

BAB I

BUBUKA

1.1 Kasang Tukang Panalungtikan

Kiwari teu sakabéh urang Sunda maham kana aksara Sunda, kaasup barudak sakola nu aya di daérah Sundana sorangan. Ieu hal balukar tina teu sakabéh sakola ngawajibkeun siswana keur diajar atawa dina prak diajarna ogé ngan saliwat hungkul. Lian ti kitu, asupna kabudayaan deungeun jadi hal nu ngalantarankeun kurangna karep diajar aksara Sunda di masarakat, utamana di lingkungan sakola. Antukna *eksistensi* aksara Sunda ngurangan.

Ku ngungaranana *eksistensi*, aksara Sunda disangka jadi hiji hal nu kuno, hésé, jeung moal kapaké. Mun nepi ka kitu, aksara Sunda ngan bakal jadi tulisan wungkul dina luhur batu atawa média séjén minangka hiji karya seni atawa titinggalan jaman baheula. Aksara Sunda dipaluruh ku kelompok filolog nu ngarasa prihatin lantaran masarakat Sunda can boga aksarana sorangan (Mulyanto, 2012, kc. 5). Pungsi awal aksara Sunda lain keur karya seni nu ditilik tina jihat éstétis hungkul, tapi geus jadi bagéan kabudayaan nu hirup di masarakat dina rupaning kagiatan, contona dina kagiatan nyiar élmu. Upama ieu kabudayaan teu dimumulé atuh laun-laun bakal leungit (Gabriel dina Chaidir, 2019, kc. 42). Ku kituna wajib keur masarakat Sunda ngamumulé aksarana sangkan teu laas ku jaman.

Léngkah mimiti ngamumulé aksara Sunda bisa dimimitian di sakola. Lantaran dumasar *Kurikulum Tingkat Daerah 2013 revisi 2017*, aksara Sunda kaasup salasahiji matéri nu kudu ditepikeun di SMA/SMK kelas X kalawan Kompetensi Dasar (KD) saperti ieu di handap:

3.7 Menganalisis bentuk dan tipe aksara Sunda sesuai dengan kaidah-kaidahnya.

4.7. Mengkreasikan aksara Sunda sesuai dengan kaidah-kaidahnya.

Covid-19 nu asup ka Indonesia taun 2020 méré pangaruh gedé ka widang atikan. Salasahijina nyaéta teu bisa lumangsungna pangajaran di sakola. Ku kituna pangajaran ditarékahan sacara daring. Tapi ieu tarékah téh ngabalukarkeun loba kompetensi pangajaran nu jadi hésé kahontal,

salasahijina kompetensi pangajaran aksara Sunda. Singgetna waktu pangajaran jeung kurangna karep diajar siswa jadi pasualan nu muncul. Siswa kurang kairut, lantaran ngarasa bosen ku pangajaran daring nu geus lila lumangsung. Antukna siswa teu boga karep keur diajar sorangan lantaran kahirupanna geus leuwih deukeut kana *gadget* ti batan kana buku.

Keur ngungkulan pasualan saperti kitu, saenyana geus réa tarékah nu dilakukeun pikeun ngirut jeung ngabantuan dina diajar aksara Sunda. Salasahijina nyaéta aksara Sunda nu ayeuna dipake téh geus ngaliwatan *standarisasi* padika kapanulisan, diluyukeun jeung kamekaran basa Sunda nu dipaké di masarakat. Ieu tarékah geus disapukan ku Pamaréntah Provinsi Jawa Barat keur kaperluan balaréa. Lian ti éta, aksara Sunda geus didaptarkeun ka *Konsorsium International Unicode* sangkan aya *slot* husus pikeun sistem *komputerisasi* aksara di dunya. Ku kituna teu cocog mun nyebutkeun aksara Sunda téh hésé jeung kuno, buktina aksara Sunda bisa ngigelan jaman sangkan tuluy dipaké ku masarakatna.

