

<https://doi.org/10.61648>

Keefektifan Media Digital dalam Pembelajaran Aksara Sunda

The Effectiveness of Digital Media in Learning Sundanese Script

Fajar Mohamad Ridwan¹, Haris Santosa Nugraha²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa Sunda, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra,
Universitas Pendidikan Indonesia.
Kota Bandung, Jawa Barat.

Pos-el: fajarkartadireja@upi.edu¹, harissantosa89@upi.edu²

INFORMASI ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 16 Juni 2024

Direvisi : 27 Desember 2024

Disetujui : 28 Desember 2024

Keywords:

Digital Media, Sundanese Script, Systematic Literature Review.

Kata kunci:

Media digital, Aksara Sunda, Studi Literatur.

ABSTRACT:

Sundanese script is an ancient Sundanese script whose writing system has been standardized in accordance with the development of Sundanese language used by Sundanese people today. Along with the development of the digital era, of course it influences learning in schools, especially Sundanese script. Therefore, it is necessary to pay attention to whether learning Sundanese script using digital media is effective or not? Then the method used in this research is Systematic Literature Review (SLR), which is also called literature study, namely by reviewing previous research within the last 10 years. There are 20 articles about learning Sundanese script using digital media using the PICOS approach. The study discovered that digital media packed as beautifully as possible helps in introducing, training, and becoming accustomed to using Sundanese script.

ABSTRAK:

Aksara Sunda adalah aksara Sunda kuno yang telah distandarisasi sistem tata tulisnya sesuai dengan perkembangan bahasa Sunda yang digunakan oleh masyarakat Sunda sekarang ini, seiring berkembangnya era digital tentu saja mempengaruhi pembelajaran di sekolah khususnya aksara Sunda. Oleh karena itu, perlu diperhatikan apakah pembelajaran aksara Sunda menggunakan media digital sudah efektif atau belum? Lalu untuk metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Systematic Literature Review (SLR)* yang disebut juga studi literatur yaitu dengan mengkaji penelitian terdahulu dalam kurun waktu 10 tahun terakhir. Terdapat 20

artikel pembelajaran aksara sunda menggunakan media digital dengan pendekatan PICOS. Penelitian menghasilkan data bahwa media digital yang dikemas semenarik mungkin terbilang efektif dalam pengenalan, pelatihan, dan pembiasaan menggunakan aksara Sunda.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang begitu cepat pada zaman ini, tidak semua orang Sunda mengerti tentang Aksara Sunda, terkhusus para pelajar di sekolah-sekolah yang berada di daerah Sunda, karena tidak semua sekolah mewajibkan muridnya mempelajari Aksara Sunda. Hal tersebut dikarenakan semakin banyaknya budaya asing yang masuk ke Indonesia, sehingga banyak budaya yang kehilangan eksistensinya, termasuk Aksara Sunda. Menurut (Gabriel dan Dyah, 2018), menyatakan bahwa: aksara Sunda sebagai suatu kebudayaan, lambat laun akan punah jika tidak dipergunakan atau dilestarikan. Maka, menjadi tugas tersendiri bagi masyarakat Sunda, pemerintah Jawa Barat, tenaga pendidik, dan semua orang untuk ikut serta melestarikannya dan menyiarkannya sampai ke telinga dan mata bangsa-bangsa ini.

Hilangnya eksistensi Aksara Sunda adalah karena budaya tersebut dianggap sesuatu yang kuno, rumit, dan tidak dipergunakan lagi. Jika demikian, Aksara Sunda tersebut perlahan akan menghilang dan akan

menjadi tulisan diatas batu yang hanya dianggap sebuah karya seni. Menurut (Purnomowulan, 2017) “selain di sekolah, dalam pendidikan informal dan nonformal paribasa dan aksara Sunda kurang mendapat perhatian dan apresiasi dari masyarakat kabupaten Bandung sendiri”. Sedangkan menurut (Anton & Amir. 2016) Aksara Sunda adalah aksara Sunda kuno yang telah distandarisasi sistem tata tulisnya sesuai dengan perkembangan bahasa Sunda yang digunakan oleh masyarakat Sunda sekarang ini dan sekaligus sudah diresmikan penggunaannya oleh pemerintah Provinsi Jawa Barat untuk kepentingan masyarakat banyak. Oleh karena itu, untuk mendukung dan melestarikan budaya Sunda, khususnya Aksara Sunda, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan metode *systematic literature review* (SLR) dalam guna menganalisis jurnal-jurnal yang membahas aksara Sunda dalam media digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *systematic literature review* (SLR) yang merupakan penelitian yang

