



Vol. 8, No. 1,  
June 2026  
e-ISSN: 2540-9174  
doi: xxxxxxxxxxxxxxxx

## Pengaruh Era Digital terhadap Tata Krama Bahasa Sunda di Sekolah Dasar

**Mitha Kirana Agustin**

Universitas Sebelas April Sumedang  
kirana.benx@gmail.com

### Informasi Artikel:

Dikirim:

2024-05-01

Revisi:

2024-05-27

Diterima:

2026-06-28

Terbit:

2026-06-28

### Kata Kunci:

Bahasa Sunda; Era digital;  
Undak-usuk bahasa.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan bahasa Sunda pada generasi muda khususnya siswa di sekolah dasar negeri di Kecamatan Cisitu, Kabupaten Sumedang. Masalah yang peneliti temukan sebagian besar tidak memahami dan tidak mengimplementasikan penggunaan tata krama bahasa (*undak usuk basa*) Sunda di kehidupan sehari-hari. Minimnya pemahaman dan pengetahuan membuat penggunaan *undak usuk basa Sunda* membuat para siswa lebih nyaman untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia atau bahkan menggunakan bahasa Sunda di luar kaidah kebahasaan bahasa Sunda. Salah satu faktor penyebabnya adalah kemajuan dan kecanggihan teknologi di era digital saat ini yang dibanjiri dengan konten berbahasa Indonesia yang lebih luas penggunaannya. Akibatnya, sejumlah anggota masyarakat Sunda kurang memperhatikan *undak usuk basa Sunda* ketika berkomunikasi, bahkan tidak menegur dan mengoreksi ketika penggunaan bahasa Sunda tidak sesuai dengan kaidah *undak-usuk basa*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif melalui studi kasus. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Kemerosotan bahasa Sunda itu juga disebabkan kurangnya kesadaran dalam memberikan contoh berkomunikasi dengan bahasa Sunda sehingga para siswa tidak terbiasa berbahasa Sunda yang baik dan benar.

### Pendahuluan

Saat ini bangsa-bangsa di dunia, termasuk Indonesia telah memasuki era digital, yakni informasi tersebar luas melalui perkembangan teknologi internet. Pengguna internet berselancar di media sosial untuk mencari, mengkaji, membaca, mendengarkan, menyerap berbagai informasi atau isu-isu yang telah terjadi dan isu-isu yang sedang terjadi, baik berupa teks, suara, gambar, video, atau animasi. Pengguna media sosial bisa interaksi satu sama lain (yang berbeda tempat) secara tidak langsung yaitu secara sinkron (waktu bersamaan) dan asinkron (waktu tidak bersamaan). Media sosial yang ada di

gawai (selpin, telepon seluler pintar, *smartphone*, *gadget*) banyak diakses oleh anak-anak hingga orang dewasa acap kali tanpa adanya pembatas. Sejumlah platform digital yang sering diakses oleh anak-anak di antaranya TikTok, Instagram, Facebook, WhatsApp, dan gim daring (*game online*).

Temuan pendahuluan menunjukkan bahwa internet, gawai, dan media sosial memberikan dampak negatif dan positif terhadap bahasa dan komunikasi. Komunikasi didefinisikan sebagai tindakan menyampaikan informasi dari satu orang kepada orang lain melalui pertukaran pesan, ide, atau pemikiran tertulis atau lisan. Komunikasi berlangsung dengan cara yang dapat dipahami oleh kedua belah pihak dalam berbagai konteks, termasuk pertukaran lisan dan nonverbal (Alisa dkk., 2023). Menurut Arham (2023) media dapat memengaruhi perkembangan dan penggunaan bahasa. Sejumlah istilah, frasa, dan gaya bahasa yang muncul dalam media sering kali terbawa ke dalam percakapan sehari-hari. Hubungan antara media, bahasa, dan realitas sosial dapat dilihat pada fenomena media memengaruhi perkembangan dan penggunaan bahasa dalam percakapan sehari-hari. Sejumlah contoh yang menggambarkan hubungan ini di antaranya lima poin berikut. Pertama, gejala slang dan ekspresi populer; media, terutama media populer seperti film, musik, dan acara televisi, sering memperkenalkan slang dan ekspresi baru yang menjadi tren dalam bahasa sehari-hari, misalnya, frasa "*santai aja*" atau "*kepo*" yang awalnya populer di media sosial, sekarang menjadi bagian dari percakapan sehari-hari. Kedua, gejala tren bahasa dalam budaya populer; bahasa yang digunakan dalam media populer seperti film superhero atau serial TV seringkali menciptakan tren kata-kata baru atau frasa yang berasal dari karakter-karakter tersebut. Kata "*super*" atau "*kekuatan luar biasa*" menjadi populer karena dipopulerkan oleh tokoh superhero dalam media. Ketiga, pengaruh asing dalam bahasa; melalui media, kata-kata dan frasa bahasa asing sering masuk ke dalam bahasa sehari-hari, misalnya istilah "*selfie*" digunakan luas setelah populer di media sosial dan disarankan diterjemahkan menjadi "*swafo*" atau "*swafoto*". Keempat, penggunaan kata dalam isu kontroversial; media juga dapat memengaruhi pemilihan kata dalam percakapan sehari-hari dalam isu-isu kontroversial. Pemilihan kata yang digunakan oleh media dalam menggambarkan suatu isu bisa mempengaruhi cara orang berbicara tentang isu tersebut. Kelima, pengaruh budaya populer terhadap kosakata; media juga mempengaruhi kosakata yang digunakan dalam berbagai konteks, seperti pakaian, makanan, atau gaya hidup. Program makanan di TV dapat mempopulerkan istilah baru untuk makanan tertentu yang kemudian diadopsi dalam percakapan sehari-hari. Fenomena tersebut memudahkan anak-anak menyerap bahasa baru yang sedang tren di masa kini, lalu mereka terbiasa menggunakan bahasa tersebut.

