

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BABASAN BAGI SISWA TINGKAT SEKOLAH DASAR KELAS 4 – 6

BABASAN LEARNING MEDIA DESIGN FOR PRIMARY SCHOOL STUDENTS 4 – 6 GRADE

Hilman Fariza¹, Paku Kusuma, S.Sn., M.Sn², Sahid Maulana, S.Sn., M.Ds³.

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Telkom

¹hiliriza@gmail.com, ²does.sense@gmail.com, ³sahidmaulana@gmail.com

Abstrak

Warisan budaya Sunda, terbukti banyak macamnya. Salah satunya adalah *babasan*. *Babasan* merupakan sekumpulan susunan kata dalam bahasa Sunda yang memiliki makna yang konotatif, dan penggunaannya sudah disepakati oleh banyak pihak (Satjadibrata, 2005 : 61). Sebagai warisan budaya Sunda, penggunaan *babasan* saat ini sudah mulai ditinggalkan. Hal tersebut menjadi latar belakang penelitian ini. Sebenarnya, pembelajaran dan pengenalan terhadap *babasan* sudah diberikan sejak bangku sekolah dasar, namun masih dirasa belum efektif. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk membuat sebuah media pembelajaran mengenai *babasan*, yang efektif dan menarik untuk anak-anak tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran melalui permainan kartu (*card game*) dipilih sebagai solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah ini. Dengan menggabungkan antara proses pembelajaran dan pengenalan *babasan* dengan media permainan, diharapkan dapat menjadi metode baru yang efektif untuk proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Babasan*, Media Pembelajaran, *Card Game*

Abstract

Sundanese cultural heritage, proven has many kinds. One of them is babasan. Babasan is a group of sundanese words that has an individual meaning, and the use of it has been approved by many parties (Satjadibrata, 2005:61). As a cultural heritage, the use of babasan nowadays are becoming obsolete. That matter is the reason of this research. In fact, the learning and introducing babasan is already given since primary school but still felt not so effective. Therefore, this research sought to make a learning media about babasan, which are interesting and effective for primary school students. Learning media through card game is choosen as a solution that offered to solve this problem. By combining the learning process and the introduction of babasan with game, hopefully can be a new effective method for learning process.

Keywords : *Babasan*, Learning Media, *Card Game*

1. Pendahuluan

Dalam menjalani kehidupan sehari-hari, manusia biasa melakukan interaksi dan komunikasi. Agar dapat melakukan komunikasi yang baik, dibutuhkan sebuah “alat” yang dapat digunakan sebagai media penyampai pesan, yaitu yang biasa kita kenal sebagai bahasa. Sebagai alat untuk berkomunikasi, bahasa memiliki berbagai macam tata ungkapan dan susunan kata yang berbeda-beda didalamnya, yang tentunya memiliki maksud yang berbeda pula, misalnya *paribasa*, singkatan, sinonim, antonim, dan dalam bahasa sunda ada yang dikenal

sebagai “*babasan*”. *Babasan* merupakan salah satu tata ungkapan dalam bahasa sunda, yang memiliki makna kiasan (konotatif). Penggunaan *babasan* dalam kehidupan sehari-hari masyarakat sunda, biasanya digunakan sebagai kalimat pengganti untuk mengutarakan perasaan, baik perasaan senang, sedih, maupun marah. Namun, saat ini penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari sudah mulai ditinggalkan. Padahal, *babasan* sudah diperkenalkan sejak bangku sekolah dasar dalam mata pelajaran bahasa Sunda.

0Saat ini, pendidikan bahasa daerah masih dijadikan sebagai mata pelajaran yang dianggap kurang penting. Padahal, bahasa juga merupakan identitas diri dari suatu bangsa/suku. *Babasan* sebagai bagian dari bahasa Sunda, memegang peranan yang cukup penting terhadap pendidikan karakter anak. Namun, dengan kurangnya perhatian terhadap mata pelajaran bahasa Sunda, dimana terdapat bahasan mengenai *babasan*, pengenalan dan pembelajaran *babasan* menjadi terhambat. Alokasi jam pelajaran dari mata pelajaran bahasa Sunda yang hanya 70 menit dalam satu minggu, masih dirasa kurang efektif untuk dapat memahami materi pelajaran dengan baik. Berdasarkan penjelasan diatas, mengenai *babasan*, terutama tentang kaitannya dengan budaya masyarakat Sunda serta proses pembelajaran siswa tentang bahasa daerah, penulis mengangkat *babasan* kedalam sebuah media pembelajaran berupa *card game* sebagai solusi yang ditawarkan terhadap permasalahan yang ada.

