

**PENGEMBANGAN APLIKASI CORAK BERBASIS ANDROID UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA SUNDA
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk persyaratan penelitian dan penulisan proposal skripsi sebagai
tugas akhir studi S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh

Elisa Nurfaridah

2005987

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGEMBANGAN APLIKASI CORAK BERBASIS ANDROID UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA SUNDA
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Elisa Nurfaridah

2005987

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

Elisa Nurfaridah

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 penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

ELISA NURFARIDAH

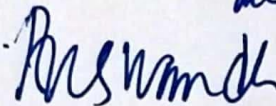
2005987

**PENGEMBANGAN APLIKASI CORAK BERBASIS ANDROID UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA SUNDA
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

13/8-24



Drs. Ruswandi Hermawan, M.Ed.

NIP. 196206231986101001

Pembimbing II

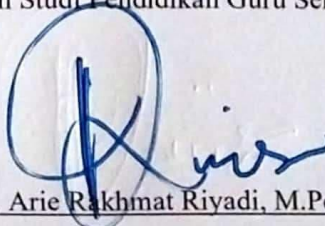


Evi Rahmawati, M.Pd.

NIP. 920200119920609201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.

NIP. 198204262010121005

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Aplikasi *Corak* Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Sunda Peserta didik Kelas V 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 apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2024
Yang Membuat Pernyataan

Elisa Nurfaridah
NIM. 2005987

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan pertolongan-Nya akhirnya peneliti berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *Corak* Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Sunda Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar” dengan lancar. Shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada nabi Muhammad SAW, keluarganya, sahabatnya, para pengikutnya dan kita umatnya hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Guru Sekolah Dasar. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih terutama kepada dosen pembimbing skripsi yaitu Ibu Evi Rahmawati, M.Pd dan Bapak Drs. Ruswandi Hermawan, M.Ed. yang telah sabar membimbing peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan baik secara isi maupun redaksi dan jauh dari kata sempurna. Untuk itu, peneliti memohon maaf atas segala kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Kritik dan saran sangat peneliti harapkan dari berbagai pihak untuk penelitian ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti dan semua pihak.

Bandung, Agustus 2024

Elisa Nurfaridah

NIM. 2005987

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa shalawat dan salam senantiasa selalu dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Proses penyelesaian skripsi ini tentu tidak dapat terselesaikan sendiri, peneliti menyadari bahwa banyak bantuan, do'a, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin memberikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd. selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia
2. Bapak Drs. Ruswandi Hermawan, M.Ed. selaku dosen pembimbing I yang sudah membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Evi Rahmawati, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing II yang sejak awal selalu membimbing, mengarahkan, serta memberikan masukan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Ira Rengganis, M.Pd, Bapak Ranu M,Pd dan Ibu Dinti Maryanti, S.Pd selaku validator ahli yang telah memberikan penilaian dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.
5. Seluruh dosen PGSD Bumi Siliwangi yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan serta pengalaman di bangku perkuliahan.
6. Orang tua yang sangat peneliti cintai, Bapak Solihin dan Ibu Ikah, yang selalu memberikan doa dan dukungan terbaik kepada peneliti baik itu materi maupun non materi, sehingga peneliti bisa bertahan sampai saat ini.
7. Saudara kandung peneliti, Linda Hafilia dan Alya Nurul Azkiya yang selalu memberikan dukungan kepada peneliti.
8. Sepupu peneliti Aulia Nisa Sajwina dan Sabila Khoerunnisa yang ada selalu ada membantu dan memberikan semangat kepada peneliti.
9. Shifa Markhamah selaku penasihat dan pendengar yang baik, dan selalu ada kebersamaan peneliti.

10. Sarah Mutia Rachmah, Shera Sri Munajah, Ermaya Sukmawati, Siti Nurazizah Rahayu, Dewi Sri Wahyuni selaku sahabat selalu yang memberikan dukungan, motivasi dan menghibur peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Diva, Delina, Dayanti, Defira, Citra, Siti Nurjanah, Annissa Syafira, Syifa Ayuspiani, Nisa, Alvina dan teman-teman seperjuangan angkatan 2020 Program Studi PGSD khususnya kelas 20D yang selalu kompak dan telah menemani peneliti selama masa perkuliahan sampai saat ini.
12. Suryani Yayuk Saputri dan Asa Qamara Tasman selaku kakak angkat tersayang yang selalu memberikan pengaruh yang baik dan menemani peneliti di setiap proses perjuangan ini.
13. M Rijal Romadon dan Alfin M Ilmi selaku teman yang sudah peneliti anggap sebagai saudara, yang selalu percaya bahwa peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
14. Ketujuh bakwan sayur khususnya Na Jaemin, Zhong Chenle, dan Mark Lee yang selalu memberikan kebahagiaan dan afeksi positif dengan kata-kata penguat kepada peneliti.
15. Untuk seseorang bernama Elisa Nurfaridah, yang sudah bertahan sampai sejauh ini dan selalu berusaha bangkit dalam keadaan apapun.
16. Seluruh pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu, namun telah memberikan kontribusi penting dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala bantuan serta kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Bandung, Agustus 2024

