

**PENGEMBANGAN APLIKASI “KAGANGA” BERBASIS ANDROID
UNTUK MENGENALKAN AKSARA SUNDA DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Friska Siti Mutammimah

2004434

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS SUMEDANG

2024

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGEMBANGAN APLIKASI “KAGANGA” BERBASIS ANDROID
UNTUK MENGENALKAN AKSARA SUNDA DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

Friska Siti Mutammimah

NIM 2004434

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Friska Siti Mutammimah

Universitas Pendidikan Indonesia

Februari 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

FRISKA SITI MUTAMMIMAH

NIM 2004434

PENGEMBANGAN APLIKASI “KAGANGA” BERBASIS ANDROID UNTUK MENGENALKAN AKSARA SUNDA DI SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd.
NIP. 197408222005022002

Pembimbing II



Dr. Rana Gusman Nugraha, M.Pd.
NIP. 929200819880829101

Mengetahui:

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang,



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

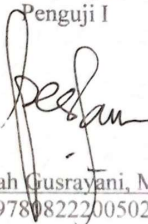
FRISKA SITI MUTAMMIMAH

NIM 2004434

PENGEMBANGAN APLIKASI “KAGANGA” BERBASIS ANDROID UNTUK MENGENALKAN AKSARA SUNDA DI SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh:

Menyetujui,
Penguji I



Dr. Diah Gusrayani, M.Pd.
NIP. 197808222005022005

Menyetujui,
Penguji II



Dr. Enjang Yusup Ali, M.Kom.
NIP. 197704012001121001

Menyetujui,
Penguji III



Dety Amelia Karlina, S.S., M.Pd.
NIP. 920171219850829201

Mengetahui:

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang,



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan Aplikasi KAGANGA Berbasis Android untuk Mengenalkan Aksara Sunda di Sekolah Dasar" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Majalengka, Februari 2024
Yang Membuat Pernyataan,



Friska Siti Mutammimah
2004434

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh Dengan memanjatkan segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat hidup, kesehatan, rezeki, dan kekuatan yang berikan tiada henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Aplikasi KAGANGA untuk Mengenalkan Aksara Sunda di Sekolah Dasar”**, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahlimpahkan kepada Nabi Muhammad *Shollallahu Alaihi Wasallam*, kepada keluarganya, sahabatnya, serta mudah-mudahan kepada kita selaku umatnya yang taat mengikuti perintah dan ajarannya.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini terdapat keterbatasan ilmu yang dimiliki penulis, oleh karena itu penulis menuturkan banyak terima kasih karena berkat dukungan, motivasi, bimbingan, bantuan dan nasehat dari berbagai pihak skripsi ini dapat selesai dengan tepat waktu. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan karya tulis ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis akan menerima saran, kritikan, masukan yang sifatnya membangun yang akan diberikan oleh pembaca sehingga akan memberikan perbaikan dan penyempurnaan pada karya ilmiah ini. Semoag karya tulis ini dapat memberikan ilmu yang bermanfaat dan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan pembaca. Akhir kata, *Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh*.

Majalengka, 08 Februari 2024

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil 'alamin puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat sesuai waktunya. Tentunya dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari tidak terlepas dari banyak pihak yang membantu memberikan dukungan, bantuan, motivasi, bimbingan, serta doa tulus yang dipanjatkan sehingga skripsi ini dapat dislesaikan oleh penulis. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati, ucapan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya dengan tulus penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Yudha Munajat Saputra, M.Ed. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
2. Bapak Dr. Indra Safari, M.Pd. selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
3. Bapak Dr. Maulana, SPd., M.Pd. selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya, Keuangan, dan Umum Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
4. Bapak Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
5. Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan ilmu dan motivasi, serta bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi.
6. Bapak Dr. Rana Gustian Nugraha, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan ilmu dan motivasi, serta bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan skripsi.
7. Seluruh dosen, staf administrasi, staf perpustakaan, serta seluruh karyawan di lingkungan civitas akademika UPI Kampus Sumedang, yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama masa perkuliahan dan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu Hj. Aan Sumiyati, M.Pd. selaku kepala SD Negeri Panyingkiran I yang telah memberikan izin kepada penulis untuk meneliti di sekolah tersebut.