2. Dasar Teori

2.1. Masyarakat Sunda

Untuk dapat membedakan masyarakat Sunda dengan masyarakat dari daerah lain, selain dilihat dari bahasa yang digunakan, juga dari dialek yang akan muncul jika mereka menggunakan bahasa selain bahasa Sunda (Aji Rosidi, 1984).

2.2. Bahasa Sunda

Bahasa Sunda juga terbagi kedalam beberapa dialek, seperti dialek Cirebon, dialek Banten, dan dialek Bandung. Dalam kongres bahasa Sunda yang diselenggarakan oleh LBSS (Lembaga Basa jeung Sastra Sunda), telah ditetapkan bahwa yang disebut sebagai bahasa Sunda umum, adalah bahasa Sunda dialek Bandung. Salah satu ciri bahasa Sunda umum adalah, bahwa bahasa Sunda umum sangat memperhatikan *undak-usuk basa*, yaitu tingkatan sosial pemakai bahasa dalam masyarakat (Menurut Ekadjati, 1984).

2.3. Pakeman Basa

Dalam bahasa Sunda, dikenal istilah *Pakeman Basa*, yaitu ungkapan yang memiliki makna khusus, mandiri, dan tidak bisa diartikan dengan arti yang sebenarnya sesuai dengan tata bahasa, atau dalam bahasa Indonesia biasa dikenal dengan idiom (Budi Rahayu Tamsyah, 2001).

2.4. Metode Belajar Sambil Bermain untuk Pembelajaran

Bruno Bettelheim (2004, seperti yang dikutip oleh Raph Koster) mengatakan bahwa bermain merupakan alat yang paling berguna bagi anak-anak, untuk mempersiapkan dirinya untuk menghadapi masa depan beserta segala tantangannya.

2.5. Teori Perkembangan Anak Usia Sekolah

Elizabeth B. Hurlock mengatakan bahwa anak pada usia sekolah merupakan anak dalam fase akhir masa anak-anak. Pada fase ini anak mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Pada fase ini, anak mulai meniru orang yang lebih tua. Selain itu, anak juga mulai mencoba untuk dapat diterima di kelompok teman sebaya nya. Pada fase ini juga, anak mulai memiliki minat dan kegiatan bermain yang berbeda dari sebelumnya.

2.6. Teori Permainan

Permainan menurut Raph Koster (2014) adalah sebuah artifak yang didesain agar penggunaanya dapat memecahkan suatu tantangan yang datang dari pengguna lainnya. Moroney (2001, sebagaimana dikutip oleh Scott Nicholson, 2013) mengatakan bahwa permainan (*game*) merupakan sebuah bentuk bermain, dengan tujuan dan struktur yang jelas.

2.6.1. Teori Board Game

Board game merupakan bagian dari *tabletop game* (permainan yang dimainkan diatas meja) yang didalamnya terdapat peraturan cara bermain yang dilengkapi dengan beberapa komponen, seperti token, pion, dan papan khusus (Manikmaya, 2014).

2.6.2. Teori Card Game

Menurut J. M. Font .dkk dalam paper nya “A Card Game Description Language”, menjelaskan bahwa card game berbeda dengan board game, karena pada card game media utama yang digunakan adalah satu atau dua buah deck kartu dan beberapa token untuk menentukan skor.

2.7. Teori Media

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Setiap media yang digunakan dalam proses belajar mengajar, selama masih tergolong kategori diatas, termasuk kedalam media pembelajaran (Azhar Arsyad, 2002).

