

PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA SUNDA DI SMA LABSCHOOL UPI CIBIRU

Chandra Mahendra¹⁾, Bagas Fathin²⁾, Fikri Umar³⁾, Luthfiansyah Dzikri⁴⁾, Rizky Aufar⁵⁾
^{1,2,3,4,5}Prodi Pendidikan Multimedia, Kampus UPI Cibiru, Universitas Pendidikan Indonesia

Correspondence author: C.Mahendra, chandramahendra09@upi.edu, Kota Bandung, Indonesia

Abstract

The research is based on the decline in adolescents' interest and proficiency in the Sundanese language, particularly among high school students. This study aims to address this problem by developing Sundanese language-learning software to complement educational resources for Sundanese Language and Literature studies at SMA Labschool UPI Cibiru. The digital application is expected to be scientifically valid, easy to use, and have a tangible impact on fostering student participation and content mastery. The development approach employed is Research & Development using the ADDIE framework (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The analysis phase identifies students' learning needs and characteristics. Afterward, a sketch of the application flow is created, and an initial version is developed, containing lesson content, interactive activities, vocabulary, and Sundanese cultural nuances, all within an easy-to-use interface. The research results are a Sundanese language-learning application that has been tested by subject-matter experts, media experts, and active teachers, and then piloted by students. The test results indicate that the application is deemed appropriate by the assessors and well-received by students. This application can serve as a new learning tool that makes the learning process more engaging, independent, and relevant, and is expected to help maintain the existence of the Sundanese language among adolescents.

Keywords: learning application, Sundanese language, ADDIE method

Abstrak

Penelitian didasarkan terjadinya penurunan minat dan kemampuan berbahasa Sunda pada remaja, terutama peserta didik SMA. Penelitian ini bertujuan menyediakan solusi terhadap permasalahan tersebut dengan mengembangkan perangkat lunak pembelajaran bahasa Sunda sebagai pelengkap sarana pendidikan untuk bidang kajian Bahasa dan Sastra Sunda di SMA Labschool UPI Cibiru. Aplikasi digital diharapkan sah secara ilmiah, mudah digunakan, juga memberi dampak nyata guna menumbuhkan partisipasi sekaligus penguasaan konten oleh murid. Pendekatan pengembangan yang diterapkan yaitu Riset & Pengembangan menggunakan kerangka ADDIE (Analisis, Desain, Produksi, Penerapan, Evaluasi). Tahap analisis mencari tahu kebutuhan belajar dan ciri-ciri peserta didik. Setelah itu, dibuat sketsa alur aplikasi sekaligus menyusun versi awal yang berisi isi pelajaran, aktivitas interaktif, kosa kata, juga nuansa budaya Sunda dengan tampilan yang mudah digunakan. Hasil penelitian berupa aplikasi pembelajaran

bahasa Sunda yang telah diuji oleh pakar materi, pakar media, serta guru aktif, lalu diuji coba juga oleh murid. Hasil pengujian menunjukkan aplikasi dinilai sesuai oleh para penilai dan diterima baik oleh murid. Aplikasi ini dapat menjadi sarana pembelajaran baru yang membantu proses belajar lebih seru, mandiri, dan relevan, sehingga diharap mampu ikut menjaga eksistensi bahasa Sunda di kalangan remaja.

Kata Kunci: aplikasi pembelajaran, bahasa Sunda, metode addie

A. PENDAHULUAN

Bahasa daerah merupakan fondasi penting bagi kekayaan budaya nasional serta identitas komunitas setempat. Di Indonesia, jumlahnya melebihi 700 bahasa. Oleh karena itu, menjaga eksistensi bahasa daerah tidak hanya sulit tetapi wajib, apalagi dengan tekanan globalisasi dan hegemoni bahasa umum di dunia maya (Manurung et al., 2025). Perubahan pola penggunaan hingga ancaman punah pada sejumlah bahasa daerah mendapat sorotan internasional. Generasi muda, yang seharusnya menjadi pewaris, kerap tidak tertarik atau kurang mahir menggunakan ragam bahasa leluhur mereka (Sullivan et al., 2021). Fakta tersebut terlihat jelas dalam kasus Bahasa Sunda, dialek lokal dengan pemakai terbesar kedua di negara ini, yang kini menghadapi penurunan daya hidup, terutama di antara remaja yang tinggal di area urban (Sulastrri, 2024).