9. Ibu Een Suhaenah, S.Pd. selaku guru SDN Panyingkiran I dan wali kelas VB yang telah banyak membantu dan memberikan motivasi kepada penulis selama penelitian berlangsung.
10. Ibu Sri Yunarti, S.Pd. selaku guru SDN Panyingkiran I dan wali kelas VA yang telah banyak membantu dan memberikan motivasi kepada penulis selama penelitian berlangsung.
11. Kedua orang tua tercinta, Ibu Imoh Atimah dan Bapak Madsari (alm) yang telah memberikan yang terbaik untuk anak perempuannya. Doa yang telah dipanjatkan setiap harinya serta dukungan materi maupun moril yang telah diberikan selama proses perkuliahan sampai proses penyusunan skripsi ini selesai.
12. Kakak kandung tercinta, Fahri Fahrurroji yang telah memberikan bantuan moril dan materi selama proses perkuliahan sampai proses skripsi ini selesai.
13. Teman tersayang, Dina Nur Karochmah, Ginasti Aprillia, Shifa Ainnufus Muslimah dan Rizki Siti Hasnani yang telah menjadi peneman dan selalu kebersamai selama perkuliahan, memberikan doa, ide, dukungan, semangat dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
14. Laksmana Kumala sektor Nara Kumala, bangga menjadi salah satu bagiannya serta rekan-rekan seperjuangan mahasiswa PGSD UPI Kampus Sumedang angkatan 2020 yang telah menjadi bagian dari perjalanan selama masa perkuliahan.

Seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, doa serta bantuan-bantuannya dalam keberhasilan penyelesaian penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Semoga kebaikan yang telah diberikan dapat digantikan dengan lebih oleh Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membaca.

Majalengka, Februari 2024

Penulis

ABSTRAK

PENGEMBANGAN APLIKASI “KAGANGA” BERBASIS ANDROID UNTUK MENGENALKAN AKSARA SUNDA DI SEKOLAH DASAR

Friska Siti Mutammimah
2004434

Aksara Sunda merupakan salah satu aksara yang harus dilindungi dan dilestarikan. Kurangnya pemahaman aksara Sunda di Sekolah Dasar menjadi dasar dilakukannya penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat mengenalkan aksara Sunda di Sekolah Dasar dan mampu meningkatkan pemahaman aksara Sunda peserta didik. metode penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian Research & Development (R&D) dan dilakukan uji efektivitas media tersebut dalam pembelajaran. Proses pengembangan aplikasi menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator* (SAC) Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa aplikasi bernama KAGANGA yang didalamnya memuat materi pokok aksara Sunda disertai dengan quiz. Penelitian ini memperoleh hasil rata-rata validasi ahli sebesar 93,75% dengan kriteria “sangat layak” serta dari uji kepraktikan yang dilakukan kepada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar memperoleh rata-rata persentase penilaian sebesar 89,7% dengan kriteria “sangat layak” maka produk tersebut sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan aksara Sunda di Sekolah Dasar kelas V. Hasil uji efektivitas yang dilakukan dengan menggunakan model *pre eksperimen one group pretest posttest design*. Hasil uji-t menunjukkan nilai *sig* yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$ maka tolak H_0 yang menyatakan tidak ada perbedaan. Sehingga hasil *pretest* dan *posttest* tersebut terdapat perbedaan rata-rata artinya terjadi peningkatan kemampuan pemahaman peserta didik setelah mengenal aksara Sunda menggunakan aplikasi KAGANGA. Besar peningkatan pemahaman dihitung menggunakan konsep *N-Gain* memperoleh hasil 0,638 berada pada kategori sedang. Dengan demikian, penggunaan aplikasi KAGANGA efektif digunakan dalam pembelajaran aksara Sunda.

