

MÉDIA EDUCAPLAY DINA PANGAJARAN NULIS AKSARA SUNDA
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII-J di SMP Negeri 1 Lembang
Taun Ajar 2024/2025)



SKRIPSI

diajukeun pikeun nyumponan salasahiji sarat nyangking gelar Sarjana Pendidikan

ku

Lusie Puspita Sari
NIM 2103937

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

MEDIA *EDUCAPLAY* DINA PANGAJARAN NULIS AKSARA SUNDA
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII-J di SMP Negeri 1 Lembang
Taun Ajar 2024/2025)

oleh

Lusie Puspita Sari

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan di Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Lusie Puspita Sari

Universitas Pendidikan Indonesia

2025

Hak cipta dilindungi undang-undang.

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

LEMBAR PENGESAHAN

LUSIE PUSPITA SARI
NIM 2103937

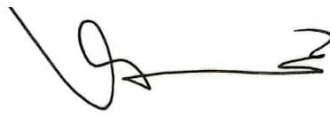
MÉDIA *EDUCAPLAY* DINA PANGAJARAN NULIS AKSARA SUNDA
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII-J di SMP Negeri 1 Lembang Taun
Ajar 2024/2025)

disaluyuan 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 bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lusie Puspita Sari

NIM : 2103937

Program Studi : Pendidikan Bahasa Sunda

Judul Karya : Média *Educaplay* dina Pangajaran Nulis Aksara Sunda
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII-J di SMP
Negeri 1 Lembang Taun Ajar 2024/2025)

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, Juni 2025

Penyusun,

Lusie Puspita Sari

NIM 2103937

PANGAJAP

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji sareng sukur urang sanggakeun ka Allah Swt., anu tos masihan kaséhatan ogé kani'matan ka urang sadaya. Sholawat miwah salam mugia ngocor ngagolontor ka junjuran urang sadaya Habibana wa Nabiyyana Kanjeng Nabi Muhammad saw., ka para kulawargi-Na, sahabat-Na, tabi'in tabi'at-Na, tug dugi ka urang salaku umatna.

Alhamdulillahirabbil'alamin, kalayan widi ti gusti Nu Maha suci, panyusun tiasa ngaréngsékeun ieu skripsi anu judulna “*Média Educaplay* dina Pangajaran Nulis Aksara Sunda (Studi Kuasi Eksperimen ka Siswa Kelas VIII-J di SMP Negeri 1 Lembang Taun Ajar 2024/2025)” kalawan lancar. Ieu skripsi disusun pikeun nyumponan salasahiji sarat nyangking gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda FPBS UPI sarta bisa dijadikeun eunteung pikeun pangajaran Basa Sunda di sakola.

Panyusun seja ngahaturkeun nuhun ka sadaya pihak nu parantos ngarojong kana sagala prosés nyusun ieu skripsi dugi ka réngsé, diantaranya nyaéta

1. Prof. Dr. Usép Kuswari, M.Pd., salaku Dosén Pangaping I anu parantos ngaping, ngarojong tur teu weléh nyumangetan sim kuring salami nyusun ieu skripsi ti kawit dugi ka réngsé;
2. Adé Sutisna, S.Pd., M.Pd. salaku dosén pangaping II anu tos ngaping, ngarojong tur nyumangetan sim kuring dugi ka tiasa ngaréngsékeun ieu skripsi;
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. Agus Suhérman, S.Pd., M.Hum., salaku Dosén Pembimbing Akademik anu teu weléh ngaping, nyumangetan, ngabantosan, tur mikanyaah salami kuliah;
6. Bapa miwah Ibu réngréngan Dosén Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda, nyaéta (alm.) Prof. Dr. Rahman, M.Pd., Prof. Dr. Yayat Sudaryat, M.Hum.,

