

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS SISWA SEKOLAH DASAR DI
KECAMATAN CIBIRU**

TESIS

**Disusun Salah Satu syarat Kelulusan Program Pasca Sarjana
S2 PGSD Kampus UPI di Cibiru**



OLEH :

RENI NURHAYATI, S.Pd

NIM 2208419

PROGRAM STUDI S2 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS UPI DI CIBIRU

2024

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS SISWA SEKOLAH DASAR DI
KECAMATAN CIBIRU**

Oleh

Reni Nurhayati

NIM 2208419

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat penyusunan Tesis dalam Program Studi Pendidikan
Guru Sekolah Dasar

@ Reni Nurhayati

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian,
Dengan dicetak ulang, difotocopi, atau cara lainnya tanpa seijin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN
TESIS PROGRAM STUDI S2 PGSD KAMPUS
UPI DI CIBIRU

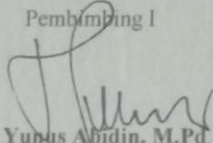
PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL PEMBELAJARAN AKSARA
SUNDA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS SISWA
SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN CIBIRU

Oleh:

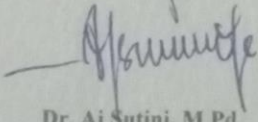
RENI NURHAYATI
NIM. 2208419

diseetujui dan disahkan oleh pembimbing :

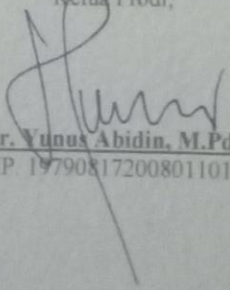
Pembimbing I


Dr. Yunus Abidin, M.Pd
NIP. 197908172008011019

Pembimbing II


Dr. Ai Sutini, M.Pd
NIP. 197409092006042001

Mengetahui
Kepa Prodi,


Dr. Yunus Abidin, M.Pd
NIP. 197908172008011019

**PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS SISWA SEKOLAH DASAR DI
KECAMATAN CIBIRU**

RENI NURHAYATI

NIM 2208419

ABSTRAK

Permasalahan yang terjadi saat ini keberadaan pembelajaran aksara Sunda masih jarang digunakan dalam pembelajaran bahasa daerah khususnya Bahasa Sunda. Dalam pembelajaran Aksara Sunda ada beberapa hal yang menjadi masalah diantaranya ; (1) keterbatasan sumber belajar yang ada yaitu hanya mengandalkan google (2) masih banyak Guru yang belum bisa menggunakan Aksara Sunda, (3) kurangnya pelatihan mengenai Aksara Sunda. Metode yang digunakan dalam penelitian pembuatan modul digital berbasis aplikasi pada kompetensi menulis aksara Sunda Desain and Development Research tipe 2. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan rancangan modul digital pembelajaran aksara Sunda, (2) Mendeskripsikan hasil validasi atau visibility dari rancangan modul digital yang dikembangkan, (3) Mendeskripsikan tanggapan dari pengguna modul digital pembelajaran aksara Sunda. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah D and D (Desain and Development) tahap 2. Model yang digunakan model PPE yaitu Planning, Production, dan Evaluation (Richey & Klein, 2007). Teknik pengolahan data menggunakan uji T dan cara kualitatif. Dari hasil analisis didapatkan bahwa tingkat kemampuan menulis Aksara Sunda kelas IV sebelum diberikan pembelajaran media modul digital Aksara Sunda dengan kategori Kurang Baik sebanyak 6 orang (20%), Cukup Baik sebanyak 14 orang (46,7%) dan Baik sebanyak 10 orang (33,3%). Tingkat kemampuan menulis Aksara Sunda setelah diberikan pembelajaran media modul digital Aksara Sunda dengan kategori Cukup Baik sebanyak 5 orang (16,7%), Baik sebanyak 17 orang (56,7%) dan sangat baik sebanyak 8 orang (26,6 %). Berdasarkan hasil penelitian menggunakan uji paired sample t test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan tingkat Kemampuan Menulis Aksara Sunda peserta didik kelas IV sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran media modul digital Aksara Sunda, dengan $p \text{ value} = 0,000 < \alpha (0,05)$ artinya bahwa terdapat perbedaan tingkat Kemampuan Menulis Aksara Sunda peserta didik kelas IV sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran media modul digital Aksara Sunda.

