MÉDIA *INTERAKTIF AUGMENTED REALITY* NGAGUNAKEUN APLIKASI *ASSEMBLR EDU* PIKEUN PANGAJARAN NULIS CARITA PONDOK

SKRIPSI

diajukeun pikeun nyumponan salasahiji nyangking gelar Sarjana Pendidikan

Ku

Siti Mas Ruroh
NIM 2103119

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA SUNDA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025

LEMBAR HAK CIPTA

MÉDIA *INTERAKTIF AUGMENTED REALITY* NGAGUNAKEUN APLIKASI *ASSEMBLR EDU* PIKEUN PANGAJARAN NULIS CARITA PONDOK

Oleh
Siti Mas Ruroh

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

©Siti Mas Ruroh
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2025

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

LEMBAR PENGESAHAN

SITI MAS RUROH
NIM 2103119

MÉDIA *INTERAKTIF AUGMENTED REALITY*
NGAGUNAKEUN APLIKASI *ASSEMBLR EDU*
PIKEUN PANGAJARAN NULIS CARITA PONDOK

Disaluyukeun jeung disahkeun ku:

Pangaping I,

Prof. Dr. Usep Kuswari, M.Pd.
NIP 195901191986011001

Pangaping II,

Ade Sutisna, S.Pd., M.Pd.
NIP 197607312001121001

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

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

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	: Siti Mas Ruroh
NIM	: 2103119
Program Studi	: Pendidikan Bahasa Sunda
Judul Karya	: Média *Interaktif Augmented Reality* Ngagunakeun Aplikasi *Assemblr Edu* Pikeun Pangajaran Nulis Carita Pondok

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik Sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Bandung, Juli 2025

Siti Mas Ruroh

PANGJAJAP

Bismillahirrohmanirrohim. Puji sinareng sukur urang sanggakeun ka Allah Swt. Anu parantos maparin ni'mat iman ogé islam ka urang sadayana. Teu hilap solawat miwah salam mugia salamina teras ngocor ngagolontor ka jungjunan urang sadaya Nabi Muhammad Saw. Ka kulawarga-Na, ka sohabat-Na, ka tabi'in tabi'at-Na, ogé ka urang sadaya salaku umatna anu taat mudah-mudahan kénging sapa'at di yaumil akhir.

Alhamdulillahirobbilalamin, kalayan widi-Na, panyusun tiasa ngaréngsékeun ieu skripsi kalawan judul "Média *Interaktif Augmented Reality* Ngagunakeun Aplikasi *Assemblr Edu* Pikeun Pangajaran Nulis Carita Pondok". Ieu skripsi tangtuna tebih tina kecap sampurna, panalungtik seja nyuhunkeun dihapunteun tinu sagala kalepatan. Ogé kritik jeung saran tangtosna waé diaanti pikeun ngebebenah tur ngawewegan deui ieu skripsi.

Pamugi ieu skripsi bisa mangpaat, hususna pikeun panalungtik, umuma pikeun pamaca.

Bandung, Juli 2025

Panyusun,

TAWIS NUHUN

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji miwah sukur kasanggakeun ka Gusti anu Maha suci Allah Swt., anu parantos maparin rohmat tur ni'mat iman jeung islam ka urang sadaya. Réngséna ieu skripai tangtu waé aya bantisan, pangrojong, pangdua'a ti sadaya pihak. Ku kituna, sim kuring seja ngahaturkeun pisan ka:

1. Prof. Dr. Usep Kuswari, M.Pd., salaku Dosén pangaping I anu parantos ngaping, masihan élmu pangaweruh ogé ngarojong sim kuring dina nyanghareupan sagala rupa pasualan anu karandapan salila nyusun ieu skripsi. Hatur nuhun;

2. Ade Sutisna, S.Pd., M.Pd., salaku Dosén pangaping II anu parantos ngaping, ngarojong, tur masihan bongbolong ka sim kuring salamu nyusun ieu skripsi. hatir nuhun;

3. Prof. Dr. Nunuy Nurjanah, M.Pd. salaku Pupuhu Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda (S1) sinareng Pendidikan Bahasa & Budaya Sunda (S2), FPBS UPI;

4. Dr. Hernawan, S.Pd., M.Pd. salaku Sékrétaris Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda (S1) sinareng Pendidikan Bahasa & Budaya Sunda (S2);

5. Prof. Dr. Dedi Koswara, M.Hum., salaku Dosén Pangampu Akademik anu parantos ngaping sim kuring salami kuliah. Hatur nuhun;