Kata Kunci: Aksara Sunda, Aplikasi, Pengembangan

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF "KAGANGA" APPLICATION BASED ON ANDROID TO INTRODUCE SUNDA SCRIPT IN ELEMENTARY SCHOOL

Friska Siti Mutammimah
2004434

Sundanese script is one of the scripts that must be protected and preserved. The lack of understanding of Sundanese script in elementary schools is the basis for this research. This study aims to develop an application that can introduce Sundanese script in elementary schools and be able to improve students' understanding of Sundanese script. the research method used Research & Development (R&D) research method and tested the effectiveness of the media in learning. The application development process uses the Smart Apps Creator (SAC) application. This research produces a product in the form of an application called KAGANGA which contains Sundanese script subject matter accompanied by a quiz. This research obtained an average result of expert validation of 93.75% with the criteria "very feasible" and from the practical test conducted on individual trials, small group trials, and large group trials obtained an average percentage of assessment of 89,7% with the criteria "very feasible" so that the product is feasible to use as a learning media to introduce Sundanese script in grade V elementary schools. The results of the effectiveness test conducted using the one group pretest posttest design preexperiment model. The t-test results show that the sig value obtained is $0.000 < 0.05$, so reject H_0 which states that there is no difference. So that the results of the pretest and posttest are different.

Keywords: *Sundanese Script, Application, Development*

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan dan Batasan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Bagi Peneliti	4
1.4.2 Bagi Guru	4
1.4.3 Bagi Peserta Didik.....	4
1.4.4 Bagi Peneliti Lain.....	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 Pembelajaran Bahasa Sunda di Sekolah Dasar	6
2.2 Media Pembelajaran.....	8
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.2.3 Macam-macam Media Pembelajaran	10
2.3 Media Pembelajaran Berbasis Android.....	10
2.4 Software Smart Apps Creator (SAC).....	11
2.4.1 Pengertian Smart Apps Creator (SAC)	11
2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Smart Apps Creator (SAC).....	12
2.5 Aksara Sunda	13
2.5.1 Sejarah Aksara Sunda.....	13
2.5.2 Bentuk Aksara Sunda	14
2.5.3 Penggunaan Aksara Sunda	17
2.6 Hasil Penelitian yang Relevan	20
2.7 Kerangka Berpikir Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Desain Penelitian.....	27
3.2 Subjek Penelitian.....	27
3.3 Tempat Penelitian.....	27
3.4 Waktu Penelitian	28
3.5 Prosedur penelitian.....	28
3.5.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	28
3.5.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	29
3.5.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	29

3.5.4 Tahap Implementation (<i>Implementasi</i>)	29
3.5.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	30
3.6 Teknik Pengumpulan Data	30
3.6.1 Wawancara	30
3.6.2 Lembar Validasi dan Angket.....	30
3.6.3 Tes	36
3.6.4 Studi Pustaka	38
3.7 Teknik Analisis Data.....	38
3.7.1 Analisis Data Kualitatif.....	38
3.7.2 Analisis Data Kuantitatif.....	39
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Temuan.....	42
4.1.1 Pengembangan Aplikasi KAGANGA.....	42
4.1.2 Efektivitas aplikasi “KAGANGA” dalam mengenalkan aksara Sunda ..	73
4.2 Pembahasan.....	78
4.2.1 Pengembangan Aplikasi KAGANGA.....	78
4.2.2 Efektivitas aplikasi “KAGANGA” dalam mengenalkan aksara Sunda ..	81
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	83
5.1 Simpulan	83
5.2 Implikasi.....	84
5.3 Rekomendasi	84
5.3.1 Bagi Peserta didik.....	84
5.3.2 Bagi Guru	84
5.3.3 Bagi Sekolah.....	84
5.3.4 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	131