Elisa Nurfaridah

NIM. 2005987

**PENGEMBANGAN APLIKASI CORAK BERBASIS ANDROID
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA
SUNDA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Elisa Nurfaridah

2005987

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan menulis aksara Sunda. Hal tersebut aksara Sunda merupakan aksara sekunder atau aksara kedua yang jarang digunakan oleh masyarakat suku Sunda, sehingga media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran aksara Sunda kurang beragam. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi android untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Sunda peserta didik kelas V sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Desain and Development (D&D)* dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, angket, dan tes dengan teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V sekolah dasar. Penilaian ahli dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah revisi. Hasil validasi aplikasi *Corak* dari para ahli memperoleh nilai yaitu dari ahli materi 98,03%, ahli media 80%, dan praktisi pembelajaran 97,75% yang menyatakan bahwa aplikasi *Corak* ada pada kriteria sangat layak sehingga sangat layak untuk diimplementasikan. Selain itu, diperoleh juga hasil dari respon peserta didik terhadap aplikasi *Corak* yang menunjukkan kriteria sangat layak. Kemudian, diperoleh data adanya peningkatan rata-rata keterampilan menulis aksara Sunda melalui *pre-test* dan *post-test* dengan perolehan nilai *pre-test* 42% dan *post-test* 81,09%. Hal tersebut didukung dengan adanya hasil uji *N-Gain* dari hasil *pre-test* dan *post-test* dengan nilai 0,69 yang termasuk ke dalam kriteria sedang yang menunjukkan bahwa aplikasi *Corak* cukup efektif untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Sunda peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: Aplikasi *Corak*, Aksara Sunda

DEVELOPMENT OF AN ANDROID-BASED CORAK APPLICATION TO IMPROVE THE WRITING SKILLS OF SUNDAN CHARACTER FOR CLASS V PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Elisa Nurfaridah

2005987

ABSTRACT

This research is motivated by the low level of writing skills in Sundanese script. This is because Sundanese subject is not a compulsory subject, moreover Sundanese script is also a secondary script or second script which is rarely used by Sundanese people, so the learning media used during the Sundanese script learning process is less diverse. This research aims to develop learning media in the form of an Android application to improve Sundanese script writing skills for grade 5 elementary school students. This research was conducted because of the importance of Sundanese script writing skills in elementary school students as a form of cultural preservation, especially in elementary schools in West Java. The research method used is the Design and Development (D&D) method with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) model developed by Robert Maribe Branch. The data collection techniques used were interviews, questionnaires and tests with data analysis techniques carried out qualitatively and quantitatively. The subjects in this research were fifth grade elementary school students. The results of the validation of the Corak application from experts obtained scores, namely from material experts 98.03%, media experts 80%, and learning practitioners 97.75% which stated that the Corak application was in very feasible criteria so it was very suitable to be implemented. Apart from that, results were also obtained from students' responses to the Corak application which showed that the criteria were very feasible. Then, data was obtained regarding an increase in the average Sundanese script writing skills through the pre-test and post-test with a pre-test score of 42% and post-test 81.09%. This is supported by the N-Gain test results from the pre-test and post-test results with a score of 0.69 which is included in the medium criteria which shows that the Corak application is quite effective in improving the Sundanese script writing skills of elementary school students.