6. Bapa miwah Ibu réngréngan Dosén Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda, nyaéta Prof. Dr. Rahman, M.Pd. (alm.), Prof. Dr. Yayat Sudaryat, M.Hum., Prof., Dr. Nunuy Nurjanah, M.Pd., Prof. Dr. Dedi Koswara, M.Hum., Prof. Dr. Dingding Haerudin, M.Pd. (alm.), Prof. Dr. Retty Isnendes, M.Hum., Drs. O. Solehuddin, M.Pd., Dr. Ruhaliah, M.Hum., Dr. Dede Kosasih, M.Si., Dr. Hernawan, S.Pd., M.Pd., Agus Suherman, S.Pd., M.Hum., Dr. Yatun Romdonah Awaliah, S.Pd., M.Pd., Dr. Haris Santosa Nugraha, S.Pd., M.Pd., Temmy Widyastuti, S.Pd., M.Pd., Dr. Dian Hendrayana, S.S., M.Pd., Danan Darajat, S.Pd., M.Pd., sinareng Zulfikar Alamsyah, S.Pd., M.Hum;

7. Emon Sonjaya, S.Pd. sinareng Wildan Fachdiansyah, S.S. salaku Staf Tata Usaha Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda;

8. Sonni Kusumah, S.Kom. salaku Staf Sanitasi Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda;

9. Prof. Dr. Dingding Haerudin, M.Pd. (alm.), salaku Dosén pangaping sim kuring saméméhna, nu parantos ngaping sareng masihan élmu pangaweruhna salami sim kuring nyusun skripsi. Mugia sagala kasaéan amal jariyah Prof janten ladang pahala. Hatur nuhun;

10. ka sepuh sim kuring, Bapa Teten sareng Mamah Faridah anu teu weléh maparin du'a jeung teu kendat-kendat masihan pangrojong. "Pa, Mah, hatur nuhun

parantos nyarengan sim kuring dugi ka tiasa ngaréngsékeun kuliah S1. Pamugi sagala kasaéan digentos ku nu langkung ku Allah Swt. Mugia Bapa sareng Mamah sing neras séhat, sangkan tiasa neras ningali putri-putrina wisuda S1, ogé mugia sing dipaparin kabagjaan dunya ahérat. Hatur nuhun;

11. ka ayi-ayi sim kuring, Wardah, Sopiyah, Nyimas, Nadia, sareng Iklima. “nuhun nya parantos janten salasahiji motivasi Uwoh pikeun ngaréngsékeun kuliah S1. Mugia ayi sadaya sing kabagjaan jeung sing kamilikan kanggé nincak paguron luhur”. Hatur nuhun;

12. ka guru ngaos sim kuring, Ustadz Ahmad sareng Téh Elis anu teu kendat-kendat masihan peupeujeuh ka sim kuring. “Mang Amad Téh Elis, hatur nuhun parantos masihan du’a, sareng widina ti mimiti sim kuring bébéja hoyong kuliah nepi ka kiwari nyangking gelar sarjana. Mugia sing neras séhat”. Hatur nuhun;

13. sobat dalit ti jaman SMA “Assra team” (Aini, Amel, Sania, jeung Sri) nuhun geus jadi sahabat anu silih ngarojong, silih maturan, jeung silih nulungan. Ogé teu kendat-kendat nyumangetan sim kuring, mugia persahabatan ieu langgeng nepi ka kolot;

14. dulur sim kuring salila di perkuliahan “Jamparing Cinta” (Arni, Chatleen, Lais, Zara, Asen) kacida réana mangsa nu geus karandapan babarengan. Nuhun tos janten dulur anu anu surti. Najan mangsa hareup urang paanggang mugia tali silaturrahmi urang teu peugat.

15. Aa Rizal Fawzan, aa hatur nuhun tos nyarengan Neng dugi ka ngaréngsékeun ieu skripsi. Aa nu sok ngajak Neng *refreshing* nalika lieur nyusun skripsi, sanajan aa tebih tapi dijugjug ka dieu. Hatur nuhun;

16. ka sobat sim kuring ti jaman MI Ai jeung Neta, hatur nuhun tos nyarengan sim kuring salila nyusun skripsi utaman ngarojong sim kuring nalika meunang kasusah;

17. kum barudak kelas A “BaladA” nu teu bisa disebutkeun hiji-hiji. Hatur nuhun parantos babarengan nyanghareupan pait peuheurna dunya perkuliahan, kacida réana momen nu geus karandapan, sagala kasedih, kabungah nu karasa ku sim kuring éta jadi kenang-kenangan nu kacida manisna;