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Teknik Pengumpulan Data.....	30
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	31
Tabel 3. 3 Lembar Validasi Ahli Materi	31
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	33
Tabel 3. 5 Lembar Validasi Ahli Media.....	33
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	34
Tabel 3. 7 Angket Peserta Didik	35
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas.....	36
Tabel 3. 9 Kriteria Reliabilitas Cronbach Alfa	36
Tabel 3. 10 Rubrik Penilaian.....	37
Tabel 3. 11 Kriteria N-Gain	41
Tabel 4. 1 Tabel Rancangan <i>Storyboard</i> Aplikasi KAGANGA.....	46
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	65
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	66
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli.....	68
Tabel 4. 5 Hasil Uji Kepraktikan Pengguna Aplikasi KAGANGA.....	69
Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba Perorangan	70
Tabel 4. 7 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	71
Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba Kelompok Besar.....	72
Tabel 4. 9 Hasil Uji Efektivitas Media Aplikasi KAGANGA.....	74
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas	75
Tabel 4. 11 Hasil Uji N-Gain	76
Tabel 4. 12 Hasil Uji Korelasi Pearson.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Aksara Swara	14
Gambar 2. 2 Aksara <i>Ngalagena</i>	15
Gambar 2. 3 Tanda Vokalisasi di Atas	15
Gambar 2. 4 Tanda Vokalisasi di Bawah.....	16
Gambar 2. 5 Tanda Vokalisasi Sejajar.....	16
Gambar 2. 6 Angka	17
Gambar 2. 7 Kerangka Berpikir	26
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	28
Gambar 3. 2 <i>Flowchart</i>	45
Gambar 4. 1 Rancangan Tampilan Awal	46
Gambar 4. 2 Tampilan Menu "Start"	46
Gambar 4. 3 Tampilan Menu	47
Gambar 4. 4 Tampilan Petunjuk	47
Gambar 4. 5 Tampilan Tujuan	48
Gambar 4. 6 Tampilan Materi.....	48
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Sejarah	49
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Aksara Swara.....	49
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Aksara Ngalagena.....	50
Gambar 4. 10 Tampilan menu Aksara Ngalagena	50
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Aksara Ngalagena.....	51
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Tanda Vokalisasi	51
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Tanda Vokalisasi di atas	52
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Tanda Vokalisasi di bawah.....	52
Gambar 4. 15 Tampilan Menu Tanda Vokalisasi sejajar.....	53
Gambar 4. 16 Tampilan Menu Angka.....	53
Gambar 4. 17 Tampilan Menu Angka.....	53
Gambar 4. 18 Tampilan Menu Penggunaan Aksara Sunda	54
Gambar 4. 19 Tampilan Menu Penggunaan Aksara Swara	54
Gambar 4. 20 Tampilan Menu Penggunaan Aksara Ngalagena	55
Gambar 4. 21 Tampilan Menu Penggunaan Tanda Vokalisasi.....	55
Gambar 4. 22 Tampilan Menu Quiz	56
Gambar 4. 23 Tampilan Menu Tentang Pembuat	56
Gambar 4. 24 Situs Canva.....	57
Gambar 4. 25 Login dan Sign up Akun	57
Gambar 4. 26 Login Menggunakan Email.....	58
Gambar 4. 27 Membuat Desain	58
Gambar 4. 28 Membuat Desain Baru.....	58
Gambar 4. 29 Proses Desain Aplikasi.....	59
Gambar 4. 30 Proses Penyimpanan Desain.....	59
Gambar 4. 31 Output Powerpoint	60
Gambar 4. 32 Edit di Powerpoint.....	61
Gambar 4. 33 Tampilan Awal SAC	61
Gambar 4. 34 Tampilan Setelah Memilih Ukuran Aplikasi	62
Gambar 4. 35 Susunan Aplikasi.....	62
Gambar 4. 36 Quiz 1	63
Gambar 4. 37 Quiz 2	63
Gambar 4. 38 Output Aplikasi	63

Gambar 4. 39 Tampilan Pilihan Output Aplikasi.....	64
Gambar 4. 40 Tampilan Aplikasi KAGANGA di Handphone	64
Gambar 4. 41 Desain Penelitian Pre-Eksperimen	73
Gambar 4. 42 Hasil Uji-t.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	93
Lampiran 2 Hasil Penelitian.....	103
Lampiran 3 Surat Keterangan Pembimbing Artikel.....	112
Lampiran 4 Lembar Monitoring Pembimbing I.....	115
Lampiran 5 Lembar Monitoring Pembimbing II	117
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian.....	118
Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian	119
Lampiran 8 Letter of Acceptance (LoA).....	120
Lampiran 9 Artikel yang telah terbit.....	121
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian.....	130