Era digital membawa dampak signifikan terhadap cara manusia berkomunikasi dan berinteraksi. Sebagian orang dewasa ketika menyerap informasi akan berpikir terlebih dahulu sebelum mengimplementasikannya dalam berkomunikasi, "Apakah informasi ini akurat?", "Bagaimana kita tahu informasi ini benar?", atau "Apakah kata ini layak untuk digunakan, diucapkan?" Generasi milenial, generasi z, generasi alpha, rentan menyerap

segala informasi tanpa dikritisi, dipikirkan ulang, tanpa pengetahuan dasar yang melindungi mereka dari pengaruh atau dorongan buruk. Mereka terpaku pada tren yang sedang meledak (*booming*). Mereka bangga menggunakan kata-kata yang sedang viral di media sosial, tanpa berpikir panjang dan mengkaji ulang apakah kata tersebut baik diucapkan. Menurut Arham (2023), filsafat bahasa membantu seseorang memahami tujuh perubahan bentuk dan makna bahasa dalam era digital. Pertama, pemendekan dan simplifikasi; lingkungan digital sering memerlukan komunikasi yang cepat dan singkat. Filsafat bahasa membantu seseorang mempertimbangkan bentuk bahasa, seperti kata-kata dan kalimat, harus dipendekkan atau disederhanakan untuk disesuaikan dengan batasan karakter atau perhatian singkat. Kedua, inovasi dan neologisme; era digital sering kali memunculkan inovasi dalam bahasa dengan munculnya kata-kata baru atau neologisme yang terkait dengan teknologi, tren, atau kejadian aktual. Filsafat bahasa membantu seseorang merenungkan makna kata-kata baru yang berkembang dan diterima oleh masyarakat. Ketiga, penggunaan emoji dan emotikon; digitalisasi membawa penggunaan emoji dan emotikon yang luas dalam komunikasi. Filsafat bahasa membantu seseorang memikirkan pengaruh simbol-simbol ini pada makna yang dihasilkan dan dipahami dalam konteks komunikasi yang cepat. Keempat, pola interaksi baru; interaksi di dunia digital sering kali berbeda dari komunikasi tatap muka. Filsafat bahasa membantu seseorang memahami perubahan struktur bahasa untuk mencerminkan dinamika interaksi yang berlangsung dalam ruang maya. Kelima, relevansi dan jangkauan global; dalam era digital, komunikasi dapat mencapai audiens yang jauh lebih luas secara global. Filsafat bahasa membantu seseorang mempertimbangkan adaptasi bahasa agar tetap relevan dan dipahami oleh beragam latar belakang budaya dan bahasa. Keenam, eksplorasi makna visual dan multimodal; digitalisasi memungkinkan penggunaan multimedia, seperti gambar, video, dan suara, bersama dengan teks. Filsafat bahasa membantu seseorang memikirkan makna dihasilkan dalam konteks multimodal saat elemen-elemen visual dan audio berkontribusi pada komunikasi. Ketujuh, perubahan dalam norma dan tata bahasa; digitalisasi dapat memengaruhi norma dan tata bahasa, baik dalam bahasa lisan maupun tertulis. Filsafat bahasa membantu seseorang merenungkan perubahan yang memengaruhi cara seseorang mengartikulasikan makna dan memahami pesan. Orang dewasa dan anak-anak bisa mengalami kekeliruan dalam memahami bahasa yang saat ini sudah tercampur aduk dengan beberapa bahasa yang sulit dimengerti. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara guru dan orang tua dalam membimbing anak-anak agar bahasa digunakan dengan benar dan baik.

Interaksi dalam era digital memiliki potensi untuk membentuk ulang norma sosial dan nilai-nilai budaya yang ada. Interaksi dalam era digital ini memiliki dua sisi yang perlu diperhatikan yaitu dampak positif dan negatif. Pertama, dampak positif; interaksi dalam era digital dapat membawa dampak positif terhadap norma sosial dan nilai-nilai budaya. Melalui platform digital, individu dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang dari berbagai budaya dan latar belakang, sehingga memungkinkan pertukaran informasi dan pemahaman yang lebih baik. Interaksi ini dapat memperkaya keragaman budaya dan

menguatkan pemahaman tentang nilai-nilai yang berbeda, mendorong toleransi dan inklusivitas. Kedua, dampak negatif berupa ancaman terhadap nilai tradisional; interaksi digital dapat menjadi ancaman bagi nilai-nilai tradisional dan norma sosial yang telah ada sebelumnya. Interaksi digital yang lebih santai dan global dapat menyebabkan pengabaian norma dan nilai-nilai lokal. Konten dan tren digital dapat dengan cepat menyebar dan mempengaruhi cara orang berperilaku, bahkan jika itu bertentangan dengan nilai-nilai budaya yang ada (Arham, 2023). Sejumlah budaya di Indonesia mulai tersisihkan diakibatkan masuknya budaya-budaya lain yang dipengaruhi oleh interaksi digital.

Budaya didefinisikan sebagai hasil daya akal manusia karena budaya berasal dari kata budi yang artinya akal. Bangsa Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat beraneka ragam. Contoh budaya bangsa Indonesia yaitu cara berpakaian, cara mengolah kuliner, cara hidup, pembangunan perumahan, kesenian, dan keragaman bahasa. Menurut catatan riset etnolog yang dilaporkan pada tahun 2023 terdapat 720 bahasa yang digunakan di Indonesia. Bahasa Sunda merupakan salah satu bahasa yang digunakan sebagai alat komunikasi di Indonesia, khususnya di Jawa Barat. Bahasa Sunda tetap dilestarikan oleh penggunaannya dan penuturnya. Banyak cara yang bisa digunakan untuk mempertahankan bahasa daerah, salah satunya yaitu melalui pendidikan.

Perkembangan pendidikan menjadi acuan dalam perkembangan kualitas manusia. Apabila pendidikan berjalan dengan baik, maka dapat dipastikan kualitas manusia pun akan berjalan baik pula. Saat ini sedang dikembangkan pendidikan berbasis digital. Digitalisasi tidak dapat dipisahkan dari pendidikan karena pendidikan berinovasi seiring dengan perkembangan digital. Salah satu dari tujuan pembelajaran digital (*digital learning*) adalah meningkatkan aksesibilitas. Tujuan dari pembelajaran digital setidaknya ada tiga sebagai berikut (Putri dkk., 2023). Pertama, fleksibilitas mengakses materi pelajaran di sembarang tempat dan sembarang waktu bahkan sinkron (waktu bersamaan) dan asinkron (waktu yang tidak bersamaan). Kedua, efisiensi dan produktivitas karena pembelajaran digital memudahkan seseorang untuk mengakses berbagai informasi digital yang ingin diketahuinya. Pembelajaran digital juga memudahkan evaluasi karena memudahkan untuk melakukan penilaian dengan pemberian soal secara daring. Ketiga, keberlanjutan pembelajaran, yaitu pembelajaran yang berkembang dan memberikan manfaat dalam jangka panjang. Selain tujuan di atas, pembelajaran digital (*digital learning*) memberikan setidaknya tiga manfaat bagi pendidik maupun peserta didik. Pertama, interaksi siswa dengan bahan belajar digital membuat siswa menjadi aktif ketika proses pembelajaran berlangsung dan membuat siswa mudah dalam menyerap dan memahami materi pelajaran. Kedua, kemandirian belajar, mendorong siswa untuk belajar sendiri dengan mencari informasi sendiri sehingga meningkatkan kemandirian siswa. Ketiga, penghematan biaya di antaranya menggunakan teks digital dan e-book, mengikuti kursus online secara gratis. Namun, di balik tujuan dan manfaat pendidikan digital yang membawa pendidikan yang lebih maju, ada pula tantangan-tantangan yang harus dihadapi oleh pendidik dalam pemanfaatan pembelajaran digital. Salah satu tantangan bagi para

