



## Lampiran 1. Silabus subtema pengenalan hewan dan tumbuhan

### SILABUS KELAS 3

Nama Satuan Pendidikan	:	SD .....
Kelas	:	3 (satu)
Semester	:	1 (satu)
Mata Pelajaran	:	Bahasa Sunda
Tema/Sub Tema	:	Sayangi Hewan dan Tumbuhan di Sekitar Kita

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kegiatan Pembelajaran	Materi	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber
1	3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah dan di sekolah.	3.1 Memahami teks pupuh tentang menyayangi hewan dan tumbuhan.	Menyimak pupuh yang dilantunkan oleh guru. <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengamati teks pupuh yang disimakinya untuk memahami isi.</li> <li>Mengidentifikasi kecap asal yang memiliki dua, tiga suku kata.</li> <li>Menyalin dan menyusun kalimat tunggal.</li> <li>Melantunkan pupuh yang di contohkan guru secara berulang kali baik secara klasikal maupun individu.</li> </ul>	Fakta : Pupuh pucung.  Konsep : <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Harti kecap.</i></li> <li><i>Kecap pangantét di.</i></li> <li><i>Rarangén hareup di-.</i></li> <li><i>Ngalentongkeun kalimat.</i></li> </ul> Prosedur : <i>Nembangkeun pupuh.</i>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>Rasa Syukur</li> <li>Peduli Sesama</li> <li>Gotong Royong</li> </ul> Pengetahuan: Tes Tertulis dan Lisan Penugasan  Keterampilan Unjuk kerja: Melantunkan pupuh tentang menyayangi hewan dan tumbuhan.	8 JP	Buku Paket <i>Mida Dami</i> Terbitan Geger Sunten  Gambar Majalah/ Koran  Lingkungan sekolah/ rumah  Kamus Umum Basa Sunda
	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.	4.1 Melantunkan pupuh tentang menyayangi hewan dan tumbuhan.					



## Lampiran 2. RPP subtema pengenalan hewan dan tumbuhan

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) 1

Nama Sekolah : SD/MI.....  
 Mata Pelajaran : Bahasa Sunda  
 Kelas/Semester : III/I  
 Tema : Sayangi Hewan dan Tumbuhan di Sekitar Kita  
 Materi Pokok : Teks Pupuh  
 Waktu : 4 x Pertemuan (8 JP x 35 menit)

#### A. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatan pembelajaran saintifik dengan model *discovery learning* peserta didik dapat:

1. Memahami teks pupuh tentang menyayangi hewan dan tumbuhan.
2. Melantunkan pupuh tentang menyayangi hewan dan tumbuhan dengan benar.

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Memahami teks pupuh tentang menyayangi hewan dan tumbuhan.	3.1.1 Peserta didik dapat mengidentifikasi kosakata pada teks pupuh. 3.1.2 Peserta didik dapat menguraikan guru lagu dan guru wilangan pada teks pupuh. 3.1.3 Peserta didik dapat menjelaskan amanat dalam pupuh. 3.1.4 Peserta didik dapat menuliskan imbuhan (awalan di- pada kata dan kalimat. 3.1.5 Peserta didik dapat menuliskan kata depan ( <i>kecap pangantét</i> ) di dalam kata dan kalimat.
4.1 Melantunkan pupuh tentang menyayangi hewan dan tumbuhan.	4.1.1 Peserta didik dapat melantunkan pupuh tentang menyayangi hewan dan tumbuhan.

#### C. Materi Pembelajaran

1. Fakta: Teks Pupuh Pucung/Magatru/Kinanti
2. Konsep:
  - *Kecap Pangantét di*
  - *Rarangkén Hareup di-*
  - *Ngalentongkeun Kalimah*
  - *Harti Kecap*
3. Prosedur: Melantunkan teks pupuh.

#### D. Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Model : *Discovery learning*
- Motode : Langsung
- Teknik : Ceramah, tanya jawab, latihan.

### E. Media

Media : laptop, LCD, radio/tape recorder, tayangan gambar, tayangan video.

### F. Sumber

- Buku Paket Bahasa Sunda: Faturohman, Taufik. 2017. *Mida Dami Kelas 3*. Bandung : Geger Sunten.
- Koran/Majalah
- CD MP3 atau Video Lagu Pupuh
- Kamus Umum Basa Sunda