18. ka dulur sim kuring sapapait samamanis, Jatiniskala (Saharti, Sasurti, Sawiati) hatur nuhun parantos silih rojong salila kuliah;

19. ka Guru pamong nalika sim kuring P3K Bapa Naufal Julian Rizki, S.Pd., sareng Ibu Chika Egania, SPd., anu parantos masihan élmu pangaweruhna, masihan kasempetan pikeun nyiar pangalaman ngajar di sakola, sareng parantos direrepon tinu sagala rupina;

20. kabaturan P3K Basa Sunda SMA Negeri 6 Cimahi (Ramzi sareng Dzikri) nu parantos maturan sareng mantosan salami P3K. Mugia sing neras séhat;

21. ka Téh Ratnasari, lanceuk sim kuring anu parantos mantosan sareng tos kersa kanggé diréwong waktosna ku sim kuring salila nyusun skripsi, mugia tétéh sing neras séhat, digampilkeun dina sagalana, sareng énggal nikah. Nuhun;

22. ka siswa-siswi kelas XI TKR sareng TKJ (ido, pikri, fatur, devio, resa, irma, anis) hatur nuhun kanggé pangrojongna. Mugia sing saruksék dunya ahirat;

23. ka sadaya pihak anu teu tiasa disebatkeun hiji-hiji, hatur nuhun parants ngarojong sim kuring dina ngaréngsékeun ieu skripsi, hatur nuhun.

Hatur nuhun pisan kana sadaya bantosan sareng pangrojongna ka sim kuring, mugia sadaya amal kasaéan sadayana janten ganjaran ti Allah Awt. *Aamiin ya Ya-Rabb.*

Bandung, Juli 2025

Yang membuat pernyataan,

Siti Mas Ruroh

NIM 2103119

MÉDIA *INTERAKTIF AUGMENTED REALITY* NGAGUNAKEUN APLIKASI *ASSEMBLR EDU* PIKEUN PANGAJARAN NULIS CARITA PONDOK[1]

Siti Mas Ruroh[2]

ABSTRAK

Média *interaktif augmented reality* minangka ngamekarkeun média pangajaran pikeun pangajaran nulis carita pondok di kelas XI SMK Penida Katapang Kabupatén Bandung. Dina ieu panalungtikan ngagunakeun padika panalungtikan model ADD *(analisys, design, development)* nu saluyu jeung *R&D (research and development),* ieu média dirarancang ngagunakeun aplikasi *assemblr edu.* Dumasar hasil panalungtikan yén guru jeung siswa merlukeun média *interaktif augmented reality,* média *interaktif augmented reality* nu dijieun geus ngaliwatan uji *validator* ti dua ahli. Hasil *validitas* ti ahli matéri pangajaran sastra Sunda kalawan indikator katetepan matéri miboga perséntase rata-rata 85%, kasaluyuan média jeung siswa miboga perséntase rata-rata 87,5%, mantuan nalika diajar miboga perséntase rata-rata 87,5%. Ari hasil *validitas* ti ahli média pangajaran kalawan indikator kamangpaatan miboga perséntase rata-rata 99,66%, jeung jéntréna ilusi miboga perséntase rata-rata 99,66%. Éta hal kaasup kana kualifikasi layak pisan. Ogé hasil réspon ti 60 siswa jeung salasaurang guru basa Sunda salaku nu ngalarapkeun éta média miboga perséntase 100% kualifikasi *praktis* pisan. Dumasar éta hal yén média *interaktif augmented reality* layak pisan pikeun dilarapkeun dina pangajaran nulis carpon di kelas XI SMK Penida Katapang Kabuten Bandung.

Kecap galeuh: média *interaktif augmented reality, assemblr edu,* pangajaran nulis, carita pondok

---

[1]Ieu Skripsi diaping ku Prof. Dr. Usep Kuswari, M.Pd. miwah Ade Sutisna, S.Pd., M.Pd.

[2]Mahasiswa Pendidikan Bahasa Sunda, Faultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Entragan 2021.

