
APLIKASI MULTIMEDIA PENGENALAN BAHASA SUNDA PADA ANAK USIA DINI (PAUD) DENGAN METODE MDLC

Annisa Ardiani¹⁾, Teuku Mufizar²⁾, Missi Hikmatyar³⁾

^{1,2,3}Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Perjuangan Tasikmalaya

Correspondence author: A.Ardiani, ardianiannisa@gmail.com, Tasikmalaya, Indonesia

Abstract

The introduction of local languages in early childhood plays an important role in preserving local culture and enriching their linguistic understanding. One of the local languages that needs to be introduced is Sundanese, especially for children living in the West Java area. This study aims to evaluate the application of multimedia applications for Sundanese language introduction in early childhood. The research method used is a case study with participants from parents and early childhood teachers. The multimedia application developed consists of interactive learning modules covering letter recognition, family members, and names of limbs in Sundanese, accompanied by pictures and sounds. The results showed that children showed high interest in the app and were actively engaged in learning. Teachers also gave positive responses to the app, stating that it is effective in improving the understanding of Sundanese language in early childhood. Thus, this multimedia application has great potential to be used as a tool for Sundanese language learning in PAUD and can be a model for the development of similar applications for introducing regional languages to early childhood.

Keywords: application, multimedia, learning, sundanese, early childhood

Abstrak

Pengenalan bahasa daerah pada anak usia dini memiliki peran penting dalam melestarikan budaya lokal serta memperkaya pemahaman linguistik mereka. Salah satu bahasa daerah yang perlu diperkenalkan adalah bahasa Sunda, terutama bagi anak-anak yang tinggal di daerah Jawa Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan aplikasi multimedia pengenalan bahasa Sunda pada anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus dengan partisipan dari orang tua siswa dan guru-guru PAUD. Aplikasi multimedia yang dikembangkan terdiri dari modul pembelajaran interaktif yang mencakup pengenalan huruf, Anggota Keluarga, dan Nama anggota tubuh dalam bahasa Sunda, disertai dengan gambar, dan suara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak menunjukkan minat yang tinggi terhadap aplikasi ini dan terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Guru-guru juga memberikan tanggapan positif terhadap aplikasi ini, menyatakan bahwa aplikasi ini efektif dalam meningkatkan pemahaman bahasa Sunda pada anak usia dini. Dengan demikian, aplikasi multimedia ini memiliki potensi besar untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bahasa Sunda di PAUD dan dapat menjadi model bagi

pengembangan aplikasi serupa dalam memperkenalkan bahasa daerah pada anak usia dini.

Kata Kunci: aplikasi, multimedia, pembelajaran, bahasa sunda, anak usia dini

A. PENDAHULUAN

Pengenalan dan penguasaan bahasa Sunda pada anak usia dini memiliki peran penting dalam perkembangan bahasa dan budaya lokal di Indonesia, terutama di wilayah Jawa Barat dan sekitarnya. Bahasa Sunda adalah salah satu dari sekian banyak kekayaan budaya yang perlu dilestarikan dan diwariskan kepada generasi mendatang. Anak usia dini memiliki kemampuan yang luar biasa dalam menyerap informasi dan mempelajari bahasa baru, oleh karena itu, memperkenalkan bahasa Sunda pada usia ini sangatlah penting (Munawaroh et al., 2022).

Dalam perkembangannya, Bahasa Sunda juga terus mengalami dinamika yang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti modernisasi, globalisasi, dan perkembangan teknologi. Meskipun demikian, upaya untuk mempertahankan dan memperkaya Bahasa Sunda sebagai bagian dari kekayaan budaya Indonesia terus dilakukan oleh berbagai pihak (Komalasari et al., 2020). Kurangnya minat masyarakat Jawa Barat khususnya kalangan anak-anak untuk belajar Bahasa sunda menjadikan kurangnya pengetahuan masyarakat milenial mengenai nama-nama sesuatu dalam Bahasa sunda yang biasa kita temui sehari-hari sehingga Bahasa sunda yang merupakan Bahasa asli Jawa Barat perlahan mulai pudar (Susanti, 2022).

