

**PENGEMBANGAN MÉDIA PARAKSUN DINA PANGAJARAN
AKSARA SUNDA DI SMA SADARAJAT**

SKRIPSI

diajukeun pikeun nyumponan salasihiji sarat nyangking gelar
Sarjana Pendidikan



ku

Ratnasari

NIM 2003106

**PRODI PENDIDIKAN BAHASA SUNDA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

LEMBAR HAK CIPTA

***PENGEMBANGAN MÉDIA PARAKSUN DINA PANGAJARAN
AKSARA SUNDA DI SMA SADARAJAT***

oleh
Ratnasari
NIM 2003106

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Ratnasari
Universitas Pendidikan Indonesia
2024

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa seizin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

**RATNASARI
NIM 2003106**

**PENGEMBANGAN MÉDIA PARAKSUN DINA PANGAJARAN
AKSARA SUNDA DI SMA SADARAJAT**

disaluyuan jeung disahkeun ku:
Pangaping I,



**Prof. Dr. Usép Kuswari, M.Pd.
NIP 195901191986011001**

Pangaping II,



**Dr. Yatun Romdonah Awaliah, S.Pd., M.Pd.
NIP 199004292015042002**

Kauninga ku
Pupuhu Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra
Universitas Pendidikan Indonesia,



**Prof. Dr. Nunuy Nurjanah, M.Pd.
NIP 196707101991022001**

PENGEMBANGAN MÉDIA PARAKSUN DINA PANGAJARAN AKSARA SUNDA DI SMA SADARAJAT¹

Ratnasari²

ABSTRAK

Aksara Sunda jadi salasihiji idéntitas Jawa Barat anu kudu dijaga jeung dimumulé. Salasihiji tarékah pikeun ngamumuléna nyaéta ngaliwatan atikan. Kiwari peserta didik ngarasa yén Aksara Sunda téh hésé pisan pikeun diteuleuman, matak bosen, jeung kurang ngirut. Salasihiji alesanana lantaran kurangna média pangajaran anu ngarojong kana minat diajar peserta didik. Ku kituna, diperlukeun ayana média pangajaran *berbasis* aplikasi anu ngirut ogé saluyu jeung kabutuhan. Tujuan tina ieu panalungtikan nyaéta pikeun ngararancang jeung nyieun média Paraksun anu ngarojong prosés pangajaran aksara Sunda di SMA sadarajat anu geus diuji *validitas*-na ku ahli matéri jeung média pangajaran Bahasa Sunda. Métoeu anu digunakeun dina ieu panalungtikan nyaéta métoeu *R&D* kalawan modél ADDIE. Partisipan dina ieu panalungtikan nyaéta 6 urang guru Bahasa Sunda, 198 peserta didik kelas X, jeung dua urang ahli (matéri jeung pangajaran). Instrumén anu digunakeunana nyaéta wawancara jeung kuisisionér anu diolah ngagunakeun téknik déskriptif kualitatif jeung déskriptif kuantitatif. Hasil tina ieu panalungtikan nuduhkeun yén (1) diperlukeunana *pengembangan* média Paraksun, (2) média Paraksun dirarancang ngagunakeun dua tahap, nyaéta analisis matéri jeung ngararancang *storyboard*, serta (3) hasil uji *validasi* kana média Paraksun dikonvérsikeun dina kualifikasi tingkat kahontalna 90,15% kalawan kaasup kana katégori cocog pisan jeung teu perlu dirévisi. Ku ayana ieu média Paraksun dipiharep bisa jadi salasihiji bongbolong pikeun ngungkulan masalah ngeunaan matéri aksara Sunda.

Kecap Galeuh: *Aksara Sunda, Aplikasi, Média Pangajaran*

¹ Ieu skripsi diaping ku Prof. Usép Kuswari, M.Pd., miwah Dr. Yatun Romdonah Awaliah, S.Pd., M.Pd.

² Panulis, Mahasiswa Pendidikan Bahasa Sunda, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, entragan 2020.