Dalam dunia sekolah, pelajaran Bahasa serta Sastra Sunda di tingkat menengah acapkali mengalami situasi yang bertolak belakang. Meskipun punya tujuan penting dalam menjaga warisan budaya Sunda, namun banyak murid merasakan subjek ini kurang berguna, rumit, bahkan membosankan. Studi awal di sejumlah SMA Kota Bandung mencatat adanya minat belajar yang rendah, kemampuan kosa kata terbatas, selain itu juga sedikit ruang untuk menggunakan bahasa tersebut secara nyata di luar jam pelajaran (Ghoni et al., 2022). Akibatnya, penguasaan kemampuan berbahasa maupun pemahaman sastra jarang mencapai hasil maksimal.

SMA Labschool UPI Cibiru, meskipun bagian dari universitas pendidikan, tetap menjadi tempat menarik untuk diteliti. Di

tengah lingkungan yang masih bernuansa Sunda, ternyata murid-muridnya mulai kurang tertarik menggunakan bahasa daerah. Hasil diskusi santai bersama guru Bahasa Sunda menunjukkan bahwa cara mengajar belum banyak berkembang dimana buku cetak masih jadi andalan utama. Sebaliknya, para siswa yang tumbuh dekat teknologi lebih sering terhubung ke ponsel dan platform daring berisi konten Indonesia atau mancanegara (Gani et al., 2023). Antara realitas belajar mereka sehari-hari dengan pola penyampaian pelajaran di kelas, nyaris tidak saling menyentuh.

Berdasarkan hasil telaah awal, perlu ada pendekatan baru guna mengurangi jarak yang terjadi. Menciptakan alat ajar berbasis digital dianggap bisa menjadi jawaban tepat. Studi terdahulu menyebutkan bahwa aplikasi ponsel untuk belajar bahasa mampu menumbuhkan semangat belajar, mendukung proses otodidak secara luwes, selain itu memperkuat keterlibatan pengguna dan membuat materi lebih dekat dengan realita (Jaelani et al., 2024). Perangkat lunak ini tak cuma bisa difungsikan sebagai tempat penyimpanan bahan ajar, melainkan juga wadah bagi latihan aktif, tes singkat, daftar kata disertai gambar, suara pelafalan, bersama muatan budaya yang menarik minat (Larasati et al., 2025).

Oleh sebab itu, tulisan ini memaparkan riset pengembangan yang akan membuat serta menilai kecocokan suatu aplikasi belajar Bahasa Sunda, dibuat khusus sebagai pelengkap alat edukatif untuk murid SMA Labschool UPI Cibiru. Studi dimulai dari menentukan langkah-langkah merancang aplikasi Bahasa Sunda yang benar secara isi, mudah dipakai, dan memberi hasil nyata. Selain itu, penilaian dilakukan terhadap

tingkat kesesuaian versi akhir berdasarkan masukan pakar maupun tanggapan siswa selaku pemakai. Dengan metode sistematis menggunakan kerangka ADDIE, diharapkan hasil akhir bisa bukan cuma menjawab tantangan lokal di lingkungan sekolah target, namun turut jadi contoh bagi program serupa dalam melestarikan bahasa daerah lewat pemanfaatan teknologi pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan *research and development* (R&D) lewat model ADDIE meliputi Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, hingga Evaluasi. Pemilihan ADDIE didasarkan pada struktur kerjanya yang sistematis sekaligus berulang, cocok untuk pengembangan media belajar berbasis teknologi. Kerangka tersebut banyak digunakan, seperti terlihat dalam rujukan desain instruksional ala Dick, Carey, & Carey (Syahid et al., 2024). Selain itu, relevansinya juga diperkuat oleh telaah model pembelajaran menurut Gustafson & Branch (Solihudin & Chamalah, 2025).

Tahap analisis bertujuan memahami kebutuhan serta dasar pengembangan. Awalnya dilakukan observasi di kelas X SMA Labschool UPI Cibiru, hasilnya menunjukkan minat belajar Bahasa Sunda cenderung turun karena metode lama kurang melibatkan siswa. Untuk mendukung temuan tersebut, dianalisis juga dokumen seperti Silabus dan RPP guna mengidentifikasi kompetensi pokok beserta isi pelajaran yang nantinya dimasukkan ke dalam aplikasi. Fokus selanjutnya adalah gambaran peserta didik sebagai generasi yang tumbuh bersama gawai digital, meskipun begitu kemampuan mereka dalam kosakata maupun percakapan bahasa daerah masih rendah. Di samping itu, evaluasi teknologi membantu menentukan alat bantu pembuatan sistem; Kodular dipilih sebagai basis membuat aplikasi Android, disertai pemanfaatan Figma untuk rancangan tampilan interaksi pengguna, sedangkan Canva digunakan saat merancang

elemen grafis dan Audacity berguna dalam penyusunan rekaman suara pelafalan.