2.8. Prinsip Desain

Dalam proses perancangan media, terdapat beberapa aturan yang harus dipenuhi, atau biasa dikenal dengan istilah “Prinsip dalam Desain”. David A. Lauer dan Stephen Pentak (2011) menyebutkan bahwa terdapat 5 prinsip dalam mendesain, yaitu *Unity, Rhythm, Emphasis and Focal Point, Balance, dan Scale and Proportion.*

2.9. Teori Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berkenaan dengan huruf, alphabet, aksara, abjad, *font*, atau *type* (Yongky Safanayong, 2010, seperti dikutip Niko Purnama Lukman, 2010).

2.10. Teori Layout

Layouting merupakan sebuah proses penataan elemen grafis seperti huruf dan gambar untuk dapat menciptakan pesan untuk disampaikan (Skolos dan Wedell, 2006).

2.11. Teori Warna

Menurut KBBI, warna adalah kesan yang diperoleh oleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda sekitarnya. Warna merupakan elemen yang paling dominan dalam sebuah karya desain grafis. Setiap elemen visual dalam sebuah karya desain grafis pasti memiliki warna. Cao dkk. (2015) mengatakan bahwa warna memiliki pengaruh yang besar selain berkaitan dengan indra penglihatan, warna juga mampu membuat ikatan emosional dan dapat mempengaruhi perubahan psikologi.

2.12. Teori Ilustrasi

Menurut Miriam Webster seperti yang dikutip David Kirsch (2005), ilustrasi adalah sebuah contoh/gambaran untuk menjelaskan sesuatu. Ilustrasi juga dapat diartikan sebagai diagram atau gambar yang membuat sesuatu menjadi jelas dan atraktif.

2.13. Teori Simbol

Simbol adalah sebuah perangkat grafis yang mewakili esensi dari identitas (David Gibbs , 2011).

3. Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang tepat. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan 3 teknik pengumpulan data yaitu Observasi, Wawancara dan Studi Pustaka. Pada penelitian kualitatif, peneliti berbaur dengan objek yang diteliti, sehingga data yang diperoleh merupakan data yang valid. Observasi dilakukan terhadap perilaku siswa sekolah dasar kelas 4 – 6 yang ada di Kab. Bandung dengan sample SDN Cipagalo 3. Wawancara dilakukan dengan dua orang ahli budaya Sunda, Bpk. Yus Rusyana dan Bpk. Jakob Sumardjo, guru kelas 4 – 6 SDN Cipagalo 3, dan staff dari PT. Mizan Pustaka. Serta melakukan studi pustaka terhadap buku-kumpulan *babasan* dan *paribasa* Sunda untuk dapat menemukan kumpulan *babasan* yang tepat bagi siswa sekolah dasar kelas 4 – 6 terkait pendidikan karakter anak.

4. Pembahasan

4.1 Analisis Data

Perancangan media pembelajaran *babasan* dilakukan berdasarkan data-data yang sudah terkumpul dan telah dianalisa. Dari hasil observasi, didapatkan data bahwa anak-anak usia sekolah dasar kelas 4 – 6 masih memiliki minat bermain yang tinggi. Karena alokasi jam pelajaran bahasa Sunda yang sedikit, banyak siswa yang belum dapat berbahasa Sunda dengan baik dan benar, walaupun mereka berasal dari masyarakat Sunda, apalagi untuk

dapat menggunakan *babasan*. Dari hasil studi pustaka terhadap buku kumpulan *babasan* dan *paribasa*, didapat data bahwa terdapat sekitar 136 *babasan* yang memiliki dampak terhadap pendidikan karakter anak. Dari wawancara yang dilakukan, didapat data mengenai *babasan*, media pembelajaran untuk anak, juga mengenai kendala yang dialami oleh guru. Setelah dilakukan analisa dari data yang diperoleh, dipilihlah media permainan kartu (*card game*) sebagai solusi untuk permasalahan yang menjadi fokus penelitian. Media permainan kartu dipilih berdasarkan perilaku anak yang senang bermain, serta durasi permainan yang cukup singkat. Belajar dengan menggunakan media permainan kartu akan terasa menyenangkan bagi anak, sehingga proses pencernaan materi pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