MEDIA INTERAKTIF AUGMENTED REALITY MENGGUNAKAN APLIKASI ASSEMBLR EDU UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS CERITA PENDEK[1]

Siti Mas Ruroh[2]

ABSTRAK

Media interaktif augmented reality merupakan pengembangan media pembelajaran untuk pembelajaran menulis cerita pendek di kelas XI SMK Penida Katapang, Kabupaten Bandung. Metode penelitian menggunakan model penelitian ADD (analisis, desain, development) yang sejalan dengan R&D (research and development). Media ini dirancang menggunakan aplikasi assembler edu. Berdasarkan hasil penelitian analisis kendala dan kebutuhan, bahwa media interaktif augmented reality dibutuhkan oleh guru dan siswa. Media interaktif augmented reality ini telah lolos uji validator oleh dua orang ahli. Hasil validitas dari ahli materi pembelajaran sastra Sunda yaitu indikator ketepatan materi memiliki persentase sebesar 85%, kesesuaian media dengan siswa memiliki persentase sebesar 87,5%, dan alat bantu belajar memiliki persentase sebesar 87,5%. Hasil validitas dari ahli media pembelajaran dengan indikator kemanfaatan memiliki persentase sebesar 99,66%, dan detail ilusi memiliki persentase sebesar 99,66%. Berdasarkan hasil validitas bahwa media interaktif augmented reality termasuk kedalam kualifikasi sangat layak. Hasil respon dari 60 siswa dan 1 guru mata pelajaran Bahasa Sunda, bahwa media interaktif augmented reality mempunyai persentase sebesar 100% kualifikasi sangat praktis. Maka dari itu dapat disimpulkan, media interaktif augmented reality sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis cerita pendek di kelas XI SMK Penida Katapang Kabupaten Bandung.

Kata kunci: media interaktif augmented reality, assemblr edu, pembelajaran menulis, cerita pendek

---

[3]Skripsi ini dibimbing oleh Prof. Dr. Usep Kuswari, M.Pd. dan Ade Sutisna, S.Pd., M.Pd.

[4]Mahasiswa Pendidikan Bahasa Sunda, Faultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Entragan 2021.

AUGMENTED REALITY INTERACTIVE MEDIA USING ASSEMBLR EDU APPLICATION FOR TEACHING SHORT STORY WRITING[1]

Siti Mas Ruroh[2]

ABSTRACT

Augmented reality interactive media is a learning media development for learning to write short stories in class XI of SMK Penida Katapang, Bandung Regency. The research method uses the ADD (analysis, design, development) research model which is in line with R&D (research and development). This media is designed using assembler edu application. Based on the results of constraints and needs analysis research, that augmented reality interactive media is needed by teachers and students. This augmented reality interactive media has passed the validator test by two experts. The validity results from Sundanese literature learning material experts, namely the material accuracy indicator has a percentage of 85%, the suitability of the media with students has a percentage of 87.5%, and learning aids have a percentage of 87.5%. The validity results from learning media experts with indicators of usefulness have a percentage of 99.66%, and illusion details have a percentage of 99.66%. Based on the validity results that augmented reality interactive media is included in the qualification is very feasible. The response results from 60 students and 1 Sundanese language subject teacher, that augmented reality interactive media has a percentage of 100% very practical qualifications. Therefore it can be concluded, augmented reality interactive media is very feasible to be applied in learning to write short stories in class XI SMK Penida Katapang, Bandung Regency.

Keywords: *augmented reality interactive media, assemblr edu, learning to write, short stories*

---

[5]This thesis is guided by Prof. Dr. Usep Kuswari, M.Pd. and Ade Sutisna, S.Pd., M.Pd.

[6]students of Sundanese language education, Faculty Of Language and Literature Education, Universitas Pendidikan Indonesia

DAFTAR EUSI

PENGESAHAN ..... **i**
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME ..... **iii**
PANGJAJAP ..... **iv**
TAWIS NUHUN ..... **v**
ABSTRAK ..... **viii**
DAFTAR EUSI ..... **xi**
DAFTAR TABÉL ..... **xiv**
DAFTAR BAGAN ..... **xv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xvii**
BAB I BUBUKA **1**
1.1 kasang tukang panalungtikan 1
1.2 Idéntifikasi jeung Rumusan Masalah 3
1.2.1 Idéntifikasi Masalah 3
1.2.2 Rumusan Masalah 4
1.3 Tujuan Panalungtikan 4
1.3.1 Tujuan Umum 4
1.3.2 Tujuan Husus 5
1.4 Mangpaat Panalungtikan 5
1.4.1 Mangpaat Tioritis 5
1.4.2 Mangpaat Praktis 5
1.5 Ambahan Panalungtikan 5
BAB II TILIKAN TIORI **6**
2.1 Tilikan Tiori 6
2.1.1 Média Pangajaran 6
2.1.1.1 Hakékatat Média Pangajaran 6
A. Wangena Média Pangajaran 6
B. Tujuan Média Pangajaran 7
C. Fungsi jeung Mangpaat Média Pangajaran. 8
D. Prinsip-prinsip Média Pangajaran 10
E. Jenis-Jenis Média Pangajaran 11