Berdasarkan hasil analisis, tahap desain dibentuk guna menyusun rancangan awal aplikasi. Pada langkah ini, prioritas diberikan pada penyusunan alur belajar (dalam bentuk *flowchart*) yang masuk akal sekaligus membuat *wireframe* antarmuka yang mudah dipahami dan menarik bagi pelajar SMA. Aplikasi bernama "Hacaraka" dirancang dengan tiga bagian kuis interaktif: pertama, Kuis Bahasa Sunda Harian yang menekankan percakapan (*papaésan*) dan kosa kata berguna; kedua, Kuis Budaya Sunda untuk menguji wawasan soal adat istiadat, seni, serta tradisi daerah; ketiga, Kuis Wawasan Budaya Sunda yang membahas unsur sejarah, tokoh penting, dan kebijaksanaan lokal. Rencana isi tersebut ditambah sistem latihan dan simulasi obrolan diatur tertib melalui storyboard.

Tahap *Development* adalah proses mengubah rancangan jadi bentuk pertama (prototipe). Di langkah ini, pembuatan elemen digital seperti gambar, suara, dan simbol dilaksanakan secara terpisah. Selanjutnya, semua bagian digabungkan lewat pemrograman di platform Kodular. Begitu prototipe rampung, pemeriksaan fungsi internal atau alpha testing langsung diterapkan. Tujuannya mengecek apakah setiap fitur bekerja optimal tanpa kesalahan teknis. Verifikasi juga mencakup kecocokan antara hasil akhir dan konsep desain yang telah ditentukan sebelumnya.

Setelah melewati evaluasi internal, produk mulai diterapkan dalam skala kecil. Pengujian dilakukan dengan melibatkan siswa kelas X di SMA Labschool UPI Cibiru sebagai responden utama. Distribusi aplikasi berlangsung lewat file APK agar bisa langsung dipasang di ponsel Android. Siswa mencoba fitur aplikasi baik sendiri maupun dibimbing oleh pengawas selama pelaksanaan. Di saat bersamaan, peneliti mengamati cara mereka merespons serta berinteraksi dengan sistem.

Tahap terakhir, *Evaluation*, bertujuan menghimpun masukan sekaligus menilai kesiapan aplikasi. Pengukuran memakai

angket respons pengguna sebagai alat utama dengan skala Likert lima tingkat mengadopsi pendekatan penilaian produk edukatif (Creswell & Creswell, 2022). Instrumen tersebut dibuat guna mengevaluasi elemen-elemen seperti mutu materi ajar, kepraktisan pemakaian, manfaat dalam proses belajar, kelancaran sistem, serta tampilan visualnya. Selain itu, data laporan hasil observasi dan dokumen turut diperoleh saat pelaksanaan uji coba. Hasil penyebaran kuesioner dianalisis agar bisa melihat sejauh mana pengguna menerima produk, serta mencari bagian yang perlu disesuaikan supaya hasil akhir lebih baik. Metode secara keseluruhan dilakukan dengan tujuan menciptakan aplikasi belajar Bahasa Sunda yang berfungsi dengan baik, sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara nyata di sekolah target.

Instrumen yang dipakai terdiri dari: (1) kuesioner tanggapan pengguna dengan skalalikt lima tingkat, sedangkan untuk pelengkapanya digunakan rekaman gambar aktivitas; (2) selain itu ada catatan visual sebagai pendukung data. Skema penilaian berikut diterapkan dalam formulir survei

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Tabel 2. Kategori Kelayakan

Persentase	Kategori
76% – 100%	Sangat Layak
51% – 75%	Layak
26% – 50%	Tidak Layak
0% – 25%	Sangat Tidak Layak

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan aplikasi pembelajaran bahasa Sunda bernama "Hacaraka" dengan pendekatan ADDIE. Setelah selesai dirancang, uji coba dilakukan