Keywords: Corak Application, Sundanese Script

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II	10
KAJIAN TEORI.....	10
2.1 Media Pembelajaran	10
2.2 Aplikasi Android	16
2.3 Keterampilan Menulis	22
2.4 Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Sunda di SD	26
2.5 Aksara Sunda.....	28
2.6 Penelitian Yang Relevan	37
2.7 Definisi Operasional.....	39
2.8 Kerangka Berpikir	39
BAB III.....	41
METODE PENELITIAN	41
3.1 Desain Penelitian.....	41

3.2	Partisipasi Penelitian	48
3.3	Teknik Pengumpulan Data	48
3.4	Analisis data	49
3.5	Instrumen Penelitian.....	51
BAB IV		56
TEMUAN DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Temuan.....	56
4.1.1	Desain Pengembangan Aplikasi <i>Corak</i> Berbasis Android.....	57
4.1.2	Hasil Validasi Aplikasi <i>Corak</i> Berbasis Android	85
4.1.3	Hasil Pengembangan Aplikasi <i>Corak</i> Berbasis Android	91
4.1.4	Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Sunda Peserta Didik Kelas V SD	98
4.2	Pembahasan	103
4.2.1	Resume Hasil Penelitian	103
4.2.2	Keterbatasan Penelitian.....	108
BAB V		110
SIMPULAN, IMPLILASI, DAN REKOMENDASI		110
5.1	Simpulan.....	110
5.2	Rekomendasi	111
DAFTAR PUSTAKA		113
LAMPIRAN		119

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran	28
Tabel 3. 1 Indikator Skala Likert.....	49
Tabel 3. 2 Indikator Kelayakan Media	50
Tabel 3. 3 Pembagian Skor Gain.....	50
Tabel 3. 4 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	51
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Wawancara Guru	52
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Wawancara Peserta didik.....	52
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi.....	52
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media	53
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Pembelajaran.....	54
Tabel 3. 10 Angket Respon Peserta didik	55
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i> Aplikasi <i>Corak</i>	58
Tabel 4. 2 Desain Awal Aplikasi <i>Corak</i>	70
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi (Validasi Pertama)	86
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi (Validasi Kedua).....	87
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media (Validasi Pertama).....	88
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Media (Validasi Kedua)	89
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran (Validasi Pertama)	89
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran (Validasi Kedua).....	90
Tabel 4. 9 Nilai N-Gain.....	100
Tabel 4. 10 Hasil Respon Siswa	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Cara penulisan aksara ngalagena qa	3
Gambar 2. 1 Proses Komunikasi	11
Gambar 2. 2 Fungsi media dalam proses pembelajaran	12
Gambar 2. 3 Aksara Swara (Vokal) pada Aksara Sunda.....	29
Gambar 2. 4 Aksara Ngalagena (Konsonan) pada Aksara Sunda	30
Gambar 2. 5 Penanda Vokal pada Aksara Sunda	30
Gambar 2. 6 Fonem Akhiran pada Aksara Sunda	32
Gambar 2. 7 Angka Aksara Sunda	34
Gambar 2. 8 Cara penulisan aksara swara.....	34
Gambar 2. 9 Cara penulisan aksara ngalagena	35
Gambar 2. 10 Cara penulisan penanda vokal	36
Gambar 2. 11 Cara penulisan angka dalam aksara Sunda.....	36
Gambar 3. 1 Pembuatan materi aksara Sunda	43
Gambar 3. 2 Pembuatan storyboard (rancangan awal).....	43
Gambar 3. 3 Pembuatan kode perograman awal	44
Gambar 3. 4 Komponen-komponen framework Laravel.....	45
Gambar 3. 5 Tampilan depan aplikasi Corak	45
Gambar 3. 6 Tampilan view	45
Gambar 3. 7 Tampilan folder controller	46
Gambar 3. 8 Tampilan folder models.....	46
Gambar 3. 9 Tampilan Interface Laragon	47
Gambar 4. 1 Bagan Flowchart Aplikasi Corak	58
Gambar 4. 2 Diagram Hasil Pre-Test dan Post-Test	99
Gambar 4. 3 Peningkatan keterampilan menulis aksara Sunda peserta didik pada masing-masing indikator	101

