

Aplikasi Mengenal Bahasa Sunda Berbasis Android Dalam Dunia Pendidikan

Dewi Leyla Rahmah*, Een Juhriah

Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

*leyladewiiskandar@gmail.com

ABSTRACT

Sundanese is the second language used in interacting in State Elementary School 06 Citeureup Bogor. And Sundanese became one of the languages included in the learning curriculum, especially in West Java. The background of this research is the lack of knowledge of students in the use of Sundanese language in the School. And there are no applications used as a medium in learning. Researchers created a Sundanese language application that can be used by students starting from the age of 8 years and above. The hardware needs needed for the implementation of this application are Android-based gadgets/smartphones. Android specifications used at least Android Jelly Bean, RAM at least 512 MB RAM, minimum memory: 4GB Rom. This application can be used offline which makes it easy to understand the Sundanese language. The focus in making sundanese language applications is among others as an academic support in schools at 06 Citeureup Elementary School, Bogor. The purpose of making this application is to create students who can love cultural diversity, especially sundanese language. In this application discusses material Undak usuk Basa sunda (lemes language level, medium, rough) for yourself, lemes for others, Tata Wangun Soy sauce material (vocabulary) Sundanese language, Soy sauce Color Material (word type), Basa Sunda Assimilation Material and Tata Sora (Fonology). The methods used in this study are observations, interviews and libraries.

Keywords: *sundanese; application; android*

ABSTRAK

Bahasa Sunda adalah bahasa kedua yang digunakan dalam berinteraksi di Sekolah Dasar Negeri 06 Citeureup Bogor. Dan Bahasa Sunda menjadi salah satu bahasa yang masuk dalam kurikulum pembelajaran khususnya di Jawa Barat. Latar belakang penelitian ini adalah minimnya pengetahuan siswa dalam penggunaan bahasa Sunda di Sekolah. Dan belum adanya aplikasi yang digunakan sebagai media dalam belajar. Peneliti membuat aplikasi bahasa Sunda yang dapat digunakan oleh siswa mulai dari usia 8 tahun ke atas. Kebutuhan perangkat keras yang diperlukan untuk implementasi aplikasi ini adalah gadget/smartphone berbasis Android. Spesifikasi Android yang digunakan minimal Android Jelly Bean, RAM minimal 512 MB RAM, memory minimal: 4GB Rom. Aplikasi ini dapat digunakan secara *offline* yang memudahkan dalam memahami bahasa Sunda. Fokus dalam pembuatan aplikasi bahasa Sunda ini antara lain adalah sebagai pendukung akademik pada sekolah di Sekolah Dasar 06 Citeureup, Bogor. Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah menciptakan siswa yang dapat mencintai keanekaragaman budaya khususnya bahasa sunda. Pada aplikasi ini membahas materi *Undak usuk Basa sunda* (tingkatan bahasa lemes, sedang, kasar) untuk diri sendiri, lemes untuk orang lain, materi *Tata Wangun Kecap* (kosakata) bahasa Sunda, Materi Warna Kecap (jenis kata), Materi *Asimilasi Basa Sunda* dan *Tata Sora* (Fonologi). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan pustaka.

Kata Kunci: bahasa sunda; aplikasi android

Submitted Oct 24, 2021 | Revised Dec 20, 2021 | Accepted Dec 31, 2021

Pendahuluan

Masyarakat Indonesia merupakan bangsa yang multi kultur, multi budaya, tentunya juga multi bahasa. adalah tanda/lambang/symbol bunyi yang berperan untuk berkomunikasi. Setiap simbol bunyi memiliki makna, konsep serta sistem aturan yang telah disepakati oleh para penciptanya. Bahasa merupakan hasil dari kreasi manusia yang akan selalu berkembang mengikuti zaman. Berdasarkan teori, bahasa adalah alat komunikasi yang membantu suatu individu mengutarakan isi pikiran, perasaan dan keinginannya kepada individu lain (Badudu, 1989 dalam Dhieni & Fridani, 2014). Penggunaan bahasa daerah atau bahasa Ibu yang dilakukan oleh masyarakat di pelosok pedesaan masih sangat kental sehingga membuat fungsi dan kedudukan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional belum terlaksana sepenuhnya. Bahkan di tengah masyarakat yang berdomisili di kota-kota

