

**PENGEMBANGAN APLIKASI BERBASIS DIGITAL SANTABASUN UNTUK
MENGENALKAN KESANTUNAN BERBAHASA SUNDA PADA SISWA
SEKOLAH DASAR**

Sallsa Nurfarida^{1*}, Prana Dwija Iswara², Diah Gusrayani³

^{1, 2, 3} PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

[1*sallsanf@upi.edu](mailto:sallsanf@upi.edu), [2iswara@upi.edu](mailto:iswara@upi.edu), [3gusrayanidiah@upi.edu](mailto:gusrayanidiah@upi.edu)

*Corresponding author**

ABSTRACT

This application aims to introduce Sundanese politeness to elementary school students, especially fourth graders. The resulting product is a digital application called SANTABASUN, which was developed using Smart Apps Creator, Canva, and Capcut software. The data collection process was carried out through interviews, questionnaires filled out by validators, material experts, media experts, and user responses filled out by students. This study used the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results showed that the SANTABASUN application has met the eligibility criteria. Based on the assessment by media experts, the application obtained a score of 96% which is categorized as very feasible, while the materill experts obtained a score of 87% which is also categorized as very feasible. In terms of user response, the smalll group trial produced a percentage of 94% and is categorized as very good, while the large group trial obtained a percentage of 97% which is also categorized as very good. These findings indicate that the SANTABASUN application is considered effective and suitable for use as an interactive learning medium to introduce Sundanese politeness. The application's strengths lie in its attractive appearance, relevant content, and visual and audio support, which aid comprehension. However, there's still ample potential for further development, such as expanding the user base to various groups and educational levels, and adding a variety of materials to enhance comprehensive learning.

Keywords: *Manners, sundanese language, elementary school*

ABSTRAK

Aplikasi ini bertujuan untuk mengenalkan kesantunan berbahasa Sunda kepada siswa sekolah dasar, khususnya peserta didik kelas IV. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi digital bernama SANTABASUN, yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak *Smart Apps Creator*, *Canva*, dan *Capcut*. Proses pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, pengisian angket oleh validator ahli materi, ahli media, serta pengisian respon pengguna oleh siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

aplikasi SANTABASUN telah memenuhi kriteria kelayakan. Berdasarkan penilaian dari ahli media, aplikasi memperoleh skor sebesar 96% yang termasuk kategori sangat layak, sedangkan ahli materi mendapatkan skor 87% yang juga berada pada kategori sangat layak. Dari segi respon pengguna, uji coba kelompok kecil menghasilkan persentase 94% dan termasuk kategori sangat baik, sementara uji coba kelompok besar memperoleh persentase 97% yang juga masuk kategori sangat baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa aplikasi SANTABASUN dinilai efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengnalkan kesantunan berbahasa Sunda. Keunggulan aplikasi terletak pada tampilan yang menarik, konten yang relevan, serta dukungan unsur visual dan audio yang membantu pemahaman materi. Meskipun demikian, potensi pengembangan lebih lanjut masih terbuka lebar, misalnya dengan memperluas cakupan pengguna ke berbagai kalangan dan jenjang pendidikan, serta menambahkan variasi materi agar pembelajaran menjadi lebih komprehensif.

Kata Kunci: Tatakrama, Bahasa Sunda, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Indonesia memiliki berbagai macam bahasa daerah, salah satunya adalah bahasa Sunda yang digunakan oleh sebagian besar masyarakat Jawa Barat. Dalam kehidupan sehari-hari, segala bentuk kegiatan bersosialisasi tidak dapat dipisahkan dari penggunaan bahasa. Oleh karena itu, penggunaan bahasa baik secara langsung maupun tidak langsung perlu dilakukan dengan santun, karena jika tidak dilakukan dengan santun dapat menimbulkan miskomunikasi bahkan memicu kegaduhan sosial. Menurut Pranowo (2009) bahasa merupakan cerminan kepribadian seseorang bahkan kepribadian bangsa, dimana melalui bahasa seseorang atau suatu bangsa

dapat diketahui kepribadiannya. Sedangkan Dhieni dkk., (2021) menegaskan berdasarkan teori, bahasa adalah alat komunikasi yang membantu suatu individu mengutarakan isi pikiran, perasaan dan keinginannya kepada individu lain.