pendidik adalah pendidik harus membekali siswa untuk memiliki karakter digital dan etika (aturan) digital seperti tanggung jawab digital, menyimpan rahasia digital, dan menjaga privasi orang lain. Sekolah-sekolah di desa dan kota harus mengimplementasikan karakter dan etika digital. Teknologi digital seharusnya memudahkan pendidik untuk melestarikan kebudayaan daerah, menjaga eksistensi kebudayaan daerah salah satunya bahasa daerah. Maka, pendidikan merupakan jembatan dan upaya pelestarian kebudayaan khususnya bahasa daerah di sekolah.

Proses pembelajaran memudahkan siswa untuk mengenal kebudayaan daerah yakni dengan belajar mata pelajaran bahasa Sunda. Sejak berubahnya kurikulum dari KTSP, Kurikulum 2013, hingga Kurikulum Merdeka, mata pelajaran bahasa Sunda menjadi muatan lokal dalam kurikulum sesuai dengan dasar hukum Permendikbud RI No. 67, 68, 69, dan 70 Tahun 2013, Perda No. 5 Tahun 2003 tentang Pemeliharaan Bahasa, Sastra, dan Aksara Daerah, dan Surat Edaran Kadisdik Provinsi Jawa Barat No. 423/2372/Set-disdik tanggal 26 Maret 2013 2 tentang Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Daerah pada Jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA. Di dalam Kurikulum Merdeka kedudukan mata pelajaran bahasa Sunda masih memuat dalam muatan lokal dilihat berdasarkan struktur Kurikulum Merdeka sesuai Permendikbud Ristek No. 12 tahun 2024 tentang Kurikulum Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Menengah. Sejumlah peraturan muatan lokal itu menjadikan salah satu solusi dalam melestarikan kebudayaan Sunda dan menjadikan sebagai wadah untuk siswa mengenal dan mempelajari mengenai kebudayaan sunda salah satunya penggunaan bahasa Sunda.

Menurut Aulia dkk. (2023) bahasa daerah merupakan komponen budaya yang penting dalam mempengaruhi perilaku manusia, perasaan, dan kecenderungan manusia untuk mengatasi dunia sekeliling. Bahasa merupakan salah satu komponen budaya yang menyiratkan adat istiadat, kerohanian, dan nilai dari leluhurnya. Bahasa Sunda sebagaimana bahasa lain memiliki keunikan yaitu adanya tata krama bahasa (*undak usuk basa*). Berikut ini adalah salah satu uraian definisi *undak usuk basa*.

*... undak usuk basa atawa tatakrama basa mangrupa sopan santun makéna basa dina waktu komunikasi. Ieu sopan santun (étikét) téh geus disaluyuan jeung diajénan jadi hiji kahadéan ku warga masarakatna pikeun silih hormat jeung silih ajénan. Palebah dieu, undak usuk basa atawa tatakrama basa téh jadi hiji sistem ngagunakeun ragam basa (hormat teu hormat) anu raket patalina jeung kakawasaan, kalungguhan, kaakraban, jeung kontak antara panyatur jeung pamiarsa katut jalma nu dicaritakeun (Sudaryat dkk. (2007).*

Dari kutipan di atas dapat ditarik kesimpulan *undak usuk basa* merupakan norma (aturan) kesopanan dalam berbahasa dan berkomunikasi dengan orang lain, di dalamnya terdapat etika yang baik untuk memberikan rasa saling menghormati, dan saling menghargai, yang digunakan berdasarkan tingkatan usia, dalam tatanan kehidupan masyarakat.

*Undak usuk basa* memiliki beberapa prinsip kesopanan dengan beberapa jenis maksim, yaitu (1) maksim *kawijaksanaan* (kebijaksanaan), (2) maksim *handap asor* (rendah hati), (3) maksim *kacocog* (kecocokan), (4) maksim *katumarima* (penerimaan), (5) maksim *kasimpati* (simpati), jeung (6) maksim *balabah* (pemurah) (Sudaryat, dkk., 2007). Dengan demikian, berkomunikasi menggunakan *undak usuk basa* membuat lawan bicara merasa dihormati karena sopan santun dan menunjukkan rasa hormat. Digunakannya *undak usuk basa* bergantung pada tiga perkara, yaitu (a) pengguna bahasa, siapa penuturnya (I), siapa pendengarnya (II), dan siapa yang dibicarakannya (III); (b) kedudukan pengguna bahasa, apakah bawahan (*sahandapeun*, h), sesama atau setara (*sasama*, s), atau atasan (*saluhureun*, l); dan (c) gambaran perasaan penutur saat waktu perbincangan berlangsung, apakah hormat (H), biasa, akrab (loma, L), apakah tidak hormat atau kasar (K) (Sudaryat, dkk., 2007).

Sangat disayangkan bila masyarakat Sunda dari kalangan dewasa, remaja dan anak-anak tidak lagi memperhatikan *undak-usuk basa*. Jangan sampai bahasa Sunda mengalami krisis kepunahan karena penuturnya tidak lagi terampil berbahasa Sunda. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada upaya mengamati kondisi penggunaan bahasa Sunda dengan *undak usuk basa* yang ada di lingkungan sekolah dasar.

Hasil penelusuran penelitian terdahulu mengenai pemertahanan bahasa Sunda di sekolah dasar adalah penelitian berjudul “Analisis Enkulturasasi Nilai Budaya Sunda di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Majalaya” (Yulia & Rachmania, 2023) yang menyimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi merosotnya nilai budaya Sunda khususnya pada anak sekolah dasar adalah modernisasi dan globalisasi pada bidang kebudayaan, pola asuh yang tidak sesuai, serta stereotip masyarakat yang mengesampingkan nilai budaya Sunda. Berbagai upaya dan solusi yang dilaksanakan seperti dengan adanya program khusus yang diadakan di sekolah yang dilaksanakan secara berkala memberikan signifikansi terhadap eksistensi nilai budaya Sunda di SDN Wangiwisata saat ini. Namun tantangan terberat yang menjadi problematika menurunnya nilai budaya Sunda adalah kesadaran dari banyak pihak khususnya keluarga, sekolah, dan masyarakat untuk menjadi pendorong serta garda terdepan dalam menjaga kelestarian nilai budaya Sunda.