besar pun masih belum sepenuhnya memakai bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional, hal ini disebabkan bagi mereka yang merupakan kaum urban dari Sunda. Bahasa daerah merupakan suatu aspek yang ada dalam keberagaman budaya ditanah air. Indonesia terkenal akan kekayaan budaya termasuk bahasanya. Sekitar 12% bahasa yang ada di dunia terdapat di Indonesia. Indonesia mempunyai 3 bahasa terbesar mendominasi bahasa di Indonesia yaitu ada bahasa Jawa, Sunda dan Melayu. Bahasa Sunda adalah bahasa ibu masyarakat Jawa Barat sebagai orang sunda. Bahasa Sunda memiliki tingkatan bahasa yang perlu dipahami oleh masyarakat pengguna bahasa sunda sebagai tatakrama terhadap lawan bicara.

Dengan keadaan ini bahasa Indonesia diperlukan sebagai suatu perekat persatuan agar adanya keseragaman nasionalisme warga negara Indonesia dalam berbahasa. Pelestarian bahasa Sunda sebagai warisan leluhur merupakan kewajiban kita sebagai masyarakat Sunda untuk turut melestarikannya. Sebagai bentuk rasa tanggung pemerintah atas menjaga kelestarian bahasa Sunda, pengajaran bahasa Sunda pada kurikulum pembelajaran yang telah dilakukan di sekolah-sekolah di Jawa Barat. Begitu pula di Desa Citeureup Bogor Khususnya di Sekolah Dasar 06 Citeureup. Sejalan dengan ini penerapan bahasa sunda juga diterapkan dalam sekolah SDN Sukajadi, penelitian yang dilakukan oleh (Vilda dan Auliya, 2017). Membuat rekapitulasi inferensi kosakata bahasa sunda terhaap bahasa Indonesia dalam karangan siswa dilakukan setelah penelitian melakukan analisi makalah hasil dari penelitian didapati faktor penyebab terjadinya inferensi kosakata bahasa sunda terhaap bahasa indonesia adalah letak geografis sehingga penggunaan bahasa indonesia lebih jarang dan bahasa daerah lebih melekat pada siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengarah pada perubahan yang semakin signifikan dan menuju era praktis. Dalam sektor pendidikan, perkembangan teknologi informasi merambah pada sistem pengelolaan dan juga sistem pembelajaran di kelas. Pemanfaatan media yang semakin bervariasi menjadi tantangan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai pengajar di sekolah dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Purbasari *et al*, 2012). Upaya pelestarian bahasa Sunda sudah dilakukan Pemerintah dengan diadakannya kegiatan Rebo Nyunda. Namun untuk anak-anak prasekolah, pembelajaran bahasa Sunda hanya dilakukan dengan menyanyikan lagu tradisional atau permainan khas Sunda lainnya. Kurangnya media pembelajaran khusus anak-anak prasekolah membuat pembelajaran bahasa Sunda kurang maksimal (Ainniyah Al Fatihah Ramadhani, 2020). Di era teknologi seperti sekarang ini penggunaan perangkat *mobile handphone* semakin marak. Selain sebagai alat komunikasi *handphone* digunakan sebagai media untuk menyimpan berbagai aplikasi. Salah satu aplikasi yang dapat diinstall adalah Aplikasi Basa Sunda. Dengan adanya Aplikasi Basa Sunda berbasis android ini dapat melestarikan kembali budaya di Indonesia khususnya untuk belajar Basa Sunda sehingga dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mempelajari Basa Sunda. Aplikasi Multimedia belajar bahasa sunda berbasis android yang dibuat oleh Yus Jayusman 2018, adapun isi dari aplikasi android ini adalah materi dan latihan. Materinya berupa Undak Usuk Basa, Kecap, Babasan, Aksara Sunda, dan Kaulinan. Penelitian serupa telah dilakukan oleh (Ratna Shofiati, dkk., 2016) membuat aplikasi pembelajaran bahasa sunda tentang penulisan angka, huruf dalam bahasa sunda serta materi salam, ungkapan, percakapan dan cerita pendek. Aplikasi ini disertai dengan suara atau cara pengucapan dari apa yang dituliskan dalam materi tersebut agar pengguna tidak bosan karena harus membaca dan melihat teksnya saja. Penelitian yang dilakukan oleh Enur Sri Mulyani, 2018 menghasilkan bahasa sunda dialek Tasikmalaya mendeskripsikan tentang (1) Bahasa Sunda dialek Tasikmalaya, (2) ciri-ciri pembeda Bahasa Sunda dialek Tasikmalaya dengan Bahasa Sunda Lulugu, (3) bentuk kata Bahasa Sunda dialek Tasikmalaya, dan (4) dialektometri Bahasa Sunda dialek Tasikmalaya. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti bermaksud merancang suatu aplikasi Basa Sunda berbasis Android untuk anak sekolah dsar di SDN 06 Citeureup. Dengan demikian pemanfaatan teknologi dapat dimaksimalkan. Pemanfaatan *smartphone* yang terbilang mudah dibawa, mudah diakses dan terjangkau sebagai media dalam pembelajaran akan sangat memberikan dampak bagi siswa (Kim, *et al*.