Pengenalan Bahasa sunda semakin gencar di implementasikan melalui salah satu kebijakan dari pemerintah kabupaten Tasikmalaya dengan menggelar “Salasa Nyunda” yang bertujuan agar Bahasa sunda tetap hidup dan tidak di tinggalkan (Kesit/Diskominfo, 2019). Pembelajarannya diimplentasikan dengan pengenalan-pengenalan Bahasa sunda yang paling sederhana untuk anak usia dini, diantaranya

pembelajaran pengenalan angka, nama anggota tubuh, nama-nama anggota keluarga yang merupakan pengenalan dasar untuk anak usia dini mengenal bagian dari diri sendiri dan orang-orang di lingkungan terdekat atau keluarga.

Saat ini di tempat penelitian, pengenalan Bahasa sunda masih menggunakan dua media yaitu cetak dan alat peraga manual yang dibuat oleh guru menggunakan bahan dan alat sederhana seperti buku bergambar, boneka dan lain-lain. Faktor ini yang menyebabkan kurangnya rasa ketertarikan terhadap pembelajaran pengenalan Bahasa sunda dan membuat anak cepat bosan. Dengan adanya kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka, Pengajar atau guru di tuntutan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran, yang bertujuan untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar agar lebih menyenangkan, menarik dan bervariasi untuk anak (Pertiwi et al., 2022).

Penelitian sebelumnya sudah banyak menggunakan metode *Multimedia Develovement Life Cycle* diantaranya Melestarikan Aksara Sunda Dengan Aplikasi Multimedia (Sundari, 2016), Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda (Septian et al., 2021) dan Pengenalan Pupuh Sunda berbasis Android (Dipa et al., 2024). Pembelajaran multimedia interaktif ini terbukti meningkatkan rerata nilai siswa sebelum dan setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran (Ropiah & Ripai, 2020).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka peneliti membuat Aplikasi Multimedia Pengenalan Bahasa Sunda Pada Anak Usia Dini (PAUD) berbasis dekstop agar guru terbiasa menggunakan laptop sebagai media pembelajaran aplikasi tersebut dan anak-anak tidak perlu lagi menggunakan gadget, karena

dikhawatirkan anak-anak malah ketergantungan pada gadget.

B. METODE PENELITIAN

Pengumpulan data dilakukan dengan Metode Observasi dan wawancara. Data ini bertujuan untuk proses dalam melakukan suatu penelitian, dari data yang diperoleh peneliti bisa menentukan apa saja kebutuhan yang diperlukan peneliti

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi di wilayah terdekat yang terdapat di Cikatomas yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kegiatan Observasi

No.	Tanggal	Tempat	Hasil Observasi
1.	1 Maret 2024	TK PGRI Al-Hikmah	hasil observasi yaitu mengetahui kapan dan bagaimana cara mengimplementasikan pengenalan bahasa Sunda dan menanyakan media pembelajaran apa saja yang digunakan
2.	5 Maret 2024	Kediaman Orang Tua Anak	hasil observasi dengan orang tua atau wali murid yaitu peneliti dapat mengetahui perkembangan dan penerapan berbahasa anak di rumah terutama dalam berbahasa sehari-hari di rumah
3.	8 Maret 2024	Kelompok Bermain (KOBBER) BIMA	peneliti dapat mengetahui media pembelajaran bahasa Sunda untuk mengimplentasikan dalam pembelajaran agar lebih interaktif, menyenangkan dan bervariasi.

2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara ke beberapa Narasumber untuk mengumpulkan data secara langsung dan mengetahui secara rinci mengenai bahasa sunda yang digunakan oleh anak, permasalahan, media pembelajaran di sekolah, dan peran orang tua atau wali dalam upaya melestarikan bahasa sunda serta memberikan pemahaman kepada anak dalam berbahasa sunda yang baik dan bagaimana cara mengatasinya. Berikut tabel nya:

Tabel 2. Kegiatan Wawancara

No.	Tanggal	Tempat	Hasil Wawancara
1.	1 Maret 2024	TK PGRI Al-Hikmah	peneliti mewawancarai guru TK PGRI Al-Hikmah menanyakan perihal kapan dan media apa saja yang di gunakan untuk pengenalan bahasa Sunda
2.	5 Maret 2024	Kediaman Orang Tua Anak	peneliti mewawancarai ibu eli selaku perwakilan dari orang tua untuk menanyakan banyak hal terutama tentang bagaimana perkembangan anak di rumah dalam berbahasa sunda, bagaimana peran orang tua dalam mendampingi anak dalam berbahasa sehari-hari di rumah.
3.	8 Maret 2024	Kelompok Bermain (KOBBER) BIMA	disini peneliti mewawancarai pihak kepala sekolah kober dan guru untuk mengetahui bagaimana dan media seperti apa untuk pengenalan bahasa Sunda agar pembelajaran lebih menarik dan bervariasi

Pengujian Menggunakan *Single Ease Equestion* (SEQ). Pengujian ini menggunakan kuesioner yang diberikan dengan menggunakan skala likert Tujuh point Nilai 1 mewakili “sangat sulit” nilai 2 adalah “sulit”, nilai 3 adalah “tidak mudah”, nilai 4 adalah “cukup”, nilai 5 adalah “tidak sulit”, nilai 6 adalah “mudah” nilai 7 adalah “sangat mudah” dan Pengujian Menggunakan *System Usability Scale* (SUS). *System Usability Scale* (SUS) ini berupa skala likert yang sederhana dengan responden diharuskan menjawab tingkat kesetujuan dalam skala lima, diantaranya yaitu untuk angka 1 “sangat tidak setuju” untuk angka 2 “tidak setuju” untuk angka 3 “ragu-ragu” untuk angka 4 “setuju” dan untuk angka 5 “sangat setuju”.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis

Peneliti memutuskan untuk membuat aplikasi ini yaitu dengan menyiapkan teks, gambar, suara, agar dapat dipahami oleh anak-anak usia dini. Dengan kata lain kebutuhan dari aplikasi ini memiliki materi yang mudah dipahami dan dapat menarik anak-anak usia dini, aplikasi ini harus mudah digunakan dan menarik supaya anak-anak antusias dalam menggunakannya.

Konsep

Tujuan dari penelitian serta bentuk aplikasi didefinisikan dalam konsep sebagai berikut:

Tabel 3. Deskripsi Konsep

Keterangan	Deskripsi
Judul	Aplikasi multimedia pengenalan bahasa sunda pada anak usia dini (PAUD) dengan Metode MDLC
Pengguna	Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)
Fitur	Menu, Teks, Gambar dan Suara
Gambar	Format. JPG dan PNG
Suara	Format. MP3
Aktivitas	Menu Utama, Button Mulai, Button Keluar, Form Pengenalan Angka, Form Pengenalan Anggota Tubuh, Form Pengenalan

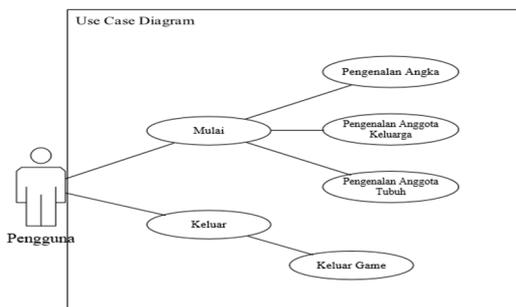
Pada tahapan ini peneliti juga merancang beberapa hal untuk mengembangkan aplikasi ini yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Menentukan Nama Aplikasi
Aplikasi ini bernama “Aplikasi Pengenalan Bahasa Sunda” dikarenakan aplikasi ini merupakan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran tentang pengenalan bahasa sunda di dalamnya. Selain itu nama ini di ambil di karenakan dapat menggambarkan isi dari aplikasi secara keseluruhan.
2. Menentukan *Genre* Aplikasi
Aplikasi ini adalah sebuah media pembelajaran interaktif dengan bahasa sunda khas yang ada di daerah Tasik Selatan tepatnya Kecamatan Cikatomas. Selain itu aplikasi ini juga memiliki karakteristik sebagai media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, *genre* yang tepat untuk menggambarkan aplikasi ini yaitu casual, yang artinya aplikasi ini dirancang secara sederhana, ringan, mudah untuk dipahami dan di mengerti bagi anak-anak usia dini juga mudah untuk mainkan. Hal ini dapat digunakan oleh beberapa kalangan tanpa dibatasi dengan usia dan jenis kelamin usia maupun lainnya.
3. Menentukan Software yang digunakan
 - a. Unity
Software ini digunakan untuk membuat media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan suatu ide penelitian dan suatu materi tentang pengenalan bahasa sunda untuk melatih pemahaman anak-anak terhadap bahasa daerahnya sendiri.
 - b. CorelDraw
Software ini digunakan untuk merancang UI yang nantinya akan digunakan dalam membuat media pembelajaran.
4. Menentukan Konten dalam Aplikasi
Software yang digunakan untuk menunjang beberapa konten diantaranya seperti pengenalan angka dengan bahasa sunda, pengenalan anggota tubuh, pengenalan anggota keluarga, aplikasi ini

