

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat Sunda dikenal sebagai masyarakat yang *Soméah* (ramah). Karakteristik nilai *Soméah* terlihat dalam penggunaan bahasa mereka sehari-hari yang menggunakan kata seperti *punten* (permisi) dan *mangga* (silakan) dalam perilaku berkomunikasi sehari-hari (Dinata, 2022, h.29–30). Perilaku berbahasa ini sesuai dengan filosofi masyarakat Sunda yaitu *Soméah Hadé Ka Sémah* yang artinya bersikap baik, ramah, serta menjaga dan membahagiakan setiap tamu meski belum dikenal (Dinata, 2022, h.30). Menurut Sudaryat (2023) Dalam klasifikasinya, Bahasa Sunda memiliki 3 tingkatan bahasa yang terdiri dari bahasa Sunda *lemes* (halus), Sunda *loma* (akrab) dan Sunda *cohag* (kasar). Bahasa Sunda merupakan salah satu bahasa yang mengenal tingkat tutur yang juga dikenal dengan istilah undak usuk. Dalam praktik penggunaannya tingkat tutur Bahasa ini digunakan untuk mengatur bagaimana lawan bicara berkomunikasi. Salah satu contohnya adalah bagaimana anak berbicara pada orang tuanya (Wahya, 2023).

Meskipun begitu, faktanya menurut Didin dalam Amiruddin (2021) kebanyakan orang tua lebih memilih mengajarkan anaknya Bahasa Indonesia karena tidak ada tingkatan bahasa kasar maupun halus sehingga banyak anak-anak suku Sunda yang tidak bisa berbicara Bahasa Sunda halus dengan baik. Bukti ini juga di dukung dari data Badan Pusat Statistik (BPS) Sensus 2020 dalam Alhamidi (2023) tertulis bahwa puncak penurunan pengucapan Bahasa Sunda terdapat pada generasi *post gen Z* yaitu tersisa hanya sekitar 63,99% saja. Apabila hal ini dibiarkan, penggunaan Bahasa Sunda halus akan pudar dan hilang sehingga suku Sunda akan kehilangan identitas kesukuannya dan melemahnya sopan santun sebagai penanda hormat dalam kebudayaan masyarakat Sunda sehingga dibutuhkan adanya upaya edukasi agar anak-anak bisa memahami dan mempertahankan Bahasa Sunda halus, khususnya untuk anak-anak yang berasal dari suku Sunda.

Dalam pembelajarannya, keterampilan berbahasa Sunda memiliki empat elemen pencapaian yaitu Menyimak, Membaca, Berbicara, dan Menulis (Sudaryat, et al 2023) Menurut Sudaryat et al (2023) anak SMP telah memasuki Fase D dalam pembelajaran Bahasa Sunda, dimana capaian pendidikannya peserta didik secara umum memiliki kemampuan berbahasa Sunda untuk berkomunikasi, bernalar, sesuai dengan tujuan dan konteks sosial sehingga tingkat pendidikan SMP menjadi pilar dalam pelestarian Bahasa Sunda khususnya Bahasa Sunda halus. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis di SMPN 2 Kramatmulya, saat siswa-siswi melakukan evaluasi menggunakan Kahoot banyak siswa-siswi yang menyambut secara antusias pembelajaran menggunakan *game* Kahoot. Namun, kekurangan dari *game* Kahoot adalah tidak adanya pembelajaran undak usuk basa Sunda dan nilai *Soméah*, sehingga terdapat *gap* penelitian yaitu *practical gap* dan *theoretical gap*. Maka, penulis memiliki ide untuk membuat perancangan game edukasi Bahasa Sunda yang secara spesifik mengajarkan Bahasa Sunda halus dalam undak usuk basa sunda sebagai pendamping anak SMP dalam belajar Bahasa Sunda.

Menurut Yanti & Yhasmin (2023) *Game Based Learning* merupakan salah satu metode edukasi yang dalam pembelajarannya memanfaatkan elemen permainan seperti aturan, tantangan, skor, dan interaksi. *Game based learning* menekankan keterlibatan pelajar dimana mereka memperoleh wawasan dari faktor kegagalan pemain. Dengan begitu, pola pembelajaran ini mendorong mereka untuk menghindari pengulangan kesalahan di tahap selanjutnya (Wibawa et al., 2021). *Game based learning* telah digunakan di berbagai konteks pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai dengan pelatihan profesional. Dengan perkembangan teknologi, aplikasi dan *platform Game Based Learning* sudah mulai banyak tersedia, di mana hal ini memungkinkan para pengajar untuk memanfaatkan *Game Based Learning* dengan lebih mudah (Wulandari & Safitri, 2024). Oleh karena itu, pemanfaatan *game* edukasi sebagai media pembelajaran Bahasa Sunda dapat lebih memudahkan anak-anak untuk bisa memahami Bahasa Sunda halus dan mempertahankan nilai *Soméah* dalam masyarakat Sunda.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang tertulis di atas, penulis menemukan sejumlah permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Sunda. Diantaranya:

1. Penggunaan Bahasa Sunda halus dan esensi nilai *Soméah* menurun terutama di kalangan *post Gen Z*.
2. Media yang digunakan sebelumnya masih belum spesifik dan mendorong dalam mengedukasi anak SMP dalam berbicara Bahasa Sunda di kelas.

Maka penulis mengajukan sebuah penelitian desain dengan pertanyaan penelitian yaitu bagaimana perancangan *game* digital edukasi Bahasa Sunda?

1.3 Batasan Masalah

Guna memfokuskan perancangan, maka penulis menyusun serangkaian batasan masalah yang meliputi; objek perancangan, target STP, SES, Psikografis dan konten perancangan. Objek dari perancangan ini adalah media belajar yang berbasis *game* digital edukasi. Target STP dari perancangan ini adalah anak SMP usia 12 – 15 tahun. SES dari penelitian ini adalah SES B – C. Target psikografis dari penelitian ini adalah anak yang suka bermain *game* dan tertarik untuk belajar Bahasa Sunda. Konten dari perancangan ini akan difokuskan pada penggunaan Bahasa Sunda, yang secara spesifik mengajarkan aturan kata dan tatakrama Bahasa Sunda halus yang sesuai dengan nilai *Soméah*.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang *game* edukasi yang mengajarkan Bahasa Sunda halus untuk anak SMP usia 12 – 15 tahun di daerah Jawa Barat.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Dari tujuan tugas akhir penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis. Harapannya penelitian ini memiliki sejumlah manfaat khususnya dalam bidang pendidikan yang ditempuh oleh penulis, yang meliputi sebagai berikut;

1. Manfaat Teoretis:

Manfaatnya Secara teoretis diharapkan penelitian ini mampu menambah wawasan penulis terkait perancangan *game* digital untuk menyelesaikan masalah penurunan penggunaan Bahasa Sunda, serta mampu menjadi referensi untuk pengembangan penelitian kedepannya yang berkaitan dengan pembelajaran bahasa daerah lainnya.

2. Manfaat Praktis:

Manfaatnya secara praktis diharapkan penelitian ini mampu memberikan pengalaman lapangan secara langsung kepada penulis mengenai cara merancang media edukasi Bahasa Sunda berbasis *game* digital yang baik dan benar. Bagi Peneliti, diharapkan penelitian ini juga bisa menjadi bahan evaluasi untuk perancangan *game* digital edukasi kedepannya. Dan untuk pelajar di Kuningan, Jawa Barat diharapkan bisa menambah pengetahuan dan keterampilan dalam Berbahasa Sunda.