Penelitian lainnya berjudul “Penurunan pada Eksistensi Penggunaan Bahasa Daerah dalam Interaksi Generasi Masa Kini Berkenaan dengan Literasi” (Aulia dkk., 2023). Penelitian ini menyatakan bahwa saat ini banyak pelaku utama generasi milenial dan generasi Z yang secara sadar atau tidak menggerus budaya daerah karena perkembangan teknologi, dan kurang adanya arahan yang memadai bagi generasi masa kini, sehingga terjadi penurunan implementasi kebudayaan bangsa Indonesia sebagai identitas bangsa Indonesia. Penanaman nilai karakter yang diintegrasikan nilai Pancasila sebagai bentuk kebudayaan merupakan suatu bentuk usaha dan nilai yang memang seharusnya dilakukan. Di tengah perkembangan teknologi yang sedang berkembang saat

ini tentunya memberikan serapan budaya baru bagi generasi saat ini, generasi saat ini perlu didampingi mengenai kemampuan filtrasi budaya baru yang negatif dan juga positif serta penanaman nilai karakter dalam pembelajaran di sekolah yang dapat diterima oleh generasi muda. Kemudian dapat dilakukan imbauan-imbauan dengan menggunakan video atau ajakan yang menarik dengan media digital yang disebarakan melalui berbagai platform digital.

Penelitian yang berjudul “Program Literasi Budaya Sunda di Kecamatan Cijulang, Kabupaten Pangandaran” (Salma & Mangkuwibawa, 2023). Peneliti menyimpulkan, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di salah satu madrasah ibtidaiyah (MI) terkait program literasi budaya Sunda, dapat diambil dua simpulan. Pertama, latar belakang program literasi budaya Sunda di MI, sebelum dibentuknya program hanya sebatas pemberian pengetahuan melalui buku, dan melakukan komunikasi biasa berbahasa Sunda, karena sekolah menginginkan budaya Sunda tetap lestari, salah satunya dengan mengenalkan dan mengajarkannya kepada generasi penerus supaya tetap lestari. Alasan lain adalah adanya ketakutan terhadap hilangnya bahasa ibu dalam diri siswa. Program literasi budaya Sunda di MI, terdiri dari kegiatan pengajaran aksara Sunda, pengajaran bahasa Sunda halus (*lemes*), pengenalan sekaligus hiburan kesenian, berupa seni tari, seni calung, seni suara, upacara adat *léngsér*, aktivitas pojok baca, pengenalan permainan tradisional Sunda seperti *oray-orayan*, *bancakan*, *boy-boyan*, *jajangkungan*, atau *galah asin*. Penerapan program literasi budaya Sunda, pada *Rebo Nyunda* (Rabu berbahasa Sunda), berupa kegiatan pengajaran aksara Sunda yang dipimpin oleh seorang guru. Kedua, pada *Rebo Nyunda* terdapat kegiatan pengajaran 10 kosakata Sunda halus untuk diujikan pengetahuan hafalan dan pada hari Rabu depannya. Kegiatan lainnya adalah kesenian dan pengenalan permainan tradisional Sunda yang dilakukan pada jam kosong. Nilai dalam program literasi budaya Sunda di MI di antaranya nilai religius, nilai sopan santun, nilai kedisiplinan, nilai toleransi, nilai tanggung jawab, dan nilai kerja sama. Hambatan yang dialami sekolah dari program literasi budaya Sunda adalah media pengajaran yang terbatas, waktu guru dan siswa yang sedikit, tidak adanya guru kesenian khusus, terbatasnya dana sekolah dan perekonomian siswa, serta tidak adanya ruang kedap suara.

Hasil kajian penelitian terdahulu menunjukkan adanya pengaruh dari tantangan di era digital dalam penggunaan bahasa Sunda. Untuk itu praktisi di sekolah dasar harus membuat solusi pemertahanan budaya daerah, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi sebagai media memberikan pengajaran, mengenalkan kembali budaya-budaya lain dengan diselingi oleh pembelajaran bahasa daerah dengan memperhatikan *undak usuk basa*. Penelitian ini mengkaji tiga permasalahan penelitian. 1) Bagaimana pengaruh teknologi digital terhadap penggunaan bahasa Sunda? 2) Apakah di wilayah perkampungan masih menggunakan bahasa Sunda sebagai alat komunikasi? 3) Sejauh mana siswa memahami *undak usuk basa Sunda*? Tujuan dari penelitian ini adalah adanya

deskripsi dan pengetahuan mengenai kondisi *undak usuk basa Sunda* dengan adanya pengaruh era digital di sekolah dasar yang ada di wilayah perkampungan.

### **Metode Penelitian**

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi inkuiri yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena; fokus dan multimetode, bersifat alami dan holistik; mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif. Penelitian kualitatif ini berusaha menemukan jawaban terhadap suatu fenomena atau pertanyaan melalui prosedur ilmiah secara sistematis dengan menggunakan pendekatan kualitatif (Yusuf, 2017). Metode kualitatif mengumpulkan data, fakta dan teori yang ada untuk dapat menganalisis fenomena yang dialami oleh subjek peneliti. Peneliti menggambarkan hasil penelitian secara subjektif dan kompleks.

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus yang mengumpulkan data dan informasi penggunaan *undak usuk basa* secara mendalam, mendetail, intensif, holistik, dan sistematis, tentang orang, kejadian, latar sosial (*social setting*), atau kelompok dengan menggunakan berbagai metode dan teknik serta banyak sumber informasi untuk memahami orang, kejadian, latar alami (*social setting*) itu beroperasi atau berfungsi sesuai dengan konteks penggunaan *undak usuk basa* (Yusuf, 2017). Metode studi kasus diawali dengan mengidentifikasi kasus yang spesifik, dan kasus fenomena bahasa Sunda yang sedang atau sudah terjadi. Studi kasus dilakukan pada suatu kesatuan sistem penutur bahasa yang bisa berupa suatu program, kegiatan, peristiwa, atau sekelompok individu yang ada pada keadaan atau kondisi tertentu. Penelitian ini mengkaji pengaruh era digital terhadap *undak usuk basa Sunda* di sebuah sekolah dasar negeri di Kecamatan Cisitu, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat dengan observasi dan wawancara mendalam terhadap subjek penelitian.

