

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang

Aksara Sunda kaasup kana salasahiji warisan budaya di Indonésia hususna pikeun masarakat di Tatar Sunda. Éksisténsi aksara Sunda mangrupa hiji idéntitas jeung jati diri masarakat Sunda nu kudu dimumulé sangkan teu kagerus ku jaman. Aksara sunda mangrupa sistem tulisan tradisional nu ilahar aya dina naskah jeung prasasti-prasasti kuno jeung karya sastra tradisional nu aya di wilayah Jawa Barat. Kiwari ku ayana kamekaran jaman jeung pangaruh asupna budaya deungeun ngabalukarkeun kurangna éksisténsi jeung karep pikeun diajar aksara Sunda hususna di sakola sabab réa ogé budaya deungeun nu asup ka Indonésia (Rahmawati, 2024).

Salasahiji tarékah pikeun ngamumulé aksara Sunda nyaéta ngajarkeun materi aksara Sunda di sakola. Ayeuna pangajaran aksara Sunda mimiti dilarapkeun ti tingkat SD nepi ka SMA/SMK. Luyu kana *Capaian Pembelajaran* Basa Sunda dina Buku Saku Kurikulum Merdeka, pangajaran aksara Sunda salasahijina dilarapkeun di Fase D nyaéta di SMP kelas VII, VIII, jeung IX. Dumasar kana Kurikulum Merdeka, pangajaran aksara Sunda asup kana *elemen* nyaéta maca, jeung nulis. Sakumaha nu tétéla dina *Capaian Pembelajaran*, siswa dipiharep sangkan lain saukur bisa miarsa tapi ogé maca jeung nulis aksara Sunda luyu jeung kaédahna.

Kiwari réa siswa nu geus ahéng kana pangajaran aksara Sunda. Balukarna réa ogé bangbaluh nu dirandapan ku siswa (Hardiani, 2020). Dumasar kana obsérvasi nu kungsi dilakukeun di lapangan, siswa biasana masih hésé ngabédakeun huruf *vocal* (e, é, jeung eu). Éta bangbaluh ngajadikeun siswa ngalakukeun hal nu sarua lamun nyalin aksara latén kana aksara Sunda. Pangajaran aksara Sunda kiwari masih kénéh hésé dipikaharti hususna dina cara nulisna lantaran media nu dilarapkeun masih kurang bisa ngamotivasi siswa (Sari, 2012). Salasahiji tarékah nu bisa dilarapkeun ku guru pikeun ngungkulan bangbaluh nu dirandapan ku siswa nyaéta ku cara ngalarapkeun média ajar nu luyu jeung kabutuhan siswa ogé jeung kamekaran téhnologi jaman ayeuna.

Média mangrupa sakabéh komponén nu aya di lingkungan siswa fungsina pikeun ngarangsang siswa sangkan boga karep pikeun diajar (Gagne, 1970 dina Riyana, 2012). Sakabéh alat nu digunakeun pikeun ngarojong kana prosés diajar sangkan bisa ngaronjatkeun motivasi jeung minat siswa bisa disebut média. Media ajar dilarapkeun sangkan dina kagiatan pembelajaran bisa leuwih ngirut jeung interaktif. Kiwari ku ayana kamekaran jaman jeung téhnologi, media nu dilarapkeun dina kagiatan pembelajaran ogé leuwih hadé deui. Kagiatan diajar bisa ngamangpaatkeun kamekaran jaman nyaéta maké média digital.

Kamekaran téhnologi jeung informasi di jaman kiwari tangtu mangaruhan kana kagiatan pembelajaran di sakola (Ramadhan, 2020). Kiwari guru lain ngan saukur bisa ngawasa atawa nyieun média pembelajaran kovénsional, tapi ogé ngawasa kana média pembelajaran digital. Media digital nu ilahar dilarapkeun dina kagiatan pembelajaran diantaranya aya kuis *online* maké *website* nu aya di *internet*. *Website* nu bisa dimangpaatkeun pikeun nyieun media pembelajaran digital aya *Quizizz*, *Kahoot*, *Blooket*, *Educandy*, *Wordwall*, *Educaplay*, jeung sajabana nu bisa diaksés sacara haratis.

Média pembelajaran digital nu bisa dimangpaatkeun salasahijina nyaéta *Educaplay*. *Educaplay* mangrupa *platform* pembelajaran berbasis *online* nu di jerona aya rupa-rupa kuis interaktif, *games*, jeung video. Ku ngalarapkeun media pembelajaran digital saperti *Educaplay* dipiharep bisa ngaronjatkeun minat jeung motivasi diajar siswa ogé nyieun lingkungan diajar nu interaktif antara guru jeung siswa.

