

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZLET
TERHADAP PEMAHAMAN AKSARA SUNDA
PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

disusun dan diajukan untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
pendidikan program studi pendidikan guru sekolah dasar



oleh

Silviani Dewi

NIM 2007405

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA**

2025

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZLET
TERHADAP PEMAHAMAN AKSARA SUNDA
PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

oleh
Silviani Dewi

Skripsi disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan program studi pendidikan guru sekolah dasar

©Silviani Dewi
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2025

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

SILVIANI DEWI

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN APLIKASI QUIZLET
TERHADAP PEMAHAMAN AKSARA SUNDA
PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Dr. Erwin Rahayu Saputra, M.Pd

NIP 920200419920416101

Pembimbing II



Dwi Alia., S.Pd, M.Pd.

NIP 920200119881113201

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD

UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Ghulam Hamdu, M.Pd.

NIP 198006222008011004

ABSTRAK

Aplikasi Quizlet merupakan perangkat pembelajaran *online* berbentuk *flashcard* yang biasanya digunakan dalam pembelajaran Bahasa. Berdasarkan beberapa penelitian, aplikasi Quizlet efektif dalam meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik, baik dalam pembelajaran Bahasa daerah yaitu aksara Lontarak maupun keterampilan menulis dalam bahasa asing (Jerman) atau Kanji Jepang. Hingga saat ini, belum banyak penelitian yang secara khusus meneliti efektivitas penggunaan Quizlet dalam pembelajaran Aksara Sunda, khususnya pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan aplikasi Quizlet terhadap pemahaman aksara Sunda pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif jenis *quasi eksperimental design* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SDN 1 Purbaratu tahun ajaran 2024/2025 Kecamatan Purbaratu Kota Tasikmalaya sebanyak 42 peserta didik dengan rincian kelas VA sebanyak 21 peserta didik sebagai kelompok eksperimen dan kelas VB sebanyak 21 peserta didik sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan datanya berupa tes *pretest* dan *posttest*. Instrumen penelitiannya menggunakan lembar tes berjumlah 10 soal isian singkat. Berdasarkan hasil analisis melalui uji hipotesis menggunakan uji-N-Gain diperoleh hasil 45,26 yang termasuk dalam kategori kurang efektif. Meskipun dalam hasil belajar setelah diberikan perlakuan, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, namun peningkatan tersebut belum dapat dikategorikan sebagai efektif secara optimal. Terdapat beberapa faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya efektivitas penggunaan aplikasi Quizlet dalam pembelajaran aksara sunda diantaranya yaitu: peserta didik kesulitan dalam memahami aksara sunda dikarenakan keterbatasan waktu pembelajaran, Gaya belajar dan minat peserta didik yang bervariasi dan integrasi media dengan pembelajaran belum maksimal.

Kata Kunci : aksara sunda; peserta didik; pemahaman.

ABSTRACT

The Quizlet application is an online learning tool in the form of flashcards that are usually used in language learning. Based on several studies, the Quizlet application is effective in improving students' language skills, both in learning regional languages, namely the Lontarak script, and writing skills in foreign languages (German) or Japanese Kanji. Until now, there have not been many studies that specifically examine the effectiveness of using Quizlet in learning Sundanese script, especially for fifth grade elementary school students. The method used in this study is a quantitative research type of quasi-experimental design with a nonequivalent control group design. The population of this study was 42 students in grade V of SDN 1 Purbaratu in the 2024/2025 academic year, Purbaratu District, Tasikmalaya City, with details of 21 students in class VA as the experimental group and 21 students in class VB as the control group. The data collection technique was in the form of a pretest and posttest. The research instrument used a test sheet consisting of 10 short answer questions. Based on the results of the analysis through hypothesis testing using the N-Gain test, the results were 45.26 which were included in the less effective category. Although in learning outcomes after being given treatment, student learning outcomes increased, this increase could not be categorized as optimally effective. There are several factors that are thought to be the cause of the low effectiveness of using the Quizlet application in learning Sundanese script, including: students have difficulty understanding Sundanese script due to limited learning time, students' learning styles and interests vary, and media integration with learning is not yet optimal.