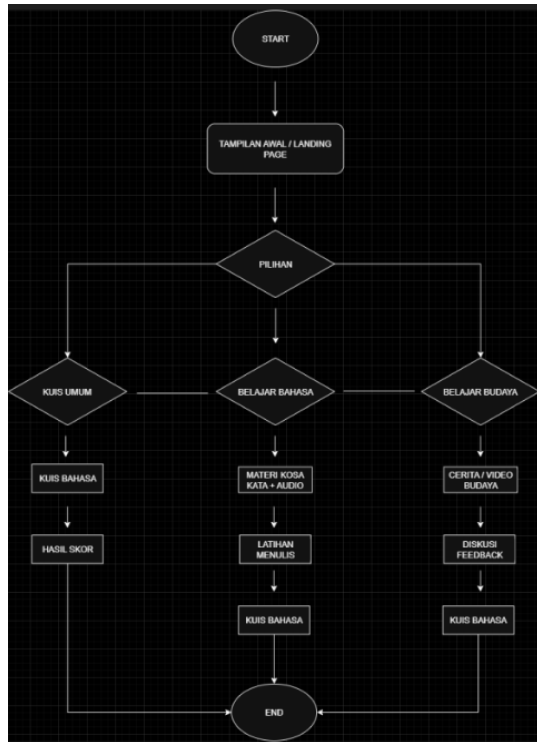
pada kelompok kecil peserta didik. Evaluasinya menggunakan angket untuk melihat tingkat kesesuaian menurut pengguna. Hasilnya memberi gambaran awal tentang respons terhadap aplikasi yang dikembangkan.

Analisis

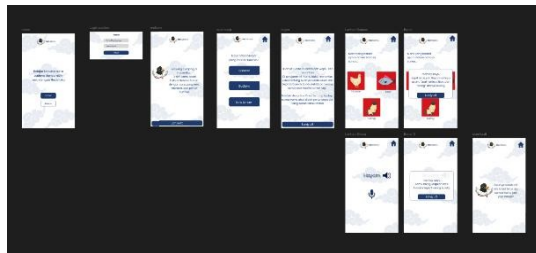
Tahap awal dimulai dengan penelusuran dasar untuk melihat celah dalam pembelajaran sekaligus kebutuhan aktual di lapangan. Pengumpulan data dilakukan via telaah silabus, observasi kelas secara langsung, serta wawancara santai bersama pengajar. Temuan sementara menunjukkan bahwa mata pelajaran Bahasa Sunda memerlukan penguatan pada kemampuan bicara lancar dan juga kesadaran budaya lokal. Namun ditemui kendala: siswa sering gagap saat menghafalkan kosakata anyar apalagi ketika dipraktikkan dalam percakapan sehari-hari (*papaésan*). Di sisi lain, antusiasme peserta didik mudah merosot gara-gara metode ajar yang minim aktivitas menyenangkan maupun konteks realistis. Tambahan penting, waktu belajar yang terlalu pendek di satu sisi, ditambah minimnya media pembelajaran yang menyenangkan serta relevan dengan aktivitas daring remaja, menjadi kendala utama. Oleh sebab itu, diperlukan materi edukatif berbasis digital tidak hanya supaya menarik perhatian tetapi juga bisa digunakan mandiri sehingga peserta didik lebih antusias dan mudah memahami bahasa bersama budaya Sunda.

Desain

Pada tahap ini, konsep aplikasi "Hacaraka" mulai dirintis berdasarkan silabus serta rencana pembelajaran bahasa Sunda untuk kelas 10 SMA. Desainnya melibatkan sejumlah proses yang saling terkait.



Gambar 1. Flowchart Aplikasi



Gambar 2. Wireframe

Development

Tahapan ini mengubah rancangan jadi bentuk nyata, yakni prototipe aplikasi belajar Bahasa Sunda bernama "Hacaraka" untuk sistem operasi Android. Pembuatannya memanfaatkan sejumlah *software* penunjang; pemilihan *tools* sudah diputuskan saat fase analisis.