Kata Kunci : Pembelajaran Aksara Sunda, Modul Digital, Kemampuan Menulis

ABSTRACT

The problem that occurs at this time is the existence of Sundanese script learning is still rarely used in learning regional languages, especially Sundanese. In learning Sundanese script there are several things that become problems including; (1) limited learning resources that exist, namely only relying on Google (2) there are still many teachers who cannot use Sundanese script, (3) lack of training on Sundanese script. The method used in the research of making application-based digital modules on the competence of writing Sundanese script Design and Development Research type 2. The objectives of this study are (1) to describe the design of digital modules for learning Sundanese script, (2) to describe the results of validation or visibility of the digital module design developed, (3) to describe responses from users of digital modules for learning Sundanese script. The method used in this research is D and D (Design and Development) stage 2. The model used is the PPE model, namely Planning, Production, and Evaluation (Richey & Klein, 2007). Data processing techniques using the T test and qualitative methods. From the results of the analysis, it was found that the level of ability to write Sundanese script in class IV before being given learning media digital module Sundanese script with the category of Less Good as many as 6 people (20%), Quite Good as many as 14 people (46.7%) and Good as many as 10 people (33.3%). The level of ability to write Sundanese script after being given learning media digital module Sundanese script with the category Good enough as many as 5 people (16.7%), Good as many as 17 people (56.7%) and very good as many as 8 people (26.6%). Based on the results of research using the paired sample t test, it shows that there is a difference in the level of ability to write Sundanese script of class IV students before and after being given digital module media learning Sundanese script, with $p \text{ value} = 0.000 < \alpha (0.05)$, meaning that there is a difference in the level of ability to write Sundanese script of class IV students before and after being given digital module media learning Sundanese script.

Keywords: Sundanese script learning, digital module, writing skills

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAN	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH	Error! Bookmark not defined.
MOTTO HIDUP	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	4
DAFTAR ISI	6
DAFTAR TABEL.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.2 Perumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Hakikat Kearifan Lokal.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Hakikat Pembelajaran Menulis Aksara Sunda di Sekolah Dasar	Error! Bookmark not defined.
defined.	
2.3 Aksara Sunda	Error! Bookmark not defined.
2.4 Modul Pembelajaran Digital Berbasis PjBLError! Bookmark not defined.	
2.5 Pengertian Modul Digital	Error! Bookmark not defined.
2.6 Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.

BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Sumber Data Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4 Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5 Teknik Pengolahan dan Analisis Data Teknik Pengolahan dan Analisis Data	Error!
	Bookmark not defined.
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Temuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Tahap Design.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Development (Pengembangan).....	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 <i>Using dan Maintenance</i>	Error! Bookmark not defined.
4.1.4 Tingkat Kemampuan Menulis Aksara Sunda kelas IV sebelum dan sesudah diberikan Pembelajaran media modul digital Aksara Sunda di Sekolah Dasar Negeri 124 Hanura	Error! Bookmark not defined.
4.1.5 Dampak/efektivitas Pembelajaran media modul digital Aksara Sunda untuk meningkatkan Kemampuan Menulis Aksara Sunda peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 124 Hanura	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Tingkat Kemampuan Menulis Aksara Sunda kelas IV sebelum dan sesudah diberikan Pembelajaran media modul digital Aksara Sunda di Sekolah Dasar Negeri 124 Hanura	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 Dampak/efektivitas Pembelajaran media modul digital Aksara Sunda untuk meningkatkan Kemampuan Menulis Aksara Sunda peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 124 Hanura	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	Error! Bookmark not defined.
5.1 Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.

5.2 Saran.....**Error! Bookmark not defined.**
DAFTAR PUSTAKA**Error! Bookmark not defined.**
LAMPIRAN**Error! Bookmark not defined.**