Bahasa Sunda memiliki ciri khas kesantunan dalam berkomunikasi yang dinamakan Undak Usuk Basa Sunda (UUBS) sebagai tingkatan-tingkatan atau tahapan-tahapan berkomunikasi, UUBS juga diartikan sebagai tatakrama atau sopan santun berbahasa. Fungsi dari UUBS yakni untuk tujuan saling menghormati dalam kehidupan bermasyarakat namun bukan untuk menciptakan

kasta, memilah atau membedakan golongan dalam kehidupan sosial masyarakat (Alia dkk., 2023). Pengertian bahasa santun itu sendiri merupakan cara berkomunikasi yang struktur berbahasanya diatur atau disusun agar tidak melukai perasaan pendengarnya (Hefdzil Akbar and Sariyati 2017). Namun, pada era saat ini, banyak peserta didik sekolah dasar yang tidak mampu membedakan tingkatan bahasa Sunda. Bahkan, peserta didik yang tinggal di perkotaan cenderung jarang menggunakan bahasa Sunda dan lebih memilih berkomunikasi dengan dwibahasa. Salah satu faktor utama yang mempengaruhi kondisi tersebut adalah lingkungan, khususnya pola asuh di keluarga. Sudarma dkk., (2018) menekankan orang tua di perkotaan semakin jarang mengajak anak berbahasa Sunda, sehingga kebiasaan berbahasa Sunda anak mengalami penurunan.

Pembelajaran bahasa Sunda di jenjang sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting, karena menjadi landasan awal bagi peserta didik dalam memahami dan menggunakan bahasa dalam kehidupan setiap dari mereka. Namun demikian, proses pembelajaran di

sekolah dasar umumnya masih menggunakan metode konvensional yang cenderung bersifat satu arah atau monoton. Hal ini menyebabkan materi yang disampaikan kurang menarik minat siswa, serta berdampak pada rendahnya motivasi peserta didik untuk mengenal tatakrama bahasa Sunda. Kurnia dkk., (2024) menegaskan faktor yang mempengaruhi ketidakuasan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Sunda adalah kesulitan memahami tingkatan bahasa Sunda yaitu basa loma dan basa hormat , banyaknya tingkatan bahasa pada bahasa Sunda yang menjadikan bahasa Sunda ini sulit dan butuh waktu lama untuk dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan peserta didik, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang beradaptasi dengan penggunaan teknologi menjadi menarik bagi peserta didik karena mereka memiliki kesempatan untuk memafaatkan benda kesayangan mereka yaitu *gadget* atau *smartphone* dalam kegiatan belajar

yang mereka lakukan (Rachmadina and Mulyani 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi yang berfungsi sebagai sarana bagi siswa untuk memahami tatakrama bahasa Sunda sekaligus mendukung pembelajaran muatan lokal bahasa Sunda di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inklusif dan efektif di jenjang pendidikan dasar, serta menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D). Richey dan Klein berpendapat D&D adalah suatu proses yang terstruktur dan memadukan tahap perancangan, pengembangan, serta evaluasi terhadap produk yang dihasilkan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini terdiri dari pedoman wawancara, lembar angket validasi untuk mengevaluasi aspek media dan materi, serta angket yang dirancang untuk mengukur respon pengguna terhadap produk. Wawancara dilakukan kepada guru sebagai upaya untuk memperoleh informasi mendalam. Atikasari & Desstyia, (2022) ada 4 aspek untuk yang perlu diketahui dalam wawancara pengembangan produk, yaitu : (1) penggunaan media pembelajaran di sekolah, (2) masalah yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran, (3) potensi yang mendukung pengembangan media pembelajaran, serta (4) kebutuhan akan media pembelajaran. Dalam penelitian ini peneliti mengikuti keempat aspek tersebut untuk mengidentifikasi permasalahan. Lembar validasi media digunakan untuk menilai kesesuaian produk yang dibuat. Lembar validasi ahli media akan menggunakan skala skor 1 hingga 4 dengan keterangan, 1 = sangat tidak baik, 2 = tidak baik, 3 = baik. 4 = sangat baik, serta memberikan saran atau komentar. Terdapat tiga aspek penilaian, yaitu