2013). Selain sarana yang tergolong baru, siswa akan lebih tertarik untuk menggunakan sarana yang sifatnya “kekinian” dan biasa dengan keadaan siswa di kehidupan sehari-hari.

Undak Usuk Basa Sunda merupakan sebuah ragam bahasa sunda yang digunakan atau dipilih berdasarkan keadaan yang berbicara, yang diajak berbicara dan apa yang dibicarakan. Undak Usuk Basa Sunda memiliki tiga tingkatan : Bahasa *lemes* (halus,sopan),bahasa *loma* (sedang), bahasa *garibal* (kasar). Bahasa sopan untuk diri sendiri bisa digunakan untuk berkomunikasi dengan teman sebaya atau yang lebih tua, misalnya kata *dongkap* (datang), *boyong* (ingin). Bahasa sopan untuk orang lain misalnya kata *candak* (ambil), *kulem* (tidur), *ngadangu* (mendengar) dan lain sebagainya. Bahasa *loma* adalah ragam bahasa yang digunakan kepada sesama atau teman yang sudah akrab. Misalnya *datang* (datang), *adi* (adik), *nyabo* (tau), dan lain sebagainya. Bahasa kasar ialah bahasa yang dipakai ketika sedang marah, berkelahi, misalnya *hulu* (kepala), *mantog* (pergi).

Kata (*kecap*) merupakan satuan bahasa bebas terkecil yang mengandung makna. Kata dibedakan dari *morfem* sebagai satuan bahasa terkecil yang mengandung makna. Morfem merupakan pembentuk kata. Menurut kedudukannya dalam kata dibedakan morfem bebas dan morfem terikat. Morfem bebas (morfem lagas) adalah morfem yang dapat berdiri sendiri sebagai sebuah kata dalam kalimat. Misalnya, *indit*, dan *kamari*. Sebaliknya, morfem yang tidak dapat berdiri sendiri sebagai sebuah kata dalam kalimat disebut morfem terikat (morfem kauger). Morfem terikat, terutama morfem terikat secara morfologis, dapat berupa: imbuhan atau afiks (rarangken) seperti *di-*, *-in-*, *-an*, dan *pang—na*; pokok kata atau prakategorial (*cakal*) seperti *guling*, *juang*, dan *toel*; klitik (senggeh) seperti *pun-*, *sim-*, *tuang-*, dan *-na*. Sebagai unsur pembentuk kata, morfem dapat langsung menjadi kata atau bergabung dahulu dengan morfem lain. Morfem yang langsung menjadi kata disebut morfem bebas, sedangkan yang harus bergabung dahulu dengan morfem lain disebut morfem terikat.

Bentuk kata (*wangun kecap*) atau struktur kata (*adegan kecap*) merupakan pilahan kata dilihat dari unsur-unsur pembentuknya yang disebut morfem. Menurut jumlah morfem sebagai unsur pembentuknya, ada dua bentuk kata, yakni atas kata dasar (*kecap asal*) dan kata jadian (*kecap rekaan*). Kata dasar atau kata tunggal (*kecap salancar*) adalah kata kata yang dibentuk dengan satu morfem bebas, bersifat ekamorfemis. Dilihat dari jumlah suku kata (*engang*)nya, kata dasar bahasa Sunda dapat dibedakan atas:

Kata dasar satu suku (ekaengang, saengang) seperti *jung*, *jeung*, *pok*, *teh*, *mah*;

Kata dasar dua suku (dwi engang) seperti *bae*, *cape*, *jahe*, *uwa*, *wani*;

Kata dasar tiga suku (tri engang) seperti *awewe*, *anjeucleu*, *olohok*;

Kata dasar empat suku (catur engang) seperti *atanapi*, *amburadul*, *kukulutus*;

Kata dasar lima suku (panca engang) seperti *elekesekeng*, *murukusunu*.

