

**MÉDIA AKSUNDRÖID PIKEUN NGARONJATKEUN
KAMAMPUH NULIS AKSARA SUNDA
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas X MIPA 7 SMA Negeri 1 Cicurug
Taun Ajaran 2021/2022)**

SKRIPSI

diajengkeun pikeun nyumponan salasihiji sarat
nyangking gelar Sarjana Pendidikan



ku
Aldi Perdana Prayoga
NIM 1705900

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN BAHASA SUNDA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA SUNDA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021**

LEMBAR HAK CIPTA

**MÉDIA AKSUNDRÖID PIKEUN NGARONJATKEUN
KAMAMPUH NULIS AKSARA SUNDA
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas X MIPA 7 SMA Negeri 1 Cicurug
Taun Ajaran 2021/2022)**

oleh
Aldi Perdana Prayoga
NIM 1705766

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Departemen Pendidikan Bahasa Sunda
Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra
Universitas Pendidikan Indonesia

© Aldi Perdana Prayoga
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2021

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

LEMBAR PENGESAHAN

ALDI PERDANA PRAYOGA

NIM 1705766

MÉDIA AKSUNDRÖID PIKEUN NGARONJATKEUN

KAMAMPUH NULIS AKSARA SUNDA

(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas X MIPA 7 SMA Negeri 1 Cicurug

Taun Ajaran 2021/2022)

disaluyuan jeung disahkeun ku:

Pangaping I,



Dr. Dingding Haerudin, M.Pd.

NIP 196408221989031001

Pangaping II,



Haris Santosa Nugraha, S.Pd., M.Pd.

NIP 198902082013041003

Kauninga ku

Pupuhu Departemen Pendidikan Bahasa Sunda

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

Universitas Pendidikan Indonesia,



Dr. Ruhaliah, M.Hum.

NIP 196411101989032002

**MÉDIA AKSUNDRROID PIKEUN NGARONJATKEUN
KAMAMPUH NULIS AKSARA SUNDA
(Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas X MIPA 7 SMA Negeri 1 Cicurug
Taun Ajaran 2021/2022)¹**

Aldi Perdana Prayoga²

ABSTRAK

Kasang tukang ieu panalungtikan nyaéta singgetna waktu pangajaran jeung kurangna karep diajar siswa di mangsa pandemi Covid-19. Balukarna loba kompetensi pangajaran nu hésé kahontal, salasahijina aksara Sunda. Ku kituna, dirancang hiji aplikasi android, anu satuluyna dingaranan *Aksundroid*, nu dipiharep bisa ngungkulan ieu pasualan. Tujuan ieu panalungtikan nyaéta pikeun ngadéskripsikeun kamampuh nulis aksara Sunda saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *Aksundroid*, sarta maluruh bédana kamampuh nulis aksara Sunda saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *Aksundroid*. Métonu nu dipaké dina ieu panalungtikan nyaéta kuasi ékspérimén kalawan desain *one group pre-test – post-test*. Sumber data dina ieu panalungtikan nyaéta 35 siswa kelas X MIPA 7 SMA Negeri 1 Cicurug taun ajaran 2021/2022. Téhnik nu dipaké nyaéta tés dina wangun tinulis sarta angkét pikeun kasugemaan kana *Aksundroid*. Hasil ieu panalungtikan nyaéta kamampuh nulis aksara Sunda siswa saméméh ngagunakeun média *Aksundroid* kagolong can mampuh, lantaran rata-rata peunteunna aya di handapeun KKM, nyaéta 43,9. Kamampuh nulis aksara Sunda siswa sanggeus ngagunakeun média *Aksundroid* kagolong mampuh, kalawan rata-rata 77,43. Aya béda anu signifikan antara kamampuh nulis aksara Sunda saméméh jeung sanggeus ngagunakeun média *Aksundroid*, ieu hal katitén tina hasil uji hipotésis nu nuduhkeun nilai Sig. (2-tailed) 0,000 atawa $< 0,05$. Hartina H_a ditarima, H_0 ditolak. Ku kituna bisa dicindekeun, yén média *Aksundroid* bisa ngaronjatkeun kamampuh nulis aksara Sunda di kelas X MIPA 7 SMA Negeri 1 Cicurug taun ajaran 2021/2022.

Kecap galeuh: *Aksundroid*, média pangajaran, nulis aksara Sunda

¹ Ieu skripsi diaping ku Dr. H. Dingding Haerudin, M.Pd. jeung Haris Santosa Nugraha, S.Pd., M.Pd.