4.2 Segmentasi

A. Demografis

Siswa dan siswi tingkat sekolah dasar kelas 4 – 6

Usia : 9 – 12 tahun

Jenis kelamin : laki-laki dan perempuan

B. Psikografis

Kepribadian : rasa ingin tahu yang tinggi dan aktif

Gaya hidup : senang bermain dan senang berkelompok

C. Perilaku Konsumen

Target pasar merupakan anak-anak usia sekolah, dimana pada fase ini, anak-anak mulai menciptakan kebiasaan untuk meraih kesuksesan, dan dorongan untuk berprestasi semakin tinggi. Dengan didukung media pembelajaran yang berupa permainan kartu, hal tersebut dapat tercipta dengan baik.

5. Konsep dan Hasil Perancangan

5.1 Konsep Pesan

Media yang akan dibuat merupakan media pembelajaran bahasa daerah terkait tentang *babasan* dengan menggunakan media permainan kartu (*card game*). Informasi yang terdapat dalam media merupakan informasi terkait pengenalan dan penerapan *babasan* dalam kehidupan sehari-hari.

5.2 Konsep Kreatif

Pendekatan kreatif yang dilakukan oleh penulis adalah dengan cara mengemas materi *babasan* kedalam media *card game* dan didukung dengan adanya buku ilustrasi serta media pendukung lainnya. Konsep media yang akan dibuat adalah media permainan kartu yang kompetitif dan kooperatif, namun tetap memperhatikan proses pembelajaran yang berlangsung selama permainan.

5.3 Konsep Media

Media utama yang digunakan adalah permainan kartu dengan judul “*Babasan Card Game*” yang dapat dimainkan oleh 2 – 4 pemain. Permainan ini terdiri dari satu set kartu permainan dan satu buah buku paduan bermain. Satu set kartu permainan terdiri dari 40 buah kartu yang terbagi kedalam dua kelompok kartu, yaitu kartu gambar dan kartu makna. Pengenalan dan pembelajaran mengenai *babasan* terdapat pada kartu makna. Ukuran kartu yang digunakan merupakan ukuran kartu *minicard* dengan dimensi 2,5 inci x 1,75 inci. Ukuran *minicard* digunakan agar anak merasa nyaman saat memegang kartu.

5.4 Hasil Perancangan

Solusi yang ditawarkan terhadap permasalahan yang menjadi fokus penelitian adalah berupa media pembelajaran *babasan* melalui permainan kartu (*card game*) yang kompetitif dan kooperatif. Media permainan tersebut berisi tentang pengenalan *babasan* yang cocok untuk perkembangan karakter anak serta contoh aplikasi *babasan* tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa contoh *babasan* yang digunakan dalam permainan yaitu, *gurat batu*, *tuturut munding*, *kurung batok*, *macan biungan*, *badak cihéa*, dan *dahar kawas meri*. Ukuran kartu yang digunakan adalah ukuran *minicard* dengan dimensi 2,5 inci x 1,75 inci. Media permainan ini tidak diperjualbelikan untuk umum, melainkan didistribusikan langsung kepada sekolah-sekolah yang terdaftar. Oleh sebab itu, setiap media yang ada, baik utama maupun pendukung disatukan dalam sebuah kemasan besar berukuran 21 cm x 23 cm yang mencakup seluruh media.



Gambar 1. Tampilan kemasan besar

Agar proses pembelajaran dan pengenalan *babasan* dapat berjalan dengan lebih baik lagi, maka dibuatlah media pendukung berupa buku saku sebagai penunjang proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan kartu. Buku saku yang digunakan berisi mengenai penjelasan *babasan* serta maknanya dalam bahasa Sunda dan bahasa Indonesia, sehingga memudahkan untuk dipelajari. Selain itu, buku saku ini juga terdapat penjelasan mengenai penerapan *babasan* dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak akan lebih mudah untuk memahami mengenai penerapan dari setiap *babasan* yang digunakan.



Gambar 2. Tampilan sampul buku



Gurat Batu

Kukuh dina nyekel omongan
Perkatoannya dapat dipercaya

Jalmi anu jujur, sarta bisa nyekel omonganana disebutna jalmi anu "Gurat Batu". Sipat jujur jeung gampang dipercaya, kaasup sipat anu kudu di piboga ku arurang sadayana. Jalmi anu miboga sipat jujur, pasti di pikaresep ku batur. Lain deui tamun jalmi anu curaling, salian di pikangewa ku batur, ogé dijauhkan ku babaturanana.

