

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Penduduk Indonesia pada umumnya mampu menggunakan lebih dari satu bahasa atau disebut juga sebagai dwibahasa. Bahasa-bahasa yang dipakai secara umum tersebut seperti: bahasa daerah, bahasa Indonesia (bahasa nasional), serta bahasa Inggris (bahasa asing). Untuk daerah kabupaten Tasikmalaya sendiri bahasa daerah yang dipakai adalah Bahasa Sunda.

Di era globalisasi seperti sekarang ini Bahasa Sunda mulai menghilang dan jarang digunakan lagi, hal ini terjadi karena pergerusan oleh bahasa asing sehingga banyak peserta didik yang hanya mengerti sedikit dari banyaknya kosakata Bahasa Sunda, seperti yang dikatakan oleh Selvia, (2019) “Masyarakat Sunda saat ini mulai mengacuhkan bahasanya sendiri karena gempuran iptek (ilmu pengetahuan dan teknologi) di berbagai ranah, khususnya dalam ranah pendidikan”. Tiap harinya pemakai Bahasa Sunda mengalami penurunan, tidak terkecuali pada kalangan pelajar yang lebih bangga menggunakan bahasa asing dibandingkan Bahasa Sunda yang merupakan bahasa daerah (bahasa ibu), padahal Bahasa Sunda memiliki nilai etika dan budayanya tersendiri, seperti: etika penggunaan bahasa kepada lawan bicara yang lebih tua, sebaya, lebih muda, bahkan kosakata Bahasa Sunda kepada hewanpun berbeda.

Dalam Bahasa Sunda terdapat banyak sekali kosakata yang pemakaiannya tergantung kepada siapa lawan bicara dalam suatu percakapan tersebut atau bisa juga dikatakan sebagai etika dalam berbahasa Sunda. Menurut Tarigan dalam Yasbiati (2017) “kosakata merupakan himpunan kata yang diketahui oleh

seseorang atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu, yang kemungkinan akan digunakan oleh seseorang untuk menyusun kalimat baru. Bahasa merupakan salah satu ciri khas suatu suku, ras atau bangsa”. Dalam Bahasa Sunda juga tidak jarang beberapa kata yang berbeda memiliki arti yang sama. Contohnya kata Saya pada Bahasa Indonesia, pada Bahasa Sunda ada beberapa kata yang memiliki arti yang sama tergantung lawan bicaranya seperti: *Abi, Aing, Urang, Kuring, Pribados*, dan lainnya.

Faktor-faktor lain yang menjadi alasan tergerusnya Bahasa Sunda oleh bahasa lain adalah jumlah penutur Bahasa Sunda yang semakin menurun, serta semakin kuatnya eksistensi bahasa nasional, hal tersebut dapat terlihat dari digunakannya bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar dalam pembelajaran di sekolah-sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada beberapa Sekolah Dasar di Tasikmalaya, sekolah-sekolah tersebut diantaranya adalah SDN Sukasenang, SDN 1 Linggasirna, SDN Citatah, SDN Cikunteun 2, SDN 1 Jayaratu dan SDN Linggamulya. Hasilnya ditemukan beberapa masalah pada pembelajaran Bahasa Sunda, seperti: minimnya media permainan, minimnya kosakata siswa, siswa tidak mengerti makna kata yang ada didalam buku pembelajaran Bahasa Sunda, serta kurang memahami apa yang disampaikan guru. Setelah ditelusuri penyebab utama masalah-masalah tersebut adalah kurangnya kosakata Bahasa Sunda yang dimiliki peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu adanya kegiatan atau media permainan yang mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam

pembelajaran Bahasa Sunda, terutama kegiatan pengenalan kosakata bahasa sunda. Oleh karena itu, judul yang diambil dalam penelitian ini. yaitu “PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN AKSARA BALAD PADA PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA DI SDN SUKASENANG”, pada penelitian ini peneliti membuat media *Aksara Balad* sebagai salah satu upaya dalam membantu pengenalan kosakata bahasa sunda.

### **B. Identifikasi Masalah**

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media permainan dan permainan dalam pembelajaran Bahasa Sunda yang hanya mengikuti arahan buku.
2. Rendahnya kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Sunda.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka penulis membatasi penelitian hanya pada:

1. Penelitian ini difokuskan untuk meneliti media permainan *aksara balad* terhadap pengenalan kosakata Bahasa Sunda.
2. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN Sukasenang.

### **D. Rumusan Masalah**

Dari uraian yang ada pada latar belakang, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media permainan *Aksara Balad* pada pembelajaran Bahasa Sunda di SDN Sukasenang?

2. Bagaimana efektivitas media *Aksara Balad* pada pengenalan kosakata Bahasa Sunda?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media permainan *Aksara Balad* pada pembelajaran Bahasa Sunda di SDN Sukasenang.
2. Untuk mengetahui media permainan *Aksara Balad* terhadap pengenalan kosakata Bahasa Sunda.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis bagi siswa, guru, dan sekolah. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

##### **1. Bagi Siswa**

###### **a. Manfaat Teoritis**

- 1) Memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan, khususnya pendidikan sekolah dasar.
- 2) Memberikan informasi mengenai media permainan "*Aksara Balad*" yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Sunda.

###### **b. Manfaat Praktis**

- 1) Mempermudah siswa menerima mata pelajaran Bahasa Sunda.
- 2) Mendorong pada siswa untuk belajar aktif dan komunikatif.
- 3) Dapat mengetahui kosakata bahasa sunda siswa melalui penerapan

media permainan “*Aksara Balad*”.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan informasi kepada guru tentang pelaksanaan media permainan “*Aksara Balad*”.
- b. Menambah pengetahuan guru mengenai media permainan yang menyenangkan dan mengasah otak siswa dalam upaya pengenalan kosakata Bahasa Sunda siswa.
- c. Menambah pengetahuan guru untuk menggunakan media Permainan “*Aksara Balad*” sebagai alternatif dalam kosakata Bahasa Sunda.

3. Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan kualitas sekolah melalui peningkatan kualitas guru dan siswa dalam pembelajaran.
- b. Memberikan kontribusi positif kepada sekolah dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

4. Bagi Dinas Pendidikan

- a. Dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam menentukan kebijakan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai media pembelajaran
- b. Dapat digunakan sebagai acuan dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

5. Bagi Peneliti

- a. Memperdalam wawasan peneliti tentang penelitian kelas.
- b. Dapat meningkatkan pengetahuan peneliti tentang karakteristik siswa

sehingga diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran di masa yang akan datang.