Media *Educaplay* ieu kungsi ditalungtik ku sababaraha urang. Diantarana aya panalungtikan ku Putri Atika, spk. di taun 2024 anu judulna *Penerapan Metode Gamified Learning Berbasis Media Platform Educaplay Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Pada Siswa Kelas V SDN 1 Dupak Surabaya* anu hasilna tétéla yén média *Educaplay* bisa éféktif pikeun dilarapkeun dina kagiatan diajar siswa kelas V SDN Dupak 1 Surabaya.

Saterusna aya ogé panalungtikan nu kungsi dilakukeun ku Fabian Omar Batitusta jeung Vanda Hardinata taun 2024 anu judulna *Pengaruh Implementasi Media Permainan Edukasi Educaplay Berbasis Gadget terhadap Hasil Belajar* Lusie Puspita Sari, 2025
MEDIA EDUCAPLAY DINA PANGAJARAN NULIS AKSARA SUNDA (Studi Kuasi Éksperimén ka Siswa Kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang Taun Ajar 2024/2025)
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menulis Esai, hasilna ngabuktikeun yén aya pangaruh nu signifikan dina larapna média *Educaplay* kana kamampuh nulis teks esai siswa.

Panalungtikan séjénna ngeunaan aksara Sunda diantaranya nyaéta nu dilaksanakeun ku Ira Rahmawati jeung Opah Ropiah taun 2024 anu dijudulan *Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva terhadap Kemampuan Menulis Aksara Sunda*, tétéla yén hasilna kamampuh nulis aksara Sunda siswa bisa ngaronjat ku dilarapkeunna média *Canva*. Panalungtikan nu dilakukeun ku Devi Pebriyani, Astri Sutisnawati, jeung Lutfi Hamdani Maulana taun 2023 anu dijudulan *Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Sunda dengan Menggunakan Media Flashcard Pada Siswa Sekolah Dasar*, hasilna tétéla yén *flashcard* nu dilarapkeun dina pembelajaran nulis aksara Sunda bisa ngaronjatkeun kaaktifan jeung sumanget diajar siswa dina diajar aksara Sunda.

Sanajan panalungtikan ngeunaan *Educaplay* nu dilarapkeun dina kagiatan pangajaran nulis lain panalungtikan nu dilakukeun munggaran, tapi panalungtik kairut pikeun nalungtik média *Educaplay* pikeun dilarapkeun dina pangajaran nulis aksara Sunda hususna di kelas VIII fase D.

Dumasar kana pedaran di luhur jeung sabada ngalakukeun talaah pustaka kana panalungtikan saméméhna, tétéla yén ieu panalungtikan anu dijudulan “Média *Educaplay* dina Pangajaran Nulis Aksara Sunda (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VIII-J di SMP Negeri 1 Lembang Taun Ajar 2024/2025)” téh can kungsi ditalungtik, ku kituna ieu panalungtikan penting pikeun dilaksanakeun,

1.2 Idéntifikasi jeung Rumusan Masalah

1.2.1 Idéntifikasi Masalah

Dumasar kana kasang tukang pasualan di luhur, idéntifikasi masalah nu nyampak dina ieu panalungtikan nyaéta disebutkeun ieu di handap.

- 1) Pangajaran nulis aksara Sunda di sakola masih kénéh ngarandapan sababaraha bangbaluh. Siswa kurang maham kumaha ngabédakeun hurup e, é, jeung eu balukarna siswa masih kénéh baluweng kana nulis aksara Sunda lantaran dianggap hésé jeung wangunna nu hampir sarua antara hiji jeung nu séjénna.

- 2) Media *Educaplay* can kungsi dilarapkeun dina pangajaran nulis aksara Sunda ka siswa kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang taun ajar 2024/2025.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dumasar idéntifikasi masalah di luhur, masalah ieu panalungtikan dirumuskeun dina kalimat pananya ieu di handap

- 1) Kumaha kamampuh nulis aksara Sunda siswa kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang taun ajar 2024/2025 saméméh ngalarapkeun média *Educaplay*?
- 2) Kumaha kamampuh nulis aksara Sunda siswa kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang taun ajar 2024/2025 sabada ngalarapkeun média *Educaplay*?
- 3) Naha aya béda anu signifikan antara kamampuh nulis aksara Sunda siswa kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang taun ajar 2024/2025 saméméh jeung sabada dilarapkeun média *Educaplay*?

1.3 Tujuan Panalungtikan

Dumasar kana kasang tukang jeung rumusan masalah di luhur, ieu panalungtikan miboga tujuan sacara umum jeung sacara husus nyaéta ieu di handap.