terdiri dari tampilan, pewarnaan dan kemudahan pengguna (Manzilina dkk., 2018). Lembar validasi materi digunakan untuk mengevaluasi kelayakan isi materi dalam produk aplikasi yang dikembangkan. Lembar validasi ahli materi akan menggunakan skala skor 1 hingga 4 dengan keterangan, 1 = sangat tidak baik, 2 = tidak baik, 3 = baik. 4 = sangat baik, serta memberikan saran atau komentar. Dalam pengembangan aplikasi Santabasun penilaian materi mencakup tiga aspek yaitu aspek kesesuaian isi media, penyajian, dan kebahasaan (Mahardika dkk., 2023). Pada tahap penilaian respon peserta didik, terdapat tiga aspek penilaian, yaitu tampilan, materi, dan bahasa yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai aplikasi Santabasun untuk mengenalkan kesantunan berbahasa Sunda.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Analisis permasalahan dilakukan melalui wawancara yang dilakukan pada wali kelas IV. Masalah yang ditemukan melalui hasil wawancara tersebut adalah 1)

rendahnya kefasihan berbahasa Sunda pada peserta didik, 2) Kurangnya penguasaan tatakrama bahasa Sunda, 3) keterbatasan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran juga harus mempertimbangkan kebermanfaatan dari media yang dibuat. Sejalan dengan manfaat media yang dikekemukakan oleh pernyataan Muhammad (2012) bahwa media harus memiliki manfaat (1) membantu guru dalam bidang tugasnya, (2) membantu para pembelajar, (3) memperbaiki proses belajar mengajar.

Dengan mempertimbangkan berbagai manfaat tersebut, dilakukan analisis kebutuhan terhadap konten materi yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka yang berlaku pada pembelajaran kelas IV. Karena aplikasi ini difokuskan untuk mengenalkan tatakrama dalam bahasa Sunda untuk melestarikan kesantunan dalam budaya Sunda. Sejalan dengan pernyataan Hidayatuloh (2020) bahwa integrasi nilai-nilai kearifan lokal Sunda ke dalam pembelajaran dapat mendorong pembentukan karakter

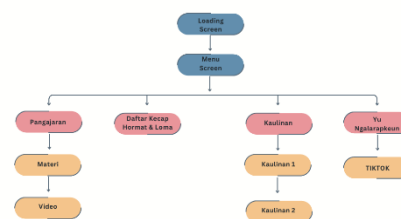
peserta didik yang toleran, peduli, saling menghargai, dan memiliki kebanggaan atas identitas budaya mereka.

Maka mata pelajaran yang menjadi fokus utamanya adalah Bahasa Sunda. Analisis capaian pembelajaran merujuk pada Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat Nomor 32817/Pk.05.02/Sekre/2022 tentang capaian pembelajaran muatan lokal Bahasa Sunda. Capaian pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari mata pelajaran Bahasa Sunda Fase B, khususnya pada aspek berbicara. Pada aspek ini, peserta didik diharapkan mampu menyampaikan pesan (gagasan, tanggapan, dan perasaan) dalam bentuk lisan dan multimodal (visual, digital, audio, dan audiovisual) secara fasih, akurat bertanggung jawab, dan santun sesuai tujuan dan konteks komunikasi. Berdasarkan capaian pembelajaran tersebut, penyusunan konten dalam aplikasi SANTABASUN difokuskan pada pengembangan keterampilan berbicara dengan menggunakan tatakrama Bahasa Sunda.

2. Tahap *Design* (Desain)

Penyusunan desain aplikasi dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Proses perancangan aplikasi SANTABASUN dilaksanakan secara terstruktur melalui beberapa langkah agar selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Untuk merancang alur kerja aplikasi SANTABASUN secara sistematis, dibuat sebuah bagan alur (flowchart) yang menggambarkan struktur aplikasi serta keterkaitan antar fitur secara menyeluruh. Bagan alur ini memuat empat menu utama yang menjadi inti dari struktur aplikasi yaitu Menu Pangajaran, Menu Daftar Kecap, Menu Kaulinan, dan Menu Yu! Ngalarapkeun, setiap menu dirancang agar dapat menunjang proses pembelajaran secara terstruktur dan melibatkan interaksi aktif dari pengguna.