Keywords: Sundanese script; students; understanding.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat/Signifikansi Penelitian	4
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Pengertian	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	7
2.2 Media Quizlet.....	11
2.2.1 Pengertian	11
2.2.2 Fitur-fitur Quizlet	12
2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Quizlet	14
2.3 Pengembangan Quizlet Berdasarkan Berbagai Sudut Pandang Penelitian	15
2.3.1 Kebahasaan	15
2.4 Pembelajaran Bahasa Sunda di Sekolah Dasar	16
2.4.1 Pembelajaran Bahasa dan Sastra Sunda di Sekolah Dasar.....	16
2.4.2 Tujuan Pembelajaran Bahasa Sunda di Sekolah Dasar.....	17
2.5 Pemahaman	18
2.6 Aksara Sunda.....	19
2.6.1 Sejarah Aksara Sunda.....	19
2.6.2 Aksara Sunda	19
2.7 Penelitian Yang Relevan.....	25

2.8	Hipotesis	26
2.9	Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN.....		27
3.1	Desain Penelitian	28
3.2	Populasi sampel	29
3.2.1	Populasi	29
3.2.2	Sampel	29
3.3	Instrumen Penelitian	31
3.3.1	Soal Tes	31
3.4	Pengujian Instrumen Penelitian	33
3.4.1	Uji Validitas	33
3.4.2	Uji Reabilitas	36
3.4.3	Uji Tingkat Kesukaran	37
3.4.4	Daya Pembeda	38
3.5	Prosedur Penelitian	40
3.6	Analisis Data	41
3.6.1	Analisis Statistik Deskriptif	41
3.6.2	Analisis Statistik Inferensial	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		45
4.1	Hasil.....	45
4.1.1	Hasil Belajar Awal Peserta Didik Pada Materi Aksara Sunda Sebelum Diberi Perlakuan	46
4.1.2	Hasil belajar akhir peserta didik pada materi aksara sunda sesudah diberi perlakuan	52
4.1.3	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizlet Terhadap Pemahaman Aksara Sunda pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar	60
4.2	Pembahasan.....	67
4.2.1	Hasil Belajar Awal Peserta Didik Pada Materi Aksara Sunda Sebelum Diberi Perlakuan	67
4.2.2	Pelaksanaan proses kegiatan bahasa sunda pada materi aksara sunda menggunakan media aplikasi Quizlet	68
4.2.3	Hasil Belajar Akhir Peserta Didik Pada Materi Aksara Sunda Sesudah Diberi Perlakuan	72
4.2.4	Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizlet Terhadap Materi Aksara Sunda Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar	74
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		77

5.1	Simpulan.....	77
5.2	Implikasi.....	78
5.3	Rekomendasi	78
DAFTAR PUSTAKA		80
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		84
RIWAYAT HIDUP		104

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Huruf Vocal	20
Tabel 2.2 Huruf Konsonan	21
Tabel 2.3 Aksara Lainnya.....	21
Tabel 2.4 Rarangken di atas huruf.....	22
Tabel 2.5 Rarangken di bawah huruf	23
Tabel 2.6 Rarangken saajar dengan huruf.....	23
Tabel 2.7 Angka	24
Tabel 3.1 Hasil Uji Normalitas.....	30
Tabel 3.2 Hasil Uji Homogenitas	30
Tabel 3.3 Kisi-kisi Soal Pretest dan Posttest	32
Tabel 3.4 Uji Validasi Instrumen.....	35
Tabel 3.5 Kategori Tingkat Reliabilitas Berdasarkan Kriteria Guilford	36
Tabel 3.6 Hasil analisis Reliabilitas Instrumen	36
Tabel 3.7 kriteria indek kesukaran soal.....	37
Tabel 3.8 Hasil Pengujian Tingkat Kesukaran	38
Tabel 3.9 Klasifikasi Daya Pembeda	39
Tabel 3.10 Hasil Pengujian Daya Pembeda	39
Tabel 3.11 Interval Kategori.....	42
Tabel 3.12 Kriteria Gain Ternormalisasi	44
Tabel 3.13 Interval Kategori Efektivitas N-Gain	44
Tabel 4.1 Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	47
Tabel 4.2 Kategori Interval	48
Tabel 4.3 Perhitungan Interval Kategori <i>Pretest</i>	50
Tabel 4.4 Hasil <i>posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol.....	53
Tabel 4.5 Perhitungan Interval Kategori <i>Posttest</i>	55
Tabel 4.6 Uji Normalitas Data Skor Posttest	57
Tabel 4.7 Uji Homogenitas Data Posttets	58
Tabel 4.8 Uji Perbedaan Rata-rata Data <i>Posttest</i>	60
Tabel 4.9 Interval Kategori Efektivitas N-Gain	61
Tabel 4.10 Uji N-Gain Kelas Eksperimen.....	61
Tabel 4.11 Interval Kategori Pemahaman peserta Didik Kelas Eksperimen	62
Tabel 4.12 Hasil uji nilai pada Kelas Eksperimen	63