Prof., Dr. Nunuy Nurjanah, M.Pd., Prof. Dr. Usep Kuswari, M.Pd., Prof. Dr. Dedi Koswara, M.Hum., (alm) Prof. Dr. Dingding Haerudin, M.Pd., 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., Ade Sutisna, 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 Bapa 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. (alm) Eko Sutrisno, papah sim kuring anu tos tilar dunya, ieu tawis pangbaktos sim kuring ka papah anu ngarojong sim kuring ti leuleutik supados tiasa nyangking gelar sarjana;
10. Ibu Nani Hérnawati, mamah sim kuring anu teu weléh ngadungakeun, nyumangetan, mikanyaah, tur ngarojong kana sagala hal sangkan sim kuring bisa nyangking ieu gelar;
11. Muhammad Nurhandika, Aa sim kuring anu teu weléh mikanyaah, nyumangetan, ngarojong, ogé ngabéayaan sim kuring salami nyuprih élmu dugi ka tiasa nyangking gelar sarjana;
12. Dhea Khairunnisa Soleha, adi sim kuring anu teu weléh nyumangetan jeung ngadungakeun;
13. kulawarga Abah Jajang Kusnadi, Nini Omah, Bi Yayah, Bi Tita, Ateu Novi, Om Dimas, Om Angga, sareng Om Lukman anu teu weléh nyumangetan, méré pangdeudeul, ogé pangrojong ka sim kuring sangkan bisa ngaréngsékeun ieu skripsi;
14. Hj. Ai Nurhayati, S.Pd., M.Pd. salaku pupuhu SMP Negeri 1 Lembang sinareng guru-guru di SMP Negeri 1 Lembang anu parantos masihan kasempetan ka sim kuring pikeun ngalaksanakeun panalungtikan;

15. Hj. N. Rini Rahmatin, S.Pd. salaku guru mata pelajaran basa Sunda di SMP Negeri 1 Lémbang anu parantos ngaping tur mikanyaah salami sim kuring ngalaksanakeun ieu panalungtikan;
16. Ibu Ema Sukaesih, M.Pd. salaku Wakasek Kurikulum SMP Negeri 1 Lémbang anu parantos kersa dirérépot ku sim kuring salami kagiatan panalungtikan skripsi;
17. siswa/i kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lémbang anu parantos kersa ngabantosan sim kuring salami ngumpulkeun data dina ieu panalungtikan;
18. réréncangan entragan 2021, Jatinskala anu tos masihan sumanget ogé kanyaahna salami kuliah;
19. réréncangan BaladA anu parantos nyumangetan ogé nyarengan ti semester 1 dugi ka ahir salami kuliah;
20. Nabilah Nur'aini, Raras Mukti Kirana, Salma Atsriya Setiani, Silvi Royani, Dianisa Aini, Jessika Amelia, Vinia Marliyani sareng Syifa Aulia salaku réréncangan kuliah sapapait samamanis anu teu weléh nyarengan, nyumangetan, ngabantosan, ogé masihan pangdeudeul kanggo sim kuring salami nyusun ieu skripsi;
21. lanceuk-lanceuk sim kuring, Téh Risma Munawar, Téh Déa Sondari, Téh Tsara, Téh Dina Damayanti, Téh Innasa, Téh Ana, Téh Isti, Téh Ara anu parantos kersa jadi tempat pananyaan sim kuring salami nyusun ieu skripsi ogé ngaping salami nyuprih élmu di kampus;
22. ayi-ayi sim kuring, Dini, Puté, Fanat, Vira, Agi, sareng Gilang anu parantos nyarengan salami jadi pangurus Humpub 2023/2024, Anis, Anas, Erlin, Vici, sareng Rafi anu parantos nyarengan dina kagiatan Bendé Rancagé 2023/2024;
23. Serviana Marlinda Putri, Fadilla Oktavia, Rani Nissa Khansa, Kanya Deva Aurellea, Salsabila Sami Ulhaq, Dina Marlina, sareng Nadya Regitha Vierin salaku sobat sim kuring anu parantos nyarengan ti SMA, teu weléh nyumangetan ogé masihan pangdeudeul;
24. Nadya Ananda Suryana, Aurlia Hayatunisa, sareng Salsa Azzahra salaku sobat sim kuring anu parantos nyarengan ti SMP ogé teu weléh nyumangetan sim kuring;

25. Bapa miwah Ibu réngréngan guru MTs Al-Musyawah anu parantos masihan pangdeudeul, sumanget ogé kanyaahna salami sim kuring nyusun ieu skripsi;
26. Hamada Asahi, Kim Mingyu, Boo Seungkwan, anu masihan motivasi tina sadaya karya-karyana ogé tiasa janten *moodbooster* nalika sim kuring sedih tur *stress* salami nyusun ieu skripsi;
27. Sadaya pihak anu parantos masihan pangdeudeul, sumanget, ogé kanyaahna nu teu tiasa diwincik hiji-hiji.