mengidentifikasi jurnal-jurnal yang relevan secara sistematis yang kemudian hasil dari beberapa penelitian tersebut dirangkum untuk disajikan fakta yang komprehensif dan berimbang (Rahmadwati & Juandi, 2022). Terdapat langkah-langkah dalam penelitian (SLR) yang telah ditentukan dalam proses mengidentifikasi jurnal yaitu : Merumuskan pertanyaan, pencarian artikel yang sesuai dengan topik penelitian, menentukan kriteria inklusi untuk penyeleksian artikel, menganalisis data dan melaporkan temuan yang didapat pada artikel yang dikaji (Thoyawira et al., 2021). Pemilihan dan penyeleksian artikel atau literatur yang akan dikaji menjadi salah satu langkah kunci dalam penelitian systematic literature review (SLR), menurut Van Der Maren (1996) terdapat empat kriteria pemilihan artikel yang akan digunakan dalam penelitian SLR yaitu akses, kelengkapan, kebaruan dan keaslian artikel.

Artikel yang digunakan sebagai data dalam penelitian ini diperoleh dari Google Scholar dari tahun 2014 sampai dengan 2024 dengan ditemukan sebanyak 40 artikel. Pendekatan PICOS dilakukan dengan menggunakan kata kunci yang sesuai dengan pertanyaan penelitian. Kata kunci yang digunakan yaitu “Media digital, dan aksara Sunda” dan

didapatkan sebanyak 20 artikel. Adapun hasil akan dibahas lebih lengkap di subbab berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Sejarah Singkat Aksara Sunda,

Aksara Sunda diperkirakan pertama kali ditulis ditemukan pada prasasti peninggalan Tarumanegara yang diketahui berasal dari abad ke-5 Masehi, yaitu Prasasti Kebonkopi I, Prasasti Jambu, Prasasti Ciaeureuteun, dan Prasasti Tugu. Temuan ini kembali berlanjut pada peninggalan Kerajaan Galuh dan Pakuan Pajajaran namun ada yang baru dari temuan ini dalam bentuk piagam, yaitu Piagam Kabantenan, juga Prasasti Geger Hanjuang, Prasasti Sanghyang Tapak, Prasasti Kawali, dan Prasasti Batutulis. Pada abad ke 14-16 Masehi ditemukan beberapa peninggalan berupa Naskah lontar, nipah, kelapa, dan bilahan bambu, dalam jumlah yang cukup banyak yang berasal dari berbagai daerah, seperti Carita Parahyangan, Fragmen Parahyangan, Carita Ratu Pakuan, Bujangga Manik, dan lain-lain.

2. Tipologi Aksara Sunda,

Tipologi aksara Sunda berawal dari penelitian Karel Frederick Holle (1829-1896), seorang pendiri perusahaan perkebunan teh di lereng Gunung Cikuray Garut (1857) yang juga

berprofesi sebagai peneliti aksara kuno. Menurut K. F. Holle, aksara Sunda Kuno memiliki beberapa kemiripan dengan aksara Pallawa Lanjut (letter pallawa) terkhusus dalam prasasti-prasasti peninggalan Kerajaan Tarumanagara, aksara dalam prasasti ini ternyata mempengaruhi model atau bentuk aksara Sunda Kuno selanjutnya seperti pada Prasasti-prasasti Kawali, Batutulis, Piagam Kebantenan, dan naskah-naskah kuno yang ditemukan dalam jangka waktu abad ke-14 sampai abad ke-18 Masehi.