Di jaman kamekaran téhnologi nu kawilang gancang sarta *digitalisasi* kabiasaan hirup, ampir sakabéh jalma boga *smartphone* nu maké sistem operasi Android. Di jero sistem android diwangun ku sababaraha *aplikasi mobile*. Nurutkeun Safaat (dina Lukman jeung Aryanto, 2019, kc. 59), *aplikasi mobile* mangrupa aplikasi nu bisa dipaké najan pamakéna pondah-pindah sarta teu nyababkeun pegatna komunikasi. Teu ngan sakur dijadikeun alat komunikasi, sistem operasi android bisa dipaké jadi média pangajaran anu ngamekarkeun kaparigelan diajar siswa (Maulana, 2017, kc. 32). Média pangajaran nu dimaksud bisa sacara audio, visual, atawa tékstual.

Média pangajaran mangrupa alat jeung bahan pangajaran nu bisa nyieun kagiatan pangajaran téh jadi sangkil jeung mangkus dina ngahontal udagan pangajaran (Nurrita, 2018, kc. 171). Kiwari média pangajaran geus loba rupana, utamana keur ngigelan jaman sangkan kagiatan pangajaran matak ngirut. Tapi ulah nepi ka média pangajaran ngagantikeun peran guru sacara verbal. Dijieunna média pangajaran nyaéta pikeun ngabantuan guru dina ngahontal udagan pangajaran. Kacipta upama média pangajaran diadumaniskeun dina wangun aplikasi nu bisa dibabawa kamana waé. Siswa

bisa diajar dimana waé, arék sorangan atawa babarengan. Tapi saacan hiji média pangajaran bisa dipaké ku balaréa, kudu diayakeun heula panalungtikan pikeun maluruh pangaruhna.

Ieu panalungtikan baris dilakukeun pikeun nguji aplikasi android nu dijadikeun média pangajaran. Aplikasina kawilang anyar lantaran dirarancang husus pikeun ieu panalungtikan. Saluareun pikeun ngeuyeuban élmu pangaweruh, ieu aplikasi ogé bakal jadi produk kareueus keur panalungtik sarta lembaga hususna Departemen Pendidikan Bahasa Sunda. Dipiharep ieu aplikasi bisa jadi média pangajaran nu méré pangaruh hadé ka siswa dina ngaronjatkeun kamampuh nulis aksara Sunda.

Najan geus loba nu nyieun aplikasi diajar aksara Sunda, tapi can kapaluruh naha ieu panalungtikan kungsi dilaksanakeun atawa henteu. Aya ogé panalungtikan nu ngagunakeun média séjén. Contona Alifian (2017) kalawan judul “Média *Scrabble* Kaganga dina Pangajaran Nulis Aksara Sunda (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas X SMK Bakti Bangsa Taun Ajar 2016/2017)”. Sarta aya ku Ridwan (2015) kalawan judul “Média Ular Tangga dina Pangajaran Nulis Aksara Sunda: Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas VII-C SMP PGRI Cibadak Kabupatén Sukabumi Taun Ajar 2014/2015”. Aya ogé ku Sudarmansyah (2014) anu dijudulan “Média Strip Story dina Pangajaran Nulis Aksara Sunda: Studi Kuasi Ékspérimén di Kelas X Sainték 1 SMA Laboratorium Percontohan UPI Taun Ajar 2013/2014” Lantaran can aya nu nalungtik, ku kituna ieu panalungtikan dirasa perlu anu satuluyna dijudulan “Média *Aksundroid* pikeun Ngaronjatkeun Kamampuh Nulis Aksara Sunda (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas X MIPA 7 SMA Negeri 1 Cicurug Taun Ajaran 2021/2022)”

1.2 Idéntifikasi jeung Rumusan Masalah

1.2.1 Idéntifikasi Masalah

Dumasar kana kasang tukang nu dipedar di luhur, aya sababaraha masalah nu nyampak, nya éta:

- a. munculna pasualan ngeunaan kurangna karep diajar aksara Sunda nu ngabalukarkeun kamampuh nulis aksara Sunda kawilang kurang;

- b. munculna pasualan ngeunaan singgetna waktu diajar aksara Sunda;
- c. munculna kapanasaran pikeun nguji aplikasi berbasis android pikeun dijadikeun média pangajaran hususna dina matéri ajar aksara Sunda.