Kata jadian (*kecap rekaan*) atau kata kompleks (*kecap jembar*) merupakan kata yang telah mengalami proses morfologis. Proses morfologis atau proses morfemis (*tata wangun kecap*) adalah proses pembentukan kata (*ngawangun kecap*) dari kata lain yang menjadi bentuk dasar (*wangun dasar*)nya dengan cara menggabungkan morfem yang satu dengan morfem lainnya. Ada empat proses morfologis dalam bahasa Sunda, yakni: Pengimbuhan, afiksasi (*ngararangkenan*) yang menghasilkan kata berimbuhan (*kecap rundayan*); Pengulangan, reduplikasi (*ngarajek*) yang menghasilkan kata ulang (*kecaprajekan*); Pemajemukan atau komposisi (*ngantetkeun*) yang menghasilkan kata majemuk (*kecap kantetan*); dan Penyingkatan atau abreviasi (*ngawancab*) yang menghasilkan kata singkatan (*kecap wancaban*).

Kecap rundayan yaitu kata yang dibentuk dengan cara menambahkan imbuhan (afiks) pada bentuk dasarnya (Sudaryat, dkk. 2013). Kata berimbuhan (*kecap rundayan*) adalah kata jadian yang dibentuk dengan cara membubuhkan imbuhan atau afiks (*rarangken*) pada bentuk dasarnya. Dalam bahasa Sunda terdapat empat jenis imbuhan, yakni: Awalan atau prefiks (*rarangken hareup*, awalan): *ba-*, *barang-*, *di-*, *ka=*, *N-*, *pa-*, *pada-*, *para-*, *per-*, *pi-*, *sa-*, *sang-*, *si-*, *silih-*, *ti-*, *pa(ting)-*; Sisipan atau infiks (*rarangken tengah*, seselan): *-ar-*, *-al-*, *-in-*, *-um-*; Akhiran atau sufiks (*rarangken tukang*, ahiran): *-an*, *-eun*, *-keun*, *-na*, *-ing/-ning*; Konfiks (*rarangken barung*, barungan): *ka—an*, *kapi-*, *pa—an*, *paN—an*,

pang—keun, pang—na, pi—an, pi—eun, pika-, pika—eun, sa—an, sa—eun, sa—na, ting—ar-. Contoh kata-kata yang berimbuhan: badarat, barangbeuli, dibaca, kahayang, (maca, nulis, ngarang, nyabak), pateuteup, pada dating, paraguru, perbawa, piduit, saurang, sanghareup, sibanyo, silihdupak, titajong, (pa) ting cikikik; aramis, barudak, laluis, gumeulis; duaan, duakeun, indungna, mungguhing, sukaning, budiman, hartawan; padataran, pananyaan, pangmeulikeun, pangalusna, piimaheun, pikadeudeuh, pikagilaun, sajongjongan, sabajueun, saalusna, tingarigel. Kecap rajékan yaitu kata yang dibentuk dengan cara menyebut dua kali atau lebih bentuk dasarnya (Sudaryat, dkk, 2013). Kata ulang adalah kata yang dibentuk melalui penyebutan dua kali atau lebih bentuk dasarnya, baik seutuhnya atau sebagian maupun bervariasi dengan fonem. Ada kecap rajékan dwipurwa seperti tatajong, kecap rajékan dwilingga murni (*dwimurni*) seperti imah-imah, kecap rajékan dwilingga reka (*dwireka*) seperti bulak-balik; kecap rajékan *trilingga (trireka)* seperti *dar-der-dor*. Sehingga dibuatlah aplikasi android guna mengenal bahasa sunda dalam dunia pendidikan.

Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian diperlukan cara untuk mengumpulkan data penelitian yang disebut metode penelitian (Arikunto, 2013). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Metode ini digunakan untuk menggambarkan secara sistematis dan akurat. Metode ini menginterpretasikan objek berdasarkan kenyataan yang sebenarnya (Azwar, 2012); mendeskripsikan atau menjelaskan peristiwa dan kejadian yang ada (Sudjana, 2015). Dalam penelitian yang dilakukan (Dewi, 2018) mengungkapkan teknik menganalisis data menitikberatkan pada analisis gejala morfonemik: morfonemik pada morfem dasar dan tataran yang apa saja mengalami gejala morfofonemik. Hasil yang diperoleh dari penelitian terhadap gejala morfofonemik pada kosakata bahasa Sunda dialek Kuningan ini menunjukkan bahwa tataran yang mengalami gejala morfofonemik meliputi frase nomina, frase verba, frase adjektiva dan frase adverbial.

Kegiatan mengamati aktivitas, perilaku, kondisi guru dan murid pada saat melakukan pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Sunda di Sekolah dasar 6 Citeureup Bogor. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui secara jelas masalah yang sedang dihadapi oleh guru pada saat penyampaian materi pembelajaran mengenai penerapan bahasa sunda dalam pergaulan di lingkungan sekolah dan lingkungan. Kegiatan ini bertujuan untuk memahami metode, media dan materi yang tepat digunakan untuk anak sekolah dasar dalam mempelajari bahasa Sunda. Kegiatan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dari narasumber dengan memberi beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan topik permasalahan. Wawancara dilakukan kepada salah satu guru bahasa sunda yaitu ibu Nissa, S.Pd. wawancara dilakukan secara virtual pada tanggal 9 september 2021. Kajian pustaka yang dilakukan peneliti adalah dengan mempelajari buku Modul bahasa Sunda dan buku mata pelajaran bahasa sunda yang digunakan di lingkungan sekolah dasar, buku tata bahasa sunda.

Hasil dan Pembahasan

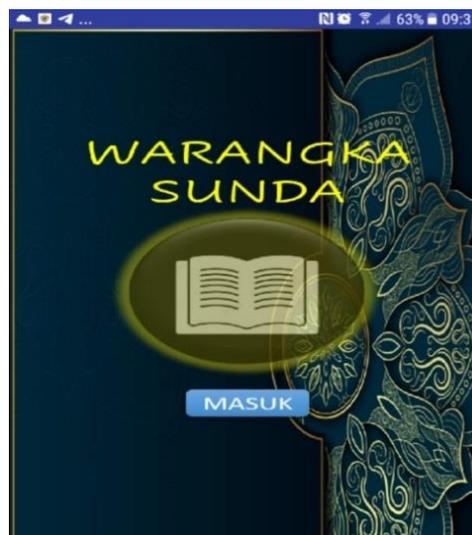
Fokus dalam pembuatan aplikasi bahasa Sunda ini antara lain adalah sebagai pendukung akademik pada sekolah di Sekolah Dasar Citeureup, Bogor. Materi yang ada dalam aplikasi ini antara lain adalah *Undak Usuk Basa Sunda*. Undak Usuk bahasa Sunda sangat sesuai dengan konsep sopan santun, keduanya menunjukkan tata cara berkomunikasi dengan penggunaan bahasa yang baik dan aspek-aspek kesopanan, diantaranya lentong/nada suara, pasemon/mimik, rengkuh/gesture dan penampilan (Umi Kulsum, 2020).

Tujuannya adalah untuk dapat membedakan pilihan kata dalam bahasa Sunda lemes untuk diri sendiri, lemes untuk orang lain, sedang dan kasar. Materi *Tata Wangun Kecap* (kosakata) bahasa Sunda sebagai acuan pembelajaran untuk bisa berbicara bahasa Sunda dalam keseharian. Materi Warna Kecap (jenis kata), Materi *Asimilasi Basa Sunda* dan *Tata Sora* (Fonologi). Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nurmasari, (2014) menemukan sejumlah kecap pancen dalam karangan eksposisi siswa kelas VII-

11SMPN 43 Bandung yaitu ada 100 kata kecap yang terdiri dari 40% wangun rupak kecap pancen selancar, 2% wangun rupa kecap pancen rundayan, 3% wangun rupa kecap rajekan, 3% kecap kantetan, 27% kecap panambah, 18% kecap penyambung, 7% kecap pangantet (preposisi).