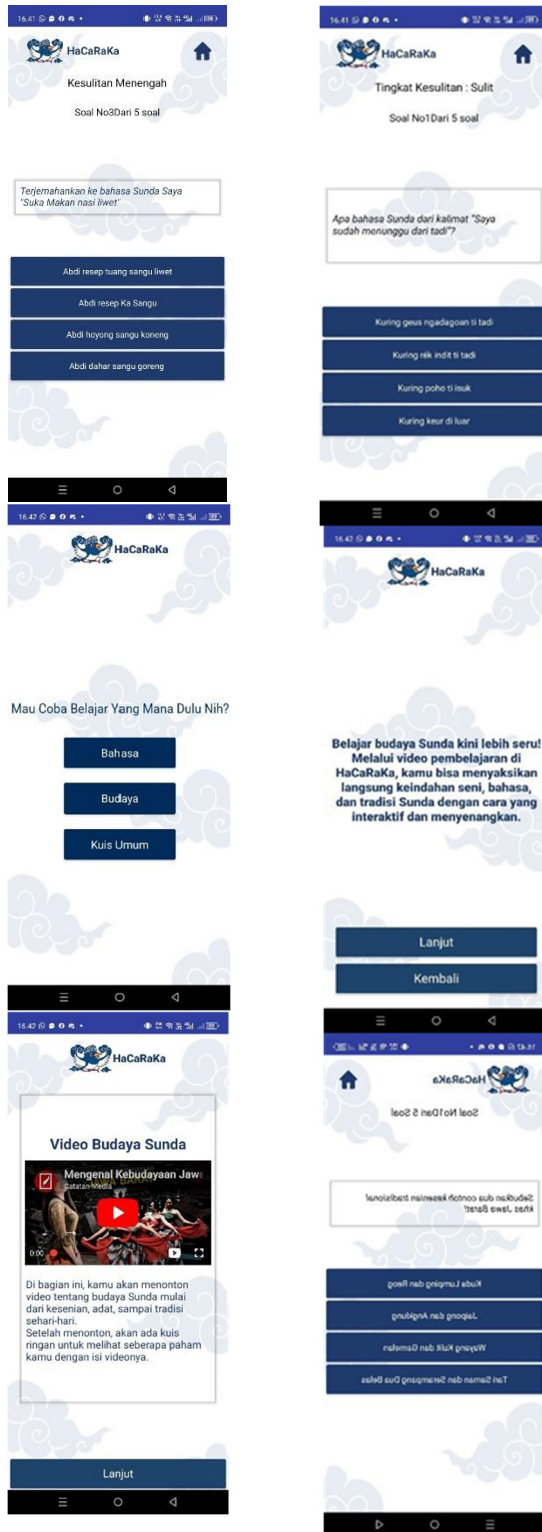
1. Figma dipakai buat mendesain tampilan pengguna secara lengkap, misalnya *wireframe* atau mock-up; juga diagram alur navigasi aplikasi.
2. Kodular berfungsi sebagai platform pengembangan aplikasi mobile secara visual (visual programming) untuk membangun logika, menyusun komponen

antarmuka, dan mengintegrasikan seluruh fitur.

3. Canva dimanfaatkan untuk mencari dan membuat desain grafis serta ilustrasi pendukung yang menarik dan sesuai dengan tema budaya Sunda.
4. Audacity digunakan untuk merekam dan mengolah audio, seperti pelafalan kosakata, instruksi, dan efek suara, agar tersemat dengan kualitas baik dalam aplikasi.

Hasil pengembangan aplikasi dapat dilihat pada antarmuka aplikasi berikut





Gambar 3. Antarmuka Aplikasi

Setelah aplikasi rampung dibuat, langkah berikutnya adalah uji fungsi secara internal atau dikenal sebagai alpha testing. Tujuan utama dari proses ini ialah mengecek semua fitur serta bagian dalam "Hacaraka" agar

sesuai rancangan awal dan sekaligus mendeteksi adanya *bug* serius digunakan oleh pemakai.

Implementasi

Aplikasi "Hacaraka" setelah dibuat, diuji coba ke peserta didik kelas X SMA Labschool UPI Cibiru sebagai kelompok utama yang menjadi target pengguna, terutama saat pembelajaran Bahasa Sunda. Tidak hanya itu, agar uji coba mencakup aspek *learnability* serta *user experience* secara lebih luas, beberapa responden dari luar sekolah turut dilibatkan yang berasal dari jenjang dan jenis sekolah beragam. Keikutsertaan kelompok tambahan ini dimaksudkan supaya antarmuka aplikasi beserta isi materinya bisa ditangkap dengan mudah bahkan oleh pemakai baru. Dalam prosesnya, para siswa diberi tugas mengunduh serta menjajal fitur-fitur Haracara untuk menyelesaikan kuis interaktif, baik lewat pendekatan individual ataupun dalam sesi panduan langsung.

