

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu ciri khas Indonesia adalah bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi dan bahasa pemersatu bangsa, dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Warisan linguistik Indonesia semakin diperkaya oleh beragamnya bahasa daerah yang dituturkan oleh berbagai suku bangsa yang tersebar di seluruh kepulauan Indonesia. Menurut Taufik dkk. (2017), bahasa ibu seorang anak adalah bahasa pertama yang mereka pelajari dari lingkungan terdekatnya. Cita-cita dan nilai-nilai yang dijunjung tinggi oleh sebuah keluarga merupakan unsur penting dalam mempelajari bahasa ibu. Ini berarti bahwa sebuah keluarga akan memilih bahasa daerah mereka sebagai bahasa pertama anak-anak mereka jika mereka memiliki warisan etnis, nilai-nilai, dan prinsip-prinsip budaya yang sama. Menanamkan identitas budaya di antara kelompok etnis inilah mengapa bahasa daerah penting sebagai bahasa ibu. Menggunakan bahasa daerah sebagai bahasa utama yang digunakan dalam keluarga merupakan salah satu cara untuk memperkuat masyarakat melalui identitas budaya, yang akan membuat negara tangguh terhadap pengaruh negatif budaya lain dan tantangan globalisasi.

Sejalan dengan arus zaman dan kemajuan di bidang teknologi, bahasa daerah semakin mengalami pergeseran dalam penggunaannya tak terkecuali Bahasa Sunda. Globalisasi dan urbanisasi membawa dampak besar terhadap pola komunikasi masyarakat, terutama generasi muda yang lebih banyak terpapar bahasa nasional dan bahasa asing dibandingkan dengan bahasa daerah. Perubahan ini tidak hanya terjadi di kota-kota besar, tetapi juga mulai meluas ke daerah pedesaan. Bahasa daerah yang sebelumnya digunakan sebagai alat komunikasi utama dalam keluarga kini mulai tergeser oleh bahasa Indonesia, bahkan dalam beberapa kasus oleh bahasa asing yang dianggap lebih modern dan prestisius. Dalam penelitian Mubin (2022), UNESCO melaporkan pada 21 Februari 2009 bahwa sekitar 2.500 bahasa terancam punah di seluruh dunia. Indonesia merupakan rumah bagi seratus bahasa daerah ini. Dari 74 bahasa daerah yang menunjukkan vitalitas, 11 bahasa

telah punah akibat hilangnya penutur, 4 bahasa sangat terancam punah, dan 22 bahasa terancam punah, menurut data yang diberikan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa pada tahun 2018. Papua Nugini dan Maluku merupakan asal dari sebelas bahasa daerah yang telah punah ini. Situasi ini timbul lantaran adanya beberapa faktor, mulai dari kurangnya regenerasi penutur, minimnya dokumentasi bahasa, hingga rendahnya perhatian terhadap pelestarian bahasa daerah dalam dunia pendidikan.

Menurut laporan Balai Besar Bahasa Provinsi Jawa Barat (BBPJB) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang dikutip Republika.co.id (2013), bahasa Sunda kini menghadapi ancaman kepunahan karena hanya sekitar 40% anak-anak di Jawa Barat yang masih mampu berbicara dan memahaminya. Generasi muda saat ini seringkali menganggap bahasa daerah kuno dan ketinggalan zaman. Selain itu, menurut Herdiana (2011) jumlah penutur bahasa Sunda di kalangan remaja saat ini sangat sedikit. Oleh karena itu, keberlangsungan bahasa Sunda terancam punah (Marlia, 2022).

Berkurangnya penggunaan bahasa Sunda dalam kehidupan sehari-hari secara bertahap dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal, dengan globalisasi sebagai salah satu faktor utama. Diikuti oleh minimnya lingkungan sosial yang mendukung penggunaan bahasa Sunda dalam keseharian. Bahkan di sekolah, porsi pembelajaran bahasa Sunda sangat terbatas. Selain karena dianggap sulit, kurangnya inovasi dalam pembelajaran juga turut memperburuk situasi. Banyak guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan tanpa variasi menarik, sehingga siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar bahasa Sunda. (Aljamaliah & Darmadi, 2021).