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, Muh. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman, Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN* (1st ed.). PT. Globa; Eksekutif Teknologi. www.globaleksekutifteknologi.co.id
- Anajjah, S. N. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Concrete-Pictorial-Abstract (CPA) dalam Pembelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Anjani, F., & Kusdiana, A. (2020a). Cerita Anak Berbahasa Sunda Tentang Aksara Kaganga sebagai Bahan Pembelajaran Menulis Siswa SD. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 136–146. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edubasic>
- Anjani, F., & Kusdiana, A. (2020b). Cerita Anak Berbahasa Sunda Tentang Aksara Kaganga sebagai Bahan Pembelajaran Menulis Siswa SD Article Info. In *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 2, Issue 2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/edubasic>
- Ardiansyah, Y., & Wicaksono, A. (2022). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Smart App Creator (Sac) Pada Materi Persamaan Nilai Mutlak. In *Jurnal Pembelajaran Matematika dan Sains* (Vol. 3, Issue 2). https://drive.google.com/file/d/1couiZzrbd_UxrZ4GMlrNFUO9ijnaLZem/view?usp=sharing.
- Arif MS, N. (2023). Pengembangan Smart App Creator untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(3), 809–828. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i3.697>

- Ariyana, R. Y., Susanti, E., & Haryani, P. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(3), 321–331. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Baidillah, I., Darsa, U. A., Abdurahman, O., Permadi, T., Gunardi, G., Suherman, A., Ampera, T., Santana, H., Dian, P., Nugraha, T., Sutisna, D., Provinsi, P., Dinas, J. B., Provinsi, P., & Barat, J. (2008). *Direktori Aksara Sunda untuk Unicode*. Pemerintah Provinsi Jawa Barat Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
- Cahyadi, A. T., Kurniawan, I., & Widyanda, R. (2022). Design of Sundanese Script Through Android Based Interactive Game Applications. *ICobest International Conference on Business Economics, Sosial Sciences & Humanities*.
- Chaidir, I., Erwanto, Y., & Handono, F. W. (2019). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 4. <http://gs.statcounter.com>
- Dalimunthe, H. F., & Simanjuntak, P. (2023). Aplikasi Pengenalan Perangkat Keras Komputer Berbasis Android Menggunakan Augmented Reality. In *JURNAL COMASIE*.
- Darsa, U. A. (2006). *Aksara Sunda Kaganga dan Sistem Tata Tulisnya*. CV. Walatra.
- Fadillah Hendiyani, S., Julia, J., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi BASAYA Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Sosial Budaya pada Peserta Didik Kelas V. *Journal on Education*, 06(01), 5505–5521. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3738>
- Fahri, A. (2022). *Smart Apps Creator (SAC) Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Di Smit Insan Mulia Boarding School*.
- Fatah, H. (2020). Analisis Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Terhadap Pemahaman Siswa Dengan Metode Technology Acceptance Model. *Jurnal Sistem Informasi*, 9(1), 82–91.

- Fatah, H., Ichsan, N., Wahyuni, T., & Ernawati, E. (2020). Rancang Bangun Program Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi*, 9(2), 304–320.
- Febrian Wabula, D., Febrian Wabula, D., & Mustaqim, M. I. (2022). Perancangan Pelayanan Surat Berbasis Android. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 1, 206.
- Febriansyah, F., R, N., Purnamasari, A. I., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Pengenalan Teknologi Android Game Edukasi Belajar Aksara Sunda untuk Meningkatkan Pengetahuan. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 336. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v8i6.3676>
- Fitriani, F., Iskandar, S., & Muharam, A. (2021). Pengaruh Peran Orang Tua terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar (Penelitian Kuantitatif pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Purwamekar). *Renjana Pendidikan 1: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD*. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk>
- Habibah, A., Sholihaningtias, D. N., & Pratiwi, N. K. (2020). Aplikasi Media Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 4(3).
- Harahap, M. A., Putri Sujana, A., & Pratondo, A. (2021). Aplikasi Media Bantu Pengenalan Aksara Sunda Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Berbasis Android. *E-Proceeding of Applied Science*, 925–936.
- Hidayat, A. A., Sutedi, A., Gunadhi, E., & Heryanto, D. (2022). Media Pembelajaran Aksara Sunda Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 19(2). <https://jurnal.itg.ac.id/>
- Ilham, M. I., & Asriningtias, Y. (2023). Aplikasi Mobile Augmented Reality untuk Mendukung Pengenalan Aksara Sunda. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(2), 426–434. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i2.23602>
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0.

- EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 3011–3024.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Ismail, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek “Project Based Learning” Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X IPA SMA Negeri 35 Halmahera Selatan Pada Konsep Gerak Lurus”. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(5).
- Khasanah, U., & Herina. (2019). *Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 (Revolusi Industri 4.0)*. 999–1015.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Kurikulum Tingkat Daerah Muatan Lokal Bahasa Dan Sastra Sunda Berbasis Kurikulum 2013 Revisi 2017 Jenjang SD/MI*. (2017).
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *JPPMS Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(2).
<http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/>
- Mustafidah, H., Imantoyo, A., & Suwarsito, S. (2020). Pengembangan Aplikasi Uji-t Satu Sampel Berbasis Web (*Development of Web-Based One-Sample t-Test Application*). *JUITA: Jurnal Informatika*, 8(2).
- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- Panggalih, R. H., & Handayani, D. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Manusia Berbantuan Aplikasi SAC untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Tarbiyah*, 30(1), 176.
<https://doi.org/10.30829/tar.v30i1.2693>
- Pratama Hariansyah, W., Aliani, S., Qomariah, A., & Nur Aeni, A. (2023). Pengembangan Aplikasi PILARIYYAH untuk Membantu Memudahkan Siswa SD dalam Mempelajari Huruf Hijaiyyah dan Makharijul Huruf. *Journal on Education*, 05(04).

- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>
- Ramadhan, T., Gusdevi, H., & Rustam, A. H. (2020). Media Pengenalan Aksara Sunda Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus SMKN 1 RANCABALI). *Jurnal Ilmiah Nasional Riset Aplikasi Dan Teknik Informatika*, 02(02), 50–56.
- Riyana, C. (2003). *Komponen - Komponen Pembelajaran*. Rajawali.
- Saputra, D. S., Yonanda, D. A., & Yuliati, Y. (2020). *The Development of Android-Based Mobile Learning in Learning Sundanese Script for Elementary School Students*.
- Saputra, E., & Zulmaulida, R. (2020). Pengaruh Gaya Kognitif Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Melalui Analisis Koefisien Determinasi dan Uji Regresi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASADI*, 4(2), 69–76.
- Sari, I. P. M., & Ermawati, F. U. (2021). Instrumen Tes Diagnostik Konsepsi Lima Tingkat pada Materi Gerak Lurus: Pengembangan, Uji Validitas dan Reliabilitas serta Uji Coba Terbatas. *PENDIPA Journal of Science Education*, 5(2), 152–162. <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.2.152-162>
- Sartika, D., Arma Arsyad, A., Mutia Alfiyanti Muhiddin, S., Yanto, N., Nur Hikmawati Arif, R., A. A. A., & Muatan Lokal Pendidikan Dasar di Majene, K. (2023). Pelatihan Kurikulum Muatan Lokal Pendidikan Dasar di Majene. *SIPAKARYA*, 1(2), 114–118. <https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/sipakaraya>
- Setiawan, U., Amit, H., Malik, S., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, D., Nurhasanah, T., Nuranisa, V., Koswarini, D., & Mulyana, C. M. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Widina Bhakti Persada Bandung. www.penerbitwidina.com
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian* (Ayup, Ed.; 01 ed., Vol. 01). Literasi Media Publishing.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sujana, I. (2023). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android Menggunakan Metode MDLC. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 11(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v11i3.3203>
- Suwarti, & Catriwati. (2022). Aplikasi Pengingat Jadwal dan Tugas Kuliah Berbasis Android. *Jurnal Intra Tech*, 6(1).
- Syifa, M. (2022). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Yulianty, V. (2022). *Rancang Bangun Media Berbasis Google Sites Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia di Kelas V SD*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Zahra Alfiatul. (2022). *Pengembangan Game Edukasi "WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.