### **Hasil dan Pembahasan**

Pengaruh era digital terhadap *undak usuk basa Sunda* diteliti di sebuah sekolah dasar dengan observasi dan wawancara mendalam terhadap subjek penelitian. Observasi dilaksanakan dua kali pada kegiatan penggunaan bahasa Sunda di sekolah. Observasi pertama dilakukan untuk mengamati para peserta didik di waktu pagi ketika sebelum masuk kelas, dan waktu istirahat dan pulang sekolah, mengenai kegiatan kebahasaan yang menjadi sebuah permasalahan yang perlu diangkat atau diteliti. Observasi kedua dilakukan untuk mengamati pembelajaran di kelas dalam mata pelajaran bahasa Sunda, tematik dan P5, hanya mengambil sampel tiga kelas yaitu kelas II, IV, dan VI. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data penelitian pada sampel enam siswa dari tiga kelas yaitu kelas II, IV, dan VI masing-masing kelas satu siswa laki-laki satu siswa perempuan, dan wali kelas dari kelas II, IV, dan VI.

## Hasil

Hasil observasi diperoleh temuan pertama, ketika pagi hari sebelum jam pelajaran dimulai para siswa melakukan berbagai aktivitas ada yang bermain di lapangan, berinteraksi dengan penjual jajanan, bercanda di depan kelas dan melakukan piket. Di waktu itu, tidak ada siswa yang terlihat memainkan gawai (telepon seluler pintar, selpin, *handphone*, *gadget*). Ketika mengobrol dengan teman sebaya, hanya ada beberapa siswa yang berinteraksi menggunakan bahasa Indonesia sebagai pengantarnya, selebihnya menggunakan bahasa Sunda kasar. Ada di antara siswa itu yang menggunakan bahasa Sunda halus namun kurang memperhatikan *undak usuk basa*-nya.

Temuan observasi kedua, ketika proses pembelajaran berlangsung, selain pada mata pelajaran bahasa Sunda, guru menggunakan pengantar bahasa Indonesia dan interaksi dengan siswa menggunakan bahasa Indonesia. Namun diskusi di antara siswa satu dengan siswa lain, bahasa pengantar yang mereka menggunakan adalah bahasa Sunda walaupun pada saat itu bukan mata pelajaran bahasa Sunda. Ketika kegiatan pemberian materi P5, guru menggunakan bahasa Indonesia sebagai pengantar komunikasi dengan siswa, namun siswa dengan siswa menggunakan bahasa Sunda. Terobservasi sedikitnya ada beberapa waktu ketika siswa bertanya menggunakan bahasa Sunda dan guru menjawab dengan menggunakan bahasa Sunda. Di sekolah dasar, mayoritas siswa masih belum memiliki gawai sendiri. Hanya beberapa siswa saja dari setiap kelas yang ketika berdiskusi menggunakan bahasa Indonesia. Hanya siswa kelas tinggi yang diperbolehkan membawa gawai ke sekolah, yaitu siswa kelas VI dan hanya digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung di bawah pengawasan guru.

Temuan ketiga, ketika jam istirahat dan pulang sekolah tidak terlihat siswa yang membawa gawai dimainkan ketika jam istirahat dan pulang sekolah. Para siswa seperti biasa sibuk dengan aktivitasnya masing-masing, namun ada beberapa guru yang mendampingi siswa ketika istirahat hanya untuk mengobrol secara sekilas. Pengantar bahasa yang digunakan ketika berkomunikasi adalah bahasa Sunda halus. Siswa menjawab dengan menggunakan bahasa Sunda halus namun tidak diperhatikan *undak usuk basa*-nya. Saat observasi, siswa dengan siswa mayoritas menggunakan bahasa sunda halus, namun ada beberapa siswa yang menggunakan bahasa Sunda kasar. Ternyata ketika ada guru siswa tidak berani berucap kata kasar tetapi ketika tidak ada guru mereka berani berucap kata kasar walaupun hanya bercanda. Beberapa temannya tidak menegurnya malah menertawakan tingkah lakunya.

Selain observasi peneliti melakukan wawancara dengan mengambil sampel hanya kelas II, IV, dan VI masing-masing dua siswa satu laki-laki dan satu perempuan. Berikut tabel hasil wawancara dengan para siswa itu.

**Tabel 1.1**  
**Hasil Wawancara Siswa Sekolah Dasar Negeri Cisitu**

Narasumber	Deskripsi hasil wawancara
1. Siswa laki-laki kelas II	<p>Siswa mengaku tidak memiliki gawai (telepon seluler pintar, selpin, <i>handphone</i>, <i>gadget</i>) sendiri, main gawai ketika sore hari ketika sekolah, ketika libur sekolah main gawai saat gawai tidak dipakai orang tua. Aplikasi yang dimainkan ketika bermain gawai adalah game Free Fire. Tidak memiliki akun sosial media sendiri. Ketika bermain gawai tidak diawasi oleh orang tua. Menonton televisi, yang ditonton film Upin-Ipin. Tidak mengetahui siaran televisi Sunda, seperti TVRI, SMTV, PARTV yang berasal dari Sumedang. Bahasa yang saat ini sedang tren di antaranya <i>mabar (main bareng)</i>, <i>duel</i>. Orang tua berasal dari suku Sunda. Sehari-hari menggunakan bahasa Sunda. Komunikasi dengan orang tua menggunakan bahasa Sunda. Komunikasi dengan teman menggunakan bahasa Sunda. Tidak mengetahui arti <i>undak usuk basa</i>. Hanya mengetahui bahasa Sunda halus dan bahasa Sunda kasar. Tidak ada teman di kelas atau teman bermain ketika berkomunikasi menggunakan bahasa selain bahasa Sunda, selalu menggunakan bahasa Sunda. Ada teman yang menggunakan bahasa Sunda kasar, kakak kelas yang suka mengejek dengan bahasa kasar. Ketika berkomunikasi siswa tersebut menjawab dengan menggunakan bahasa Sunda halus, karena peneliti memberikan pertanyaan menggunakan bahasa Sunda.</p>
2. Siswa perempuan kelas II	<p>Siswa mengaku tidak memiliki telepon gawai sendiri, jarang menggunakan gawai. Aplikasi yang dimainkan ketika bermain gawai adalah gim Free Fire. Tidak memiliki akun media sosial sendiri. Ketika bermain gawai tidak diawasi oleh orang tua. Menonton televisi, yang ditonton Upin-Ipin. Tidak mengetahui siaran televisi Sunda, seperti TVRI, SMTV, PARTV yang berasal dari Sumedang. Bahasa yang saat ini sedang tren <i>mabar (main bareng)</i>, <i>duel</i>. Orang tua berasal dari suku Sunda. Sehari-hari menggunakan bahasa Sunda. Komunikasi dengan orang tua menggunakan bahasa Sunda. Komunikasi dengan teman menggunakan bahasa Sunda. Tidak mengetahui definisi <i>undak usuk basa</i>.</p>