Aplikasi Basa Sunda digunakan untuk berbagai kalangan, namun difokuskan digunakan untuk dipakai oleh anak usia 8 tahun ke atas. Pada Sekolah Dasar 06 Citeureup Bogor mata pelajaran bahasa Sunda sebagai salah satu pelajaran wajib yang dipelajari di sekolah. Aplikasi ini dapat membantu murid dalam mengenal lebih dalam kosa kata dalam bahasa Sunda. Kebutuhan perangkat keras yang diperlukan untuk implementasi aplikasi ini adalah gadget/*smartphone* berbasis Android. Spesifikasi Android yang digunakan minimal Android Jelly Bean, RAM minimal 512 MB RAM, memory minimal:4GB Rom. Perangkat lunak yang diperlukan adalah sistem operasi Microsoft windows 8. Kodular untuk membuat program dan Canva untuk desain gambar.

1. Implementasi



Tampilan Gambar 1. Menu Awal

Pada gambar 1 adalah tampilan awal aplikasi. Dimana terdapat button atau tombol “masuk”. Ketika diklik tombol ini maka akan menuju ke halaman menu utama.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama

Pada gambar 2 adalah tampilan aplikasi menu utama. Terdapat 5 pilihan button undak usuk basa sunda (tingkatan bahasa sunda), Tata wangun Kecap (Morfologi), Warna Kecap(jenis kata), Asimilasi basa sunda (asimilasi bahasa sunda), Tata sora (tata suara). Ketika diklik salah satu tombol tersebut maka akan menuju ke halaman aplikasi berikutnya yang dituju.



Gambar 3. Tampilan Menu Undak Usuk Basa Sunda

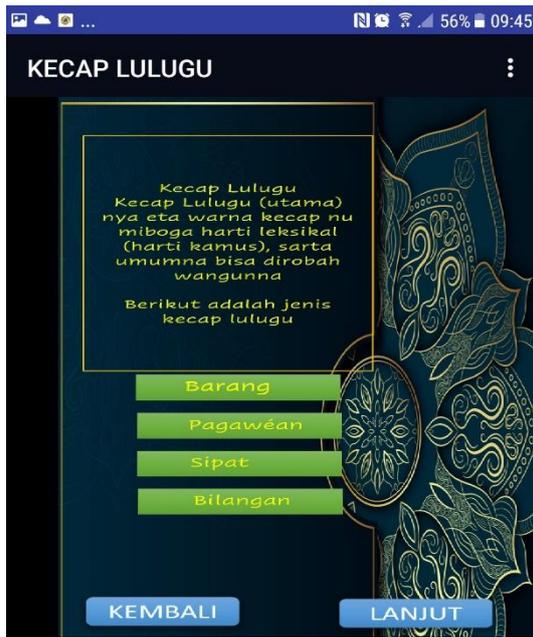
Pada gambar 3 adalah tampilan menu undak usuk basa sunda. pada tampilan ini terdapat deskripsi pengertian dari undak usuk basa sunda. dan terdapat dua tombol sebelah kiri tombol kembali dan di sebelah kanan tombol anjutan. Ketika menekan tombol kembali maka akan kembali ke menu sebelumnya atau menu utama. Ketika menekan tombol lanjut maka akan berpindah ke halaman berikutnya yaitu daftar undak usuk basa sunda(tingkatan bahasa sunda) yang terdiri dari loma, halus, kasar.

2. Asimilasi Basa Sunda

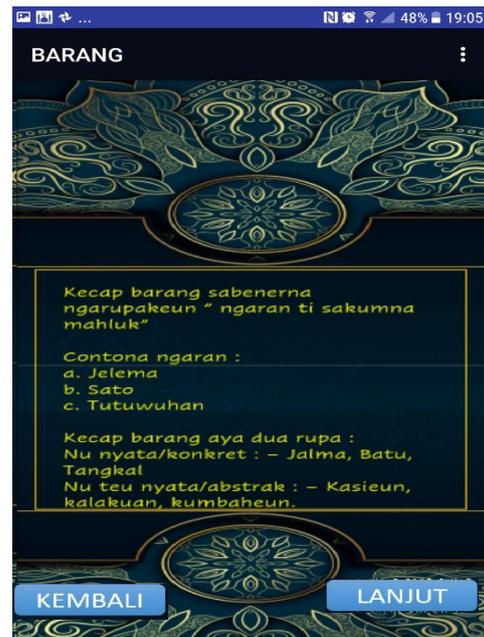


Gambar 4. Tampilan Asimilasi Basa Sunda

Pada gambar 5 adalah tampilan menu kecap lulugu. Kecap lulugu artinya kata kerja atau verba. Kecap pagawean mengandung makna inheren tindakan, proses dan keadaan. Dan terdapat 4 button pilihan jenis dari kecap lulugu.