PENGEMBANGAN MEDIA PARAKSUN DALAM PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA DI SMA SEDERAJAT¹

Ratnasari²

ABSTRAK

Aksara Sunda menjadi salah satu identitas Jawa Barat yang harus dijaga dan dilestarikan. Salah satu upaya untuk melestarikannya yaitu melalui pendidikan. Saat ini peserta didik merasa bahwa aksara Sunda sangat sulit untuk dipelajari, membosankan, dan kurang menarik. Salah satu penyebabnya karena kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung minat belajar peserta didik. Untuk itu, diperlukan keterlibatan media berbasis aplikasi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan. Tujuan dari penelitian ini untuk merancang atau menghasilkan media Paraksun yang mendukung proses belajar aksara Sunda di SMA sederajat, yang sudah diuji validitasnya oleh ahli materi dan media pembelajaran Bahasa Sunda. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D dengan model ADDIE. Partisipan yang terlibat yaitu 6 guru Bahasa Sunda, 198 peserta didik kelas X, dan 2 orang ahli (materi dan media pembelajaran). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu wawancara dan kuisioner. Pengolahan data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa (1) dibutuhkan pengembangan media Paraksun, (2) media Paraksun dirancang menggunakan dua tahap yaitu analisis materi dan perancangan *storyboard*, dan (3) hasil uji validasi terhadap media Paraksun dikonversikan pada kualifikasi tingkat keberhasilan mencapai 90,15% dan dikategorikan sangat layak serta tidak perlu direvisi. Media Paraksun ini diharapkan dapat menjadi solusi terhadap permasalahan yang ada pada materi aksara Sunda.

Kata Kunci: *Aksara Sunda, Aplikasi, Media Pembelajaran*

¹ Skripsi ini di bawah bimbingan Prof. Dr. Usep Kuswari, M.Pd., dan Dr. Yatun Romdonah Awaliah, S.Pd., M.Pd.

² Penulis, Mahasiswa Pendidikan Bahasa Sunda, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, angkatan 2020.

DEVELOPMENT OF PARAKSUN MEDIA IN LEARNING SUNDA SCRIPT IN SENIOR HIGH SCHOOL EQUIVALEN¹

Ratnasari²

ABSTRACT

Sundanese script is one of the identities of West Java that must be maintained and preserved. One of the efforts to preserve it is through education. Currently, students feel that Sundanese script is very difficult to learn, boring, and uninteresting. One of the reasons is due to the lack of learning media that can support students' interest in learning. For this reason, it is necessary to involve application-based media that is attractive and in accordance with the needs. The purpose of this research is to design or produce Paraksun media that supports the learning process of Sundanese script in high school equivalent, which has been tested for validity by Sundanese learning material and media experts. The method used in this research is the R&D method with the ADDIE model. The participants involved were 6 Sundanese language teachers, 198 grade X students, and 2 experts (learning materials and media). The instruments used in this study were interviews and questionnaires. Data processing used descriptive qualitative and descriptive quantitative techniques. The results of this study indicate that (1) the need for Paraksun media development, (2) Paraksun media is designed using two stages, namely material analysis and storyboard design, and (3) the results of the validation test of Paraksun media are converted to the qualification of the success rate reaching 90.15% and categorized as very feasible and does not need to be revised. Paraksun media is expected to be a solution to the problems that exist in Sundanese script material.

Keywords: *Sundanese Script, Application, Learning Media*

¹ This thesis under the guidance of Prof. Dr. Usep Kuswari, M.Pd., and Dr. Yatun Romdonah Awaliah, S.Pd., M.Pd.

² The author is a student of Sundanese Language Education, Faculty of Language and Literature Education, Universitas Pendidikan Indonesia, class of 2020.

DAPTAR EUSI

PANGJAJAP	iv
TAWIS NUHUN	v
ABSTRAK.....	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAPTAR EUSI.....	xii
DAPTAR TABÉL.....	xv
DAPTAR BAGAN.....	xvi
DAPTAR GAMBAR	xvii
DAPTAR SINGGETAN	xviii
DAPTAR LAMPIRAN	xx
BAB I BUBUKA	1
1. 1 Kasang Tukang Panalungtikan.....	1
1. 2 Idéntifikasi Masalah jeung Rumusan Masalah.....	5
1.2.1 Idéntifikasi Masalah.....	5
1.2.2 Rumusan Masalah.....	6
1. 3 Tujuan Panalungtikan.....	6
1.3.1 Tujuan Umum.....	6
1.3.2 Tujuan Husus	6
1. 4 Mangpaat Panalungtikan	6
1.4.1 Mangpaat Tioritis.....	7
1.4.2 Mangpaat Praktis	7
1. 5 Raraga Tulisan.....	7
BAB II ULIKAN TIORI, PANALUNGTIKAN SAMÉMÉHNA, JEUNG RARAGA MIKIR.....	8
2.1 Ulikan Tiori.....	8
2.1.1 <i>Pengembangan Média Pangajaran</i>	8
2.1.1.1 Wangenan <i>Pengembangan Média Pangajaran</i>	8
2.1.1.2 Ciri-ciri Média Pangajaran	10
2.1.1.3 Fungsi jeung Mangpaat Média Pangajaran	11