	<p>Hanya mengetahui bahasa Sunda halus dan bahasa Sunda kasar. Tidak ada teman di kelas atau teman bermain ketika berkomunikasi menggunakan bahasa selain bahasa Sunda, selalu menggunakan bahasa Sunda. Ada teman yang menggunakan bahasa Sunda kasar, kakak kelas yang suka mengejek dengan bahasa kasar. Ketika berkomunikasi siswa tersebut menjawab dengan menggunakan bahasa Sunda halus, karena peneliti memberikan pertanyaan menggunakan bahasa Sunda.</p>
<p>3. Siswa laki-laki kelas IV</p>	<p>Siswa mengaku tidak memiliki telepon gawai sendiri, main gawai ketika pulang sekolah. Aplikasi yang dimainkan ketika bermain gawai adalah YouTube menonton Bus Simulator Indonesia. Tidak memiliki akun sosial media sendiri. Ketika bermain gawai tidak diawasi oleh orang tua. Tidak mengetahui siaran televisi Sunda, seperti TVRI, SMTV, PARTV yang berasal dari Sumedang. Bahasa yang saat ini sedang tren "<i>om telelet om</i>". Orang tua berasal dari suku Sunda. Sehari-hari menggunakan bahasa Sunda. Komunikasi dengan orang tua menggunakan bahasa Sunda. Komunikasi dengan teman menggunakan bahasa Sunda. Tidak mengetahui definisi <i>undak usuk basa</i>. Hanya mengetahui bahasa Sunda halus dan bahasa Sunda kasar. Ada beberapa teman di kelas yang menggunakan bahasa Indonesia ketika berkomunikasi. Teman bermain ketika berkomunikasi menggunakan bahasa Sunda. Ada teman yang menggunakan bahasa Sunda kasar. Ketika berkomunikasi siswa tersebut menjawab dengan menggunakan bahasa Sunda halus karena peneliti memberikan pertanyaan menggunakan bahasa Sunda.</p>
<p>4. Siswa perempuan kelas IV</p>	<p>Siswa mengaku tidak memiliki gawai sendiri, main gawai ketika siang hari sepulang sekolah. Aplikasi yang dimainkan ketika bermain Handphone adalah gim Sakula School Simulator, TikTok, di YouTube menonton orang makan banyak atau dalam istilahnya <i>mukbang</i>. Tidak memiliki akun sosial media sendiri. Bermain gawai tidak diawasi oleh orang tua. Menonton televisi, yang ditonton yaitu film seri Upin-Ipin. Tidak mengetahui televisi Sunda, seperti TVRI, SMTV, PARTV yang berasal dari</p>

	<p>Sumedang, tidak pernah menonton siaran televisi tersebut. Bahasa yang saat ini sedang tren “<i>bechandaaa (bercanda), kamu tanya, enaknyooo (enaknya)</i>”. Orang tua berasal dari suku Sunda. Sehari-hari menggunakan bahasa Indonesia. Komunikasi dengan orang tua menggunakan bahasa Indonesia. Komunikasi dengan teman menggunakan bahasa Indonesia. Tidak mengetahui definisi <i>undak usuk basa</i>. Hanya mengetahui bahasa Sunda halus dan bahasa Sunda kasar. Tidak ada teman di kelas atau teman bermain ketika berkomunikasi menggunakan bahasa selain bahasa Sunda, selalu menggunakan bahasa Sunda. Ketika berkomunikasi siswa tersebut menjawab dengan menggunakan bahasa Sunda halus, namun sesekali menjawab menggunakan bahasa Indonesia.</p>
<p>5. Siswa laki-laki kelas VI</p>	<p>Siswa mengaku memiliki gawai sendiri, main gawai ketika pulang sekolah, dan malam hari. Aplikasi yang dimainkan ketika bermain gawai adalah gim Free Fire dan TikTok. Memiliki akun sosial media sendiri yaitu akun gim dan TikTok. Ketika bermain gawai tidak diawasi oleh orang tua. Tidak mengetahui siaran televisi Sunda, seperti TVRI, SMTV, PARTV yang berasal dari Sumedang. Bahasa yang tren saat ini “<i>cok</i>” yang berasal dari bahasa Jawa “<i>jancok</i>” atau “<i>ancuk</i>” pada mulanya adalah kata kerja yang berarti berpacaran (berat) lalu berubah menjadi semacam sapaan bagi teman akrab. Ayah berasal dari suku Sunda dan ibu berasal dari suku Jawa. Ketika kecil bahasa yang digunakan adalah bahasa Jawa, setelah pindah kelas III SD mulai belajar bahasa Sunda, kemudian saat ini sehari-hari menggunakan bahasa Sunda. Komunikasi dengan orang tua menggunakan bahasa Sunda. Komunikasi dengan teman menggunakan bahasa Sunda. Tidak mengetahui definisi <i>undak usuk basa</i>. Hanya mengetahui bahasa Sunda halus dan bahasa Sunda kasar. Ada beberapa teman di kelas yang menggunakan bahasa Indonesia ketika berkomunikasi. Teman bermain ketika berkomunikasi menggunakan bahasa Sunda. Ada teman yang menggunakan bahasa Sunda kasar. Ketika berkomunikasi siswa tersebut menjawab dengan menggunakan bahasa Sunda halus, karena peneliti memberikan pertanyaan menggunakan bahasa Sunda.</p>

6. Siswa perempuan kelas VI	Siswa mengaku memiliki gawai sendiri, main gawai ketika siang hari sepulang sekolah dan malam hari. Aplikasi yang dimainkan ketika bermain gawai adalah TikTok. Memiliki akun sosial media sendiri. Ketika bermain gawai tidak diawasi oleh orang tua. Mengetahui televisi Sunda, seperti TVRI, SMTV, PARTV yang berasal dari Sumedang, tetapi tidak pernah menonton siaran televisi tersebut. Bahasa yang saat ini sedang tren seperti <i>FYP (for your page)</i> , untuk beranda TikTok Anda), dan <i>FOMO (fear of missing out)</i> , takut ketinggalan). Orang tua berasal dari suku Sunda. Sehari-hari menggunakan bahasa Sunda. Komunikasi dengan orang tua menggunakan bahasa Sunda. Komunikasi dengan teman menggunakan bahasa Sunda dan Indonesia. Tidak mengetahui definisi <i>undak usuk basa</i> . Hanya mengetahui bahasa Sunda halus dan bahasa Sunda kasar. Ketika berkomunikasi siswa tersebut menjawab dengan menggunakan bahasa Sunda halus.
-----------------------------	--