Tabel 4.13 Hasil uji N-Gain Kelompok Kontrol.....	64
Tabel 4.14 Interval Kategori Pemahaman Peserta Didik Kelas Kontrol.....	65
Tabel 4.15 Hasil uji nilai pada kelas kontrol.....	66
Tabel 4.16 Uji N-Gain.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 <i>Bentuk desain Nonequivalent Control Group Design</i>	28
Gambar 4.1 Dokumentasi Pengerjaan pretest	46
Gambar 4.2 Grafik Perbandingan Pretest Peserta Didik	51
Gambar 4.3 Anggota Pada Media Aplikasi Quizlet dan Sub Pembahasan Aksara Sunda	71
Gambar 4.4 Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizlet	72
Gambar 4.3 Grafik Perbedaan Posttest Peserta Didik	56

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A ADMINISTRASI PENELITIAN.....	84
Lampiran A1 Lampiran Surat Keputusan Direktur UPI Kampus Tasikmalaya	84
Lampiran A2 Permohonan Izin Penelitian Kepada SDN 1 Purbaratu	85
Lampiran A3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SDN 1 Purbaratu Kecamatan Purbaratu Kota Tasikmalaya	86
LAMPIRAN B UJI SAMPEL.....	87
Lampiran B1 Uji Normalitas pada Sampel	87
Lampiran B2 Uji Homogentitas pada Sampel	89
LAMPIRAN C HASIL UJI COBA INSTRUMEN.....	90
Lampiran C1. Soal Uji Coba.....	90
Lampiran C.2 Skor Hasil Uji Coba Instrumen.....	69
Lampiran C.3 Hasil Uji Coba Validasi Soal Instrumen	71
Lampiran C.4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	72
Lampiran C.5 Analisis Indeks Kesukaran	73
Lampiran C.6 Analisis Daya Pembeda.....	74
LAMPIRAN D. INSTRUMEN PENELITIAN	75
Lampiran D.1 Modul Ajar.....	75
Lampiran D.2 Kisi-kisi Soal Pretest-posttest	79
Lampiran D.3 Soal <i>pretest-Postettest</i>	80
Lampiran C.4 Kunci Jawaban Soal Pretest-Posttest	81
Lampiran E.1 Lembar Kerja Peserta Didik.....	82
Lampiran E.2 Pretest Kelas Eksperimen.....	84
Lampiran E.3 Pretest Kelas Kontrol	85
Lampiran E.4 Posttest Kelas Eksperimen	86
Lampiran E.5 Posttest Kelas Kontrol.....	87
LAMPIRAN F PERHITUNGAN DATA PENELITIAN.....	88
Lampiran F.1 Skor hasil <i>Pretest</i>	88
Lampiran F.2 Skor Hasil <i>Posttest</i>	90
Lampiran F.3 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	92
Lampiran F.4 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	94
Lampiran F.5 Uji-t Data <i>Posttest</i>	95
Lampiran F.6 Uji N-Gain Kelompok Eksperimen	96