Bandung, Juni 2025

Panyusun,

Lusie Puspita Sari

NIM 2103937

MÉDIA EDUCAPLAY PIKEUN PANGAJARAN NULIS AKSARA SUNDA
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Lembang

Taun Ajar 2024/2025)¹

Lusie Puspita Sari²

ABSTRAK

Ieu panalungtikan dikasangukungan ku kurangna kamampuh diajar nulis aksara Sunda. *Educaplay* dilarapkeun dina pangajaran aksara Sunda pikeun ngukur kamampuh nulis aksara Sunda siswa saméméh jeung sabada dilarapkeunna média *Educaplay*. Méthode dina ieu panalungtikan nyaéta kuasi ékspérimén kalawan desain panalungtikan *one group pretest-posttest design* ka siswa kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang taun ajar 2024/2025. Hasil dina ieu panalungtikan ngébréhkeun ngeunaan tilu hal. Kahiji, kamampuh nulis aksara Sunda siswa saméméh dilarapkeunna média *Educaplay* aya dina rata-rata peunteun 36,36. Kadua, kamampuh nulis aksara Sunda sabada dilarapkeunna média *Educaplay* aya dina rata-rata peunteun 83,13. Katilu, ayana béda nu signifikan antara kamampuh nulis aksara Sunda saméméh jeung sabada dilarapkeunna média *Educaplay*. Hasil uji hipotésis nuduhkeun yén aya béda anu signifikan antara kamampuh nulis aksara Sunda siswa kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang taun ajar 2024/2025 saméméh jeung sabada dilarapkeunna média *Educaplay*. Ku kituna bisa dicindekkeun yén média *Educaplay* éféktif pikeun dipaké dina pangajaran aksara Sunda.

Kecap galeuh: média *Educaplay*, nulis, aksara Sunda

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

² Mahasiswa Pendidikan Bahasa Sunda, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Entragan 2021.

**MÉDIA EDUCAPLAY DALAM PEMBELAJARAN MENULIS AKSARA
SUNDA**

**(Studi Kuasi Ékspérimén kepada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Lémbang
Tahun Ajaran 2024/2025)³**

Lusie Puspita Sari⁴

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan belajar menulis aksara Sunda. *Educaplay* diterapkan dalam pembelajaran menulis aksara Sunda untuk mengukur kemampuan siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media *Educaplay*. Metode dalam penelitian ini yaitu kuasi eksperimen dengan desain penelitian *one group retest-posttest design* kepada siswa kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang tahun pelajaran 2024/2025. Hasil penelitian menjelaskan tentang tiga hal yaitu: 1) Kemampuan menulis aksara Sunda siswa sebelum diterapkannya media *Educaplay* memiliki nilai rata-rata 36,36; 2) Kemampuan menulis aksara Sunda siswa sesudah diterapkannya media *Educaplay* memiliki nilai rata-rata 83,13; 3) Ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis aksara Sunda siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Educaplay*. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang dilakukan terdapat beda yang signifikan antara kemampuan menulis aksara Sunda siswa kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang tahun pelajaran 2024/2025 sebelum dan sesudah diterapkannya media *Educaplay*. Maka kesimpulannya media *Educaplay* efektif diterapkan dalam pembelajaran menulis aksara Sunda.

Kata kunci: media *Educaplay*, menulis, aksara Sunda

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

⁴ Mahasiswa Pendidikan Bahasa Sunda, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Angkatan 2021.

EDUCAPLAY MEDIA IN LEARNING SUNDANESE SCRIPT

***(Quasi Experimental Study on Class VIII Students at SMP Negeri 1 Lembang
2024/2025 Academic Year)***⁵

Lusie Puspita Sari⁶

ABSTRACT

This study was motivated by the lack of learning ability to write Sundanese characters. Educaplay is applied in learning to write Sundanese characters to measure students' abilities before and after the application of Educaplay media. The method in this study is a quasi-experiment with a one group retest-posttest design to students of class VIII-J SMP Negeri 1 Lembang in the 2024/2025 academic year. The results of the study explain three things, namely: 1) The ability to write Sundanese characters of students before the application of Educaplay media has an average value of 36.36; 2) Students' Sundanese script writing ability after the application of Educaplay media has an average value of 83.13; 3) There is a significant difference between students' Sundanese script writing ability before and after using Educaplay media. Based on the results of the hypothesis test conducted, there is a significant difference between the ability to write Sundanese characters of students in class VIII-J SMP Negeri 1 Lembang in the 2024/2025 academic year before and after the application of Educaplay media. So the conclusion is that Educaplay media is effectively applied in learning to write Sundanese characters.