### G. Langkah-langkah Pembelajaran

#### Pertemuan ke-1

<b>Kegiatan Pendahuluan (10 menit)</b>	
<b>Orientasi</b>	Menyiapkan peserta didik untuk belajar: <ul style="list-style-type: none"> <li>- merapihkan kelas,</li> <li>- memeriksa kebersihan peserta didik,</li> <li>- dengan dipimpin oleh ketua kelas memberi salam,</li> <li>- berdo'a,</li> <li>- mengabsen.</li> </ul>
<b>Apersepsi</b>	Mengaitkan pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
<b>Motivasi</b>	Peserta didik diberi pemahaman tentang pentingnya pelajaran yang akan mereka pelajari.
<b>Pemberian Acuan</b>	Menyampaikan tujuan pembelajaran.
<b>Kegiatan Inti (50 menit)</b>	
<b>Sintak</b>	<b>Kegiatan</b>
<b>Stimulation (Pemberian Rangsangan)</b>	<b>Kegiatan Literasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik mengamati gambar tentang menyayangi hewan dan tumbuhan.</li> <li>- Peserta didik diajak melantunkan pupuh (magatru, pucung atau kinanti).</li> </ul> <p style="text-align: center;"><i>Kinanti</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Kudu nyaah kana sirung, pék pelakkeun sina jadi, jadi tangkal nu ngiuhan, jadi tempat nyimpen cai, lamun tangkal dituaran, tangtu urang bakal rugi.</i></p> <p style="text-align: center;">(Karakter: rasa syukur, peduli sesama, gotong royong)</p>
<b>Problem Statement (Identifikasi Masalah)</b>	<b>Critical Thinking (Berpikir Kritis)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik mengajukan pertanyaan tentang nama hewan pada gambar.</li> <li>- Peserta didik menanyakan tentang cara menyayangi hewan dan tumbuhan di sekitar.</li> <li>- Peserta didik menjawab pertanyaan baik dari guru maupun dari temannya tentang sayangi hewan dan tumbuhan di sekitar.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik menanyakan isi teks pupuh.</li> <li>- Peserta didik menanyakan tentang arti kata dalam teks pupuh.</li> </ul>
<b>Data Collection (Pengumpulan Data)</b>	<p><i>Collaborative</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik secara berkelompok menulis teks pupuh dari buku paket.</li> <li>- Peserta didik mencari kosakata berdasarkan teks.</li> <li>- Peserta didik mengidentifikasi kosakata untuk dicari artinya.</li> </ul>
<b>Verification (Pembuktian)</b>	<p><i>Collaborative</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik membahas isi teks pupuh.</li> <li>- Peserta didik secara berkelompok menganalisis struktur (guru wilangan dan guru lagu) dalam teks pupuh.</li> <li>- Peserta didik berlatih menerapkan kosakata pada kalimat.</li> </ul>
<b>Generalitation (Penarikan Simpulan)</b>	<p><i>Communicative</i> Peserta didik menyampaikan isi pupuh secara lisan dan tulis.</p> <p><i>Creative</i> Peserta didik melantunkan teks pupuh di depan kelas.</p>
<b>Kegiatan Penutup (10 menit)</b>	
<b>Evaluasi</b>	Peserta didik dievaluasi dengan cara diberi soal baik lisan maupun tulisan.
<b>Kesimpulan</b>	Peserta didik dengan dibimbing oleh guru menyimpulkan pembelajaran.
<b>Tindak Lanjut</b>	Peserta didik diberi tugas. Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan minggu depan.


#### Pertemuan ke-2

<b>Kegiatan Pendahuluan (10 menit)</b>	
<b>Orientasi</b>	Menyiapkan peserta didik untuk belajar: <ul style="list-style-type: none"> <li>- merapihkan kelas,</li> <li>- memeriksa kebersihan peserta didik,</li> <li>- dengan dipimpin oleh ketua kelas memberi salam,</li> <li>- berdo'a,</li> <li>- mengabsen.</li> </ul>
<b>Apersepsi</b>	Mengaitkan pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
<b>Motivasi</b>	Peserta didik diberi pemahaman tentang pentingnya pelajaran yang akan mereka pelajari.
<b>Pemberian Acuan</b>	Menyampaikan tujuan pembelajaran.
<b>Kegiatan Inti (50 menit)</b>	
<b>Sintak</b>	<b>Kegiatan</b>
<b>Stimulation (Pemberian Rangsangan)</b>	<p><b>Kegiatan Literasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik mengamati gambar tentang menyayangi hewan dan tumbuhan.</li> </ul> <div style="text-align: right;">  </div> <p>(Karakter: rasa syukur, peduli sesama, gotong royong)</p>

<b>Problem Statement (Identifikasi Masalah)</b>	<b>Critical Thinking (Berfikir Kritis)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik menanya tentang isi gambar yang tengah diamatinya.</li> <li>- Peserta didik bertanya jawab cara merawat hewan atau tumbuhan.</li> </ul>
<b>Data Collection (Pengumpulan Data)</b>	<b>Collaborative</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik secara menukis pupuh maskumambang.</li> </ul> <p style="text-align: center;"><i>Duh manusa mana kaniaya teuing, teu aya ras-rasan, abong ka mahluk nu laip, nyiksa henteu jeung aturan. ....</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik secara berkelompok mengidentifikasi kosakata dari wacana dan dicari artinya.</li> </ul>
<b>Verification (Pembuktian)</b>	<b>Communicative</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik membacakan kosa kata yang ditemukan dari pupuh maskumambang.</li> <li>- Peserta didik menyampaikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas secara bergiliran tentang arti kata dan isi pupuh yang telah ditembangkan.</li> </ul>
<b>Generalitation (Penarikan Simpulan)</b>	<b>Creative</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik melantunkan pupuh maskumambang oleh perwakilan dari tiap kelompok.</li> </ul>
<b>Kegiatan Penutup (10 menit)</b>	
<b>Evaluasi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik dievaluasi dengan cara diberi soal baik lisan maupun tulisan.</li> </ul>
<b>Kesimpulan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik dengan dibimbing oleh guru menyimpulkan pembelajaran.</li> </ul>
<b>Tindak Lanjut</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik diberi tugas.</li> <li>- Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan minggu depan.</li> </ul>