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Pengangkatan Dosen Pembimbing	120
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	121
Lampiran 3 Kartu Bimbingan Skripsi	122
Lampiran 4 Pedoman Wawancara Guru	124
Lampiran 5 Hasil Wawancara Guru.....	126
Lampiran 6 Pedoman Wawancara Peserta Didik	128
Lampiran 7 Hasil Wawancara Peserta Didik	129
Lampiran 8 Desain Akhir Aplikasi Corak.....	131
Lampiran 9 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	135
Lampiran 10 Lembar Angket Validasi Ahli Media	139
Lampiran 11 Lembar Angket Validasi Praktisi Pembelajaran.....	142
Lampiran 12 Lembar Angket Respon Peserta Didik	145
Lampiran 13 Hasil Validasi Pertama Dari Ahli Materi.....	147
Lampiran 14 Hasil Validasi Kedua Dari Ahli Materi	151
Lampiran 15 Hasil Validasi Pertama Dari Ahli Media	155
Lampiran 16 Hasil Validasi Kedua Dari Ahli Media.....	158
Lampiran 17 Hasil Validasi Pertama Dari Praktisi Pembelajaran	161
Lampiran 18 Hasil Validasi Kedua Dari Praktisi Pembelajaran	164
Lampiran 19 Hasil Respon Peserta Didik	168
Lampiran 20 Modul Ajar.....	174
Lampiran 21 Kisi-Kisi Pre-Test	188
Lampiran 22 Kisi-Kisi Post-Test.....	191
Lampiran 23 Tabel Hasil Pre-Test Peserta Didik.....	194
Lampiran 24 Tabel Hasil Post-Test Peserta Didik	195
Lampiran 25 Jawaban Pre-Test dan Post-Test Peserta Didik.....	196
Lampiran 26 Dokumentasi	200
Lampiran 27 Riwayat Hidup	202

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim, Dini Savitri, & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.17>
- Abdul, W. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 173–179.
- ANDESKA, N. R., NOVIANA, E. K. A., & ... (2023). Perancangan Card Game Sebagai Media Pembelajaran Aksara Sunda Dalam Upaya Revitalisasi Bahasa Daerah Bagi Siswa Smp. *Fad*. <https://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/view/2098%0Ahttps://eproceeding.itenas.ac.id/index.php/fad/article/download/2098/1680>
- Anggreini, N. L., & Putra, I. P. (2022). Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tajwid Berbasis Mobile. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 10(1), 44–49. <https://doi.org/10.35959/jik.v10i1.300>
- Anita Adesti, & Siti Nurkholimah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Edutainment : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kependidikan*, 8(1), 27–38. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>
- Arikunto, S. (1999). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2002). Media pembelajaran, edisi 1. *Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada*, 36. https://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&as_sdt=0,5&cluster=11187956878736823959
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Aziz, N. (2018). Perancangan aplikasi enkripsi dekripsi menggunakan metode caesar chipper dan operasi xor. *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 72–80.
- Azizah, I. N. (2016). Peningkatan keterampilan menulis karangan deskripsi menggunakan media diorama siswa kelas V SD. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1–30.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). Instrumen Penilaian Dan Penelaahan Buku Teks Pendamping (BTP) Tahun 2022. *Pusat Kurikulum Dan Pembukuan 2013*, 1–8.
- Bahasa, P., Universitas, I., & Bangsa, C. (2023). *Selfiana T.M. Ndapa Lawa 1* , Roswita Lioba Nahak 2 , Viktorius P. Feka 3*. 2, 102–110.
- 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. *Pemerintah Provinsi Jawa Barat Dinas*

Elisa Nurfaridah, 2024

PENGEMBANGAN APLIKASI CORAK BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA SUNDA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pendidikan Provinsi Jawa Barat, 131.

- 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 Disusun oleh*.
- Barokati, N. F. A. (2006). *Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman*. 352–359.
- Basleman, Anisah. Mappa, S. (2011). *Teori belajar : Orang dewasa / Anisah Basleman, Syamsu Mappa* (1st ed.). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Budiharso, P. D. T. (2009). *Panduan Lengkap Penulisan Karya ilmiah, Skripsi, Thesis dan Disertasi* (4th ed.). Venus.
- Chaidir, I., Erwanto, Y., & Handono, F. W. (2020). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 4(3), 41–47. <https://doi.org/10.37438/jimp.v4i3.231>
- Dadang Sunendar, Iskandariwassid. dadang, S. (2008). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Darwanto, Drs, S. . (2011). *Televisi Sebagai Media Pendidikan* (2nd ed.). Penerbit Pustaka Pelajar.
- Elmi, H., Rizal, F., Jalinus, N., Ema Wulansari, R., & Teknologi dan Kejuruan, P. (2023). Jurnal SAINTIKOM (Jurnal Sains Manajemen Informatika dan Komputer) Evaluasi Mobile Learning Pemrograman Dasar sebagai Media Pembelajaran Mandiri. *Jurnal SAINTIKOM (Jurnal Sains Manajemen Informatika Dan Komputer)*, 22, 1–9. <https://ojs.trigunadharma.ac.id/index.php/jis/index>
- Ernawati, R. S., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. (2017). Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android. In *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi* (Vol. 3).
- Erniati, Lindayani, & Rachim, N. (2021). Penerapan Strategi Think Talk Write (TTW) dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 30 Makassar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2(2), 103–114.
- Fahaludin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–107. [https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/98908/mod_resource/content/7/Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran.pdf](https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/98908/mod_resource/content/7/Pemanfaatan%20Media%20dalam%20Pembelajaran.pdf)
- Fatmawati, D., & Fatonah, K. (2018). Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi melalui Pembelajaran Kontekstual kelas IV SDN Sukabumi Utara 04 Pagi. *Jurnal Eduscience*, 4(1), 38–46. <https://ejurnal.esaunggul.ac.id/index.php/EDU/article/view/2512>