1.2.2 Rumusan Masalah

Ku kituna nyoko kana idéntifikasi masalah, bisa dirumuskeun masalah dina kalimah pananya ieu di handap.

- a. Kumaha kamampuh nulis aksara Sunda siswa saméméh ngagunakeun média *Aksundroid*?
- b. Kumaha kamampuh nulis aksara Sunda siswa sanggeus ngagunakeun média *Aksundroid*?
- c. Naha aya béda anu signifikan antara kamampuh nulis aksara Sunda siswa saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *Aksundroid*?

1.3 Tujuan Panalungtikan

1.3.1 Tujuan Umum

Dumasar kana kasang tukang jeung rumusan masalah, ieu panalungtikan téh miboga tujuan umum pikeun nguji cocog henteuna média nu dirarancang dipaké dina pangajaran nulis aksara Sunda.

1.3.2 Tujuan Husus

Ieu panalungtikan miboga tujuan husus pikeun ngadéskripsikeun tilu hal, nya éta:

- a. kamampuh nulis aksara Sunda siswa saméméh ngagunakeun média *Aksundroid*;
- b. kamampuh nulis aksara Sunda siswa sanggeus ngagunakeun média *Aksundroid*;
- c. bédana kamampuh nulis aksara Sunda siswa saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *Aksundroid*.

1.4 Mangpaat Panalungtikan

1.4.1 Mangpaat Tioritis

Sacara tioritis, ieu panalungtikan miboga mangpaat pikeun mekarkeun élmu pangaweruh, salaku bahan atawa sumber acuan pikeun panalungtikan satuluyna, hususna ngeunaan média pangajaran berbasis android dina pangajaran nulis aksara Sunda.

1.4.2 Mangpaat Praktis

Sacara praktis, ieu panalungtikan miboga mangpaat:

- a. pikeun nu nalungtik, leuwih ngajembaran paélmuana dina widang pangajaran sarta ngadadasaran pikeun ngalaksanakeun panalungtikan satuluyna;
- b. pikeun mahasiswa, jadi acuan dina pancén kuliah anu aya patalina jeung pangajaran hususna dina média pangajaran;
- c. pikeun guru jeung masarakat, bisa dijadikeun salah sahiji bongbolongan dina ngungkulan pasualan diajar nulis aksara Sunda;
- d. pikeun kampus, ngeuyeuban panalungtikan dina widang pangajaran hususna média pangajaran.

1.5 Raraga Tulisan

Raraga tulisan disusun pikeun ngagambarkeun eusi panalungtikan kalawan tartib. Lian ti éta, ku ayana ieu raraga tulisan dipiharep dina nyusun skripsi téh jadi leuwih gampang. Raraga tulisan anu bakal dipaké saperti ieu di handap.

BAB I Bubuka, medar ngeunaan kasang tukang panalungtikan, idéntifikasi jeung rumusan masalah, tujuan panalungtikan, mangpaat panalungtikan, jeung raraga tulisan.

BAB II medar ngeunaan ulikan tiori, panalungtikan saméméhna, raraga mikir, jeung hipotesis panalungtikan. Dina ulikan tiori dipedar ngeunaan tiori-tiori nu dipaké dina ieu panalungtikan, di antarana média pangajaran, android, kaparigelan nulis, aksara Sunda jeung média *Aksundroid* dina pangajaran nulis aksara Sunda. Lian ti kitu, ogé dipedar ngeunaan

panalungtikan saméméhna nu aya patalina kana panalungtikan nu baris dilakukeun, raraga mikir, jeung hipotésis kana ieu panalungtikan.

BAB III Métodé Panalungtikan, ngawengku désain panalungtikan, sumber data, instrumén panalungtikan, prosedur panalungtikan, téhnik ngumpulkeun data, jeung analisis data. Méhode nu digunakeun dina ieu panalungtikan nya éta kuasi éksperimén.

BAB IV Hasil Panalungtikan jeung Pedaran, eusina ngeunaan déskripsi jeung analisis data hasil kamampuh siswa dina nulis aksara Sunda saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *Aksundroid*.

BAB V eusina ngawengku kacindekan, implikasi, jeung rékoméndasi kana ieu panalungtikan.