**Pertemuan ke-3**

<b>Kegiatan Pendahuluan (10 menit)</b>	
<b>Orientasi</b>	Menyiapkan peserta didik untuk belajar: <ul style="list-style-type: none"> <li>- merapihkan kelas,</li> <li>- memeriksa kebersihan peserta didik,</li> <li>- dengan dipimpin oleh ketua kelas memberi salam,</li> <li>- berdo'a,</li> <li>- mengabsen.</li> </ul>
<b>Apersepsi</b>	Mengaitkan pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
<b>Motivasi</b>	Peserta didik diberi pemahaman tentang pentingnya pelajaran yang akan mereka pelajari.
<b>Pemberian Acuan</b>	Menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti (50 menit)	
<b>Sintak</b>	<b>Kegiatan</b>
<b>Stimulation (Pemberian Rangsangan)</b>	<p><b>Kegiatan Literasi</b> Membaca wacana sederhana tentang menyayangi hewan dan tumbuhan. (Karakter: rasa syukur, peduli sesama, gotong royong)</p>
<b>Problem Statement (Identifikasi Masalah)</b>	<p><b>Critical Thinking (Berfikir Kritis)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik bertanya tentang cara membaca dengan lafal dan intonasi yang benar.</li> <li>- Peserta didik bertanya jawab tentang isi wacana yang telah dibacanya.</li> </ul>
<b>Data Collection (Pengumpulan Data)</b>	<p><b>Collaborative</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik secara berkelompok mengamati gambar lalu berlatih membacakan kalimat yang ada di bawah gambar dengan kelompoknya masing-masing. Contoh:</li> </ul>  <p><i>Pék galantangkeun ku hidep kalimah di handap kalawan bener!</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Euleuh, itu uncal tandukna mani ranggaék, nya!</li> <li>2. Wah, piraku aya ucing sieun ku beurit!</li> <li>3. Ih, dina dongéng mah gajah éléh ku sireum.</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik secara berkelompok mencari kosakata lalu dicari artinya.</li> </ul>
<b>Verification (Pembuktian)</b>	<p><b>Communicative</b> Peserta didik membaca nyaring di depan kelas secara bergiliran dengan lafal dan intonasi yang benar berdasarkan contoh dari guru.</p>
<b>Generalitation (Penarikan Simpulan)</b>	<p><b>Creative</b> Peserta didik menyajikan sebuah wacana sederhana dengan tulisan yang bersih dan rapi.</p>
Kegiatan Penutup (10 menit)	
<b>Evaluasi</b>	Peserta didik dievaluasi dengan cara diberi soal baik lisan maupun tulisan.
<b>Kesimpulan</b>	Peserta didik dengan dibimbing oleh guru menyimpulkan pembelajaran.
<b>Tindak Lanjut</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik diberi tugas.</li> <li>- Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan minggu depan.</li> </ul>

## Pertemuan ke-4

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)	
<b>Orientasi</b>	Menyiapkan peserta didik untuk belajar: <ul style="list-style-type: none"> <li>- merapihkan kelas,</li> <li>- memeriksa kebersihan peserta didik,</li> <li>- dengan dipimpin oleh ketua kelas memberi salam,</li> <li>- berdo'a,</li> <li>- mengabsen.</li> </ul>
<b>Apersepsi</b>	Mengaitkan pembelajaran yang lalu dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
<b>Motivasi</b>	Peserta didik diberi pemahaman tentang pentingnya pelajaran yang akan mereka pelajari.
<b>Pemberian Acuan</b>	Menyampaikan tujuan pembelajaran.
Kegiatan Inti (50 menit)	
<b>Sintak</b>	<b>Kegiatan</b>
<b>Stimulation (Pemberian Rangsangan)</b>	<b>Kegiatan Literasi</b> Peserta didik berlatih mengamati gambar hewan dan tumbuhan yang sedang dirawat.  (Karakter: rasa syukur, peduli sesama, gotong royong)
<b>Problem Statement (Identifikasi Masalah)</b>	<b>Critical Thinking (Berfikir Kritis)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik bertanya tentang cara merawat hewan seperti pada gambar.</li> <li>- Peserta didik bertanya jawab cara merawat hewan dengan baik.</li> </ul>
<b>Data Collection (Pengumpulan Data)</b>	<b>Collaborative</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik secara berkelompok mencari kata yang telah berimbuhan di-.</li> <li>Contoh: <i>Dibawa, ditanya, dibeuli, diajar, dll.</i></li> <li>- Peserta didik secara berkelompok mencari kata depan (<i>kecap pangantét di</i>) dengan cara penulisannya dari buku teks.</li> </ul>
<b>Verification (Pembuktian)</b>	<b>Creative</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik berlatih menganalisis perubahan kata berimbuhan awalan di- dari teks yang ada. Rarangkén hareup di- Conto: <i>Ajar + di- = diajar</i> <i>Yulis keur . . . ngagambar hayam.</i> <i>Beuli + di- = dibeuli</i> <i>Buku geus dibeuli ku kuring.</i></li> <li>- Peserta didik berlatih menulis kata berawalan di- pada kalimat.  <i>Buku dongéng keur <b>dibaca</b> ku Gilang.</i>  <i>Wanda keur <b>dititah</b> ngépél ku indungn</i></li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik membahas tentang kata depan (<i>kecap pangantét</i>) di.</li> </ul> <p>Conto kecap pangantét di:</p> <p><i>Di + buruan = di buruan</i></p> <p><i>Yopi keur sasapu di buruan.</i></p> <p><i>Kecap pangantét ditulis dipisah jeung kecap asal. Kecap pangantét pikeun ngantétkeun jeung kecap barang anu nuduhkeun tempat, atawa barang.</i></p>
<b>Generalitation (Penarikan Simpulan)</b>	<b>Communicative</b> Peserta didik membacakan kalimat dengan intonasi dan lafal yang benar.
<b>Kegiatan Penutup (10 menit)</b>	
<b>Evaluasi</b>	Peserta didik dievaluasi dengan cara diberi soal baik lisan maupun tulisan.
<b>Kesimpulan</b>	Peserta didik dengan dibimbing oleh guru menyimpulkan pembelajaran.
<b>Tindak Lanjut</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta didik diberi tugas.</li> <li>- Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan minggu depan.</li> </ul>