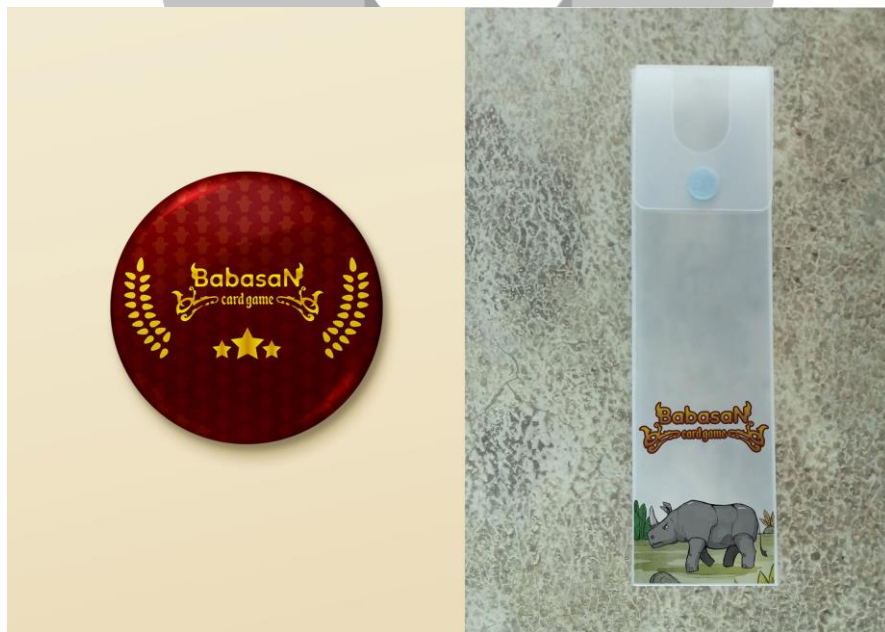
Orang yang jujur, serta bisa memegang teguh perkatoannya, disebut juga orang yang "Gurat Batu". Sifat jujur dan mudah dipercaya, termasuk sifat yang harus dimiliki oleh kita. Orang yang memiliki sifat jujur, sudah pasti disukai oleh orang lain. Berbeda dengan orang yang tidak bisa memegang perkatoannya, selain tidak disukai oleh orang lain, juga dijauhi oleh teman-temannya.

5

6

Gambar 3. Tampilan isi buku

Agar minat belajar siswa semakin bertambah, mengingat media pembelajaran melalui permainan kartu masih jarang digunakan, maka digunakan sistem pemberian hadiah. Hadiah yang diberikan terdiri dari pin dan tempat pensil. Pin diberikan sebagai bentuk penghargaan kepada siswa atas partisipasinya dalam proses pembelajaran *babasan*, agar *babasan* sebagai warisan budaya Sunda dapat terus lestari. Tempat pensil diberikan sebagai souvenir kepada pemenang dari permainan. Dengan adanya hadiah, anak-anak akan semakin tertarik untuk memainkan permainan, sehingga akan semakin banyak anak yang bisa ikut serta dalam proses pembelajaran.



Gambar 4. Tampilan pin dan tempat pensil

Permainan “*Babasan Card Game*” dibuat semudah mungkin untuk dimainkan, sehingga anak-anak dapat dengan mudah memahami permainan. Dengan alur permainan yang mudah dipahami, proses pembelajaran akan semakin mudah. Selain itu, guru juga tidak akan mengalami kesulitan saat menjelaskan materi yang berkaitan dengan permainan. Dengan dibuatnya media pembelajaran *babasan* melalui media permainan kartu ini, diharapkan proses pengenalan dan pembelajaran di tingkat sekolah dasar dapat lebih efektif, serta dapat ditingkatkan ke jenjang berikutnya, sehingga keberadaan dan penggunaan *babasan* sebagai warisan budaya Sunda dapat tetap lestari.