2.1.2 Média *Interaktif Augmented Reality* Ngagunakeun Aplikasi *Assemblr Edu* 13
2.1.2.1 Hakékat Média *Interaktif Augmented Reality*. 13
2.1.2.2 Hakékat Aplikasi *Assemblr Edu*..... 15
A. Wangenan Aplikasi *Assemblr Edu* 15
B. Léngkah-léngkah Ngadésain Média *Interaktif Augmented Reality* Ngagunakeun Aplikasi *Assemblr Edu*. 17
C. Kaonjoyan jeung Kahéngkéran Média *Interaktif Augmented Reality* Ngagunakeun Aplikasi *Assemblr Edu*..... 19
2.1.3 Pangajaran Nulis Carita Pondok 20
2.1.3.1 Hakékat Nulis. 20
A. Wangenan Nulis 20
B. Tujuan Nulis. 20
C. Mangpaat Nulis 21
D. Jenis-jenis Nulis 21
E.Tulisan Prosa 22
2.1.3.2 Hakékat Carita Pondok. 22
A. Wangenan Carita Pondok. 22
B. Unsur Ékstrinsik jeung Intrinsik..... 23
C. Ciri-ciri Carita Pondok 26
D. Jenis-jenis Carita Pondok 28
2.2 Panalungtikan Saméméhna 28
2.3 Raraga Mikir 30
BAB III PADIKA PANALUNGTIKAN 31
3.1 Désain Panalungtikan..... 31
3.2 Sumber Data jeung Data 32
3.3 Téhnik Ngumpulkeun Data..... 33
3.4 Pakakas Panalungtikan..... 35
3.5 Téhnik Ngolah Data 40
3.5.1 Wanda Téhnik Ngolah Data..... 40
3.5.2 Léngkah-léngkah Ngolah Data 41
BAB IV HASIL PANALUNGTIKAN JEUNG PEDARAN..... 43
4.1 Hasil Panalungtikan 43
4.1.1 Cara Ngagunakeun Aplikasi *Assemblr Edu* pikeun Ngawangun Média *Interaktif Augmented Reality*..... 43

4.1.1.1 Analisis Bangbaluh jeung Kabutuh Média Interaktif Augmented Reality..... .43
A. Analisis Bangbaluh Pangajaran Nulis carpon 44
B. Analisis Kabutuh Pangajaran Nulis carpon..... 45
4.1.1.2 Désain (Ngararancang)..... 47
4.1.2 Aplikasi *Assemblr Edu* dina Pangajaran Nulis Carita Pondok Ngagunakeun Média *Interaktif Augmented Reality* 54
4.1.3 Larapna Média *Interaktif Augmented Reality* dina Merosés Pangajaran Nulis Carpon..... 57
4.1.3.1 Ngamekarkeun *(Development)* Média Interaktif Augmented Reality 57
4.1.3.2 Hasil Validasi Ahli Matéri Pangajaran Sastra Sunda..... 65
4.1.3.3 Hasil Validasi Ahli Média Pangajaran..... 66
4.1.3.4 Réspon Siswa jeung Guru Ngagunakeun Média Interaktif Augmented Reality 67
4.2 Pedaran..... 68
BAB V KACINDEKAN JEUNG SARAN..... 69
5.1 Kacindekan..... 69
5.2 Saran..... 70
DAPTAR PUSTAKA..... 71
LAMPIRAN..... 76
RIWATAR HIRUP..... 89

DAFTAR TABÉL

Tabél 2.1 Léngkah-léngkah Ngadésain Média 17

Tabél 3.1 Kisi-kisi Lambar Angkét ka Siswa 36
Tabél 3.2 Padoman Wawancara ka Guru 38
Tabél 3.3 Kisi-kisi Lambar Validasi ku Ahli Média 38
Tabél 3.4 Kisi-kisi Lambar Validasi ku Ahli Pangajaran Matéri Pangajaran Sastra Sunda 39
Tabél 3.5 Kisi-kisi Kuisionér Réspon Guru Ngagunakeun Média *Interaktif Augmented Reality* 39
Tabél 3.6 Kisi-kisi Kuisionér Réspon Siswa Ngagunakeun Média *Interaktif Augmented Reality* 40
Tabél 3.7 Konvérsi Kualifikasi Tingkatan Kahontalna 42
Tabél 3.8 Réspon Siswa Guru Dumasar Skala Guttman 43
Tabél 3.9 Kritéria Analisis Réspon Guru jeung Siswa 43