#### H. Penilaian Hasil Pembelajaran

- a. Penilaian Sikap  
Lembar Observasi Karakter Siswa

No.	Nama Siswa	Gotong Royong					Rasa Syukur					Peduli Sesama				
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
1.																
2.																
3.																
4.																
5.																

Keterangan:

- Sangat Baik = 5
- Baik = 4
- Cukup = 3
- Kurang = 2
- Sangat Kurang = 1

- b. Penilaian Pengetahuan  
Instrument Soal

Béré tanda cakra (x) dina aksara a, b, atawa c di hareupeun jawaban anu dianggap bener!

*Kinanti*

*Kudu nyaah kana sirung,  
pék pelakkeun sina jadi,  
jadi tangkal nu ngiuhan,  
jadi tempat nyimpen cai,  
lamun tangkal dituaran,  
tangtu urang bakal rugi.*

1. Daun anu karék renung tina dahan atawa tangkal disebut ....
  - a. Sirung
  - b. Kalakay
  - c. Pentil
2. Jumlah padalisan jeung guru lagu dina jajaran ka-3 pupuh di luhur ....
  - a. 8-u
  - b. 8-i
  - c. 8-a
3. Amanat pupuh di luhur nyaéta ....
  - a. kudu nyaah kana tutuwuhan
  - b. kudu nyaah kana dangdaunan
  - c. kudu nyaah kana bungbuahan
4. Kecap tuar maké rarangkén hareup di- jadi ....
  - a. di tuar
  - b. dituar
  - c. di-tuar
5. Melak sampeu téh alusna mah dikebon. Kecap dikebon cara nulisna anu bener nyaéta ....
  - a. di-kebon
  - b. dike-bon
  - c. di kebon

**Kunci Jawaban**

1. a
2. c
3. a
4. b
5. c

c. Penilaian keterampilan

**Rubrik**

Melantunkan Pupuh Kinanti

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	Penguasaan Lagu	Penguasaan lirik, vokal, teknik.	Penguasaan dua aspek (lirik, vokal, atau teknik).	Penguasaan dua aspek (lirik, vokal, atau teknik).	Belum menguasai ketiga aspek.
	Kepercayaan Diri	Pembawaan tenang, ekspresi kelihatan.	Pembawaan tenang, ekspresi kurang kelihatan.	Pembawaan agak gugup, ekspresi kurang kelihatan.	Belum menunjukkan kepercayaan diri.

### Lampiran 3. Surat Ketersediaan Mitra

**SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN BEKERJASAMA MITRA PROGRAM  
PROYEK AKHIR MAHASISWA SARJANA TERAPAN**

---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sarlan Didi Usnadi, S.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah SDN Sampalanlandeuh

Alamat : Jl cipanas, Parung, Kec. Cibalong, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat.

Menyatakan bersedia untuk bekerja sama dalam pelaksanaan kegiatan Proyek Akhir Mahasiswa Sarjana Terapan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi *Augmented Reality* (AR) Untuk Mata Pelajaran Bahasa Sunda Siswa Sekolah Dasar (SD)”, dengan:

Nama Pengusul : Rissa Nurmalasari

NIM : 2255011001

Program Studi : Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak

Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Ganesha

Bersama ini kami menyatakan dengan sebenarnya bahwa antara mitra dan pelaksana kegiatan program tidak terdapat ikatan kekeluargaan usaha dalam wujud apapun juga. Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Cibalong, 12 Juni 2025

Yang menyatakan,



Sarlan Didi Usnadi, S.Pd.