digunakan saat media materi pembelajaran di ajarkan.

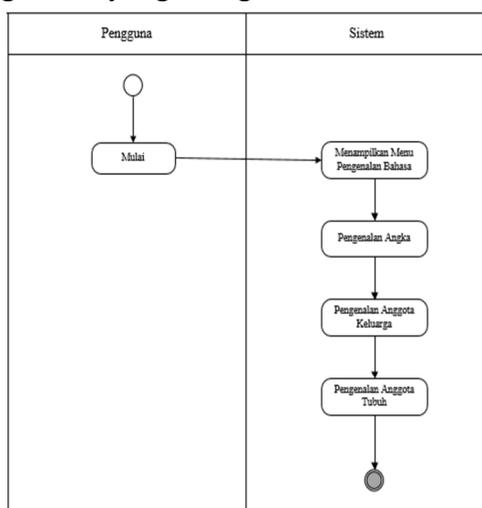
Rancangan Sistem

Dalam tahapan perancangan sistem dibuat rancangan sistem untuk mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian dengan mengImplementasikan perangkat yang dirancang menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).



Gambar 1. Use Case Diagram

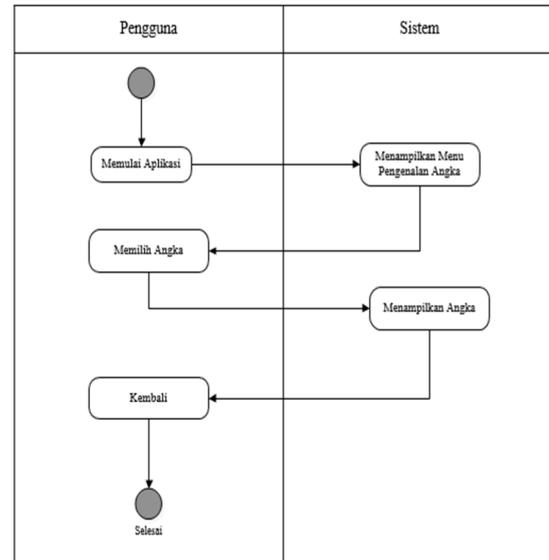
Gambar 1 diatas Menjelaskan bahwa pengguna pertama untuk mengakses menu mulai terlebih dahulu, langkah kedua pengguna juga bisa mengakses form dimana didalamnya terdapat beberapa jenis akses pengenalan dalam bahasa sunda yang di dalamnya disertai suara pengenalannya. Langkah ketiga pengguna bisa mengakses pengenalan yang di inginkan.



Gambar 2. Activity Diagram Menu Utama

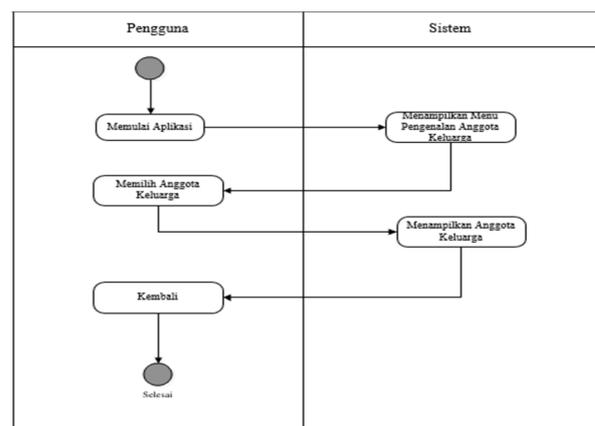
Pada Gambar 2 menampilkan halaman menu utama pengguna memulai, pada saat

memulai terdapat 3 pilihan yang akan di pilih pengguna, selanjutnya pengguna dapat memilih sesuai dengan urutan yang di berikan.