Sebagian besar penelitian terdahulu tentang pembelajaran bahasa Sunda lebih banyak berfokus pada pengembangan media berbasis teknologi, seperti *Google Speech*, *game* edukatif *Wordwall*, atau media visual lainnya yang menargetkan peningkatan kosakata dalam bahasa Sunda. Tujuan utama dari media tersebut adalah untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Sunda siswa, baik dalam konteks pemahaman maupun penggunaannya dalam komunikasi sehari-hari

(Syarifah & Saputra Rahayu Erwin, 2024; Guntara dkk., 2021; Wiriyanti dkk., 2019; Azzizah dkk., 2024). Penelitian-penelitian ini telah berhasil menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dapat memberikan kemudahan dan motivasi tambahan bagi siswa dalam mempelajari bahasa Sunda. Akan tetapi, penelitian terkait tatakrama atau *undak-usuk basa* masih sangat terbatas. Hal ini menjadi penting untuk diperhatikan, sebab tatakrama berbahasa Sunda merupakan bagian esensial dari identitas budaya yang kini mulai jarang digunakan dalam komunikasi sehari-hari.

Tatakrama berbahasa Sunda atau *undak-usuk basa* merupakan bagian penting dari budaya Sunda yang mencerminkan kesopanan, rasa hormat, dan kedekatan sosial antarpener. Namun, seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, penggunaan bahasa Sunda bahkan di lingkungan masyarakat Sunda sendiri mulai jarang dilakukan. Banyak yang lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia karena khawatir salah ucap atau menggunakan kata-kata Sunda yang dianggap kasar. Oleh Sebab itu, pembelajaran tatakrama Sunda di SD memiliki peran penting dalam menumbuhkan kepedulian dan kebanggaan terhadap budaya daerah. Sayangnya, pengajaran bahasa Sunda di sekolah masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang kurang menarik bagi siswa serta minim pemanfaatan media dan metode inovatif. Hal ini menjadi tantangan tersendiri. Bagaimana mungkin pembelajaran bahasa Sunda dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari jika di sekolah saja siswa hanya mendengar tanpa benar-benar memahami atau menghayatinya. Dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran, terutama dalam penyampaian materi tatakrama, agar lebih kontekstual dan bermakna. Dengan pendekatan yang tepat, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata.

Salah satu strategi pengajaran yang terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan berbahasa secara kontekstual dan aktif adalah pendekatan bermain peran. Metode ini memungkinkan siswa untuk mempraktikkan penggunaan bahasa Sunda secara langsung dalam situasi yang disimulasikan, seperti percakapan sehari-hari, interaksi formal, dan komunikasi dalam berbagai konteks sosial. Melalui

metode bermain peran, siswa dapat belajar berbicara dengan memperhatikan sopan santun, memilih ragam bahasa sesuai lawan bicara, serta memperkuat pemahaman tentang norma budaya masyarakat Sunda.

Namun, meskipun metode bermain peran telah banyak digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran lain, seperti pendidikan karakter, bahasa asing, dan studi sosial (Musqiroh, 2023; Sutena, 2023; Yessi dkk., 2023), penerapannya dalam pembelajaran bahasa Sunda masih jarang ditemukan. Oleh karena itu, dibutuhkan penelitian yang mengeksplorasi penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran tata krama bahasa Sunda, khususnya untuk meningkatkan penguasaan undak-usuk basa pada siswa sekolah dasar.

Menurut Sudaryat (dalam Wiriyanti dkk., 2019), dalam masyarakat Sunda, menggunakan bahasa Sunda yang baik dan benar sangat bergantung pada pemahaman terhadap undak-usuk basa, latar belakang lawan bicara, alur pembahasan, waktu dan suasana, media yang digunakan, serta rasa, nada, dan ragam bahasa. Mengingat kompleksitas tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang menarik, mudah dipahami, dan relevan dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan analisis terhadap kondisi pembelajaran bahasa Sunda di sekolah dan semakin berkurangnya penggunaan bahasa Sunda dalam masyarakat, diperlukan penelitian yang berfokus pada pengembangan metode pembelajaran tatakruma berbahasa Sunda. Penelitian berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran Berbantuan Komik Materi Tatakruma Bahasa Sunda” ini bertujuan memberikan solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkaya pengalaman belajar, khususnya dalam penguasaan kosakata tatakruma bahasa Sunda. Target capaian penelitian adalah penguasaan 30 kosakata bahasa Sunda sebagai tolak ukur untuk menilai sejauh mana kemampuan tatakruma siswa. Melalui penerapan metode bermain peran yang dipadukan dengan media komik sebagai alat bantu visual, pembelajaran diharapkan menjadi lebih kontekstual, menarik, dan mampu menumbuhkan sikap sopan santun dalam berbahasa sesuai norma budaya Sunda.