² Mahasiswa Pendidikan Bahasa Sunda, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, entragan 2017.

**MEDIA AKSUNDROID UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENULIS AKSARA SUNDA**
*(Studi Kuasi Ékspérimén ke Siswa Kelas X MIPA 7 SMA Negeri 1 Cicurug
Tahun Ajaran 2021/2022)¹*

Aldi Perdana Prayoga²

ABSTRAK

Latar belakang dari penelitian ini adalah singkatnya waktu pembelajaran dan berkurangnya semangat belajar siswa di masa pandemi Covid-19. Akibatnya banyak kompetensi pembelajaran yang sulit tercapai, salah satunya aksara Sunda. Oleh karena itu, dirancang sebuah aplikasi android yang diberi nama Aksundroid, harapannya aplikasi ini dapat mengatasi masalah tersebut. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan kemampuan menulis aksara Sunda siswa sebelum dan sesudah menggunakan Aksundroid, serta menjelaskan perbedaan kemampuan menulis aksara Sunda siswa sebelum dan setelah menggunakan Aksundroid. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain *one group pre-test – post-test*. Sumber data dalam penelitian ini adalah 35 siswa kelas X MIPA 7 SMA Negeri 1 Cicurug tahun ajaran 2021/2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dalam bentuk tulis serta angket untuk kepuasan aplikasi Aksundroid. Hasil dari penelitian ini menunjukkan kemampuan menulis aksara Sunda siswa sebelum menggunakan media Aksundroid tergolong belum mampu, karena rata-rata nilainya berada di bawah KKM yaitu 43,9. Kemampuan menulis aksara Sunda siswa sesudah menggunakan media Aksundroid tergolong mampu, dengan rata-rata 77,43. Ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis aksara Sunda siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Aksundroid, hal ini terlihat dari hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 atau $< 0,05$. Artinya H_a diterima, H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan, media Aksundroid bisa meningkatkan kemampuan menulis aksara Sunda di kelas X MIPA 7 SMA Negeri 1 Cicurug tahun ajaran 2021/2022.

Kata Kunci: *Aksundroid, media pembelajaran, menulis aksara Sunda*

¹ Skripsi ini dibimbing oleh Dr. H. Dingding Haerudin, M.Pd. dan Haris Santosa Nugraha, S.Pd., M.Pd.

² Mahasiswa Pendidikan Bahasa Sunda, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia, Angkatan 2017

**MEDIA AKSUNDRROID FOR IMPROVING
WRITING ABILITY SUNDANESE SCRIPT**
*(Quasi Ékspérimén Research for Class X MIPA 7 SMA Negeri 1 Cicurug
Academy Year 2021/2022)¹*

Aldi Perdana Prayoga²

ABSTRACT

The background in this research is the short learning time and reduced enthusiasm for student learning during the Covid-19 pandemic. As a result, many learning competencies are difficult to achieve, one of which is Sundanese script. Therefore, designed an android application name Aksundroid, with the hope that this application can solve the problem. The purpose of this research is to describe the students' writing skills in Sundanese script before and after using Aksundroid, and explain the differences in students' writing skills in Sundanese script before and after using the Aksundroid. The method used in this research is a quasi experimental with one group pre-test – post-test design. The source of data in this research were 35 students from class X MIPA 7 SMA Negeri 1 Cicurug academy year 2021/2022. The data collection technique used is a written test and a quistionnare for the satisfaction on the Aksundroid application. The results of this research indicate that students' writing skills in Sundanese script before using Aksundroid media are included in the unfinished category, because the average value is below the KKM that is 43,9. Students' writing ability in Sundanese script after using Aksundroid media is included in the finish category, with an average of 77,43. And there is a significant difference between the students' ability to write Sundanese script before and after using Aksundroid media, which can be seen from result hypothesis test which show the value of Sig. (2-tailed) 0,000 or < 0,05. It means H_a accepted, H_0 rejected . Therefore can be concluded, Aksundroid media is effective in improving the ability to write Sundanese script in class X MIPA 7 SMA Negeri 1 Cicurug academy year 2021/2022.

Keywords: *Aksundroid, learning media, writing Sundanese script.*

¹ This research guided by Dr. H. Dingding Haerudin, M.Pd. and Haris Santosa Nugraha, S.Pd., M.Pd.