Lampiran F.7 Uji N-Gain Kelompok Kontrol.....	97
LAMPIRAN G DOKUMENTASI PENELITIAN.....	98
Lampiran G.1 Proses Kegiatan Belajar dengan Menggunakan Media Quizlet	98
Lampiran G.2 Pelaksanaan <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	100
Lampiran G.3 Pelaksanaan <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	101
Lampiran G.4 Pelaksanaan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	102
Lampiran G.5 Pelaksanaan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	103

DAFTAR PUSTAKA

- (PPPK), C. G. P. P. dengan P. K. (2017). Pembelajaran 9. TUJUAN PEMBELAJARAN. *Modul Belajar Mandiri*, 2008, 185–192.
- Afriani, A. (2018). Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa. *Al Muta'aliyah STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, I(3), 80–88. <http://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/mutaaliyah/article/view/3005/2208>
- Alhababy, A. M. (2016). *Implementasi Media Cnva dan Quizlet Pada Pembelajaran Fabel di SMP Muhammadiyah Purworejo Pascapandemi*. 14(5), 1–23.
- Ali, D. W. (2018). Penggunaan Quizlet dalam Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Perancis. *Repository.Upi.Edu*.
- Ali, M. (2016). Teknik Analisis Kualitatif. *Makalah Teknik Analisis II*, 1–7. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132232818/pendidikan/Analisis+Kuantitatif.pdf>
- Alia, D. (2021). Aspek Sosiologi Sastra dalam Novelet Catetan Poéan Réré Karya Ai Koralitati. *Lokabasa*, 12(2), 141–149. <https://doi.org/10.17509/jlb.v12i2.39546>
- Aribowo, E. K. (2015). Quizlet: Penggunaan Aplikasi Smartphone untuk Siswa dalam Mendukung Mobile Learning. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia, September*, 31–38. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.6444374>
- Arikunto, S. (2013). *PROSEDUR PENELITIAN SUATU PENDEKATAN PRAKTIK*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pres.
- Azhari, V., Tanjung, A. R. F., Ginting, R. A. B., & Khoir, M. I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizlet Dalam Pembelajaran Di Era Milenial. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 8–13. <https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.43>
- Barr, B. (2016). Checking the Effectiveness of Quizlet as a Tool for Vocabulary Learning. *The Center for ELF Journal*, 2(1), 36–48.
- Chaer, A. (2012). *Linguistik Umum*. Rineka Cipta.
- Dani, A., Rahayu, N., & Yohani, A. M. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizlet Sebagai Media Pembelajaran Kanji. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 9(1), 65–69. <https://www.bing.com/ck/a?!&&p=72dd179a32d82530JmltdHM9MTY4ODM0MjQwMCZpZ3VpZD0xMTcwZTgyOS00N2Q1LTUyNzktMTNmNS1mYjY4NDY4MzY3YjkmaW5zaWQ9NTE3Mg&ptn=3&hsh=3&fclid=1170e8>

29-47d5-6679-13f5-fb68468367b9&psq=Efektivitas+Penggunaan+Aplikasi+Quizlet+Sebagai+Media+

- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 4(1), 104–112.
- Fraenkel, J., Wallen, N., & Hyun, H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education*. McGraw-Hill.
- Hanna. (2014). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Mau Dibawa Ke Mana? 1*, 6.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hikmawati, F. (2017). *METODOLOGI PENELITIAN*. PT Raja Grafindo Persada.
- Ismail, F. (2018). *Statistika Untuk Penelitin Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial* (M. Astuti (ed.)).
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, VII, 91–96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Kurniawan, A., Febrianti, A. N., & Hardianti, T. (2022). Evaluasi pembelajaran. In *Remaja Rosdakarya*.
- Kusmawati, L., & Ginanjar S, G. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika Di Kelas 3 Sdn Cibaduyut 4. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(2), 262–271. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i2.32>
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations. *Educational Communication & Technology Journal*, 30(4), 195–232.
- Mannahali, M., Azizah, L., & Hasmawati. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Quizlet dalam Keterampilan Menulis Cerita Bergambar (Bild Schreiben) Bahasa Jerman pada Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional LP2M UNM*, 1047–1059. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/25233>
- Muh. Ibnu Al Qadri, Kembong Daeng, & Suarni Syam Saguni. (2023). Penerapan Aplikasi Quizlet dalam Pembelajaran Membaca Aksara Lontara Siswa Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Gowa . *PINISI: Journal Of Art, Humanity & Social Studies*, 3(1), 291–294. https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrKBHFB4dNluQQiM3jLQwx.;_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzIEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1708413377/RO=10/RU=https%3A%2F%2Fojs.unm.ac.id%2FPJAHSS%2Farticle%2Fdownload%2F42572%2F19998/RK=2/RS=hBo0j5qDFq441g7Kr0uWFQa3o.g-
- Mulyadi, M. (2012). RISET DESAIN DALAM METODOLOGI PENELITIAN Mohammad Mulyadi (. *Studi Komunikasi Dan Media*, 16(1), 71–80.