Terjadi pembakuan aksara Sunda pada tahun 2008 dalam buku berjudul *Direktori Aksara Sunda untuk Unicode* yang disusun oleh Tim Unicode Aksara Sunda, Tim Unicode Aksara Sunda menentukan beberapa persyaratan untuk beberapa jenis aksara Sunda guna menjadikan Aksara Sunda Baku yang meliputi; (a) pemakaian aksara untuk merekam bahasa Sunda; (b) rentang waktu pemakaian; (c) luas wilayah pemakaian; (d) kesederhanaan bentuk sehingga mudah ditiru; (e) kemungkinan dijadikan sebagai salah satu lambang jatidiri orang Sunda. Dalam Perda Nomor 6 Tahun 1996, yang dikeluarkan oleh Pemerintah Daerah Tingkat I Provinsi Jawa Barat yaitu perihal rumusan aksara Sunda sebagai berikut, "Aksara Sunda adalah sistem ortografi hasil kreasi masyarakat Jawa Barat yang meliputi aksara dan sistem pengaksaraan

untuk menuliskan bahasa Sunda." (Pasal 1 nomor k). Berikut adalah susunan Aksara Sunda Baku.

A. Aksara Swara/Vokal

/

a =	é =	i =	o =
u =	e =	eu =	

B. Aksara Ngalagena/Konsonan dari Bunyi Bahasa Sunda

/

ka =	ga =	nga =
ca =	ja =	nya =
ta =	da =	na =
pa =	ba =	ma =
ya =	ra =	la =
wa =	sa =	ha =

Gambar 1.1

C. Aksara Ngalagena dari Bunyi Serapan

fa =	qa =	va =
xa =	za =	
sya =	kha =	

Gambar 1.2

3. Media Pembelajaran Digital,

Media pembelajaran pada dasarnya merupakan alat atau sumber belajar yang bertujuan untuk menyampaikan informasi baik instruksional maupun untuk pengajaran (Ulia, 2016). Beberapa pendapat mengemukakan bahwa media pembelajaran alat yang digunakan untuk memudahkan guru (Nasaruddin, 2015); untuk meningkatkan mutu Pendidikan

(Yusmanto, 2018); alat yang menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien (Santanapurba & Hidayanti, 2018). Dengan menggunakan media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar khususnya pada pembelajaran aksara Sunda.

4. Pembahasan

Berdasarkan hasil pemilihan didapatkan sebanyak 40 artikel yang masuk dalam pencarian media pembelajaran digital, aksara Sunda. Selanjutnya peneliti melakukan penyeleksian artikel yang masuk kedalam kriteria inklusi dengan pendekatan PICOS dan didapatkan sebanyak 20 artikel sebagai berikut:

No	Judul Penelitian	Peneliti	Rangkuman Hasil Penelitian
1.	Pengenalan Teknologi Android Game Edukasi Belajar Aksara Sunda untuk Meningkatkan Belajar (2021)	Feggy Febriansyah, Ning R, Ade Irma Purnamasari, Odi Nurdiawan, Saeful Anwar.	Hasil penelitian ini ialah menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif berupa game edukasi Kaganga Sunda. Sebuah game yang dibuat untuk mengenalkan aksara sunda kepada siswa.
2.	MEDIA STRIP STORY DALAM PEMBELAJARAN MENULIS AKSARA SUNDA (2019)	Ranu Sudarmasyah, Dingding Haerudin, Ruhaliah.	Hasil penelitian ini menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam menulis aksara Sunda setelah menggunakan media strip story menunjukkan peningkatan

			yang signifikan.
3.	PENERAPAN ANIMASI INTERAKTIF DALAM PENGENALAN AKSARA SUNDA (2014)	Siti Maria Holida, Tutu Alawiyah, Herlan Sutisna.	Penelitian ini menghasilkan Animasi Interaktif Pengenalan Aksara Sunda dengan tampilan audio dan visual, Animasi Interaktif Pengenalan Aksara Sunda memberikan kemudahan dan daya tarik dalam proses mensosialisasikan aksara Sunda.
4.	Melestarikan Aksara Sunda Dengan Aplikasi Multimedia (2016)	Jenie Sundari.	Penelitian ini menghasilkan aplikasi yang terbilang cukup efektif membantu pendidikan dalam pembelajaran aksara Sunda.
5.	Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android (2017)	Rita Sri Ernawati, Eka Wahyu Hidayat, Alam Rahmatulloh.	Penelitian ini berhasil mengimplementasikan teknologi Augmented Reality pada sistem pengenalan huruf aksara Sunda. Penggunaan teknologi augmented reality dapat membantu manusia dalam segala bidang diantaranya dunia pendidikan yang dalam hal ini yaitu pengenalan aksara Sunda.
6.	RANCANG BANGUN PROGRAM APLIKASI PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA BERBASIS ANDROID (2020)	Haerul Fatah, Nurul Ichsan, Tri Wahyuni, Erni Ernawati, Indriyanti.	Penelitian ini menghasilkan aplikasi dengan tampilan multimedia animasi dan dilengkapi dengan musik yang membuat pembelajaran lebih menarik serta tidak monoton. Penggunaan media pembelajaran handphone membuat waktu belajar lebih fleksibel bisa dimanapun dan kapanpun.
7.	Perancangan Aplikasi	Indra Chadir,	Hasil dari penelitian ini

	Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android (2020)	Yosan Erwanto, Felix Wuryo Handono.	adalah aplikasi pembelajaran yang berjalan pada smartphone berbasis android dan mampu membantu pengguna untuk mempelajari berbagai macam aksara Sunda, memanfaatkan smartphone sebagai sarana membaca, menulis dan bermain diharapkan dapat meningkatkan minat belajar aksara Sunda, menambah minat dan pengetahuan dalam mempelajari aksara Sunda.	SISWA DENGAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (2020)	pemahaman pelajaran aksara Sunda.
8.	Penerapan Algoritma Recursive Backtracking sebagai Maze Generator Pada Game Labirin Aksara Sunda (2022)	Rio Andriyat Krisdianaw, Aida Fitriani, Heru Budianto.	Penelitian ini membuat game labirin aksara Sunda yang menggunakan algoritma maze generator pada game labirin yang digunakan sebagai media pembelajaran alternatif aksara Sunda, secara fungsi dan tampilan yang menarik dan dapat meningkatkan minat siswa/i untuk memaksimalkan kemampuan dalam menguasai materi pembelajaran aksara Sunda. maze generator pada game labirin yang digunakan sebagai media pembelajaran alternatif aksara Sunda.	10 . APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA BERBASIS ANDROID (2020)	Arini Habibah, Dian Nur Sholihaningtias, Noor Komari Pratiwi. Penelitian ini menghasilkan aplikasi yang mempermudah terdidik dalam mempelajari aksara Sunda, aplikasi aksara Sunda berbasis Android ini dilengkapi dengan audio cara pengucapan aksara dan berisi penjelasan yang singkat yang mudah dimengerti. Desain tampilan yang sederhana dengan gambar-gambar ilustrasi yang menggambarkan ciri khas beberapa kota di Jawa Barat yang membuat aplikasi ini menarik dan tidak mudah bosan saat mempelajari aksara Sunda.
9.	ANALISIS PENGARUH APLIKASI PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA TERHADAP PEMAHAMAN	Haerul Fatah.	Penelitian ini menghasilkan aplikasi yang mempengaruhi kemudahan penggunaan dan manfaat terhadap	11 . Flashcard Aksara Sunda: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran Untuk Sekolah Dasar (2021)	Revita Salsabila, Erwin Rahayu Saputra. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbentuk flashcard aksara Sunda yang memiliki bentuk menarik dan efektif, selain itu flashcard ini menjadi salah satu solusi alternatif bagi para pendidik atau orang tua yang akan mengajarkan aksara Sunda.
				12 . PENERAPAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY (AR) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA UNTUK	Kiki Ismawan, Anang Sularsa, Entik Insanudin. Dihasilkan dari penelitian ini ialah aplikasi Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran aksara sunda efektif untuk digunakan dalam

	SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (2020)		KBM (kegiatan belajar mengajar).		
13	Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda (2017)	Anton Sahbana, Amir Murtako.	Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda yang dihasilkan dari penelitian ini bersifat informatif dan memberi pengetahuan tentang sejarah aksara Sunda, serta melatih pengguna untuk menyusun huruf aksara sunda	GAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI CANVA UNTUK MENULIS AKSARA SUNDA (2024)	Rahmawati, Nunuy Nurjanah, Retty Isnandes. menyatakan bahwasanya pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk menulis aksara Sunda tidak hanya memberikan solusi inovatif dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal, tetapi juga membuka peluang baru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan budaya di lingkungan pendidikan.
14	RANCANG BANGUN PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA UNTUK MADRASAH IBTIDAIYAH BERBASIS MULTIMEDIA (2015)	Dadan Nugraha, Wisnu Ahmad Maulana.	Penelitian ini menghasilkan aplikasi program bantu pembelajaran yang interaktif sebagai sarana belajar dan mengajar muatan lokal khususnya aksara Sunda.	Perancangan Aplikasi Aksara Sunda Berbasis Android (2023)	Nila Natalia, Muhamad Agung Gumelar. Hasil dari penelitian ini adalah meningkatkan rasa kesenangan siswa dalam mempelajari aksara Sunda, serta membuka peluang baru dalam pendidikan berbasis budaya.
15	PENGEMBANGAN APLIKASI PENGENALAN AKSARA SUNDA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE MDLC (2023)	Indra Sujana, Yusuf Sumaryana, Rudi Hartono.	Hasil pembahasan mengenai penelitian ini mengenai pengembangan aplikasi pengenalan aksara Sunda berbasis android menggunakan metode MDLC berjalan baik sesuai dengan fungsinya.	PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI FUN LEARNING AKSARA SUNDA BAKU UNTUK REMAJA (2022)	Difa Alifiyah, Yanuar Rahman, Diena Yudiarti. Hasil penelitian ini adalah untuk merancang sebuah aplikasi pembelajaran seluler yang mempermudah pelajar dalam mempelajari aksara Sunda Baku dengan cara yang lebih menyenangkan.
16	PENINGKATAN KEMAMPUAN MENULIS AKSARA SUNDA MELALUI PENERAPAN MEDIA DARING (APLIKASI PASUNDAN) PADA SISWA SEKOLAH DASAR (2020)	Tressa Siti Hardiani, Dyah Lyesmaya, Astri Sutisnawati.	Hasil penelitian ini menyatakan setelah menerapkan atau menggunakan media digital (aplikasi pasundan) dalam proses pembelajaran dalam aksara sunda. Dalam melalui indikator keterampilan menulis bahwa keterampilan menulis aksara sunda siswa secara keseluruhan meningkat secara signifikan.	Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Di SDN Griya Bandung Indah (2023)	Galih Ashari Rakhmat, Muhamad Rizal S, Muhamad Fathan A, Muhamad Fazly Penelitian ini menghasilkan aplikasi yang mana aplikasi ini membuat setiap orang dapat belajar aksara sunda dengan mudah dan menyenangkan. Aplikasi hasil penelitian ini pun juga sangat cocok digunakan oleh segala kalangan yang ingin belajar, karena tampilannya
17	PENGEMBANGAN	Ira	Penelitian ini		

		yang menarik dan mudah untuk dioperasikan.
--	--	--

Media digital yang mendukung pembelajaran aksara Sunda ternyata cukup efektif, dibuktikan dengan aplikasi-aplikasi, animasi, dan *flashcard*, yang mendukung pembelajaran. Penelitian ini mendapatkan hasil bahwa pembelajaran aksara Sunda menggunakan media digital yang dikemas semenarik mungkin terbilang efektif dalam pengenalan, pelatihan, dan pembiasaan menggunakan aksara Sunda.

SIMPULAN

Pada proses pemilihan artikel yang berkaitan dengan penelitian didapatkan sebanyak 40 artikel yang kemudian diseleksi dengan kriteria inklusi dengan pendekatan PICOS (*Population, Intervention, Comparison, Outcomes, Study Design*) dan artikel yang terpilih sebanyak 20 artikel. Setelah itu, dari artikel yang terpilih tersebut dianalisis terhadap hasil penelitian masing-masing artikel dan didapatkan kesimpulan pada penelitian ini menghasilkan bahwa menggunakan media digital dalam pembelajaran aksara Sunda ternyata efektif khususnya dalam pengenalan, pelatihan, dan pembiasaan menggunakan aksara Sunda.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih penulis ucapkan pada *Gusti Hyang Manon, Hyang Sukma, Hyang Cahaya, Hyang Widi*, atas nikmat dan izinNya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumaspub: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974-980.
- Alifiyah, D., Rahman, Y., & Yudiarti, D. (2022). PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI FUN LEARNING AKSARA SUNDA BAKU UNTUK REMAJA. *eProceedings of Art & Design*, 9(5).
- Ciptaningtyas, H. T., Anggoro, R., & Fadhillah, M. B. A. (2018, October). Text steganography on sundanese script using improved line shift coding. In *2018 International Electronics Symposium on Knowledge Creation and Intelligent Computing (IES-KCIC)* (pp. 254-261). IEEE.
- Darsa, U. A., Suryani, E., Kuswari, U., Ruhimat, M., & Wartini, T. (2007). Aksara Sunda.
- Ernawati, R. S., Hidayat, E. W., & Rahmatulloh, A. (2017). Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(3).
- Fatah, H. ANALISIS PENGARUH APLIKASI PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA TERHADAP PEMAHAMAN SISWA DENGAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL.