² A Student of Sundanese Language Education Department, Faculty of Language and Literature Education, Indonesia University of Education 2017

DAPTAR EUSI

PANGJAJAP	i
TAWIS NUHUN	ii
ABSTRAK	v
DAPTAR EUSI	viii
DAPTAR TABEL	xi
DAPTAR GRAFIK	xii
DAPTAR BAGAN	xiii
DAPTAR GAMBAR	xiv
DAPTAR DIAGRAM	xv
DAPTAR LAMPIRAN	xvi
DAPTAR SINGGETAN	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.....	4
1.4 Mangpaat Panalungtikan.....	5
1.4.1 Mangpaat Tioritis.....	5
1.4.2 Mangpaat Praktis	5
1.5 Raraga Tulisan.....	5
BAB II ULIKAN TIORI, PANALUNGTIKAN SAMÉMÉHNA, RARAGA MIKIR, JEUNG HIPOTÉSIS	7
2.1 Ulikan Tiori	7
2.1.1 Média Pangajaran	7
2.1.1.1 Wangenan Média Pangajaran	7
2.1.1.2 Ciri-ciri Média Pangajaran	8
2.1.1.3 Pungsi Média Pangajaran	10
2.1.1.4 Klasifikasi Média Pangajaran	11

2.1.1.5 Cara Milih Média Pangajaran	13
2.1.2 Android	14
2.1.2.1 Wangenan Android	14
2.1.2.2 <i>Versi</i> Android.....	15
2.1.2.3 Komponén Aplikasi dina Android	16
2.1.2.4 Kaonjoyan jeung Kahéngkéran Android.....	18
2.1.2.5 Pangajaran dina Android	19
2.1.3 Kaparigelan Nulis	21
2.1.3.1 Wangenan Nulis	21
2.1.3.2 Udagan Nulis.....	22
2.1.3.3 Mangpaat Nulis.....	23
2.1.3.4 Pangajaran Nulis.....	23
2.1.3.5 Téhnik-téhnik Pangajaran Nulis	24
2.1.4 Aksara Sunda.....	25
2.1.4.1 Wangenan Aksara Sunda.....	25
2.1.4.2 Aksara di Tatar Sunda.....	25
2.1.4.3 Aksara Sunda Standarisasi Unicode	27
2.1.4.4 Wangun Tata Tulis Aksara Sunda.....	28
2.1.5 Média <i>Aksundroid</i> dina Pangajaran Aksara Sunda	30
2.2 Panalungtikan Saméméhna.....	31
2.3 Raraga Mikir.....	32
2.4 Hipotésis.....	33
BAB III MÉTODE PANALUNGTIKAN	35
3.1 Désain Panalungtikan	35
3.2 Sumber Data	35
3.3 Instrumén Panalungtikan.....	36
3.4 Prosedur Panalungtikan.....	42
3.5 Téhnik Ngumpulkeun Data.....	44
3.6 Analisis Data.....	45
3.6.1 Instrumén Analisis Data.....	45
3.6.2 Uji Sipat Data	47
3.6.2.1 Uji Normalitas.....	47
3.6.2.2 Uji Hipotésis.....	48
BAB IV HASIL PANALUNGTIKAN JEUNG PEDARAN.....	49

4.1 Hasil Panalungtikan.....	49
4.1.1 Kamampuh Nulis Aksara Sunda Saméméh Ngagunakeun Média <i>Aksundroid</i>	49
4.1.2 Kamampuh Nulis Aksara Sunda Sanggeus Ngagunakeun Média <i>Aksundroid</i>	52
4.1.3 Bédana Kamampuh Nulis Aksara Sunda Siswa Saméméh Jeung Sanggeus Ngagunakeun Média <i>Aksundroid</i>	55
4.1.3.1 Uji Sipat Data.....	56
4.1.3.2 Uji Hipotésis.....	58
4.2 Pedaran	60
BAB V KACINDEKAN, IMPLIKASI, JEUNG RÉKOMÉNDASI	64
5.1 Kacindekan	64
5.2 Implikasi.....	65
5.3 Rékoméndasi	65
DAPTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	71
RIWAYAT HIRUP	92

DAPTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Refika Aditama.
- Al-Gharabally, M. (2015). The Writing Difficulties Faced by L2 Learners and How to Minimize Them. *European - American Journals*, 3(5).
<http://www.eajournals.org/journals/international-journal-of-english-language-and-linguistics-research-ijellr/vol-3issue5-august-2015/the-writing-difficulties-faced-by-l2-learners-and-how-to-minimize-them/>
- Alifian, B. R. (2017). *Média Scrabble Kaganga dina Pangajaran Nulis Aksara Sunda (Studi Kuasi Ékspérimén ka Siswa Kelas X SMK Bakti Bangsa Taun Ajar 2016/2017)*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Aripin, I. (2018). Konsep dan Aplikasi Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bio Education*, 3.
<http://www.neliti.com/id/publications/279501/konsep-dan-aplikasi-mobile-learning-dalam-pembelajaran-biologi>
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada.
- Chaidir, I. (2019). Perencanaan Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 4, 42.
<http://ejurnal.unmerpas.ac.id/index.php/informatika/article/view/231>
- Danadibrata, R. A. (2015). *Kamus Basa Sunda*. PT Kiblat Buku Utama.
- Darmadi, H. (2013). *Dimensi-Dimensi Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial Konsep Dasar dan Implementasi*. Alfabeta.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Dicoding Intern. (2020). *Inilah Urutan Versi Android dari Awal Hingga Terbaru (Lengkap)*. <http://dicoding.com/blog/urutan-versi-android/>
- Firly, N. (2018). *Create Your Own Android Application*. Elex Media Komputindo.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Huda, A. A. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*. Andi.

- Ibrahim, N., & Ishartiwi. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SMP. *Refleksi Edukatika*, 8. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/1792>
- Iskandarwassid, & Sunendar, D. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Remaja Rosdakarya.
- Kasmadi, & Sunariah, N. S. (2013). *Panduan Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Kuswari, U. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. UPI Press.
- Lukman, A. M., & Aryanto, D. (2019). Aplikasi Edukasi Ekosistem Pengenalan Dunia Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Evolusi: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 7, 59. <http://repository.bsi.ac.id>
- Mahmud. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Dengan Teknik RCG (Reka Cerita Gambar) Pada Siswa Kelas VI SDN Rengkek Kecamatan Kopang, Kabupaten Lombok Tengah Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 1(2). <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/174>
- Maulana, M. R. W. (2017). Pengembangan Aplikasi Android Untuk Studi Bahasa Carakan Madura. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 1, 32. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jieet/article/view/670>
- Mulyanto. (2012). *Jurus Praktis Baca-Tulis Aksara Sunda Baku "Kaganga."* Kiblat.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Prestasi Pustakaraya.
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/17261>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3, 171h. <http://media.neliti.com/media/publications/271164>.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003).
- Ramadhani, A. (2013). *Jurus Rahasia Pintar Menguasai Android untuk Pemula*.

Palapa.

- Ridwan, M. (2015). *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*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ruhaliah. (2012). *Pedoman Ringkas: Transliterasi, Edisi, dan Terjemahan: Aksara Sunda Kuna, Buda, Cacarakan, dan Pegon*. JPBD FPBS UPI.
- Sadiman, A. S., Raharjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media.
- Satyaputra, A., & Aritonang, E. M. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Bundle*. Elex Media Komputindo.
- Sudarmansyah, R. (2014). *Média Strip Story dina Pangajaran Nulis Aksara Sunda: Studi Kuasi Ékspérimén di Kelas X Sainték 1 SMA Laboratorium Percontohan UPI Tahun Ajar 2013/2014*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, E. (2011). *Kamahéran jeung Kaparigelan Aksara Sunda*. Ghalia Indonesia.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Wacana Prima.
- Tahvildar, Z., & Zade, A. E. (2013). Evaluation of Writing Skills and the Levels of Difficulty. *Academians*, 3. <http://academians.org/evaluations-of-writing-skills-and-the-levels-of-difficulty>
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tim EMS. (2012). *Panduan Cepat Pemrograman Android*. Elex Media Komputindo.
- Tim Unicode Aksara Sunda. (2008). *Direktori Aksara Sunda untuk Unicode*. Dinas Pendidikan Jawa Barat.
- Wirawan, P. W. (2011). Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web Ke

Dalam M-Learning Jurnal Universitas Diponegoro. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 2.

<http://ejournal.undip.ac.id/index.php/jmasif/article/view/2655>

Zuliana, & Padli, I. (2013). Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android. *Jurnal IAIN Sumatera Utara Medan*.
http://www.pdii.lipi.go.id/wp-content/uploads/2014/03/Seminar-Nasional-Informatika-_SNif-2013.pdf