Keyword: *Educaplay, writing, Sundanese script*

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

DAPTAR EUSI

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PANGJAJAP.....	iv
ABSTRAK	viii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAPTAR EUSI.....	xi
DAPTAR TABÉL	xiii
DAPTAR BAGAN	xiv
DAPTAR DIAGRAM.....	xv
DAPTAR GAMBAR	xvi
DAPTAR LAMPIRAN	xvii
DAPTAR SINGGETAN.....	xviii
BAB I BUBUKA.....	1
1.1 Kasang Tukang.....	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	4
1.4 Mangpaat Panalungtikan.....	5
1.4.1 Mangpaat Tioritis	5
1.4.2 Mangpaat Praktis.....	5
1.5 Wengkuan Panalungtikan.....	5
BAB II TILIKAN PUSTAKA, PANALUNGTIKAN SAMÉMÉHNA, RARAGA MIKIR, JEUNG HIPOTÉSIS	7
2.1 Ulikan Tiori.....	7
2.1.1 Média Pangajaran.....	7
2.1.2 Média <i>Educaplay</i>	11
2.1.3 Nulis Aksara Sunda.....	17

2.1.4 Pangajaran Nulis Aksara Sunda dina Kurikulum Merdéka	23
2.1.5 Media <i>Educaplay</i> dina Pembelajaran Nulis Aksara Sunda.....	25
2.2 Panalungtikan Sateuacanna	26
2.3 Raraga Mikir	28
2.4 Hipotésis.....	30
BAB III METODE PANALUNGTIKAN	32
3.1 Desain Panalungtikan.....	32
3.2 Sumber Data Panalungtikan	32
3.3 Prosedur Panalungtikan.....	33
3.4 Téknik Ngumpulkeun Data	34
3.5 Instrumén Panalungtikan.....	35
3.6 Téknik Ngolah Data	36
3.7 Uji Normalitas	38
3.8 Uji Hipotésis	38
BAB IV HASIL JEUNG PEDARAN	40
4.1 Hasil Panalungtikan	40
4.1.1 Kamampuh Nulis Aksara Sunda Siswa Kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang Taun Ajar 2024/2025 Saméméh Dilarapkeunna Média <i>Educaplay</i>	40
4.1.2 Kamampuh Nulis Aksara Sunda Siswa Kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang Taun Ajar 2024/2025 Sabada Dilarapkeunna Média <i>Educaplay</i>	44
4.1.3 Béda nu Signifikan Antara Kamampuh Nulis Aksara Sunda Siswa Kelas VIII- J SMP Negeri 1 Lembang Taun Ajar 2024/2025 Saméméh jeung Sabada Dilarapkeunna Média <i>Educaplay</i>	48
4.1.4 Uji Sipat Data.....	52
4.1.5 Uji Hipotésis	53
4.2 Pedaran Hasil Panalungtikan.....	54
BAB V KACINDEKAN JEUNG RÉKOMÉNDASI.....	62
5.1 Kacindekan.....	62
5.2 Rékoméndasi	63
DAPTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	69
RIWAYAT HIRUP	91

DAPTAR TABÉL

Tabel 2.1 Léngkah-léngkah ngagunakeun Média <i>Educaplay</i>	15
Tabel 2.2 Léngkah-léngkah Nyieun Média Pangajaran Ngagunakeun <i>Educaplay</i>	16
Tabel 2.3 Capaian Pembelajaran	23
Tabel 2.4 Alur Tujuan Pembelajaran Pangajaran Aksara Sunda	24
Tabel 2.5 Léngkah-Léngkah Nyieun Média Pangajaran Nulis Aksara Sunda Maké <i>Educaplay</i>	25
Tabel 3.1 Desain Panalungtikan	32
Tabel 3.2 Sumber Data Siswa Kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang Taun Ajar 2024/2025	33
Tabel 3.3 Instrumén Soal Kamampuh Nulis Aksara Sunda	35
Tabel 3.4 Rubrik Peunteun Kamampuh Nulis Aksara Sunda	36
Tabel 3.5 Peunteun Kamampuh Nulis Aksara Sunda	37
Tabel 3.6 Kritéria peunteun siswa	38
Tabel 4.1 Kamampuh Nulis Aksara Sunda Siswa Kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang Taun Ajar 2024/2025 Saméméh Dilarapkeunna Média <i>Educaplay</i>	41
Tabel 4.2 Kamampuh Nulis Aksara Sunda Siswa Kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang Taun Ajar 2024/2025 Sabada Dilarapkeunna Média <i>Educaplay</i>	45
Tabel 4.3 Kamampuh Nulis Aksara Sunda Siswa Kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang Saméméh jeung Sabada Dilarapkeunna Média <i>Educaplay</i>	49
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data Pre-test jeung Post-test	52
Tabel 4.5 Hasil Uji Hipotésis	53