Tabél 4.1 Hasil Angkét Analisis Bangbaluh Siswa 46
Tabél 4.2 Hasil Angkét Analisis Kabutuh Siswa 47
Tabél 4.3 *Story Board* Média *Interaktif Augmented Reality* 49
Tabél 4.4 Fitur nu Diperlukeun dina Aplikasi *Assemblr Edu* 56
Tabél 4.5 Runtuyan Gambar Carpon dina Média *Interaktif Augmented Reality* . 59
Tabél 4.6 Runtuyan Bar*code* Carpon pikeun Dis*can* dina Aplikasi *Assemblr Edu* 63
Tabél 4.7 Hasil *Validasi* Ahli Matéri Pangajaran Sastra Sunda 67
Tabél 4.8 Hasil Validasi Ahli Média Pangajaran 68
Tabél 4.9 Hasil Réspon Guru Ngagunakeun Média Interaktif Augmented Reality 69
Tabél 4.10 Hasil Réspon Siswa Ngagunakeun Média Interaktif Augmented Reality 70

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Raraga Mikir 31

Bagan 3.1 Désain Panalungtikan..... 33
Bagan 3.2 Léngkah-léngkah Ngumpulkeun Data 36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Aplikasi *Assemblr Edu*..... 16

Gambar 4.1 Cara Nga*download* Aplikasi *Assemblr Edu* 51
Gambar 4.2 Cara Muka Aplikasi *Assemblr Edu* 51
Gambar 4.3 Cara Asup kana Aplikasi *Assemblr Edu*..... 52
Gambar 4.4 Cara Asup ka Kaca Ngadésain Gambar 3D..... 52
Gambar 4.5 Kaca Éditor..... 53
Gambar 4.6 Kaca pikeun Nambahkeun Objék..... 53
Gambar 4.7 Fitur-fitur pikeun Nambahkeun Objék jeung Élemén 54
Gambar 4.8 Nambahkeun Objék 2D/3D ka Kaca Éditor 55
Gambar 4.9 Nyieun *Barcode*..... 55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi 80
Lampiran 2 Surat Izin Panalungtikan 82
Lampiran 3 Surat Balasan Panalungtikan 83
Lampiran 4 Surat Kaputusan Mengganti Dosen Pembimbing pertama 84
Lampiran 5 Lambar Validasi ku Ahli Matéri Pangajaran Sastra Sunda 86
Lampiran 6 Lambar Validasi ku Ahli Média Pangajaran 87
Lampiran 7 Hasil Réspon Guru Ngagunakeun Média Interaktif Augmented Reality 88
Lampiran 8 Hasil Angkét Réspon Siswa jeung Guru 90
Lampiran 9 Dokuméntasi Kagiatan 92

DAPTAR PUSTAKA

Abdullah spk. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. (Cetakan 1). Zaini.

Ali spk. (2024). Media Pembelajaran Interaktif (Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar). (Cetakan 1). Sonpedia Publishing Indonesia.

Andreanty spk. (2024). Pengembangan Media Digital Storytelling dalam Pembelajaran Menulis Cerpen pada Siswa SMA. Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 10(3), 2810–2823. https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4016.

Ariansyah spk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Arcer (Augmented Reality Cerpen) berbantuan Assemblr Edu dan Canva pada Materi Teks Cerpen Siswa Kelas IX Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Tanjungpinang Tahun Ajaran 2023/2024. Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora), 8(November), 528–545. https://doi.org/10.36526/santhet.v8i1.3471

Asih spk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh. Jurnal Jendela Pendidikan, 3(03), 330–341. https://doi.org/10.57008/jjp.v3i03.557

Astuti, E. (2021). Model Contextual Teaching and Learning (Ctl) Bermedia Karikatur dalam Pembelajaran Menulis Cerpen dan Dampaknya Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas XI Sma Negeri 1 Cisarua Tahun Pelajaran 2020/2021. Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 4(2), 96–106. https://doi.org/10.23969/wistara.v4i2.4409

Aziz. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Maket 3D Geo grafi pada Materi Lipatan dan Patahan Patahan. Swara Bhumi e-Journal Pendidikan Geografi FIS Unesa, Vol 5(1), 6.

Budiana. (2022). Strategi Pembelajaran (Cetakan 1). Literasi Nusantara.