- Febriansyah, F., Nining, R., Purnamasari, A. I., Nurdianwan, O., & Anwar, S. (2021). Pengenalan Teknologi Android Game Edukasi Belajar Aksara Sunda untuk Meningkatkan Pengetahuan. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 8(6), 336-344.
- Habibah, A., Sholihaningtias, D. N., & Pratiwi, N. K. (2020). Aplikasi Media Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android. *STRING (Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi)*, 4(3), 256-264.
- Hardiani, T. S., Lyesmaya, D., & Sutisnawati, A. (2020). Peningkatan kemampuan menulis aksara sunda melalui penerapan media daring (aplikasi pasundan) pada siswa sekolah dasar. *Jkpd (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 5(2), 112-122.
- Holida, S. M., Alawiyah, T., & Sutisna, H. (2014). Penerapan Animasi Interaktif Dalam Pengenalan Aksara Sunda. *Jurnal Informatika*, 1(2).
- Ismawan, K., Sularsa, A., & Insanudin, E. (2020). Penerapan Teknologi Augmented Reality (ar) Sebagai Media Pembelajaran Aksara Sunda Untuk Sekolah Menengah Pertama. *eProceedings of Applied Science*, 6(3).
- Ismawan, K., Sularsa, A., & Insanudin, E. (2020). Penerapan Teknologi Augmented Reality (ar) Sebagai Media Pembelajaran Aksara Sunda Untuk Sekolah Menengah Pertama. *eProceedings of Applied Science*, 6(3).
- Krisdiawan, R. A., Fitriani, A., & Budianto, H. (2022). Penerapan Algoritma Recursive Backtracking Sebagai Maze Generator Pada Game Labirin Aksara Sunda. *Media Jurnal Informatika*, 14(1), 31-42.
- MUHAMMAD RAMDAN, E. N. (2023). *PERANCANGAN BUKU SEBAGAI MEDIA PENDAMPING PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA AKSARA SUNDA KAGANGA UNTUK ANAK USIA 10–12 TAHUN MUHAMMAD RAMDAN: 196010050 (Doctoral dissertation, Desain Komunikasi Visual)*.
- Mulyanto, (2012). Jurus Praktis Baca-Tulis : Aksara Sunda Baku "Kaganga", Bandung : PT Kibat Buku Utama., 2012
- Natalia, N., & Gumelar, M. A. (2023, November). Perancangan Aplikasi Aksara Sunda Berbasis Android. In *SEMMASTERA (Seminar Nasional Teknologi dan Riset Terapan)* (Vol. 5, pp. 428-433).
- 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.
- Rakhmat, G. A., & Fazly, M. (2023). Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Di SDN Griya Bandung Indah. *Jurnal Pelayanan Hubungan Masyarakat*, 1(3), 128-137.
- Salsabila, R., & Saputra, E. R. (2021). Flashcard Aksara Sunda: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran Untuk Sekolah

- Dasar. *LOKABASA*, 12(2), 181-190.
- Sudarmansyah, R., & Haerudin, D. (2019). MEDIA STRIP STORY DALAM PEMBELAJARAN MENULIS AKSARA SUNDA. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa*.
- Suhbana, A., & Murtoko, A. (2017). Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 7, 11-15.
- Suherman, A., & Nugraha, H. S. (2019, March). Culture and Citizenship Literacy in Sundanese Children's Literature. In Second Conference on Language, Literature, Education, and Culture (ICOLLITE 2018) (pp. 346-348). Atlantis Press.
- Sundari, J. (2016). Melestarikan Aksara Sunda Dengan Aplikasi Multimedia. *EVOLUSI: Jurnal Sains dan Manajemen*, 4(2).
- Yasin, M., & Novaliyosi, N. (2023). SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: INTEGRASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(2), 728-747.