Daftar Pustaka

- Anang, A. (2021). Algoritma Fisher-Yates Pada Game Edukasi Aksara Sunda Cacaran Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *INNOVATICS: International Journal on Innovation in Research of Informatics*, 3(2).
- Amalia Nisa, dkk. (2020). Pengenalan Aksara Sunda Menggunakan Metode Jaringan Saraf Tiruan Backpropagation Dan Deteksi Tepi Canny. *CESS (Journal of Computer Enegineering System and Science)*,5, 2502-7131.
- Akbar, A., & Aplisalita, W. O. D. (2021). Fungsi perpustakaan sekolah terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 203-212.
- Al Azka, H. H., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Pengembangan modul pembelajaran. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224-236.
- Arum, A. H. M., & Haerudin, D. (2023). Media Poster Font Animal Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Aksara Sunda. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 7(1), 15-25.
- Basit, A., & Gumindari, S. (2022). Perkembangan Emosi Peserta Didik. *Journal of Syntax Literate*, 7(1).
- Buitrago-Flórez, F., Danies, G., Restrepo, S., & Hernández, C. (2021). Fostering 21st Century Competences through Computational Thinking and Active Learning: A Mixed Method Study. *International Journal of Instruction*, 14(3), 737-754.
- Chaidir, I., Erwanto, Y., & Handono, F. W. (2020). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 4(3).
- Etfita, F., Ahmad, A., Afrizal, J., Wahyuni, S., & Satriani, E. (2022). Pelatihan Penggunaan Web-Based Learning Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru Sd Islam Plus Ylpi Pekanbaru. *Jurnal Masyarakat Negeri Rokania*, 3(1), 138-143.
- Firdaus, M. I., & Mariani, C. (2020). Perancangan Huruf dan Media Pembelajaran Aksara Sunda. *JSRW (Jurnal Senirupa Warna)*, 8(2), 157-173.
- Febriansyah, F., Nining, R., 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), 336-344.
- Fadhilah, Y., Djaohar, M., & Sunawar, A. (2020). Pengembangan modul pembelajaran elektronik berbasis e-learning dengan aplikasi Edmodo dalam mata pelajaran dasar listrik dan elektronika

kelas X teknik instalasi tenaga listrik di SMK Negeri 34 Jakarta. *Journal of Electrical Vocational Education and Technology*, 5(2), 61-68.

Farid, M., Rahman, R., & Kuswari, U. (2019). Teknik Permainan Kartu Memo dalam Pembelajaran Aksara Sunda. *LOKABASA*, 10(2), 171-179.

Fatah, H., Nurul, I., & Wahyuni, T. *PAPAS (Program Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda)*.

Fatah, H. (2020). Analisis Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Terhadap Pemahaman Siswa Dengan Metode Tam. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 9(1), 82-91.

Fajarini, U. (2014). Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(2), 123-130.

Giawa, M., Mahulae, S., Remigius, A., & Silaban, P. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri 067245 Medan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 327-332.

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), 256-264.

Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung. Pustaka Setia.

Hardiani Siti T,dkk. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Aksara Sunda Melalui Penerapan Media Daring (Aplikasi Pasundan) Pada Siswa Sekolah Dasar. *JKPD(Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*.

Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal inovasi teknologi pendidikan*, 5(2), 180-191.

Hanggara, Y., & Aini, R. N. (2020). Pengembangan modul matematika dengan pendekatan kontekstual pada materi lingkaran untuk siswa kelas viii smpn 11 bintang. *JIPMat*, 5(2), 240-247.

Hakim, D. L., & Sari, R. M. M. (2019). Aplikasi game matematika dalam meningkatkan kemampuan menghitung matematis. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 12(1), 129-141.

Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78-84.

Kurniati, P., Kelmaskouw, A. L., Deing, A., Bonin, B., & Haryanto, B. A. (2022). Model proses inovasi kurikulum merdeka implikasinya bagi siswa dan guru abad 21. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 408-423.

Marfai, M. A. (2019). *Pengantar etika lingkungan dan Kearifan lokal*. Ugm Press.

Mazid, S., Prasetyo, D., & Farikah, F. (2020). Nilai Nilai Kearifan Lokal Sebagai Pembentuk Karakter Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 249-262.