6. Kesimpulan dan Saran

Perancangan media pembelajaran *babasan* untuk siswa tingkat sekolah dasar, didasari oleh banyak permasalahan yang sudah dijabarkan pada penjelasan di atas. Media pembelajaran yang dibuat merupakan media baru yang dianggap efektif untuk pembelajaran *babasan* dan bahasa Sunda bagi siswa tingkat sekolah dasar. Media yang dibuat adalah media permainan kartu (*card game*) edukasi yang kompetitif dan kooperatif. Permainan ini berisi tentang *babasan* yang sesuai bagi siswa sekolah dasar beserta arti dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran melalui permainan kartu dipilih, karena permainan kartu cukup dikenal oleh anak serta mudah untuk dimainkan. Dengan media permainan kartu, alokasi jam pelajaran bahasa Sunda yang sedikit, dapat memberikan kegiatan belajar mengajar yang efektif dan menyenangkan.

Sebagai saran dari penelitian ini, diharapkan proses dan upaya pelestarian warisan budaya daerah agar tetap terlaksana. Selain itu, untuk kedepannya, diharapkan akan ada media pembelajaran baru yang lebih efektif sebagai sarana pelestarian warisan budaya daerah, terutama pengembangan dari media pembelajaran yang sudah ada. Khususnya mengenai pembelajaran *babasan*, diharapkan proses pengenalan dan pembelajaran *babasan* tetap berlanjut, dengan jumlah *babasan* yang lebih kompleks, serta dampak yang beragam khususnya bagi masyarakat Sunda, dan seluruh masyarakat pada umumnya.

Daftar Pustaka

- [1] Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran* (cetakan ketiga). Jakarta: PT. RajaGrafindoPersada.
- [2] Bateman, Steven dan Angus Hyland. (2014). *Symbol*. London : Laurence King Publishing.
- [3] D, Nugraha. (2012). *1863 Babasan Jeung Paribasa Sunda* (cetakan pertama). Bandung: CV. Nuansa Aulia.
- [4] Ekadjati, Edi S. (1984). *Masyarakat Sunda dan Kebudayaanannya*. Jakarta: PT. Girimukti Pasaka.
- [5] Hidayat, Rachmat Taufiq, dkk. (2010). *Peperenian Urang Sunda*. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- [6] Hurlock, Elizabeth B. (2002). *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- [7] Lukman, Nikko Purnama. (2015). *Kamus Visual Tipografi* (cetakan pertama). Jakarta: DGI Press.
- [8] Rosidi, Ajip, dkk. (2011). *Perspektif Kebudayaan Sunda*. Bandung: Pusat Studi Sunda.
- [9] Tamsyah, Budi Rahayu. (2010). *Galuring Basa Sunda*. Bandung: CV. Pustaka Setia.

Sumber Lain

- [10] Cao, Jerry, dkk. (2015). *UX Pin – Color Theory in Web UI Design : A Practical Approach to The Principle*. Diakses pada www.uxpin.com (14 April 2016, 09:54)
- [11] Font, Jose M, dkk. Tanpa Tahun. *A Card Game Description Language*. Diakses pada http://oa.upm.es/26731/1/26731MANRIQUE_INVE_MEM_2013_164908.pdf (21 April 2016, 10:00)

- [12] Kirsh, David. Tanpa Tahun. *Why Illustrations Aid Understanding*. Diakses pada www.iwm-tubingen.com (14 April 2016, 10:32)
- [13] Koster, Raph. (2004). *Theory of Fun for Game Design*. Diakses pada www.theoryoffun.com (13 April 2016, 05:31)
- [14] Koster, Raph. (2014). *Theory of Fun : 10 Years Later*. Diakses pada www.raphkoster.com (13 April 2016, 06:08)
- 1[15] Lauer, David A dan Stephen Pentak. (2011). *Design Basic*. Diakses pada www.nelsonbrain.com (13 April 2016, 11:14)
- [16] Skolos, Nancy dan Thomas Wedell. (2006). *Type Image Message : A Graphic Design Layout Workshop*. Diakses pada www.pdfread.press (14 April 2016, 07:35)