DAPTAR BAGAN

Bagan 2.1 : Raraga Mikir	30
Bagan 3.1 : Prosedur Panalungtikan	33

DAPTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Perséntase Kamampuh Nulis Aksara Sunda Siswa Kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang Taun Ajar 2024/2025 Saméméh dilarapkeunna Média Educaplay.....	42
Diagram 4.2 Perséntase Aspék Kamampuh Nulis Aksara Sunda Kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang Taun Ajar 2024/2025 Saméméh Dilarapkeunna Média Educaplay.....	44
Diagram 4.3 Perséntase Kamampuh Nulis Aksara Sunda Siswa Kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang Sabada Dilarapkeunna Média Educaplay.....	46
Diagram 4.4 Perséntase Aspék Kamampuh Nulis Aksara Sunda Siswa Kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang Taun Ajar 2024/2025 Sabada Dilarapkeunna Média Educaplay.....	48
Diagram 4.5 Babandingan Rata-rata Peunteun Kamampuh Nulis Aksara Sunda Saméméh jeung Sabada Dilarapkeunna Média Educaplay	52

DAPTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Kamampuh Nulis Aksara Sunda Saméméh Dilarapkeunna média <i>Educaplay</i> aspék aksara ngalagena.....	54
Gambar 4.2 Kamampuh Nulis aksara Sunda sabada dilarapkeunna média <i>Educaplay</i> aspék aksara ngalagena.....	54
Gambar 4.3 Kamampuh Nulis aksara Sunda saméméh dilarapkeunna média <i>Educaplay</i> aspék aksara Swara.....	55
Gambar 4.4 Kamampuh Nulis aksara Sunda sabada dilarapkeunna média <i>Educaplay</i> aspék aksara swara.....	55
Gambar 4.5 Kamampuh Nulis aksara Sunda saméméh dilarapkeunna media <i>Educaplay</i> aspék rarangkén.....	56
Gambar 4.6 Kamampuh Nulis aksara Sunda sabada dilarapkeunna media <i>Educaplay</i> aspék rarangkén.....	56
Gambar 4.7 Kamampuh Nulis aksara Sunda saméméh dilarapkeunna media <i>Educaplay</i> aspék wilangan.....	57
Gambar 4.8 Kamampuh Nulis aksara Sunda sabada dilarapkeunna media <i>Educaplay</i> aspék wilangan.....	57

DAP^TAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Dosen Pembimbing	70
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	72
Lampiran 3 Surat Balasan ti Sakola	73
Lampiran 4 Modul Ajar	74
Lampiran 5 Hasil Pre-test Siswa	78
Lampiran 6 Hasil Post-test Siswa	83
Lampiran 7 Média Educaplay	87
Lampiran 8 Dokuméntasi Panalungtikan	89

DAPSTAR SINGGETAN

Alm	: Almarhum
Prof	: Professor
Dr	: Doktor
S.Pd	: Sarjana Pendidikan
S.Kom	: Sarjana Komunikasi
M.Pd	: Magister Pendidikan
M.Hum	: Magister Humaniora
M.Si	: Magister Sains
SD	: Sekolah Dasar
SMP	: Sekolah Menengah Pertama
SMA	: Sekolah Menengah Akhir
SMK	: Sekolah Menengah Kejuruan
FPBS	: Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra
UPI	: Universitas Pendidikan Indonesia
Humpub	: Humas jeung Publikasi
spk	: saparakanca
KBBI	: Kamus Besar Bahasa Indonesia
CP	: Capaian Pembelajaran
ATP	: Alur Tujuan Pembelajaran
JP	: Jam Pelajaran
P3K	: Program Penguatan Profesional Kependidikan