Gambar 1 *Flowchart*

Pencarian gambar dilakukan melalui berbagai sumber seperti Google dan Pinterest atau melalui Canva itu sendiri, dengan memperhatikan kualitas visual serta kesesuaian terhadap isi materi. Setelah gambar yang diperlukan diperoleh, proses selanjutnya adalah gambar tersebut di Canva untuk dilakukan desain ulang agar gambar tersebut sesuai dengan kebutuhan konten.

3. Tahap *Development*
(Pengembangan)



Gambar 2 Logo

Pada aplikasi SANTABASUN logo yang digunakan berukuran 512 piksel sesuai dengan ketentuan dari *Smart Apps Creator*. Untuk mendesain logo perangkat lunak yang digunakan adalah canva untuk menyatukan berbagai komponennya seperti animasi dan huruf pada logo tersebut.



Gambar 3 Halaman Utama

Halaman ini berfungsi sebagai tampilan pembuka dalam aplikasi. Di dalamnya ditampilkan berbagai elemen visual menarik, seperti karakter anak-anak, guru, suasana sekolah, serta ikon huruf. Selain itu, tersedia pula tombol *Ngawitan* yang dapat diklik untuk mengakses halaman menu utama.



Gambar 4 Menu Utama

Pada halaman menu utama, tersedia sejumlah tombol navigasi seperti *Pangajaran*, *Daftar Kecap*, *Kaulinan*, dan *Yu Ngalarapkeun*. Di bagian kiri atas terdapat tombol untuk menghentikan musik, sementara di kanan atas juga terdapat tombol serupa. Saat pengguna menekan salah satu tombol navigasi, mereka akan diarahkan ke menu yang sesuai dengan pilihan tersebut.



Gambar 5 Fitur *Pangajaran*

Pada halaman *Pangajaran*, pengguna dapat membaca materi mengenai tatakrama basa Sunda, selain itu terdapat tombol interaktif yang memungkinkan pengguna untuk beralih ke halaman berikutnya di fitur *pangajaran* ini. Tombol panah di kanan bawah berfungsi sebagai navigasi ke halaman selanjutnya sedangkan tombol panah di kiri bawah untuk kembali ke menu.



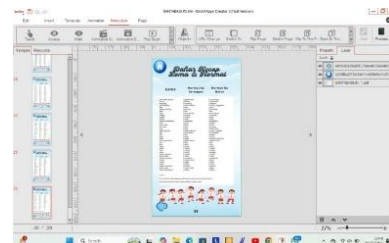
Gambar 6 Daftar Kecap

Pada halaman fitur daftar kecap, pengguna dapat melihat semua kosakata basa loma, hormat ka batur, dan hormat ka sorangan. Tujuan dari submenu ini adalah untuk membantu pengguna memahami dan menguasai ragam kosakata bahasa Sunda sesuai dengan situasi dan lawan bicaranya, sehingga dapat digunakan dengan tepat dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 7 Fitur Kaulinan

Pada halaman fitur kaulinan, terdapat dua jenis permainan, yaitu permainan pertama berbentuk kuis dan permainan kedua berupa permainan menjodohkan. Tujuan dari diadakannya submenu ini adalah untuk meningkatkan pemahaman pengguna terhadap materi yang telah dipelajari melalui cara yang menyenangkan dan interaktif, serta melatih kemampuan berbahasa Sunda secara aplikatif.



Gambar 8 *Yu Ngalarapkeun*

Menu *Yu Ngalarapkeun* menyajikan tampilan berupa instruksi atau panduan bagi pengguna untuk menerapkan tatakrama bahasa Sunda dalam kehidupan sehari-hari. Instruksi tersebut disampaikan dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami, seperti gambar komik atau ilustrasi percakapan. Pada bagian ini,

pengguna diarahkan untuk menyaksikan video contoh penerapan tatakrama basa sunda yang telah disediakan melalui Tiktok. Setelah menonton contoh penerapan, pengguna akan diarahkan untuk mencoba menerapkannya juga melalui video instruksi yang telah disediakan dengan cara menstich video tersebut.