- Gunawan, D., & Wibowo, A. (2013). Identifikasi Benda Menggunakan Kamera Berbasis Android. *Widya Teknik*, 12(1), 69.
<http://journal.wima.ac.id/index.php/teknik/article/view/1444>
- Gunawan, P. N., & Heryanto, D. (2019). Metode Drill untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Berdasarkan PUEBIDI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Dan Sekolah Dasar*, 4(II), 284–292.
- Hafis, M., & Supianto, A. A. (2018). Mobile game design for learning chemical bonds with endless run approach. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 12(8), 104–112. <https://doi.org/10.3991/ijim.v12i8.9260>
- Hamdan, B. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*.
https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover
- Hamidah, M., Kurniasih, & Darmayanti, M. (2022). Pengembangan Modul Ipas Untuk Meningkatkan Kesiapsiagaan Bencana Berbasis Model Learning Cycle Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1230–1246. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2976>
- Hardani, Nikmatul Aulia, Nur. Andriani, Helmina. Asri Fardani, Roushandy. Ustiawaty, Jumari. Fatmi Utami, Evi. Juliana Sukmana, Dhika. Rahmatul Istiqomah, R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (H. Abadi (Ed.)). CV. Pustaka Ilmu.
- Hariadi, S. (2021). Metode Mnemonic Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Jawa: Kajian Psikolinguistik Lanjut. *ALFABETA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pemberlajarannya*, 4(1), 1–14.
- Hasan, Muhammad. Milawati. Darodjat. Khairani Harahap, Tuti. Tahrim, Tasdim. Mufit Anwari, Ahmad. Rahmat, Azwar. Masdiana. Indra P, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (1st ed.). TAHTA MEDIA GROUP.
- Herliana, I. C., Kurniasih, & Heryanto, D. (2019). Penerapan Metode Drill Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 155–166.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM KEGIATAN*. 02, 10–15.
- Holida, S. M., Alawiyah, T., & Sutisna, H. (2016). Penerapan Animasi Interaktif Dalam Pengenalan Aksara Sunda. *Jurnal Informatika*, 1(2), 111–122.
<https://doi.org/10.31311/ji.v1i2.39>
- Jayanti, Y., Anggia Nastitie Ariawan, V., & Guru Sekolah Dasar STKIP Majenang, P. (2015). Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah Implementasi Model Experiential Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Terbit Sejak*, 4(1), 11–23.
<http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna>

- Juniardi, W. (2023). *Pembahasan Muatan Lokal (Mulok) pada Kurikulum Merdeka Belajar*. Quipper Blog. <https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/mulok-kurikulum-merdeka/>
- Kaniawati, Mia. Abidin, Yunus. Rakhmayanti, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pocket Book dalam Pengenalan Huruf Siswa Kelas I Sekolah Dasar: Pengembangan Media AR. *Journal of Multiliteracies*, 77–87.
- Keputusan Mendikbudristek RI Nomor 371/M/2021 Tentang Program Sekolah Penggerak*. (n.d.).
- Kurniawati, putri. (2017). No Title *الابتزاز الإلكتروني.. جرائم تتغذى على طفرة «التواصل»*. Universitas Nusantara PGRI Kediri, 01, 1–7.
- Maribe Branch, R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* (1st ed.). Springer New York. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Materi, A. (2023). *Evaluasi rancang bangun aplikasi pembelajaran sejarah proklamasi berbasis android 1,2,3*. 09(01), 130–143.
- Media Pembelajaran Berbasis Android*. (n.d.). <https://lmsspada.kemdikbud.go.id/mod/book/tool/print/index.php?id=114049#ch766>
- Muliasa, W., & Janawati, D. (2022). *130-Article Text-323-1-10-20230110*. 4(2), 46–53.
- Mulyati, Y., & Cahyani, I. (2007). Keterampilan berbahasa indonesia SD. *Jakarta: Universitas Terbuka*, 308. https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0,5&cluster=15756180211304613810
- Mulyati, Y. (2014). Hak i k at Ke t e r a m p i l a n Ber b a h a s a. *Hakikat Keterampilan Berbahasa*, 1–34.
- Nawangwulan, M. D., Anggraeni, R. N., Bahiyyah, K., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Media Interaktif Spin Game dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Pemimpin dalam Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10884–10890.
- Nurfadhillah M.Pd, S. 4A P. U. 2021. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (R. Awahita (Ed.); 1st ed.). CV Jejak, anggota IKAPI.
- Pebriyani, D., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). *Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Sunda Dengan Menggunakan Media Flashcard Pada Siswa Sekolah Dasar*. 9(3), 1369–1377. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5748>
- Pengelola web kemendikbudristek. (2021). *Penggunaan Bahasa Daerah Sebagai Muatan Tematik Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kementerian Pendidikan, Elisa Nurfaridah, 2024
- PENGEMBANGAN APLIKASI CORAK BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA SUNDA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**
- Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/10/penggunaan-bahasa-daerah-sebagai-muatan-tematik-pembelajaran-di-sekolah-dasar>