NIP.197109241999031004

## Lampiran 4. Dokumentasi wawancara dengan pihak mitra

### Wawancara dengan Kepala sekolah




### Wawancara dengan Guru Kelas 3



## Lampiran 5. Form Uji Coba Sistem oleh Mitra

Form Uji Coba Sistem Media Belajar Bahasa Sunda			
No	Uji Coba	Keterangan	Hasil
1	Masuk aplikasi	Pengguna membuka aplikasi langsung tanpa proses login	✓
2	Menu mulai	Aplikasi menampilkan kamera AR. Pada kondisi awal, hanya terlihat layar kamera dengan tombol <i>home</i> untuk kembali ke menu utama.	✓
3	Deteksi marker	Saat pengguna mengarahkan kamera ke <i>marker</i> , sistem mendeteksi <i>marker</i> tersebut. Setelah terdeteksi, objek 3D dan informasi 2D muncul di layar, serta tombol <i>play</i> juga tersedia	✓
4	Tombol <i>play</i>	Ketika tombol <i>play</i> ditekan, sistem memutar audio pelafalan bahasa Sunda sesuai objek dan menampilkan teks terjemahan dalam bahasa Indonesia	✓
5	Tombol <i>pause</i>	Jika tombol <i>pause</i> ditekan, maka sistem menghentikan audio pelafalan dan teks terjemahan	✓
6	Tombol <i>home</i>	Tombol <i>home</i> digunakan untuk kembali ke menu utama kapan saja.	✓
7	Menu panduan	Mesampilkan petunjuk penggunaan tentang cara menggunakan AR	✓
8	Menu Materi	Pengguna menekan tombol materi pada menu utama.	✓
9	Menu materi bahasa Sunda	Pengguna menekan tombol bahasa Sunda.	✓
10	Menu materi aksara Sunda	Pengguna menekan tombol aksara Sunda.	✓
11	Menu Contoh	Pengguna menekan tombol contoh.	✓
12	Menu Hewan	Pengguna menekan hewan.	✓
13	Menu Tumbuhan	Pengguna menekan tumbuhan.	✓
14	Tombol <i>back</i>	Pengguna menekan tombol <i>back</i> untuk kembali ke halaman sebelumnya.	✓
15	Tombol <i>next</i>	Pengguna menekan tombol <i>next</i> untuk menuju ke halaman berikutnya.	✓
16	Tombol musik <i>on</i>	Pengguna menekan tombol musik dalam kondisi <i>off</i> .	✓
17	Tombol musik <i>off</i>	Pengguna menekan tombol musik dalam kondisi <i>on</i> .	✓
18	Menu <i>quiz</i>	Pengguna memilih menu <i>quiz</i> pada menu utama.	✓
19	Menjawab soal benar	Pengguna memilih jawaban yang sesuai.	✓
20	Menjawab soal salah	Pengguna memilih jawaban yang tidak sesuai.	✓
21	Melihat skor	Setelah semua soal dijawab, sistem memproses hasil.	✓
22	Keluar aplikasi	Pengguna menekan tombol keluar.	✓

Taskmalaya, 29 September 2025  
Responden Penguji,  
  
Sarlan Didi Usnadi, S.Pd.  
NIP.197109241999031004



### Lampiran 6. Angket Ahli Media

**ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MEDIA UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA SUNDA DI SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) SAMPALANLANDEUH**

Petunjuk Pengisian:  
 1. Berilah tanda centang (✓) pada alternatif/jawaban yang dianggap paling sesuai.  
 Contoh:

NO	Item Pertanyaan	Indikator Penilaian				
		BS (Baik Sekali)	B (Baik)	C (Cukup)	TB (Tidak Baik)	STB (Sangat Tidak Baik)
1.	Paparan materi mudah untuk dibaca	✓				


2. Komentar dan saran umum dari responden dapat disampaikan pada bagian akhir dokumen angket ini.  
 3. Mohon memberikan tanda tangan sebagai bukti keabsahan pengisian angket.

NO	Item Pertanyaan	Indikator Penilaian				
		BS	B	C	TB	STB
<b>Bahasa dan Keterbacaan</b>						
1.	Paparan materi mudah untuk dibaca			✓		
2.	Penyajian terjemahan bahasa sunda ke bahasa Indonesia jelas			✓		
3.	Fitur audio pengucapan bahasa Sunda jelas dan mudah dipahami				✓	
4.	Deskripsi <i>text</i> tentang hewan/tumbuhan singkat dan mudah dipahami				✓	
<b>Organisasi Penyajian</b>						
5.	Kemudahan dalam mengakses materi (Bahasa Sunda, Aksara Sunda, dan Contoh)			✓		
6.	Kemudahan dalam mengakses evaluasi ( <i>Quiz</i> )			✓		
7.	Kemudahan dalam penggunaan AR (Deteksi objek 3D)			✓		