- Nasrum, A. (2018). untuk Penelitian. *UJI NORMALITAS DATA Untuk PENELITIAN*, 117.
- Prayogo, E. R. (2022). Model Pembelajaran Drill And Practice untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Expression Of Congratulations pada Siswa Kelas IX B Di SMP Negeri 2 Bangsalsari Jember. *Jurnal Simki Pedagogia*, 5(1), 45–55. <https://doi.org/10.29407/jsp.v5i1.112>
- Putri, H. T., Basri, S. M., & Budiani, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizlet Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI SMAN 8 Pekanbaru. *Jurnal Studi Kejepangan*, 7(1), 117–125. <https://www.bing.com/ck/a?!&p=0f7815806f35ceceJmltdHM9MTY4ODI1NjAwMCZpZ3VpZD0xMTcwZTgyOS00N2Q1LTUyNzktMTNmNS1mYjY4NDY4MzY3YjkmaW5zaWQ9NTE2OA&ptn=3&hsh=3&fclid=1170e829-47d5-6679-13f5-fb68468367b9&psq=Pengaruh+Media+Pembelajaran+Quizlet+Terhadap+Penguasaa>
- Ridwan, R. M., Mansoor, A. Z., & Mustikadara, I. S. (2015). Perancangan Game Puzzle sebagai Media Pembelajaran Aksara Sunda untuk Remaja. *Wimba : Jurnal Komunikasi Visual*, 5(1), 27–42. <https://doi.org/10.5614/jkvw.2013.5.1.3>
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9–15. <https://doi.org/10.23917/jpis.v29i1.8150>
- Sarrahdiba, T. U. Y., & Yuliansyah, H. (2014). Perancangan Media Pembelajaran Aksara Sunda Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Kasus SDN Sukasenang). *Jurnal Sketsa*, 1 (1).
- Simaremare, J., Asbari, M., Santoso, G., & Rantina, M. (2023). Sastra Menjadi Pedoman Sehari-hari Telaah Singkat Karya Sastra Menurut Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JUPETRA)*, 02(03), 57–60.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish.
- Sudaryat, Y., Nurjanah, N., Kuswari, U., Haerudin, D., Srihilmawati, R., Darajat, D., Sofia, P., & Nursolah, M. (2023). Analisis Perangkat Ajar Mata Pelajaran Muatan Lokal Bahasa Sunda Berdasarkan Kurikulum Merdeka. *Panrannuangku ...*, 3(3), 68–74. <https://jpabdimas.idjournal.eu/index.php/panrannuangku/article/view/1983>
- Sudaryono. (2017). *Metodologi Penelitian : Penelitian Kuantitatif*. PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV ALFABETA.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Suryacahya.

- Supriadi, R. A. H. (2020). *Belajar dan Mengenal Aksara Sunda: Ngamumule Budaya*. Serambi Catatan.
- Syaripudin, T., & Kurniasih. (2020). *PEDAGOGIK TEORETIS SISTEMATIS* (T. Syaripudin (ed.)). Percikan Ilmu.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Wright, B. A. (2016). Transforming Vocabulary Learning With Quizlet. • *Winc Aichi*, 2005, 436–440. <http://www.quizlet.com/>