- Permatasari, A. (2015). Menyelamatkan Bahasa Daerah Melalui Pembelajaran yang Komunikatif. *Membangun Kualitas Bangsa Dengan Budaya Literasi*, 146–157.
- Putera, D. Y., & Swasty, W. (2017). Perancangan Identitas Visual dan Pengaplikasian pada Media Promosi Museum Sri Baduga. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(02), 196–203.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v3i02.1497>
- R, R. T. I., Sari, S. K., & Utomo, H. P. (2014). Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia Pada SDN Cicinde Utara 1 Banyusari Karawang. *Jurnal Teknologi Informasi*, 1(7), 267–276.
<http://jit.telkomuniversity.ac.id/index.php/jit/article/view/56>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Revitalisasi bahasa daerah*. (n.d.).
- Richey, Rita C. Klein, J. D. (2007). *DESIGN AND DEVELOPMENT RESEARCH*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Rusdiansyah, S., & Leonard, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android pada Siswa Kelas V SD Semester 1. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 135–143. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.6996>
- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Salsabila, R., & Saputra, E. R. (2021). *Flashcard Aksara Sunda : Sebuah Inovasi Media Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar*. 12(2), 181–190.
- Sarrahdiba, T. U. Y., & Yuliansyah, H. (2014). Perancangan Media Pembelajaran Aksara Sunda Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Kasus SDN Sukasenang). *Jurnal Sketsa*, 1 (1).
- Setyarini, E. H., Mudiono, A., & Utama, C. (2022). Analisis pentingnya media dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 3(2), 205–210.
- Spada, L. (2020). *Fitur-Fitur Umum Dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif*.
<https://lmsspada.kemdikbud.go.id/mod/resource/view.php?id=56733>
- Suherman, Y. (2013). Jenis, Karakteristik Dan Prinsip Pengembangan Media. *Universitas Putra Indonesia*.
http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/196610251993031-YUYUS_SUHERMAN/C._Power_Point_Perkuliahan/sesi_3,Jenis,Karakter

Elisa Nurfaridah, 2024

PENGEMBANGAN APLIKASI CORAK BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS AKSARA SUNDA PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

stik_dan__Prinsip..._[Compatibility_Mode].pdf

- Sutama, I. M. (2016). Pembelajaran menulis. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0,5&cluster=17168537850359935858
- Tarigan, H. G. (2008). Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa. *Bandung: Angkasa*.
https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0,5&cluster=16695412564186283835
- Temur, T. (2011). Description of Primary Education 1st Grade Students' Forms of Holding a Pencil as well as Their Grip and Compression Strengths. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 11(4), 2199–2205.
<http://ezproxy.usherbrooke.ca/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=70399617&lang=fr&site=ehost-live&scope=site>
- Vovi Utari, & Rambe, R. N. (2023). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Menulis Pada Siswa Kelas. *Didaktika: Jurnal Pendidikan*, 12(3), 361–372.
- Warschauer, M. (2007). The paradoxical future of digital learning. *Learning Inquiry*, 1(1), 41–49. <https://doi.org/10.1007/s11519-007-0001-5>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zulela. (2014). Pendekatan konstektual dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(April), 83–91.