD Negeri Lengkong lebih termotivasi dalam mengikuti Pelajaran Bahasa Sunda.

1.2. Identifikasi Masalah

Data menunjukan bahwa jumlah penutur Bahasa Sunda menurun, mengancam keberlangsungan budaya dan Bahasa Sunda di masa depan. Hasil wawancara dengan Wali Kelas 3 SD Negeri Lengkong mengungkap bahwa siswa menghadapi kesulitan memahami dan menggunakan Bahasa Sunda, serta sering mencampurkan Bahasa Sunda kasar dalam pembelajaran. Pembelajaran yang bergantung pada buku teks dinilai kurang menarik, sehingga siswa kesulitan memahami kosakata dengan benar. *Board game "Saung Nyunda"* diusulkan sebagai alternatif pembelajaran inovatif dan pemahaman siswa terhadap kosakata Bahasa Sunda.

1.3. Rumusan Masalah

Ancaman hilangnya Bahasa Sunda di kalangan generasi muda, yang terlihat dari penurunan jumlah penutur Bahasa Sunda. Ini menjadi tantangan besar dalam menjaga keberlanjutan bahasa dan budaya Sunda di Sekolah Dasar Negeri Lengkong. Siswa di kelas 3 menghadapi masalah dalam pemahaman dan penggunaan Bahasa Sunda, dan mereka masih menggunakan Bahasa Sunda kasar. Pembelajaran Bahasa Sunda di sekolah juga terhambat oleh ketergantungan pada media pembelajaran yang terbatas seperti buku dan *Microsoft Power Point* yang tidak menarik bagi siswa. Dibutuhkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif seperti *board game "Saung Nyunda"* yang dapat meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan pemahaman kosakata Bahasa Sunda dan menggabungkan pembelajaran dan bermain.

1.4. Pertanyaan Perancangan

Bagaimana merancang media pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan pengetahuan kosakata Bahasa Sunda di SDN Lengkong, Kota Bandung?

1.5. Tujuan Perancangan

Menghasilkan media pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan kosakata bahasa Sunda di Sekolah Dasar Negeri Lengkong, Kota Bandung.

1.6. Batasan Perancangan

Batasan perancangan ini adalah:

1. Perancangan ini berfokus pada peningkatan kosakata Bahasa Sunda pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Lengkong.
2. Perancangan berfokus pada siswa kelas 3 Sekolah Dasar Negeri Lengkong.
3. Perancangan ini difokuskan untuk membantu meningkatkan kosakata Bahasa Sunda siswa Sekolah Dasar Negeri Lengkong.
4. *Board game* ini dirancang untuk mengatasi kendala dalam pembelajaran Bahasa Sunda.
5. *Board game* ini dirancang dengan konsep permainan kata yang sederhana namun menarik mirip seperti *scrabble* tetapi dengan tambahan *card game*. Proses permainan melibatkan penyusunan kata serta penjelasan makna kata untuk memastikan pemahaman siswa.

1.7. Ruang Lingkup Perancangan

Perancangan *board game* “*Saung Nyunda*” ini berfokus untuk membantu siswa Sekolah Dasar memahami dan menguasai kosakata Bahasa Sunda melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan dengan permainan *Scrabble* sebagai referensi. Perancangan ini bertujuan untuk membantu pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Lengkong menggunakan media selain buku dan *Microsoft Power Point* yang tidak menarik bagi siswa kelas 3 di Sekolah Dasar Negeri Lengkong. Hal ini dilakukan dengan tidak mengurangi atau mengganggu fungsi dari produk *scrabble* sendiri.

1.8. Manfaat Penelitian

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Berkontribusi pada ilmu pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa sunda dengan menyediakan metode yang lebih interaktif dan menyenangkan.

2. Bagi Masyarakat

Berperan dalam melestarikan Bahasa Sunda di kalangan generasi muda. Dengan menghadirkan unsur-unsur budaya Sunda dalam permainan, masyarakat dapat lebih memahami dan menghargai kekayaan budaya lokal dengan memasukan unsur budaya Sunda ke dalam permainan.

3. Bagi Industri

Board game ini mendorong inovasi dalam pembuatan mainan yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendidik, dengan menekankan nilai-nilai lokal. Ini membuka pintu untuk industri mainan yang ingin mengembangkan produk edukatif berbasis budaya.

1.9. Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang perancangan ini, termasuk identifikasi, rumusan masalah, pertanyaan perancangan, tujuan perancangan, batasan masalah, ruang lingkup, manfaat perancangan dan sistematika penulisan.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini memberikan penjelasan tentang penelitian literatur yang digunakan untuk perancangan ini. Berisikan tentang data lapangan yang diperoleh dari observasi, kuesioner, wawancara, dan pre-test.

3. BAB III METODOLOGI PERANCANGAN

Bab ini berisikan rancangan penelitian yang menjelaskan tentang tahapan yang dilakukan dalam penelitian, teknik pengumpulan data, proses pengumpulan data, teknik analisis data, metode perancangan, proses perancangan dan instrument validasi perancangan.

4. BAB IV PEMBAHASAN

Berisikan hasil proses perancangan yang menjelaskan mengenai tahapan perancangan sesuai dengan pertanyaan penelitian serta hasil validasi yang berisikan hasil dari uji coba prototipe.

5. BAB V KESIMPULAN

Berisikan kesimpulan terkait tercapainya tujuan penelitian disertai dengan saran sebagai rekomendasi bagi penelitian selanjutnya atau pengaplikasian dan pengembangan hasil perancangan di masa yang akan datang.

6. DAFTAR PUSTAKA

Berisikan referensi yang digunakan selama proses penulisan laporan.