2.1.1.4	Klasifikasi Média Pangajaran.....	13
2.1.1.5	Cara Milih Média Pangajaran.....	15
2.1.2	Pangajaran Aksara Sunda	17
2.1.2.1	Wangenan Aksara Sunda.....	17
2.1.2.2	Wangun Tata Tulis Aksara Sunda.....	17
2.1.2.3	Digitalisasi Aksara Sunda.....	23
2.1.3	Aplikasi.....	24
2.1.3.1	Wangenan Aplikasi	24
2.1.3.2	Klasifikasi Aplikasi	25
2.2	Panalungtikan Saméméhna	26
2.3	Raraga Mikir	26
BAB III MÉTODEU PANALUNGTIKAN.....		28
3.1	Désain Panalungtikan	28
3.2	Sumber Data Panalungtikan	29
3.3	Prosedur Panalungtikan.....	30
3.4	Téknik Ngumpulkeun Data	32
3.5	Instrumén Panalungtikan.....	33
3.5.1	Instrumén Studi Lapangan	33
3.5.2	Instrumén <i>Validasi</i> Média Pangajaran ku Ahli.....	36
3.6	Téknik Ngolah Data	37
3.6.1	Analisis Data Studi Lapangan.....	37
3.6.2	Analisis Data Paniléyan Média ku Ahli.....	39
BAB IV HASIL PANALUNGTIKAN JEUNG PEDARAN		41
4.1	Hasil Panalungtikan.....	41
4.1.1	Analisis Bangbaluh jeung Kabutuhan Pangajaran Aksara Sunda	41
4.1.1.1	Analisis Bangbaluh Pangajaran Aksara Sunda.....	42
4.1.1.2	Analisis Kabutuhan Média Pangajaran Aksara Sunda	45
4.1.2	Rarancang (<i>Design</i>) Média Paraksun	47
4.1.3	<i>Pengembangan (Development)</i> Média Paraksun.....	53
4.1.3.1	<i>Pengembangan</i> Média Paraksun	53
4.1.3.2	Uji <i>Validasi</i> Média Paraksun.....	66
4.1.3.3	Révisi Média Paraksun	68

4.2 Pedaran	72
BAB V KACINDEKAN, IMPLIKASI, JEUNG RÉKOMÉNDASI	76
5.1 Kacindekan	76
5.2 Implikasi	77
5.3 Rékoméndasi	78
DAPTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	82
RIWAYAT HIRUP	117

DAPTAR TABÉL

Tabél 2.1 Wangun Aksara Swara	19
Tabél 2.2 Wangun Aksara Ngalagena	20
Tabél 2.3 Wangun jeung Fungsi Rarangkén	21
Tabél 2.4 Wangun Angka Aksara Sunda	22
Tabél 3.1 Kisi-kisi Lambar Angkét ka Peserta Didik	33
Tabél 3.2 Padoman Wawancara ka Guru	35
Tabél 3.3 Kisi-kisi Lambar <i>Validasi</i> ku ahli	36
Tabél 3.4 Kritéria Interpretasi Skor Aspék Bangbaluh	38
Tabél 3.5 Konvérsi Kualifikasi Tingkat Kahontalna	39
Tabél 4.1 Hasil Angkét Analisis Bangbaluh ka Peserta Didik.....	43
Tabél 4.2 Hasil Angkét Analisis Kabutuhan ka Peserta Didik	46
Tabél 4.3 <i>Storyboard</i> Média Paraksun	48
Tabél 4.4 Uji <i>Validasi</i> Média Paraksun	67

DAPTAR BAGAN

Bagan 3.1 Désain Panalungtikan.....	29
Bagan 3.2 Prosedur Panalungtikan	32

DAPTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Raraga Mikir	27
Gambar 4.2 Kontén 1 dina Aplikasi Paraksun	54
Gambar 4.3 Kontén 2 dina Aplikasi Paraksun	55
Gambar 4.4 Kontén Pilihan kaluar Aplikasi	55
Gambar 4.5 Kontén 3 dina Aplikasi Paraksun	56
Gambar 4.6 Kontén 4 dina Aplikasi Paraksun	56
Gambar 4.7 Kontén Menu Matéri Aksara Sunda.....	57
Gambar 4.8 Kontén Menu Matéri Aksara Swara	57
Gambar 4.9 Kontén Menu Matéri Aksara Ngalagena.....	58
Gambar 4.10 Kontén Menu Matéri Rarangén.....	58
Gambar 4.11 Kontén Menu Matéri Aksara Angka	59
Gambar 4.12 Kontén Menu Konvérsi Aksara Sunda.....	60
Gambar 4.13 Kontén Menu Latihan.....	60
Gambar 4.14 Kontén Pituduh Dina Latihan Maca.....	61
Gambar 4.15 Kontén Latihan Maca	62
Gambar 4.16 Kontén Saupama Jawaban Bener	62
Gambar 4.17 Kontén Saupama Jawaban Salah.....	62
Gambar 4.18 Kontén Skor Latihan Maca	63
Gambar 4.19 Pkontén Pituduh dina Latihan Nulis.....	63
Gambar 4.20 Kontén Pilihan Kecap Latihan Nulis	64