8.	Kemudahan dalam penggunaan panduan/tutorial AR		✓			
9.	Kesesuaian tata letak menu (Mulai, Panduan, Materi, <i>Quiz</i> , Keluar)		✓			
10.	Kejelasan contoh yang ditampilkan		✓			
11.	Kejelasan soal pada <i>quiz</i>		✓			
12.	Kejelasan intruksi penggunaan AR		✓			
13.	Keberfungsian tombol navigasi		✓			
<b>Keagifan</b>						
14.	Kualitas tampilan <i>text</i> (Jenis dan ukuran)		✓			
15.	Kejelasan simbol navigasi yang digunakan		✓			
16.	Kesesuaian warna <i>text</i> dan background		✓			
17.	Kemudahan tampilan objek 3D dan 2D		✓			
18.	Kemudahan dalam proses memilih jawaban pada <i>quiz</i>		✓			
19.	Kejelasan suara pada fitur audio pengucapan bahasa Sunda		✓			
20.	Kejelasan hasil terjemahan audio bahasa Sunda ke dalam bahasa Indonesia		✓			
21.	Kemudahan tampilan menu		✓			
22.	Kemudahan tampilan <i>interface</i> secara keseluruhan		✓			

**Komentar dan Saran**  
 - fitur *quiz* sebaiknya dibuatkan pada objek 3D  
 - sebaiknya ada gerakan

Singaraja, 15 September 2025  
 Ahli Media,



Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd  
 NIP : 198709072015041001

## Lampiran 7. Angket Ahli Isi

### Ahli 1.

**ANGKET TANGGAPAN AHLI ISI MATA PELAJARAN BAHASA SUNDA  
SUBTEMA SAYANGI HEWAN DAN TUMBUHAN**

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian Anda

Contoh

No	Isi Pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Apakah materi hewan dan tumbuhan yang ditampilkan sesuai dengan silabus muok bahasa Sunda?	✓	

2. Komentar dan saran umum dari responden dapat disampaikan pada bagian akhir dokumen angket ini.

3. Mohon memberikan tanda tangan sebagai bukti keabsahan pengisian angket.

No	Isi Pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>Aspek Kesesuaian Materi</b>			
1	Objek 3D hewan yang ditampilkan melalui AR sudah sesuai dengan materi pembelajaran dalam silabus muok Bahasa Sunda	✓	
2	Teks dalam bahasa Sunda yang ditampilkan sudah sesuai dengan kaidah bahasa Sunda yang benar.	✓	
3	Penulisan aksara Sunda sudah benar dan sesuai dengan standar penulisan yang berlaku.	✓	
4	Informasi deskripsi singkat tentang hewan/tumbuhan sudah relevan.	✓	
<b>Aspek Kebahasaan</b>			
5	Kalimat dalam bahasa Sunda mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.	✓	
6	Penggunaan kosakata sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa.	✓	
7	Teks aksara Sunda yang ditampilkan sesuai dengan padanan bahasa Sundanya.	✓	

Aspek Keterpaduan Media dan Materi		
8	Gambar 3D, teks bahasa Sunda, aksara Sunda, dan audio pengucapan sudah terintegrasi dengan baik.	✓
9	Materi dalam media mendukung kompetensi dasar pada silabus.	✓
<b>Aspek Tujuan Pembelajaran</b>		
10	Media ini membantu siswa dalam melatih keterampilan membaca nyaring dalam bahasa Sunda	✓
11	Media ini membantu siswa menyebutkan kata dan kalimat sesuai materi pelajaran	✓
12	Media ini memfasilitasi siswa untuk memahami arti kata/kalimat yang ditampilkan	✓
13	Media ini mendukung keterampilan menyalin kata/aksara Sunda dengan benar.	✓
14	Media ini sesuai dengan tujuan pelestarian budaya Sunda melalui pengenalan bahasa dan aksara Sunda.	✓

**SARAN/KOMENTAR/PERTIMBANGAN DAN PERBAIKAN ANGKET AHLI ISI**

NO	SUBTEMA / HALAMAN	PERMASALAHAN	PERBAIKAN
	-	-	-

Tasikmalaya, 29 September 2025  
Responden (Ahli Isi/Materi),  
Mata Pelajaran Bahasa Sunda

*Titan Karini*  
(Titan Karini, C.Pd.)  
NIP. 196106022007022011

Ahli 2.

**ANGKET TANGGAPAN AHLI ISI MATA PELAJARAN BAHASA SUNDA  
SUBTEMA SAYANG HEWAN DAN TUMBUHAN**

Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan, sesuai dengan penilaian Anda.  
Contoh:

No	Isi Pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai
1	Apakah materi hewan dan tumbuhan yang ditampilkan sesuai dengan silabus mulok bahasa Sunda?	✓	

2. Komentar dan saran umum dari responden dapat disampaikan pada bagian akhir dokumen angket ini.

3. Mohon memberikan tanda tangan sebagai bukti keabsahan pengisian angket.

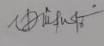
No	Isi Pembelajaran	Sesuai	Tidak Sesuai
<b>Aspek Kesesuaian Materi</b>			
1.	Objek 3D hewan yang ditampilkan melalui AR sudah sesuai dengan materi pembelajaran dalam silabus mulok Bahasa Sunda.	✓	
2.	Teks dalam bahasa Sunda yang ditampilkan sudah sesuai dengan kaidah bahasa Sunda yang benar.	✓	
3.	Penulisan aksara Sunda sudah benar dan sesuai dengan standar penulisan yang berlaku.	✓	
4.	Informasi deskripsi singkat tentang hewan/tumbuhan sudah relevan.	✓	
<b>Aspek Kebahasaan</b>			
5.	Kalimat dalam bahasa Sunda mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.	✓	
6.	Penggunaan kosakata sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa.	✓	
7.	Teks aksara Sunda yang ditampilkan sesuai dengan padanan bahasa Sundanya.	✓	