Temuan berupa fenomena ini termasuk ke dalam fenomena sosial yaitu perubahan yang terjadi sebagai suatu variasi dari cara hidup yang telah diterima karena adanya perubahan kondisi geografi, kebudayaan material, komposisi penduduk, ideologi, maupun adanya difusi atau penemuan-penemuan baru dalam masyarakat (Imron & Aka, 2018). Faktor nonverbal lainnya adalah faktor situasional, yaitu siapa yang berbicara, bahasa percakapan apa, kapan, di mana, dan tentang topik apa (Anjani & Siregar, 2022). Hasil wawancara ini menunjukkan ancaman bahwa bahasa Sunda dalam ambang kepunahan karena generasi saat ini sudah mulai tidak menggunakan bahasa Sunda dalam berkomunikasi, karena oleh faktor lingkungan masyarakat maupun lingkungan keluarga. Dalam berinteraksi di lingkungan masyarakat untuk saat ini sudah mulai jarang ditemukan orang dewasa berinteraksi dengan generasi milenial menggunakan bahasa Sunda, dan di lingkungan keluarga mulai jarang orang tua menggunakan berbahasa Sunda sebagai pengantar berkomunikasi sehingga anak lebih terbiasa menggunakan bahasa Indonesia. Sejumlah orang tua lebih bangga ketika anaknya mampu berbahasa asing dibandingkan mampu berbahasa daerah. Hal tersebut menjauhkan generasi muda dari kegiatan mendalami pelajaran bahasa daerah, salah satunya bahasa Sunda. Selain itu pengaruh media sosial, saat ini generasi milenial lebih bangga mengucapkan kata-kata bahasa Indonesia yang saat ini sedang tren atau naik daun, sementara bahasa daerahnya sendiri ditinggalkan, hampir punah, atau lupa untuk dilestarikan.

## **Pembahasan**

Banyak solusi yang dapat dilakukan masyarakat untuk melestarikan bahasa daerah bahasa Sunda. Bahasa Sunda merupakan bahasa pertama diajarkan di lingkungan keluarga dan mulai diperkenalkan sejak dini (*native language, mother tongue*). Bahasa ibu adalah bahasa pertama yang dikuasai atau diperoleh anak. Bahasa ibu yang dikuasai anak sangat bergantung pada sang ibu, bahasa apa yang ibu gunakan; bahasa apa yang ibu kenalkan kepada anak-anaknya akan memengaruhi jenis bahasa yang akan dipakai anak. Contohnya, jika sang ibu menggunakan dan memperkenalkan bahasa Sunda kepada anaknya, maka bahasa Sunda merupakan bahasa ibu bagi anak tersebut. Contoh lainnya, bila anak lahir dan dibesarkan di Jakarta lalu anak dari kecil memakai bahasa Indonesia, maka bahasa Indonesia adalah bahasa ibu dari anak tersebut (Marlia, 2022).

Solusi pertama untuk konservasi bahasa Sunda di lingkungan keluarga Sunda adalah melalui peran orang tua dalam memperkenalkan dan menggunakan bahasa Sunda sebagai bahasa ibu serta membangun kesadaran kepada anak-anaknya akan pentingnya pelestarian bahasa sehingga anak-anak dapat terbiasa dan tidak merasa malu/gengsi lagi dalam menggunakan bahasa Sunda. Masalah pelestarian bahasa merupakan isu yang sudah sering diperdebatkan. Oleh karena itu, diperlukan pengkajian terpadu dan secara holistik sehingga bahasa daerah (Sunda) dapat disikapi positif oleh masyarakat sebagai upaya konservasi bahasa ibu berasaskan toleransi keberagaman. Selain itu peneliti terdahulu, menyimpulkan korelasi peran orang tua terhadap pemertahanan bahasa Sunda sebagai bahasa Ibu di daerah Kuningan memiliki peranan yang sangat baik (Ratnawati, et.al, 2021). Hal ini bisa ditarik kesimpulan dari hasil wawancara pada setiap orang tua dan anak-anak usia dini yang berada di raudhatul athfal (RA, pendidikan anak usia dini, PAUD). Faktor yang mempengaruhi peran orang tua dalam mempertahankan bahasa Sunda sebagai bahasa Ibu di antaranya adalah latar belakang keluarga, pemakaian bahasa yang masih dipakai untuk berkomunikasi sebagai bahasa Ibu, dan pengaruh lingkungan yang sangat baik dalam penggunaan bahasa Sunda yang dipakai untuk melangsungkan komunikasi sehari-hari. Hasil wawancara menunjukkan beberapa anak yang terlahir dari Ibu yang bukan berbahasa Ibu bahasa Sunda, namun lingkungan yang mengajarkan dan membiasakan untuk berkomunikasi dengan bahasa Sunda. Adanya kerja sama lingkungan masyarakat selain keluarga dalam pelestarian bahasa Sunda.

Solusi kedua, pendidikan yang sedapat-dapatnya disampaikan dengan bahasa ibu menyumbangkan perkembangan kecendekiaan berbahasa Sunda (Sudarma, 2018). Penggunaan bahasa pengantar bahasa Sunda di sekolah bergantung kondisi kebahasaan masyarakat setempat. Lembaga pendidikan merupakan salah satu fasilitas untuk melaksanakan penerusan antargenerasi bahasa daerah melalui jalur formal, selayaknyalah melakukan upaya melestarikan dan mempertahankan bahasa daerah. Di sekolah para siswa diupayakan untuk lebih mendalami pelajaran bahasa daerahnya, diberikan penguatan untuk mencintai warisan budaya daerahnya, ditanamkan kebanggaan menggunakan bahasa daerah, yaitu bahasa Sunda. Mata pelajaran bahasa Sunda

dibarengi dengan program-program lain di luar mata pelajaran bahasa Sunda (Juliani dkk., 2023) misalnya kegiatan sekolah “Rebo Nyunda” ketika pada hari Rabu seluruh warga sekolah ketika berinteraksi menggunakan bahasa Sunda dengan memperhatikan *undak usuk basa*.