4. Tahap *Implementation*
(Implementasi)

Produk media telah melalui proses yang sistematis, meliputi tahap analisis kebutuhan, perancangan konsep, dan pengembangan konten. Berdasarkan hasil validasi, media tersebut dinilai memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dan siap digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran.

1) Validasi Ahli Media

Tabel 1 Validasi Ahli Media Tahap 1

Taha p	Aspek yang Dinilai	Sko r	Skor Maksima l
Satu	Tampilan	20	24
	Pewarnaan	8	8
	Suara	5	8
	Kemudaha n Pengguna	8	12
Skor Keseluruhan		41	52
Presentase (%)		79 %	

Validasi oleh ahli media dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, produk memperoleh skor total sebesar 50 dengan presentase 79 %, yang menunjukkan bahwa produk berada dalam kategori “baik” dan dapat digunakan meskipun masih memerlukan beberapa perbaikan. Untuk meningkatkan kualitas produk agar mencapai kategori “sangat baik”, ahli media memberikan sejumlah masukan perbaikan.

Tabel 2 Validasi Ahli Media Tahap 2

Taha p	Aspek yang Dinilai	Sko r	Skor Maksima l
Dua	Tampilan	23	24
	Pewarnaan	8	8
	Suara	8	8
	Kemudaha n Pengguna	11	12
Skor Keseluruhan		50	52
Presentase (%)		96 %	

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan ahli media, selanjutnya, dilakukan validasi media pada tahap kedua. Pada tahap ini, produk memperoleh skor keseluruhan sebesar 51 dengan presentase 96%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria sangat layak dan dapat digunakan tanpa perlu dilakukan revisi tambahan.

2) Validasi Materi

Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan telah memenuhi standar kualitas yang ditetapkan, baik dari segi isi, penyajian dan kebahasaan.

Tabel 3 Validasi Materi Tahap 1

Taha p	Aspek yang Dinilai	Peroleh an Skor	Skor Maksim al
Satu	Isi	20	28
	Penyajian	11	20
	Kebahasaan	9	12
Skor Keseluruhan		40	60
Presentase (%)		66%	

Validasi oleh ahli materi dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, produk memperoleh skor total sebesar 40 dengan presentase 66 %, yang menunjukkan bahwa produk berada dalam kategori “layak” dan dapat digunakan meskipun masih memerlukan beberapa perbaikan.

Tabel 4 Validasi Materi Tahap 2

Taha p	Aspek yang Dinilai	Peroleha n Skor	Skor Maksima l
Satu	Isi	24	28
	Penyajian	16	20
	Kebahasaa n	12	12
Skor Keseluruhan		52	60
Presentase (%)		87%	

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan masukan ahli materi, selanjutnya, dilakukan validasi materi pada tahap kedua. Pada tahap ini, produk memperoleh skor keseluruhan sebesar 52 dengan persentase 87%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria “sangat layak” dan dapat digunakan tanpa perlu dilakukan revisi tambahan.

3) Respon Pengguna

Respon pengguna terhadap media aplikasi SANTABASUN diperoleh melalui pelaksanaan uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar dengan menggunakan instrumen angket. Uji coba kelompok kecil melibatkan sepuluh peserta didik kelas IV sekolah dasar, sedangkan kelompok besar terdiri dari dua puluh satu siswa pada jenjang yang sama.