<b>Aspek Keterpaduan Media dan Materi</b>		
8.	Gambar 3D, teks bahasa Sunda, aksara Sunda, dan audio pengucapan sudah terintegrasi dengan baik.	✓
9.	Materi dalam media mendukung kompetensi dasar pada silabus.	✓
<b>Aspek Tujuan Pembelajaran</b>		
10.	Media ini membantu siswa dalam melatih keterampilan membaca nyaring dalam bahasa Sunda.	✓
11.1	Media ini membantu siswa menyebutkan kata dan kalimat sesuai materi pelajaran.	✓
12.	Media ini memfasilitasi siswa untuk memahami arti kata/kalimat yang ditampilkan.	✓
13.	Media ini mendukung keterampilan menyalin kata/aksara Sunda dengan benar.	✓
14.	Media ini sesuai dengan tujuan pelestarian budaya Sunda melalui pengenalan bahasa dan aksara Sunda.	✓

**SARAN/KOMENTAR/PERTIMBANGAN DAN PERBAIKAN ANGKET AHLI ISI**

NO	SUBTEMA / HALAMAN	PERMASALAHAN	PERBAIKAN

Tasikmalaya, 29 September 2025  
Responden (Ahli Isi/Materi),  
Mata Pelajaran Bahasa Sunda

  
 (RENA SPILISTARI, S.Pd.)  
 NIP. 19861220 202012 2 003

## Lampiran 8. Soal *Pretest*

### SOAL PRE-TEST

Nama :  
Kelas :

Tanggal :

1. Apa bahasa Sunda dari “kucing”?
  - A. Anjing
  - B. Ucing
  - C. Soang
2. Hewan mana yang biasanya dipelihara untuk menjaga rumah?
  - A. Soang
  - B. Ikan
  - C. Bilatung
3. Apa makanan utama dari soang?
  - A. Daging
  - B. Rumput
  - C. Susu
4. Hewan yang suka tinggal di air dan bisa berenang adalah....
  - A. Ucing
  - B. Lauk
  - C. Hayam
5. Tuliskan aksara Sunda dari kata “Hayam” yaitu?
  - A. ᮊᮧᮒᮒᮒᮒᮒᮒ
  - B. ᮊᮧᮒᮒᮒᮒᮒᮒ
  - C. ᮊᮧᮒᮒᮒᮒ
6. Soang arti kata aksara Sunda tersebut adalah...
  - A. ᮊᮧᮒᮒᮒᮒᮒᮒ
  - B. ᮊᮧᮒᮒᮒᮒ
  - C. ᮊᮧᮒᮒᮒᮒᮒᮒ
7. Apa manfaat memelihara ikan di rumah?
  - A. Untuk suara
  - B. Untuk hiasan
  - C. Untuk berlari
8. Hewan apa yang biasanya mengeluarkan suara “kukukuruyuk”?
  - A. Hayam
  - B. Ucing
  - C. Lauk
9. Saat ini, pemahaman saya tentang hewan dan tumbuhan dalam bahasa Sunda adalah...
  - A. Sudah jelas
  - B. Cukup jelas
  - C. Masih kurang jelas
10. Menurut saya, cara belajar bahasa Sunda yang pernah saya alami terasa...
  - A. Menarik dan menyenangkan
  - B. Biasa saja
  - C. Membosankan

## Lampiran 9. Soal *Posttest*

### SOAL POST-TEST

Nama :

Tanggal :

Kelas :

1. Apa bahasa Sunda dari “angsa”?
  - A. Ucing
  - B. Soang
  - C. Lauk
2. Hewan yang berasal dari induk kucing adalah...
  - A. Bilatung
  - B. Hayam
  - C. Lauk
3. Aksara sunda kata “Lauk” yaitu...
  - A. ᮘᮧᮒᮧᮒᮧ
  - B. ᮘᮧᮒᮧᮒᮧᮒᮧ
  - C. ᮘᮧᮒᮧ
4. Aksara sunda ᮘᮧᮒᮧᮒᮧᮒᮧ memiliki arti kata....
  - A. Soang
  - B. Lauk
  - C. Munding
5. Setelah menggunakan media pelajaran bahasa Sunda menjadi....
  - A. Mudah
  - B. Sulit
  - C. Sangat mudah
6. Hewan apa yang dikenal sebagai penghasil telur yang sering dimakan sehari-hari?
  - A. Ucing
  - B. Hayam
  - C. Lauk
7. Apa bahasa Sunda dari “anak kucing”?
  - A. Soang
  - B. Bilatung
  - C. Lauk
8. Bagaimana perasaan Anda setelah belajar dengan media berbasis AR?
  - A. Senang dan tertarik
  - B. Biasa saja
  - C. Sulit dan membingungkan
9. Setelah menggunakan media pembelajaran berbasis AR, pemahaman saya terhadap hewan dan tumbuhan dalam bahasa Sunda menjadi....
  - A. Lebih jelas
  - B. Sama saja
  - C. Kurang jelas
10. Menurut Anda, belajar dengan media AR terasa....
  - A. Menarik dan menyenangkan
  - B. Membosankan
  - C. Sulit dipahami