- Muhaimin, H. (2023). *Kepemimpinan Transformatif: Berbasis Kearifan Lokal Menjawab Tantangan Global*. Adab.
- Muhamad, H., Efendi, A., & Basori, B. (2019). Pengaruh Fasilitas Belajar Berbasis Teknologi Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *JIPTEK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 12(1), 56-64.
- Nalasari, K. A., Suarni, N. K., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis web google sites pada tema 9 subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 135-146.
- Nafi'ah, S. A. (2019). Model Pengembangan Kurikulum Hilda Taba Pada Kurikulum 2013 Di Sd/Mi. *As-Sibyan*, 2(1), 21-38.
- Najuah. (2020)., Lukitoyo P. S.,Wirianti ,W. Modul Elektronik: Prosedur Penyusunan dan Aplikasinya. Penerbit Yayasan Kita Menulis. Cetakan pertama.
- Nizaar, M., & Si, M. P. (2022, August). Green Education untuk Mengembangkan Karakter Entrepreneurship Siswa Abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (Snppm) Universitas Muhammadiyah Metro* (Vol. 4, No. 1, pp. 6-15).
- Nurislaminingsih, R., Erwina, W., & Rohman, A. S. (2019). Pemetaan pengetahuan lokal Sunda dalam koleksi di Museum Sri Baduga. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan*, 5(2), 109-120.
- Palacios Hidalgo, F. J., Gómez Parra, M., & Huertas Abril, C. A. (2020). Digital and Media Competences: Key Competences for EFL Teachers. *Teaching English with Technology*, 20(1), 43-59.
- Purnomowulan, N. R., Samson, C. M. S., Machdalena, S., Dewi, E. R., & Endrawan, A. (2017). Teknologi tepat guna membangun kecintaan dan kebanggaan pada kearifan lokal bahasa Sunda. *Panggung*, 27(1).
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Design and development research: Methods, strategies, and issues*. Routledge.
- Ramdani, A. G. (2020). Strategi Pembelajaran Keaksaraan Dasar Di Kampung Cireundeu Sebagai Upaya Pemberdayaan Masyarakat Adat Dan Pelestarian Aksara Lokal: Pendidikan Keaksaraan Dasar dan Pemberdayaan Masyarakat Adat. *Jurnal AKRAB*, 11(1), 2-11.
- Rahni, R. (2020). Peran Guru Dalam Mengembangkan Keterampilan Bahasa Siswa Melalui Kegiatan Literasi di Kelas 04 SD Inpres Sangiang. *eL-Muhbib jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar*, 4(1), 99-112.
- Rahmawati, Y., Putra, D. A., Sendari, S., Sakti, W., & Matsumoto, T. (2020, February). Development of Digital Learning Media for Renewable Energy Subject Based on Concepts Understanding of Electrical Engineering Department's Students State University of Malang. In *2nd International Conference on Social, Applied Science, and Technology in Home Economics (ICONHOMECS 2019)* (pp. 366-373). Atlantis Press.

- Ramadhan, T., Gusdevi, H., & Rustam, A. H. (2020). Media Pengenalan Aksara Sunda Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus Smkn 1 Rancabali). *Naratif: Jurnal Nasional Riset, Aplikasi dan Teknik Informatika*, 2(2), 50-56.
- Rahmawati, S. N., Hidayat, E. W., & Mubarok, H. (2021). Implementasi Deep Learning Pada Pengenalan Aksara Sunda Menggunakan Metode Convolutional Neural Network. *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, 2(1), 46-58.
- Rohmah, T. R. S. (2019). Membangun Kearifan Lokal Melalui Gerakan Literasi Mibanda (micinta baca tulis aksara sunda) di sdn sukahayu kabupaten subang. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Supriadi I,dkk. (2020). Penerapan Penerapan Teknologi Augmented Reality Pada Pembelajaran Huruf Kaganga Sunda Dengan Metode Marker Tracking. *Informasi (Jurusan Informatika dan Sistem Informasi)*, 12i2.58.
- Supardi, A. A., Gusmania, Y., & Amelia, F. (2019). Pengembangan modul pembelajaran matematika berbasis pendekatan konstruktivisme pada materi logaritma. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 10(1), 80-92.
- Salas-Rueda, R. A., Salas-Rueda, É. P., & Salas-Rueda, R. D. (2020). Analysis and design of the web game on descriptive statistics through the ADDIE model, data science and machine learning. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 8(3), 245-260.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web articulate storyline pada pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237-253.
- Sibarani, R. (2013). Folklor sebagai media dan sumber pendidikan: sebuah ancangan kurikulum dalam pembentukan karakter siswa berbasis nilai budaya Batak Toba. *dalam Endraswara, Suwardi (Editor)*.
- Usanto, S. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Cakrawala Repositori IMWI*, 5(2), 494-502.
- Wahyuni, T., Darsinah, D., & Wafroturrahmah, W. (2023). Inovasi pembelajaran dalam kurikulum merdeka dimensi kreatif. *Jurnal Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Borneo*, 4(1), 79-86.
- Wannesia, B., Rahmawati, F., Azzahroh, F., Ramadan, F. M., & Agustin, M. E. (2022). Inovasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka di Era Society 5.0. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16(2), 232-234.
- Zakaria, G. A. N., & Nawati, A. (2020). Design and development of a PBL mobile application in Islamic education: A conceptual framework. *International Journal of Information and Education Technology*, 10(1), 26-30.