Chairudin spk. (2023). Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS. Communnity Development Journal, 4(Juni), 1312–1318. https://id.edu.assemblrworld.com/

Desmayanti spk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AR Berbantuan Assemblr Edu pada Materi Metamorfosis di Kelas V SD Katolik Santa Theresia Kota Ternate. 22(2), 832–839.

Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat. (2022). Buku Saku Kurikulum Merdeka Bahasa Sunda.

Elmqaddem, N. (2019). Augmented Reality and Virtual Reality in Education Myth or Reality. (Cetakan 1). https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijet.v14i03.9289

Febianti, K. (2007). Pengajaran Menulis dalam Bahasa Secara Daring Penggunaan Blog. Jurnal Pendidikan Pemuda Nusantara, 2(1), 36–43. http://jurnal.stkipm-pagaralam.ac.id/

Fikri. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. Sustainability (Switzerland) (Cetakan I, Vol. 11, Nomor 1). Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI). http://scioteca.caf.com/

Hardiyanto spk. (2023). Pengaruh Fitur-Fitur Aplikasi Duolingo Terhadap Popularitasnya. Jurnal Sains, Nalar, dan Aplikasi Teknologi Informasi, 3(1), 23–28. https://doi.org/10.20885/snati.v3i1.28

Helaluddin. (2020). Keterampilan Menulis Akademik Panduan bagi Mahasiswa di Perguruan Tinggi (Cetakan 1). Media Madani.

Helaludin spk. (2020). Keterampilan Menulis Akademik (D. Fitriyyah (Catakan 1). Media Madani.

Hikmah spk. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 15(2), 137–148.

Hrstkova, K. (2023). Enhancing Student Motivation for Written Production via CreativemWriting in Lower Secondary School English Classes. In Diploma, Univerzitas Palackeho (pertama, kc. 1–111). Diploma, Univerzitas Palackeho.

Isnendes, C. R. (2010). Teori Sastra. Jurusan Pendidikan Bahasa Sunda.

Jusmawati. (2024). Analisis Struktural Kumpulan Cerpen Ustadz Misterius Karya Muhammad Thobroni. In Skripsi, (Sarjana) Universitas Borneo Tarakan (pertama, kc. 1–141). Universitas Borneo Tarakan.

Koswara, D. (2021). Sastra Sunda Modern (Cetakan Pe). UPI PRESS.

Maharani. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Assemblr Edu terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. In SKripsi, (Sarjana), Universitas Lampung (pertama, kc. 1–70). Universitas Lampung. http://digilib.unila.ac.id/74458/3/FILE TUGAS SKRIPSI TANPA BAB PEMBAHASAN.pdf

Melinda spk. (2024). Meningkatkan Kemampuan Menulis Ceirta Pendek Siswa Kelas XI melalui Implementasi Media Gambar Berseri. Journal of Language, Literature, and Arts, 4(10), 1033–1042. https://doi.org/10.17977/um064v4i102024p1033-1042

Melviany. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Digital Untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia.

Munir spk. (2023a). Efektivitas Program Menulis Cerpen dalam Mengembangkan Keterampilan Menulis Kreatif Siswa. Jurnal Pendidikan Indonesia, 12, 782–791.

Munir spk. (2023b). The Effectiveness of the Short Story Writing Program in

Developing Students' Creative Writing Skills. JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), 12(4), 782–791. https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i4.65325

Nuryatin spk. (2016). Pembelajaran Menulis Cerpen. Cipta Prima Nusantara (Edisi pert). Cipta Prima Nusantara Semarang. http://lib.unnes.ac.id/39135/1/Buku Pembelajaran Menulis Cerpen.pdf

Oktaviana spk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan AR Assemblr Edu pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika. Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika, 11(2), 178–186. https://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/122037

Pagarra spk. (2022). Media Pembelajaran. In Badan Penerbit UNM (Cetakan 1). Badan Penerbit UNM.

Pinilih spk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Assemblr Edu untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SD Negeri 1 Kujon Tahun Pelajaran 2023 / 2024. Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan, 1(4), 179–189. https://doi.org/https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i4.646

Prayoga spk. (2024). Augmented Reality untuk Peningkatan Pemahaman Kelangkaan dalam Ekonomi Bisnis. Prosiding Nationa Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE), 70–77. http://conference.um.ac.id/index.php/nsafe/index

Purnamawati spk. (2021). Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) (Pertama, kc. 1–21). Universitas Negeri Makasar. http://eprints.unm.ac.id/21721/2/Buku Panduan Penggunaan Media.pdf

Putra spk. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality PRIARMIKA. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, 4(2), 110–122. https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11600

Rahmawati spk. (2024). Pengembangan Media 3D Berbasis AR Assemblr Edu Materi Balok dan Kubus Matematika di Sekolah Dasar. FingeR: Journal of Elementary School, 3(2), 49–57. https://jsr.unuha.ac.id/index.php/FingeR

Ratnasari. (2024). Pengembangan Média Paraksun Pikeun Pangajaran Aksara Sunda di SMA Sadarajat. UPI.