**Lampiran 10.** Nilai Data *Pretest* dan *Posttest*

No	NAMA	KELAS	NILAI PRE-TEST	NILAI POST-TEST
1	Alivia	3	70	60
2	April	3	50	90
3	Arsyila	3	50	80
4	Balqis	3	60	90
5	Haziq	3	50	80
6	Ihsan	3	80	80
7	Kansa	3	70	90
8	Putra	3	70	90
9	Ramdani	3	60	60
10	Shakeel	3	50	80
11	Aliya	4	70	80
12	Nazril	4	70	100
13	Noval	4	70	100
14	Bilqis	5	80	90
15	Raisa	5	70	90
16	Silva	5	60	90
17	Hadi	6	80	70
18	Melvi	6	90	70
19	Natasya	6	50	100
20	Rika	6	60	100

### Lampiran 11. Lembar Kuesioner *System Usability Scale* (SUS)

#### LEMBAR KUESIONER

**Nama :** \_\_\_\_\_ **NIP :** \_\_\_\_\_  
**Jabatan :** \_\_\_\_\_ **Tanggal :** \_\_\_\_\_

Jawablah pertanyaan berikut dengan memberi satu tanda centang (✓) pada setiap pertanyaan pada kolom jawaban yang tersedia.

**Keterangan:**

STS : Sangat Tidak Setuju      S : Setuju      R : Ragu-Ragu  
 TS : Tidak Setuju      SS : Sangat Setuju

	STS	TS	R	S	SS
1. Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
2. Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
3. Saya merasa sistem ini mudah digunakan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
4. Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
5. Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
6. Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi dalam sistem ini).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
7. Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
8. Saya merasa sistem ini membingungkan.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
9. Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5
10. Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	1	2	3	4	5

Lampiran 12. Dokumentasi *Pretest*



Lampiran 13. Dokumentasi *Posttest*

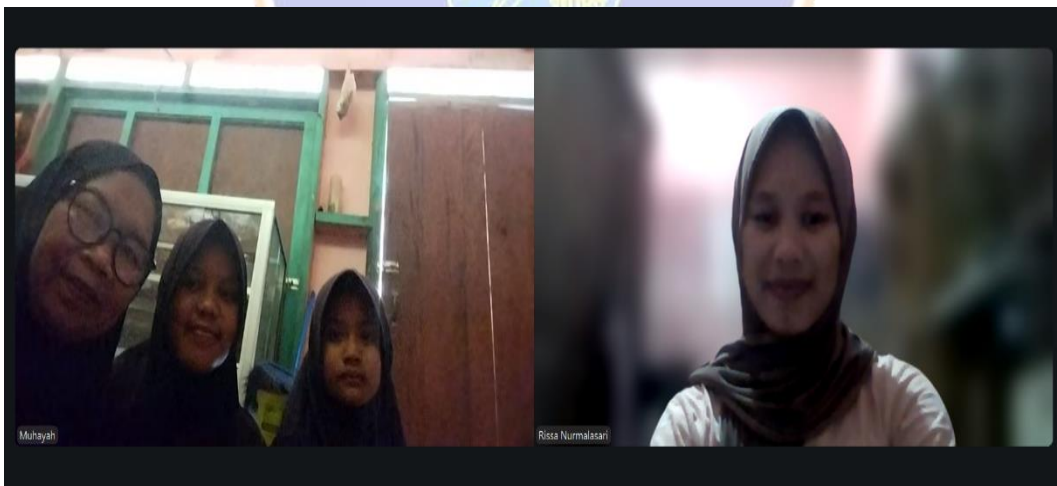


Lampiran 14. Dokumentasi Uji Ahli Isi



Lampiran 15. Dokumentasi Uji Pengguna Guru



**Lampiran 16. Dokumentasi Uji Pengguna Siswa****Lampiran 17. Dokumentasi Wawancara Zoom dengan Responden Terkait Pemberian Skor Rendah pada Media Pembelajaran**

**Lampiran 18.** Dokumentasi Pemberian Data dan Serah Terima produk secara Simbolis



## RIWAYAT HIDUP



Rissa Nurmalasari lahir di Tasikmalaya, Jawa Barat, pada tanggal 29 Agustus 2003. Penulis merupakan anak dari pasangan Bapak Wawan Setiawan dan Ibu Tati Rohaeti. Saat ini, penulis berdomisili di Kp. Cilendi, Desa Kersagalih, Kecamatan Jatiwaras, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat. Penulis mengawali pendidikan formal di SD Negeri Kersagalih dan lulus pada tahun 2016. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 3 Jatiwaras hingga lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, penulis menyelesaikan pendidikan menengah atas di SMA Muhammadiyah Pangadaran jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA). Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan studi pada program Sarjana Terapan (D4) Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2026, penulis berhasil menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi *Augmented Reality* Mata Pelajaran Bahasa Sunda sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". Guna memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar S.Tr.Kom.