DAPTAR PUSTAKA

- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, & Prita Haryani. (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>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (Ed.); Revisi). Rajawali Pers.
- Asmoko, A. S. W. (2023). Perancangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Adobe Animate. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.26418/ekha.v6i1.60519>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *KBBI VI Daring*. Kemendikbud.go.id. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pengembangan>
- Baidillah, I., Darsa, U. A., Abdurahman, O., Permadi, T., Gunardi, G., Suherman, A., Ampera, T., Purba, H. S., Nugraha, D. T., & Sutisna, D. (2008). Direktori Aksara Sunda untuk Unicode. In *Pemerintah Provinsi Jawa Barat Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat* (1 ed.). Pemerintah Provinsi Jawa Barat, Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
- Danadibrata, R. (2015). *Kamus Basa Sunda* (4 ed.). PT Kiblat Buku Utama.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat. (2022). *Buku Saku Kurikulum Merdeka Bahasa Sunda PAUD, SD, SMP, SMA, SMK, & SLB*. Dinas Pendidikan, Pemerintah Provinsi Jawa Barat.
- Disbudpar, & Disdik. (2008). *Direktori Aksara Sunda untuk Unicode*. Disbudpar & Disdik Jawa Barat.
- Ernawati, R. S., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. (2017). Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 3(3), 512–523. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v3i3.671>
- Fikriyah, A. (2020). *Aplikasi Lagu Daerah Jawa Tengah Berbasis Android Untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar* [Universitas Negeri Semarang]. chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://lib.unnes.ac.id/38523/1/5302415036.pdf

- Ghofur, A., & Wahyudi, H. (2020). Minat Siswi SMK Negeri 1 Jombang Mengikuti Ekstrakurikuler Futsal 2016. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(3), 23–28.
- GoOnlineTools. (n.d.). <https://goonlinetools.com/id/translate-aksara-sunda/>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, tuti khairani, Tahrim, T., Anwari, ahmad mufit, Rahmat, A., Masdiana, & Indra, i made. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (1 ed.). Tahta Media Group.
- Ilmiawan, A. (2018). Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima). *JISIP*, 2(3), 102–106.
- Jainuri, Nurasih, & Hermilasari, Y. (2021). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Mobile Point of Sale pada Outlet Makaroni Judes Berbasis Android. *Jurnal IPSIKOM*, 9(2), 44–52. https://journals.ekb.eg/article_243701_6d52e3f13ad637c3028353d08aac9c57.pdf
- Malik, A., & Chusni, M. (2018). *Pengantar Statistika Pendidikan* (1 ed.). Deepublish.
- Munawar, C. (2009). *Panduan Baca Tulis Aksara Sunda* (1 ed.). Yrama Widya.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita (Ed.); 1 ed.). CV Jejak.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Peraturan Daerah (Perda) No. 5 Tahun 2003 tentang Pemeliharaan Bahasa, Sastra, dan Aksara Daerah, Pub. L. No. 5 (2003).
- Rahmy, A. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Kahoot Pada Materi Aritmatika Sosial Pada Kelas VII. *Skripsi*. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/15647>
- Riduwan, R. (2023). *Dasar-dasar Statistika* (P. D. Iswarta (Ed.); 27 ed.). Alfabeta cv.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kualitatif (Qualitative Research Approach)* (1 ed.). CV Budi Utama.

- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman dalam Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Sudaryat, Y., & Hadiansyah, D. (2017). *Panggelar Basa Sunda* (1 ed.). Erlangga.
- Sugiyono. (2022a). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta cv.
- Sugiyono. (2022b). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* (S. Y. Suryandari (Ed.); 5 ed.). Alfabeta cv.
- Sugiyono. (2022c). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (27 ed.). Alfabeta cv.
- Suhendar, A., & Mustofa, Z. (2017). Media Pembelajaran Mengenal Bentuk Dan Warna Berbasis Multimedia Pada Ra Al A'raaf. *ProTekInfo(Pengembangan Riset dan Observasi Teknik Informatika)*, 1(September), 68–70. <https://doi.org/10.30656/protekinfo.v1i0.35>
- Surat Keputusan (SK) Gubernur No.434/SK.614/dis-pk/1999 tentang Pembakuan Aksara Sunda, Pub. L. No. 434/SK.614/dis-pk/1999 (1999).
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (April 2018). CV Wacana Prima.
- Undang-undang (UU) RI No. 11 Tahun 2019 mengenai Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, Pub. L. No. 11 (2019). <https://peraturan.bpk.go.id/Details/117023/uu-no-11-tahun-2019>