Gambar 5. Tampilan Menu Lulugu



Gambar 6. Tampilan Menu barang

Pada gambar 6 Kecap barang artinya adalah kata benda atau nomina. Kata barang adalah menunjukkan benda dan segala yang dianggap benda seperti manusia, binatang, tumbuhan, tempat, benda, perihal. Kecap barang biasanya bisa didahului dengan kecap bilangan. Contohnya “opat imah” (empat rumah), “dua ucing” (dua kucing) da sebagainya. Kecap pagawean memiliki makna tindakan umumnya bisa dibuat bentuk perintah seperti *dahar!* (makan!), *cicing!* (diam!), *lumpat* (lari), *leumpang* (jalan kaki) dan sebagainya.



Gambar 7. Tampilan Panambah



Gambar 8. TampilanTata Sora

Kecap sipat dalam bahasa Indonesia disebut kata sifat atau adjektif biasanya mengandung arti pertama sifat atau kualitas artinya menjadi bagian langsung dan menyatu dengan benda. Contohnya kecap sipat leutik (kecil), buleud (bulat), kedua keadaan sifat atau statif artinya tidak menjadi bagian langsung dan tidak menyatu dengan benda. Contohnya kecap kaayaan garing (kering), baseuh (basah), tiiseun (sepi), sangsara (sengsara).

Pada gambar 7 adalah tampilan menu “panambah”. Terdapat deskripsi arti panambah dan terdapat dua tombol button kembali dan lanjut. Ketika mengklik tombol kembali maka akan kembali ke menu sebelumnya, ketika mengklik tombol lanjut maka akan menuju ke tampilan selanjutnya. Kecap panambah adalah merupakan satu kata dalam bahasa Sunda yang termasuk kedalam adverbia. Adverbia merupakan bagian dari kecap pancen atau dalam bahasa Indonesia adalah partikel (kata tugas). Dilihat dari fungsinya, kecap panambah aspek terbagi menjadi dua macam yaitu perfektif dan imperfektif. Perfektif menunjukkan kejadian sudah selesai, sedangkan imperfektif menunjukkan kejadian belum selesai. Contohnya, “nenjo kuring rek indit jung nangtung”. Kata panambah nya yaitu terletak di tengah kalimat “jung” artinya “melihat saya mau pergi langsung berdiri. Pada gambar 8 adalah tampilan tata sora (fonologi) yaitu ilmu yang mempelajari tata suara, prosesnya, wujudiahnya, guna, dan perubahannya. Fonologi terdiri atas fonetik dan fonemik. Fonetik (tata sora) nya eta cara ngawangun suara basa yang dikeluarkan oleh mulut (parole). Fonemik (tata fonem) nya eta cara menata suara fikir (langue) yang kedengarannya berbeda atau mirip dan membedakan arti kata. Fonologi erat kaitannya dengan grafologi, grafemik atau ilmu tata aksara yang menggali aksara dan ejaan. Contoh, kata *ngendog* dibangun oleh dua morfem, yaitu awalan nasal *ng-* dan *endog* (telur). Morfem *ng-* merupakan morfem terikat yang punya arti jika disandingkan dengan morfem kata dasar. Sedangkan *endog* termasuk morfem bebas yang punya arti sendiri dan bisa digunakan tanpa ditambah morfem lain.

Tabel 1 Hasil Pengujian yang Dilakukan oleh Peneliti

No	Skenario case	Test case	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Kesimpulan
1.	Login pada tampilan awal		Berhasil masuk ke menu Utama		Valid
2.	Masuk ke tampilan Undak Usuk Basa Sunda		Berhasil masuk ke tampilan Undak usuk basa Sunda		Valid
3.	Masuk ke tampilan tata wangun kecap, masuk ke tampilan rajekan (dwiपुरwa)		Berhasil masuk ke tampilan rajekan		Valid
4.	Masuk ke tampilan Asimilasi Basa Sunda		Berhasil masuk ke tampilan asimilasi basa Sunda		Valid

Pengujian pada aplikasi basa sunda ini dimaksudkan untuk menguji beberapa elemen perangkat lunak yang dibuat dengan menggunakan metode black box. Tujuannya adalah untuk menjamin perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang memadai dan sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan hasil pengujian sistem yang dilakukan terhadap kasus uji sampel dapat diperoleh hasil bahwa perangkat lunak atau aplikasi bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan harapan.