Selain itu, penggunaan komik diyakini dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konteks penggunaan bahasa Sunda dalam kehidupan sehari-hari.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah dipaparkan, penelitian ini difokuskan pada rumusan pertanyaan berikut:

- 1.2.1 Bagaimana penerapan metode bermain peran berbantuan komik materi tatakruma bahasa sunda?
- 1.2.2 Seberapa besar pengaruh metode bermain peran berbantuan komik terhadap kemampuan siswa dalam menguasai materi undak usuk atau tatakruma bahasa Sunda?
- 1.2.3 Apakah ada perbedaan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menerapkan metode bermain peran berbantuan komik materi tatakruma Sunda?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk mengetahui bagaimana penerapan bermain peran berbantuan komik materi tatakruma bahasa sunda.
- 1.3.1 Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode bermain peran berbantuan komik terhadap kemampuan siswa dalam menguasai materi undak usuk atau tatakruma bahasa Sunda.
- 1.3.3 Untuk mengetahui perbedaan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menerapkan metode bermain peran berbantuan komik materi tatakruma Sunda.

1.4 Manfaat Penelitian

Sebagaimana diuraikan di bawah ini, penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam sejumlah cara, baik secara teoritis maupun praktis:

1.4.1 Bagi Siswa

Diharapkan para siswa akan memperoleh manfaat dari penelitian ini, yaitu membantu mereka dalam memahami tatakruma basa Sunda melalui metode

bermain peran berbantuan komik. Diharapkan bahwa media komik yang menarik secara visual dan memikat akan meningkatkan semangat belajar siswa, mempermudah pemahaman terhadap kesantunan berbahasa, serta meningkatkan daya ingat terhadap materi yang disampaikan. Lebih jauh lagi, teknik bermain peran dapat membantu anak mengembangkan keberanian dalam mengekspresikan dirinya, meningkatkan keterampilan komunikasi, serta menumbuhkan rasa percaya diri saat berinteraksi dengan teman sebaya.

1.4.3 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif metodologi pembelajaran yang menarik dan inovatif bagi guru dalam mengajarkan tatakruma basa Sunda. Melalui perpaduan metode bermain peran dengan media komik, guru dapat memanfaatkan materi berbasis visual yang lebih mudah dipahami siswa, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, partisipatif, dan dinamis.

1.4.3 Bagi Sekolah

Temuan penelitian ini dapat membantu lembaga pendidikan dalam meningkatkan standar pengajaran bahasa Sunda, khususnya dalam hal etika berbahasa. Sekolah juga dapat memanfaatkan temuan penelitian ini untuk membuat program pembelajaran yang lebih mengandalkan pendekatan kooperatif.

1.4.4 Bagi penelitian lain

Penelitian ini dapat menjadi sumber bagi peneliti lain yang ingin mengetahui lebih jauh mengenai efektivitas pendekatan pembelajaran kooperatif berbasis media visual pada pendidikan dasar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat membuka pintu bagi penelitian lebih lanjut untuk menciptakan metode atau materi baru dan kreatif untuk membantu siswa memahami bahasa dan budaya setempat..

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, terdapat beberapa batasan yang menjadi ruang lingkup penelitian, yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Lingkup Materi

Penelitian ini berfokus pada pembelajaran tatakruma dalam Basa Sunda, yang mencakup pemahaman siswa terhadap ungkapan sopan santun serta penggunaan

bahasa yang sesuai dalam berbagai situasi. Materi yang digunakan dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk komik edukatif yang mendukung pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kesantunan berbahasa.

1.5.2 Lingkup Metode

Untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam, penelitian ini menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif menggunakan desain konvergen dan pendekatan teknik campuran. Dengan kelompok kontrol non-ekuivalen dan desain *pretest* dan *posttest*, metode kuantitatif ini menggunakan desain kuasi-eksperimental, sedangkan pendekatan kualitatif digunakan untuk menggali respons dan pengalaman siswa selama penerapan metode bermain peran berbantuan komik tatakrama basa Sunda.

1.5.3 Lingkup Partisipan

Siswa kelas lima sekolah dasar dipilih sebagai subjek penelitian karena mereka mampu membaca dan memahami konten buku komik dan mulai memahami gagasan tatakrama dalam kehidupan sehari-hari.

1.5.4 Lingkup Lokasi dan Waktu

Penelitian ini dilakukan di SDN Citungku dan SDN Ganjartemu dengan waktu pelaksanaan penelitian yang mencakup perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, pengambilan data, serta analisis hasil penelitian dalam rentang waktu yang telah ditentukan sesuai jadwal penelitian.

1.5.5 Lingkup Pengukuran

Untuk memastikan pengaruh penerapan pendekatan bermain peran berbantuan komik, penelitian ini diukur melalui instrumen tes, observasi, kuesioner, dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui efektivitas metode yang digunakan.