Gambar 3. Activity Diagram Pengenalan Angka

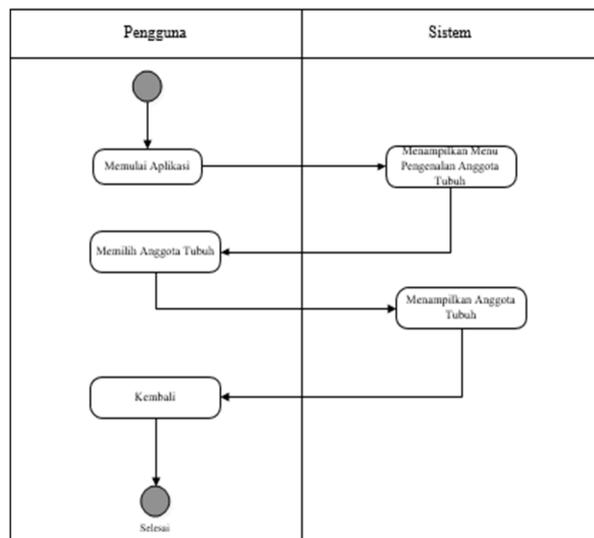
Pada Gambar 3 *activity diagram* di atas dijelaskan pada saat pengguna memulai aplikasi kemudian menampilkan menu pengenalan angka setelah itu pengguna memilih, kemudian sistem menampilkan angka dan suara, kemudian pengguna mengklik button kembali dan selesai.



Gambar 4 Activity Diagram Pengenalan Anggota Keluarga

Pada Gambar 4 *activity diagram* di atas di jelaskan pada saat pengguna memulai aplikasi kemudian menampilkan menu pengenalan anggota keluarga setelah itu pengguna

memilih, kemudian sistem menampilkan anggota keluarga menampilkan suara dan pengguna mengklik button kembali dan selesai.



Gambar 5 Activity Diagram Pengenalan Anggota Tubuh

Pada Gambar 5 activity diagram di atas di jelaskan pada saat pengguna memulai aplikasi, kemudian menampilkan menu pengenalan anggota tubuh setelah itu pengguna memilih, kemudian sistem menampilkan anggota tubuh menampilkan suara dan pengguna mengklik button kembali dan selesai.

Selanjutnya peneliti mengumpulkan bahan yang akan digunakan dan dimasukkan kedalam aplikasi. Bahan yang akan dikumpulkan antara lain, gambar dan suara. Berikut hasil dari pengumpulan bahan-bahan yang peneliti kumpulkan untuk membangun aplikasi.

Tabel 4 Material Collecting

No	Bahan	Sumber
1	Gambar	Internet, CorelDraw
2	Suara	Internet, google translate

Dari Tabel 4 diatas dapat diketahui bahwa bahan-bahan yang peneliti dapatkan untuk membangun aplikasi ini bersumber dari internet, meski begitu beberapa bahan telah melalui proses editing untuk menyesuaikan dengan konsep yang peneliti inginkan seperti

pada konsep warna jenis font dan beberapa komponen pendukung lainnya.

Tabel 5 Kategori Gambar

No	Gambar	Ukuran	Jenis File	Sumber
1	Angka	877Kb	.png	Internet
2	Anggota Tubuh	181Kb	.png	Internet
3	Anggota Keluarga	452Kb	.png	Intenet
4	Baground1	160Kb	.png	Intenet
5	Baground2	240Kb	.png	Intenet