Kesimpulan

Aplikasi Bahasa Sunda dapat digunakan oleh anak mulai usia 8 tahun ke atas. Aplikasi ini dapat digunakan secara *offline* yang memudahkan dalam memahami bahasa Sunda dengan materi Undak Usuk Basa Sunda (tingkatan bahasa sunda), tata wangun kecap, warna kecap, asimilasi basa Sunda dan tata Sora. Aplikasi Basa Sunda ini belum memiliki audio, kedepannya diharapkan akan ada penelitian yang lebih baik. Aplikasi ini hanya menampilkan satu jenis bahasa yaitu bahasa sunda saja. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan masyarakat dapat belajar dan memahami Bahasa Sunda lebih baik lagi. Diharapkan akan ada aplikasi serupa sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan masyarakat mengenai jenis bahasa di Indonesia.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi 2013*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2012). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Chaer jeung Leonie Agustina. (2010). *Sosiolinguistik; Perkenalan Awal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, N. K. (2018). Gejala morfofonemik pada kosa kata bahasa sunda di kecamatan kuningan. *Jurnal ilmiah educater* volume 4, no 2, pp. 178-202.
- Dhieni, N., Fridani, L., Muis, A., & Yarmi, G. (2014). *Metode Pengembangan Bahasa*. Fadlillah, M. (2019). *Buku Ajar Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Prenada Media.
- Enur Sri Mulyani. (2018). Bahasa sunda dialek tasikmalaya di kecamatan karangnunggal. *Lokabasa*. Vol.9 No.2. 124-131.
- Jayusman, Y, Faiqunisa, Fauziah, A (2018). Aplikasi multimedia belajar bahasa sunda berbasis android. *Jurnal teknologi informasi dan komunikasi* vol 7. No.1.
- Kulsum, U. (2020). Undak usuk bahasa sunda untuk meningkatkan sopan santun. Institut Pendidikan Indonesia (IPI), garut. *Caraka: jurnal pendidikan bahasa dan Sastra Indonesia serta Bahasa Daerah*. vol 9 nomor 3. 143-148.
- Nurmasari, T, Sudaryat, Y, Widyastuti, T. (2014). Kecap pancen eksposisi siswa kelas 11 smpn 43 bandung. *Dangiang Sunda* Vol.3 No.1.
- Purbasari, R., Kahfi, M. dan Yunus, M., 2012, Pengembangan Aplikasi Android sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Materi Dimensi Tiga untuk Siswa SMA Kelas X, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 1, No 2, Hal. 3-11.
- Putra, R, S. W. nanink. Mahatmanti, F, W. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 11, No. 2, 2009-2018.
- Prasetyo, Y.D., Yektyastuti, R., Solihah, M., Ikhsan, J. dan Sugiyarto, K.H. (2015) Pengaruh penggunaan media pembelajaran kimia berbasis aplikasi android terhadap peningkatan motivasi siswa SMA, *Seminar Nasional Pendidikan Sains V*, UNS.
- Shofiati, R & Pujiastuti A. (2016). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Sunda Dasar Berbasis Android. *Open Journal System Semnasteknomedia online*, 4 (1), 55-60. Universitas Amikom Yogyakarta.
- Sudjana, N. (2015). *Tuntunan penulisan karya ilmiah. Cetakan ka-15 2015*. Bandung: Sinar Buku Algensindo Bandung.

- Vilda ,D, Auliya. (2017). Kajian inferensi kosa kata bahasa sunda terhadap bahasa indonesia dalam karangan siswa SDN 1 sukajaya kabupaten bandung barat. *Jurnal Visipena* Volume 8. Nomor 2. (254-261).
- Ramadhani, A, Al. Melga, B.Nastiti ,N. E. (2020). Perancangan media pembelajaran interaktif berbahasa sunda untuk sekolah di kota Bandung: ISSN:2355-9349. *E-Proceeding of Art & Design* : Vol.7, No.2. hal 2156-2167.