Tabel 5 Uji Coba Kelompok Kecil

Uji Coba	Aspek	Sko r (%)	Juml ah Skor (%)	Kriter ia
Kelomp ok Kecil	Tampil an	95%	94%	Sang at Baik
	Materi	100 %		
	Bahas a	80%		

Hasil uji coba awal yang dilakukan terhadap peserta didik menunjukkan bahwa aplikasi SANTABASUN memperoleh skor keseluruhan sebesar 104 dari skor maksimal 110. Jika dikonversikan ke dalam bentuk presentase, hasil tersebut mencapai 94%, yang termasuk dalam kategori “sangat baik” sesuai dengan kriteria evaluasi yang digunakan. Persentase tersebut mencerminkan bahwa aplikasi SANTABASUN memperoleh respon yang sangat positif dari peserta didik pada berbagai aspek yang dinilai, meliputi aspek tampilan, materi, dan kebahasaan. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa aplikasi mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi tatakrama dalam bahasa Sunda.

Tabel 6 Uji Coba Kelompok Besar

Uji Coba	Aspek	Skor (%)	Jumlah Skor (%)	Kriteria
Kelompok Besar	Tampilan	97%	97%	Sangat Baik
	Materi	100%		
	Bahasa	86%		

Berdasarkan hasil uji coba keLompok besar, aplikasi SANTABASUN memperoleh skor total sebesar 224 dari skor maksimal 231. Jika dikonversikan ke dalam bentuk persentase, capaian ini setara dengan 97%. Nilai tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Baik” sesuai dengan kriteria evaluasi yang telah ditetapkan.

5. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dalam proses pengembangan aplikasi SANTABASUN dilakukan secara berkesinambungan pada setiap tahap, bukan hanya pada tahap akhir. Langkah ini bertujuan untuk menjamin kualitas serta efektivitas aplikasi agar dapat berfungsi secara optimal sebagai media pembelajaran. Proses evaluasi mencakup tiga aspek utama, yaitu : (1) validasi oleh ahli media, (2) validasi oleh ahli materi, dan (3) uji coba penggunaan melalui kelompok kecil yang melibatkan sepuluh peserta didik serta kelompok besar yang terdiri dari dua puluh dua peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi media pada tahap pertama, produk memperoleh skor 42 dari total skor maksimal 52, dengan persentase 79%. Berdasarkan kriteria yang

digunakan, nilai ini menunjukkan bahwa produk termasuk dalam kategori “layak”, namun masih memerlukan beberapa perbaikan untuk meningkatkan kualitas secara keseluruhan. Beberapa masukan perbaikan yang diberikan oleh ahli media meliputi : 1) penambahan tombol navigasi pada fitur *Kaulinan* agar pengguna dapat kembali ke menu utama, 2) penambahan tombol navigasi pada fitur *Pangajaran* untuk mempermudah perpindahan antar halaman, 3) penambahan tombol yang mengarahkan pengguna ke tautan video Youtube agar materi pembelajaran lebih interaktif dan mudah diakses. Perbaikan dilakukan secara sistematis sesuai dengan saran yang diberikan, kemudian dilanjutkan dengan validasi tahap kedua. Pada tahap ini produk memperoleh skor 50 dari 52, dengan persentase 96% untuk digunakan sebagai media pembelajaran tanpa memerlukan revisi tambahan.

Validasi materi dilakukan dua tahap, tahap pertama memperoleh skor keseluruhan 40 dari skor maksimal 60, dengan persentase 66%. Berdasarkan kriteria penilaian, skor tersebut menunjukkan bahwa produk berada dalam kategori “layak”,

namun masih membutuhkan beberapa perbaikan, adapun aspek yang masih perlu disempurnakan adalah ketepatan elemen pembelajaran yang digunakan serta ketersediaan fitur yang menunjang penerapan materi. Validasi tahap kedua, produk mengalami peningkatan skor yakni 52 dari 60, dengan persentase 87%, yang menempatkannya dalam kategori “sangat layak”.