DAPSTAR PUSTAKA

- Aksara, P., Dalam, S., Bahasa, U. R., Bagi, D., & Smp, S. (n.d.). *Perancangan Card Game Sebagai Media*.
- Arikunto, Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, PT. Bumi Aksara, Jakarta, 2018
- Arsyad A., Media Pembelajaran, PT. Rajagrafindo Persada, Depok, 2017
- 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. <https://doi.org/10.30651/lf.v7i1.17201>
- Asiva Noor R. Siregar (2015). *Keterampilan Menulis*. 6. Yayasan Pendidikan Cendikia Muslim
- Athiyatun Nadhrah. (2024). Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Pengaruh Penggunaan Platform Educaplay Terhadap Minat Belajar Anak Di Ra Tahfidz Al- Qur'an Al-Khairiah Kecamatan Tambang.
- Atika P., Rodiyana R., Natalia D. (2024). Penerapan Metode Gamified Learning Berbasis Media Platform Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas V SDN 1 Dupak Surabaya. *Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 27(2), 159–167.
- Batitusta, F. O., & Hardinata, V. (2024). Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar Menulis Esai. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2685–2690. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3788>
- Didin Rudini, Ade Bastian, & Dadan Zaliluddin. (2023). Perancangan Game Kasada Aksara Dan Bahasa Sunda Sebagai Media Edukasi Menggunakan Unity Berbasis Android. *J-Ensitem*, 9(02), 825–834. <https://doi.org/10.31949/jensitem.v9i02.4069>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Farid, M., Rahman, R., & Kuswari, U. (2019). Teknik Permainan Kartu Memo dalam Pembelajaran Aksara Sunda. *Lokabasa*, 10(2), 171–179. <https://doi.org/10.17509/jlb.v10i2.21358>
- Firdausi, N. I. (2020). Kemampuan Menulis Teks Anekdote dengan Menggunakan Media Gambar. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154.
- Gulo, S., & Sidiqin, M. A. (2020). Kemampuan Menulis Teks Anekdote Dengan Menggunakan Media Gambar Oleh Siswa Kelas X Smk Swasta Ypis Maju Binjai Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 17(1), 20-34.
- Habibah, A. N. (2024). Média Educaplay Dina Pangajaran Kaulinan Barudak: Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Fase C SDN 044 Cicadas Awigombong Kota Bandung Taun Ajar 2023/2024.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

- Ii, N. B. (n.d.). *Anan Nurir Ridho 1) Tri Sukitman 2) Agus Wahdian 3) 1) STKIP PGRI Sumenep*. 722–730.
- Indonesia. Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 6 Tahun 1996 tentang Pelestarian, Pembinaan, dan Pengembangan Bahasa, Sastra, dan Aksara Sunda. *Diakses pada 29 April 2025*.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2024) Kamus Besar Bahasa Indonesia.
- Kasupardi E., Supriatna, Pengembangan keterampilan menulis, Jakarta Multi, Jakarta Barat
- Miftah M., Yusufhadi. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105.
- Media, P., & Scrabble, P. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Scrabble terhadap Kemampuan Menulis Aksara Sunda di SMP Negeri 1 Cidahu Kelas VII*. 15(2), 127–136.
- Mulyanto, Jurus Praktis Baca-Tulis Aksara Sunda Baku “KAGANGA”, PT. Kiblat Buku Utama, Bandung, 2017
- Munadi Y., Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru, GP Press Group, Jakarta, 2013.
- Nurcholis, R., Purnamasari, A. I., Dikananda, A. R., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game Edukasi Pengenalan Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Jepang. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(3), 338–345. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i3.1091>
- Nurfadhillah, N., Julia, J., & Sunaengsih, C. (2024). Kompetensi Guru dalam Mengajar: Sebuah Studi Kasus Pembelajaran Aksara Sunda di Sekolah Dasar. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 10(1), 266–273. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.7944>
- Nurmaizura, D. Putri, P. O., Febriana, R., & Malini, H. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Mind Mapping Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *Wacana Akademika*, 8(2), 142–150.
- Nurita, L., Wathoni, M., & Widyasari, N. (2024). *Meningkatkan Motivasi Belajar Menggunakan Game Edukasi Educaplay pada Materi Recount Text Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Ponjong*. 2361–2366.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Pebriyani, D., Sutisnawati, A., & Hamdani, L. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Sunda Dengan Menggunakan Media Flashcard Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1369–1377. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5748>
- Pemerintah Provinsi Jawa Barat, Dinas Pendidikan. (2022). Buku Saku Kurikulum Merdeka Bahasa Sunda PAUD, TK, SD, SMP, SMA, SMK & SLB.
- Rahmawati, I., Nurjanah, N., & Isnendes, R. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Aksara Sunda.