1.3.1 Tujuan Umum

Luyu jeung kasang tukang jeung rumusan masalah nu dipedar di luhur, tujuan umum nu baris dihontal dina ieu panalungtikan nyaéta pikeun mikanyaho kumaha pangaruh média *Educaplay* saupama dilarapkeun dina pangajaran nulis aksara Sunda ka kelas VIII di SMP Negeri 1 Lembang.

1.3.2 Tujuan Husus

Sacara husus ieu panalungtikan miboga tujuan pikeun ngadéskripsikeun

- 1) kamampuh nulis aksara Sunda siswa kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang taun ajar 2024/2025 saméméh ngalarapkeun média *Educaplay*;
- 2) kamampuh nulis aksara Sunda siswa kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang taun ajar 2024/2025 sabada ngalarapkeun média *Educaplay*; jeung

- 3) 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*.

1.4 Mangpaat Panalungtikan

Mangpaat tina ieu panalungtikan ngawengku dua aspék nyaéta mangpaat sacara tioritis jeung sacara praktis, anapon bisa ditétélakeun ieu di handap.

1.4.1 Mangpaat Tioritis

Sacara téoritis, ieu panalungtikan dipiharep bisa ngeuyeuban panalungtikan dititén tina kumaha cara ngamekarkeun berbasis média digital hususna dina pembelajaran nulis aksara Sunda di kelas VIII-J SMP Negeri 1 Lembang. Ku ayana média *Educaplay* ieu dipiharep bisa ngaronjatkeun sumanget siswa dina kagiatan diajar. Salian ti éta ogé dipiharep bisa méré motivasi ka guru sangkan bisa leuwih ngamekarkeun inovasi jeung kréatifitas dina ngalarapkeun média pembelajaran digital hususna dina pangajaran nulis aksara Sunda.

1.4.2 Mangpaat Praktis

Mangpaat praktis panalungtikan ieu dipedar saperti di handap

- a) pikeun siswa, ieu panalungtikan bisa ngaronjatkeun kamampuh nulis aksara Sunda;
- b) pikeun guru, ieu panalungtikan bisa jadi alternatif dina ngalarapkeun média pembelajaran nu édukatif, nyaéta média *Educaplay*; jeung
- c) pikeun nu nalungtik, ieu panalungtikan bisa jadi motivasi sangkan tuluy mekarkeun pangajaran basa Sunda ngagunakeun média-média digital nu ayeuna geus rupa-rupa salaku inovasi dina ngaronjatkeun minat jeung pangaweruh siswa dina pangajaran basa Sunda hususna aksara Sunda.

1.5 Wengkuan Panalungtikan

Dumasar kana pedaran di luhur, ieu panalungtikan miboga wengkuan sangkan écés naon waé hal-hal nu dipedar dina ieu skripsi. Ieu skripsi diwangun ku lima Bab nu diantaranya nyaéta baris dipedar di handap.

Bab I Bubuka, dina ieu bab dipedar ngeunaan kasang tukang dilaksanakenna ieu panalungtikan nyaéta ku kurangna kamampuh nulis aksara Sunda, idéntifikasi jeung rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan, sarta wengkuan panalungtikan.

Bab II Ulikan Tiori, dina ieu bab dipedar tiori-tiori nu digunakeun nyaéta média pangajaran, média *Educaplay*, nulis, aksara Sunda, jeung léngkah-léngkah nyieun média pangajaran ngagunakeun *Educaplay*. Salian ti éta, dina ieu bab ogé dipedar sababaraha panalungtikan saméméhna nu aya patalina jeung panalungtikan nu baris dilaksaakeun sarta raraga tiori nu digunakeun din ieu panalungtikan. Sarta baris dipedar ngeunaan raraga mikir jeung hipotesis dina ieu panalungtikan.

Bab III Méthode Panalungtikan, dina ieu bab eusina mangrupa désain panalungtikan, sumber data panalungtikan, prosedur panalungtikan téknik ngumpulkeun data, instrumén panalungtikan, jeung téknik ngolah data.

Bab IV Hasil jeung Pedaran, dina ieu bab baris dijéntrékeun hasil panalungtikan ngeunaan kamampuh siswa dina nulis aksara Sunda saméméh jeung sabada ngalarapkeun Média *Educaplay* jeung kumaha béda signifikan anu katitén tina kagiatan panalungtikn.

Bab V Kacindekan jeung Rékoméndasi, dina ieu bab eusina ngawengku kacindekan tina hasil panalungtikan jeung rékoméndasi kana ieu panalungtikan.