Tabel 6 Kategori Suara

No	Suara	Ukuran	Jenis File	Sumber
1	Angka1	4.5Kb	.mp3	Google Translate
2	Angka2	4.3Kb	.mp3	Google Translate
3	Angka3	4.7Kb	.mp3	Google Translate
4	Angka4	4.9Kb	.mp3	Google Translate
5	Angka5	3.8Kb	.mp3	Google Translate
6	Angka6	4.5Kb	.mp3	Google Translate
7	Angka7	3.5Kb	.mp3	Google Translate
8	Angka8	2.5Kb	.mp3	Google Translate
9	Angka9	4.5Kb	.mp3	Google Translate
10	Suara Ayah	4.3Kb	.mp3	Google Translate
11	Suara Ibu	4.5Kb	.mp3	Google Translate
12	Suara Kakek	2.5Kb	.mp3	Google Translate
13	Suara Nenek	4.5Kb	.mp3	Google Translate
14	Suara Aa	5.5Kb	.mp3	Google Translate
15	Suara Teteh	3.5Kb	.mp3	Google Translate
16	Suara Rambut	2.2Kb	.mp3	Google Translate
17	Suara Telinga	3.4Kb	.mp3	Google Translate
18	Suara Hidung	2.9Kb	.mp3	Google Translate
19	Suara Mulut	3.8Kb	.mp3	Google Translate
20	Suara Mata	2.6Kb	.mp3	Google Translate
21	Suara Tangan	3.5Kb	.mp3	Google Translate
22	Suara Kaki	3.7Kb	.mp3	Google Translate

Pada Tabel 6 diatas merupakan kumpulan material suara yang akan dimasukkan kedalam aplikasi yang akan dibuat.

Impelementasi Sistem

Rancangan sistem dimplementasikan dalam aplikasi dengan tampilan sebagai berikut :



Gambar 6. Tampilan Awal

Pada tampilan Gambar 6 diatas merupakan tampilan awal setelah tampilan splash screen. Tampilan pada aplikasi pengenalan bahasa sunda ini bertujuan untuk mengenalkan kegunaan aplikasi tersebut yang terdiri dari button mulai dan button keluar.

Pada button mulai terdapat beberapa menu pengenalan Bahasa sunda, di antaranya pengenalan angka, pengenalan anggota keluarga dan pengenalan anggota tubuh.



Gambar 7. Tampilan Pengenalan Halaman Angka

Pada tampilan Gambar 7 diatas merupakan tampilan pengenalan Angka pada Penjelasan dari tampilan di atas yaitu sebagai berikut:

- Jika pada button 1 (satu) di klik maka dia akan menampilkan angka 1 (satu) dan mengeluarkan bunyi sesuai button yang kita klik, begitu juga button-button lainnya.
- Pada button lanjut dia akan menampilkan pengenalan anggota keluarga yang sudah di setting oleh penulis.



Gambar 8. Tampilan Halaman Pengenalan Angka

Pada tampilan Gambar 19 diatas menjelaskan hasil dari pengguna yang mengklik button angka satu dan menampilkan angka satu.



Gambar 9. Halaman Pengenalan Anggota Keluarga

Pada tampilan Gambar 9 diatas merupakan tampilan pengenalan Anggota keluarga, Penjelasan dari tampilan di atas yaitu sebagai berikut:

- Jika pada button di klik maka dia akan menampilkan sesuai yang dia klik dan mengeluarkan bunyi sesuai button yang kita klik, begitu juga button-button lainnya.
- Pada button menu dia akan menampilkan kembali halaman menu.



Gambar 10. Tampilan Gambar Pengenalan Anggota Keluarga

Pada tampilan Gambar 10 diatas adalah tampilan halaman pada saat pengguna mengklik button bapak, maka yang dihasilkan adalah gambar dan suara bapak yang telah di setting oleh peneliti, sehingga menghasilkan apa yang ingin di tampilkan sesuai dengan apa yang di inginkan pengguna.



Gambar 11. Halaman Pengenalan Anggota Badan

Pada tampilan Gambar 11 diatas merupakan tampilan pengenalan anggota badan yang pada Penjelasan dari tampilan di atas yaitu sebagai berikut:

- Jika pada button di klik maka dia akan menampilkan sesuai yang dia klik dan mengeluarkan bunyi sesuai button yang kita klik, begitu juga button-button lainnya.
- Pada button menu dia akan menampilkan kembali halaman menu.