Evaluasi

Evaluasi bertujuan menilai mutu serta kecocokan aplikasi Haracara sebagai sarana belajar. Data dikumpulkan lewat angket berbentuk skala *Likert* mulai dari 1 hingga 5. Instrumen tersebut memuat beberapa pernyataan yang menyentuh enam dimensi evaluasi, antara lain:

1. **Konten dan Materi**, menilai relevansi dan keakuratan materi kuis (bahasa sehari-hari, budaya, pengetahuan umum) dengan kurikulum Bahasa Sunda serta muatan kearifan lokal.
2. **Learnability**, mengukur kemudahan pengguna dalam memahami antarmuka, navigasi, dan mekanisme pengerjaan kuis tanpa bimbingan.
3. **System Performance**, mengevaluasi kestabilan aplikasi dari *bug* atau *error* selama penggunaan.
4. **Discoverability**, menguji kemudahan pengguna dalam menemukan fitur dan menu yang tersedia.

5. *Efficiency*, menilai responsivitas tombol, kelancaran alur, dan tata letak yang intuitif.
6. *Delight*, mengukur daya tarik estetika visual (tata warna, ilustrasi), serta kenyamanan elemen audio yang digunakan.

Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menentukan kategori kelayakan aplikasi. Analisis dilakukan melalui perhitungan rata-rata skor tiap indikator dan aspek, kemudian dikategorikan berdasarkan interval skor (misalnya: sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang). Hasil evaluasi ini memberikan gambaran objektif mengenai penerimaan dan penilaian pengguna terhadap aplikasi, sekaligus menjadi dasar untuk penyempurnaan produk sebelum diimplementasikan secara lebih luas.

Tabel 3. Hasil analisis untuk setiap aspek

Aspek Penilaian	Perolehan Skor	Skor Maksimum	Persentase Kelayakan
Konten Dan Materi	291	380	76.58%
Learnability	162	190	85.26%
System Performance	152	190	80.00%
Discoverability	76	95	80.00%
Efficiency	134	190	70.53%
Delight	211	285	74.04%
Rata-Rata Akhir			77.74%

Data evaluasi berasal dari 20 siswa SMA sebagai responden. Hasil penilaian pemakai dirangkum menurut indikator uji, lalu ditampilkan secara deskriptif seperti berikut ini:

Nilai aspek konten mencapai 291 dari skor tertinggi 380, setara 76,58% (kategori sangat layak). Angka tersebut didapat karena tugas dalam *game* cocok dengan bahan ajar. Kesesuaian ini selaras dengan tuntutan

kurikulum saat ini. Indikator relevansi jadi penunjang utama tingkat kelayakan.

Aspek kemudahan penggunaan mendapat nilai 162 dari skor tertinggi 190, setara 85,26% (kategori sangat layak). Nilai tersebut mengindikasikan antarmuka aplikasi mudah dimengerti. Dengan begitu, peserta didik bisa cepat belajar tanpa perlu waktu berlebihan untuk menguasai fungsinya.

Skor performa sistem mencapai 152 dari nilai tertinggi 190, setara 80%. Nilai tersebut masuk kategori sangat layak - menunjukkan aplikasi berjalan mulus meski di spesifikasi perangkat rendah. Dengan bobot ringan, program tetap stabil saat digunakan siswa. Aksesibilitasnya luas karena tak butuh spesifikasi perangkat yang canggih.

Pengukuran kemudahan menemukan fitur mencapai nilai 76 dari skala tertinggi 95, setara dengan tingkat kelayakan 80,00%, masuk kategori sangat layak. Nama karakter bisa dimasukkan secara cepat, sehingga pengguna merasa lebih terlibat saat pertama kali bermain.

Skor efisiensi mencapai 134 dari nilai maksimal 190, setara 70,53% - termasuk kategori layak. Namun begitu, presentase tersebut lebih rendah daripada aspek-aspek lainnya. Ini menunjukkan perlunya peningkatan dalam kecepatan respon tombol saat diklik. Agar nantinya navigasi menu bisa bekerja secara lebih lancar.