- JALADRI: Jurnal Ilmiah Program Studi Bahasa Sunda*, 10(1), 42–47.
<https://doi.org/10.33222/jaladri.v10i1.3785>
- Rahmayanti, I., & Abidin, M. (2023). Efektivitas Penggunaan Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Kota Batu. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 349–358.
<https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3413>
- Ramadhan, T., Gusdevi, H., & Hertadi Rustam, A. (2021). 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. <https://doi.org/10.53580/naratif.v2i2.99>
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Safitri. (2016). Media Gambar, Motivasi, Hasil Belajar IPA. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 7(April), 137–148.
- Salsabila, R., & Saputra, E. R. (2021). Flashcard Aksara Sunda: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar. *Lokabasa*, 12(2), 181–190.
<https://doi.org/10.17509/jlb.v12i2.35405>
- Sari, P. N. (2012) Peningkatan Kemampuan Membaca Aksara Jawa melalui Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Bergambar dengan Penguatan Pohon Prestasi pada siswa kelas IV (Penelitian Tindak Kelas pada Siswa Kelas IV SDN Pondok, Kecamatan Karanganom. Universitas Sebelas Maret.
- Septafi, G. (2021). Analisis Kemampuan Menulis Artikel Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2019. *Educational Technology Journal*, 1(2), 1–16. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p1-16>
- Sidharta, A. (2015). Media Pembelajaran. *Journal Academia Accelerating the World's Research*, 1, 1–29.
- Siti Hardiani, T., Lyesmaya, D., Sutisnawati, A., & Keguruan Dan, F. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Aksara Sunda Melalui Penerapan Media Daring (Aplikasi Pasundan) Pada Siswa Sekolah Dasar. *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 5(2), 152–161.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jkpd/article/download/3671/2684>
- Sugiantiningsih, I. A., & Antara, P. A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(3), 298–308. <https://doi.org/10.23887/jippg.v2i3.15728>
- Sulistyorini, Y., Napfiah, S., & Mufidah, K. (2023). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Game Menggunakan Platform Wordwall Pendidikan Matematika , Ikip Budi Utomo Malang Pendahuluan Evaluasi Pembelajaran Adalah Salah Satu Cara Yang Bisa Dilakukan Oleh Pendidik Untuk Mengetahui Tentang Se. 5(2), 162–175.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Alfabeta CV, Bandung, 2022.
- Sunda, A. (2024). *Keefektifan Media Digital dalam Pembelajaran Aksara Sunda*. 03(02), 105–114.
- Supriatna, A., Farhan, M., & Maulana, Z. (n.d.). *Meningkatkan pembendaharaan kosakata*. 04, 204–212.

- Surachmi, S., & Sison, K. J. S. (2021). Educaplay as Teaching Media inn Virtual Classes. *The 3rd Bogor English Student and Teacher (BEST) CONFERENCE*, 1–6.
- Suryaningsih, R., & Dahlan, Z. (2025). *Pengaruh Media Interaktif Educaplay terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. 8.
- Tarigan G., *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, CV. Angkasa, Bandung, 2013
- Taylor L. (2018) Educaplay gamifying media for learning. *Digital The SL* 66-4 Winter 2018
- Utami, L. (2019). Kemampuan Menulis Aksara Sunda Siswa SMA/SMK se-Jawa Barat dalam Lomba Riksa Budaya Sunda 2018. *Lokabasa*, 10(1), 68. <https://doi.org/10.17509/jlb.v10i1.16940>
- Yuliyanti, S., Fauzi, A. R., & Citra, P. (2022). Evaluasi aplikasi aksara Sunda mobile menggunakan API gesture. *Mind Journal*, 7(2), 218–228. <https://ejurnal.itenas.ac.id/index.php/mindjournal/article/view/7881%0Ahttps://ejurnal.itenas.ac.id/index.php/mindjournal/article/download/7881/3124>
- Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Tadbir Muwahhid*, 8(1), 123–139. <https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805>