Uji coba awal dilakukan terhadap sepuluh peserta didik kelas IV sekolah dasar. berdasarkan hasil angket yang diberikan, aplikasi SANTABASUN memperoleh skor 104 dari 110, atau setara dengan 94%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Penilaian dilakukan terhadap tiga aspek, yaitu tampilan, materi, dan kebahasaan. Pada tahap uji coba kelompok besar dilakukan dengan melibatkan 21 peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hasil angket menunjukkan bahwa aplikasi memperoleh skor 224 dari skor maksimal 231, dengan persentase 97%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Evaluasi dari kedua uji coba ini menunjukkan bahwa aplikasi sudah efektif dan menarik dalam menyampaikan materi kesantunan

bahasa Sunda, namun beberapa perbaikan teknis dan konten masih diperlukan, terutama pada navigasi, petunjuk penggunaan, serta aksesibilitas terhadap konten eksternal. Umpan balik yang diperoleh dari peserta didik menjadi bahan refleksi penting dalam menyempurnakan aplikasi, terutama pada aspek antarmuka, kejelasan bahasa, dan kemudahan akses. Dengan revisi yang tepat, aplikasi SANTABASUN diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang lebih efektif, dan menyenangkan bagi seluruh peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian “ Pengembangan Aplikasi Berbasis Digital SANTABASUN untuk Mengenalkan Kesantunan Bahasa Sunda Pada Siswa Sekolah Dasar” menunjukkan hasil yang baik. Validasi ahli materi pada tahapan pertama memperoleh skor 66 % dan pada tahap kedua memperoleh persentase 87%. Sedangkan validasi ahli media pada tahap pertama memperoleh persentase 79% dan pada tahap kedua memperoleh persentase 96%. Pada tahap uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 94% yang

termasuk dalam kategori sangat baik. Sedangkan pada tahap uji coba kelompok besar memperoleh persentase 97% yang termasuk kedalam kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alia, dkk. (2023). *Undak Usuk Basa Sunda sebagai bentuk kesantunan berbahasa*. <https://scholar.google.com/scholar?q=Undak+Usuk+Basa+Sunda+Alia+2023>
- Atikasari, & Dessty. (2022). *Analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran*. <https://scholar.google.com/scholar?q=Atikasari+Dessty+2022+analisis+kebutuhan+media>
- Dhieni, N., dkk. (2021). *Hakikat bahasa sebagai alat komunikasi anak usia dini*. <https://scholar.google.com/scholar?q=Dhieni+2021+bahasa+alat+komunikasi>
- Hefdzil Akbar, & Sariyati. (2017). *Kesantunan berbahasa dalam komunikasi*. <https://scholar.google.com/scholar?q=kesantunan+berbahasa+Hefdzil+Akbar+Sariyati+2017>
- Hidayatuloh. (2020). *Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran*. <https://scholar.google.com/scholar?q=Hidayatuloh+2020+kearifan+lokal+pembelajaran>

- Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat Nomor 32817/Pk.05.02/Sekre/2022 tentang Capaian Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Sunda. <https://disdik.jabarprov.go.id/>
- Kurnia, dkk. (2024). *Kesulitan pembelajaran bahasa Sunda pada siswa sekolah dasar.* <https://scholar.google.com/scholar?q=Kurnia+2024+pembelajaran+bahasa+Sunda>
- Mahardika, dkk. (2023). *Validasi materi dalam pengembangan media pembelajaran.* <https://scholar.google.com/scholar?q=Mahardika+2023+validasi+materi+media>
- Manzilina, dkk. (2018). *Evaluasi media pembelajaran berbasis aspek tampilan dan usability.* <https://scholar.google.com/scholar?q=Manzilina+2018+evaluasi+media+pembelajaran>
- Muhammad. (2012). *Manfaat media dalam proses pembelajaran.* <https://scholar.google.com/scholar?q=Muhammad+2012+manfaat+media+pembelajaran>
- Pranowo. (2009). *Bahasa sebagai cerminan kepribadian bangsa.* <https://scholar.google.com/scholar?q=Pranowo+2009+bahasa+cerminan+kepribadian>
- Rachmadina, & Mulyani. (2023). *Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran.* [3+media+pembelajaran+teknologi](https://scholar.google.com/scholar?q=Rachmadina+Mulyani+2023+media+pembelajaran+teknologi)
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues.* <https://scholar.google.com/scholar?q=Richey+Klein+Design+and+Development+Research>
- Sudarma, dkk. (2018). *Peran keluarga dalam penggunaan bahasa daerah pada anak.* <https://scholar.google.com/scholar?q=Sudarma+2018+bahasa+daerah+anak>