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Gambar Pengenalan Anggota Badan

Pengujian Sistem

Tahapan Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil dari perancangan aplikasi yang telah dibuat dan dilakukan secara kualitatif. Pada tahapan ini terdapat pengujian *Single Ease Equestion* (SEQ) terdapat sembilan tabel skenario tugas yang akan

dikerjakan dan terdapat pengujian *System Usability Scale* (SUS) dengan 10 sepuluh skenario dan akan diujikan kepada guru dan orang tua siswa.

D. PENUTUP

Dari hasil penelitian aplikasi multimedia pengenalan bahasa sunda ini, bahwa aplikasi berhasil dirancang dengan menggunakan pemodelan UML dan berhasil dirubah untuk tampilan beserta yang lainnya agar lebih menarik dan pengguna mudah dalam menggunakannya, aplikasi ini dibuat dengan menggunakan unity.

Aplikasi multimedia pengenalan bahasa sunda yang sederhana ini memiliki pengaruh yang sangat positif untuk Anak serta sangat membantu para guru untuk mengajarkan kepada Anak-anak tentang pengenalan bahasa sunda sejak dini, aplikasi ini menjadi lebih praktis atau sangat mudah digunakan untuk menarik minat belajar Anak.

Pengembangan aplikasi ini mampu menjadi alternatif yang baik serta bisa melestarikan budaya dalam pengenalan bahasa sunda sejak dini. Untuk pengembangan selanjutnya, dapat dilakukan untuk lebih mempercantik tampilan serta menambahkan video dan animasi yang unik dan terbaru supaya dapat menarik perhatian anak usia dini supaya tidak membosankan.

Untuk menarik minat dalam memperkenalkan bahasa sunda pada anak usia dini, maka aplikasi ini dapat di perkarya dalam fitur-fitur tambahan yang lebih menarik serta meningkatkan pengenalan bahasa sunda selain pengenalan angka, pengenalan anggota keluarga dan pengenalan anggota tubuh.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Dipa, A., Mulyani, E. D. S., & Sumaryana, Y. (2024). Aplikasi Pengenalan Pupuh Sunda Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle Berbasis Aandroid. *JATI : Jurnal Mahasiswa Teknik*

- Informatika*, 8(3), 3979–3986.
<https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9641>
- Kesit/Diskominfo. (2019). Momentum Peringatan Hari Jadi Kabupaten Tasikmalaya Ke-387 Sarat Akan Makna. *Gemamitra.Com*.
<https://doi.org/https://www.gemamitra.com/momentum-peringatan-hari-jadi-kabupaten-tasikmalaya-ke-387-sarat-akan-makna/>
- Komalasari, N., Hidayat, E. W., & Aldya, A. P. (2020). Aplikasi Pengenalan Bahasa Sunda Berbasis Multimedia Dengan Konsep V.I.S.U.A.L.S. *Janapati : Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 9(1), 21–31.
<https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.21654>
- Munawaroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., Widiyani, A. E. Y., Nuri, S., El-Syam, R. S., & Hidayati, S. W. (2022). Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini. *Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4057–4066.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.1600>
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., & Hasna, S. (2022). Menerapkan Metode Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839–8848.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3780>
- Ropiah, O., & Ripai, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Pupujian Sunda di SMPN 2 Kramatmulya Kelas VII. *JDPP : Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(3), 125–130.
<https://doi.org/10.24269/dpp.v8i3.2080>
- Septian, D., Fatman, Y., & Nur, S. (2021). Implementasi MDLC (Multimedia Development Life Cycle) Dalam Pembuatan Multimedia Pembelajaran Kitab Safinah Sunda. *Jurnal Computech & Bisnis*, 15(1), 15–24.
- Sundari, J. (2016). Melestarikan Aksara Sunda Dengan Aplikasi Multimedia. *EVOLUSI - Jurnal Sains Dan Manajemen*, 4(2), 28–32.
<https://doi.org/10.31294/evolusi.v4i2.698>
- Susanti, Y. R. (2022). Kurangnya Penggunaan dan Pemahaman Berbahasa Sunda di Kalangan Remaja. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 1(3), 74–77.
<https://doi.org/10.30640/dewantara.v1i3.403>