Skor aspek kenyamanan plus estetika mencapai 211 dari nilai tertinggi 285, setara 74,04% (kategori memenuhi syarat). Warna beserta tata cahaya dirasa cukup ramah terhadap penglihatan. Selain itu, bentuk karakter tampak menarik meski tetap menjaga keseragaman.

D. PENUTUP

Berdasarkan seluruh tahapan penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil mendemonstrasikan proses pembuatan dan evaluasi aplikasi “Hacaraka” sebagai media pembelajaran digital untuk mata pelajaran Bahasa Sunda di SMA Labschool UPI Cibiru. Penelitian yang

mengadopsi metode *Research and development* (R&D) dengan model ADDIE ini secara sistematis menghasilkan sebuah aplikasi Android interaktif yang berfokus pada tiga modul kuis: bahasa Sunda sehari-hari, budaya Sunda, dan pengetahuan umum budaya Sunda.

Hasil evaluasi kelayakan yang melibatkan siswa sebagai pengguna utama menunjukkan bahwa aplikasi ini dinyatakan sangat layak pada aspek konten materi (76,58%), kemudahan penggunaan (85,26%), performa sistem (80%), dan penemuan fitur (80%), sementara aspek efisiensi (70,53%) dan estetika (74,04%) berada dalam kategori layak.

Temuan ini mengindikasikan bahwa “Hacaraka” tidak hanya memenuhi kriteria teknis dan pedagogis sebagai media pembelajaran, tetapi juga diterima dengan baik oleh siswa. Dengan demikian, aplikasi ini memiliki potensi yang signifikan untuk menjadi suplemen pembelajaran yang inovatif, mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap bahasa dan budaya Sunda, serta berkontribusi nyata dalam upaya pelestarian warisan linguistik dan kearifan lokal di kalangan generasi muda melalui pendekatan teknologi yang relevan.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California : Sage Publication Inc.
- Gani, R. A., Hikmah, N., Siswono, A. F., & Faizzah, F. N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa Sunda Berbantuan Media Microsoft Sway Pada Materi Pupuh. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 361–373. <https://doi.org/10.21009/jpd.v14i2.41660>
- Ghoni, D. A., Hardini, T. I., Sunendar, D., Yulianeta, Sudaryat, Y., & Hernawan. (2022). Kedwibahasaan dan Diglosia dalam Pembelajaran Bahasa Sunda di SMA Kota Bandung. *LOKABASA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Dan Budaya Daerah Serta Pengajarannya*, 13(2), 201–213. <https://doi.org/10.17509/jlb.v13i2.55719>
- Jaelani, A. J., Hikmat, A., & Safi'i, I. (2024). Preservation the Sundanese Wewengkon Kuningan Language Through Android-Based Educational Games. *Journal of Ecohumanism*, 3(8), 10832. <https://doi.org/10.62754/joe.v3i8.5692>
- Larasati, S., Sambani, E. B., Putra, Y. P., Susanto, & Permadi, G. I. (2025). Design of Sundanese Language Introduction Learning Applications. *Software Engineering Technology*, 2(2), 77–83. <https://doi.org/10.71266/jmtas.v2i2.65>
- Manurung, I. P. D., Gultom, R. A. B., Hasibuan, R. J., & Surip, M. (2025). Peran Bahasa Daerah Dalam Mempertahankan Identitas Budaya Mahasiswa di Tengah Dominasi Bahasa Gaul. *Jurnal Pendidikan Kreativitas Pembelajaran*, 7(2), 226–243. <https://journalversa.com/s/index.php/jpkp/article/view/796>
- Solihudin, M., & Chamalah, E. (2025). Optimalisasi Desain Instruksional Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Epistemic : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 522–537. <https://doi.org/10.70287/epistemic.v4i3.503>
- Sulastris, A. (2024). Geolinguistik: Variasi Dialek dan Lemahnya Pemertahanan Bahasa Sunda Oleh Generasi Muda. *Jurnal Geografi*, 13(1), 38–46. <https://doi.org/10.24036/geografi/vol13-iss1/3970>
- Sullivan, A., Moulton, V., & Fitzsimons, E. (2021). The intergenerational transmission of language skill. *BJS : The British Journal of Sociology*, 7(2), 207–232. <https://doi.org/10.1111/1468->

4446.12780

Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K.
(2024). Model Addie Dan Assure Dalam
Pengembangan Media Pembelajaran.
*Journal of International Multidisciplinary
Research*, 2(5), 258–268.
<https://doi.org/10.62504/jimr469>