Rayanto & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 Teori dan Praktek (Cetakan 1). Lembaga Academic & Research Institute.

Rihani spk. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar), 7(Juli), 123–131. https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702

Rinda spk. (2023). Pengembangan Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Pembelajaran Tematik Kelas VI Sekolah Dasar. Seminar Nasional PGSD UNIKAMA, 7(1), 26–38. https://conference.unikama.ac.id/artikel/

Rini spk. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif

Menggunakan Assemblr Edu (AR) dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Bagi Guru SMK. Gudang Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(1), 36–40. https://doi.org/10.59435

Rosaliza. (2015). Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi dalam Penelitian Kualitatif. Jurnal Ilmu Budaya, 11(2), 71–79.

Sa'adah spk. (2022). Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif (cetakan ke). Literasi Nusantara Abadi.

Safitri spk. (2021). Kemampuan Menulis Cerpen Menggunakan Media Audio-Visual pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 26 Pesawaran. Warahan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 3(1), 1–10. http://eskrispi.stkippgribl.ac.id/

Safitri spk. (2022). ADDIE Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. Jurnal Pendidikan Dasar, 3(2), 50–58. http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd

Santoso, T. J. (2021). Augmented Reality (AR). (Cetakan 1). Prima Agus Teknik dan Universitas Sains & Teknologi Komputer. https://digilib.stekom.ac.id/ebook/view/augmented-reality-ar

Saptomo. (2018). Ragam Media Interaktif Dalam Pembelajaran. Ristekdikti (Pertama, Vol. 1, Nomor 1). Badan Penerbitan Universitas Stikubank (BP-UNISBANK). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/

Saputri spk. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan Agama Kristen. Jurnal Murid Kristus, 1(November), 172–187. https://jurnal.sttrmk.ac.id/index.php/sttrmk/index

Saputry spk. (2023). Menulis Cerpen Pada Bimbingan Belajar Remaja Usia SMA. Jurnal Bagimu Negeri, 7(1), 68–82. https://doi.org/10.52657/bagimunegeri.v7i1.2031

Sidiq spk. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Canva Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek Sunda Siswa Kelas XI SMA negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasik Malaya. Salingka Majalah Ilmiah Bahasa dan Sastra, 21(Agustus), 153–161.

Sudikan spk. (2023). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan dan Pembelajaran. (Cetakan 1). Universitas Muhammadiyah Malang.

Sugiarto, A. (2022). Penggunaan Media Augmented Reality Assemblr Edu untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perbedaan Darah. Madaris:Jurnal Guru Inovatif Jurnal Guru Inovatif, 1 (2)(Januari), 1–13. https://doi.org/2716-4489

Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (Cetakan 2). Penerbit Alfabet.

Surjono. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif (Cetakan 1). UNY Press.

Tarigan, H. G. (2021). Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa (edisi digi).

Angkasa CV.

Tarsini, E. (2018). Kajian terhadap Nilai-nilai Sosial dalam Kumpulan Cerpen “Rumah Malam di Mata Ibu” Karya Alex R. Nainggolan Sebagai Alternatif bahan Ajar. Bahtera Indonesia: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Kajian, 3(2), 70-81toko. http://ejournal.unibba.ac.id/index.php/metamorfosis

Wahyuddin spk. (2025). Memahami Teknologi Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) untuk Pemula. Eureka Media Aksara, Januari 2025 Anggota IKAPI Jawa Tengah No. 225/Jte/2021 (Cetakan 1). Eurika Media Aksara.

Wartoyo spk. (2023). Mudah Membuat Augmented Reality (Cetakan 1). Intense Mojokerto Bintang Sembilan.

Widyawati. (2020). Pengkajian Prosa Fiksi (Cetakan 1). LPPM Universitas Muhammadiyah Buton Press.

Zulkifli spk. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Desember, 8(23), 514–521. https://doi.org/10.5281/zenodo.7421774

Zulni spk. (2022). Hubungan Minat Baca dengan Kemampuan Menulis Teks Anekdot Siswa Kelas X SMA Pembangunan Laboratorium UNP. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, 11(Maret), 54–63. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v11i1.998

{Bibliography