Solusi ketiga, guru sebagai pendidik menjadi teladan dengan memberikan contoh berbahasa kepada siswa ketika berkomunikasi baik dengan sesama guru, bersama siswa atau dengan warga sekolah lainnya. Bahasa dalam penerapannya selalu diikuti dengan aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh pengguna bahasa tersebut, baik secara lisan maupun secara tertulis. Di dalam interaksi belajar mengajar terjadi tuturan antara guru dengan siswa, maupun antarsiswa. Guru sebagai pribadi yang sangat berpengaruh dalam kehidupan siswa menjadi teladan dalam keseharian (Octavia, 2022). Guru dituntut menjadi figur *ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani* (di depan memberi contoh, di tengah memberi ide gagasan, di belakang memberi dorongan) sebagaimana slogan Ki Hajar Dewantara. Slogan ini diartikan sebagai sikap kepemimpinan (guru) dalam memberi teladan kepada peserta didik, seperti bertindak jujur dan adil, memberi motivasi kepada siswa untuk terus belajar bahasa, memberi kepercayaan kepada siswa untuk mempelajari sesuatu sesuai minat dan kemampuannya. Guru merestui dan mengarahkan kemampuan siswa. Guru menjadi garda (pengawal di garis depan), memberi contoh, menjadi motivator, dalam penanaman budi pekerti. Pepatah yang terkait pribadi guru, yaitu sebagai figur yang harus digugu (dianut) dan ditiru. Seorang guru menjadi teladan dalam penerapan pendidikan budi pekerti. Jika guru sekedar bisa ceramah atau omong kosong saja, kemungkinan besar anak akan kehilangan teladan. Guru menjadi panutan, teladan (*role model*) bagi siswa. Sebelum memberitahukan, guru menggunakan dan mengimplementasikan bahasa Sunda saat berkomunikasi dengan orang lain di sekolah atau di luar sekolah. Teladan guru efektif untuk mendorong siswa mencoba menggunakan bahasa Sunda seperti yang guru lakukan.

Solusi ketiga, dengan memanfaatkan teknologi digital, dengan inovasi baru yakni membuat aplikasi untuk mengenalkan bahasa Sunda dan *undak usuk basa*. Penggunaan aplikasi menjadi salah satu daya tarik bagi siswa untuk belajar bahasa Sunda (Komalasari dkk., 2020). Respon pengguna dengan aspek pengujian *visible, interesting, simple, useful, accurate, legitimate* dan *structure* sebesar 90,03%. Aplikasi pengenalan bahasa Sunda berbasis android diterima dengan baik oleh pengguna dan dijadikan media bantu untuk belajar bahasa Sunda. Sejumlah saran pengembangan aplikasi pengenalan bahasa Sunda diberikan untuk menyempurnakan, menambahkan isi atau materi yang lebih banyak lagi misalnya menambahkan aksara Sunda pada setiap materinya, menambahkan animasi 3D agar lebih menarik. Ada pula aplikasi e-learning yang diterapkan di sekolah dasar sebagai media pembelajaran pendamping (Endang & Astuti, 2022). Dalam aplikasi e-learning bahasa Sunda ini guru memiliki hak akses untuk mengunggah materi pelajaran dan siswa dapat mengunduh materi pelajaran tersebut sebagai media pembelajaran.

Aplikasi e-learning ini memiliki fitur latihan untuk dikerjakan oleh siswa, menampilkan nilai dari soal-soal latihan yang telah dikerjakan oleh siswa yang dapat dipantau guru. Teknologi pembelajaran sangat efektif dan efisien karena generasi alpha atau milenial yang natif digital (*digital native*) antusias ketika pembelajaran menggunakan sebuah aplikasi atau teknologi. Inovasi lainnya adalah penggunaan ebook kamus digital tentang *undak usuk basa Sunda*.

Solusi keempat, selain diterapkan dalam mata pelajaran, dalam melestarikan bahasa Sunda ialah dengan mengimplementasikan pembelajaran dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Implementasi P5 dengan tema *Sapoe Nyunda* atau *Rebo Nyunda* (Rabu berbahasa Sunda) di sekolah dasar meningkatkan antusias siswa dan orang tua (Agustina, 2023). Melalui kegiatan ini siswa dapat melestarikan budaya Sunda secara tidak langsung dengan menyanyikan lagu-lagu Sunda yang telah ditentukan. Dengan kegiatan P5 ini, generasi muda dapat memiliki pemahaman yang lebih baik tentang warisan budaya mereka dan masyarakat terus menjaga keberlanjutan pelestarian budaya yang kaya dan beragam. Inovasi adanya P5 ini, diintegrasikan dengan proyek-proyek pembelajaran bahasa Sunda dan *undak usuk basa*, membuat kamus *undak usuk basa Sunda* dari kelas I sampai kelas VI, masing-masing kelas mencari sepuluh kosakata kemudian ditempel di majalah dinding (*mading*) untuk dibaca para siswa.

### Simpulan

Contoh pengaruh era digital di sekolah dasar di antaranya tiruan-tiruan bahasa yang diadopsi dari gim, Youtube, TikTok. Mayoritas siswa masih menggunakan bahasa Sunda dalam berinteraksi sehari-hari bahkan saat berdiskusi dengan teman sekelasnya, meskipun keterampilan berbahasa mereka harus ditingkatkan. Beberapa siswa berinteraksi dengan menggunakan bahasa Indonesia dalam kesehariannya walaupun dia berasal dari suku Sunda. Mayoritas siswa menggunakan bahasa Sunda halus walaupun tidak mengacu pada aturan tata krama bahasa (*undak-usuk basa*) Sunda karena siswa masih belum mengerti *undak usuk basa Sunda*. Fenomena ini mendorong adanya kerja sama antara, guru, orang tua dan masyarakat dalam memperkenalkan *undak usuk basa Sunda* melalui inovasi-inovasi terbaru yang dibuat di sekolah.

### Daftar Pustaka

- Agustina, I. O. (2023). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Untuk Memperkuat Cinta Budaya Dan Daerah Melalui Kegiatan Sapoe Nyunda. *Education : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.51903/education.v3i2.337>
- Alisa, N., Rambe, I. M., Siti Nur Humairoh, Kamil, I., & Yusniah, Y. (2023). Jenis Jaringan Informasi Sarana Bantu dan Kendala yang Dihadapi. *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.47467/dawatuna.v3i1.2490>

- Anjani, S. D., & Siregar, I. (2022). Health Vitality of the Betawi Language in the Future in Jakarta: A Sociolinguistic Study. *Formosa Journal of Sustainable Research*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.55927/fjsr.v2i3.3521>
- Arham, Dr. R. A. (2023). *Filsafat Bahasa dalam Era Digital antara Kode dan Komunikasi* (Cetakan I). PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Aulia, T., Anggraeni Dewi, D., & Saeful Hayat, R. (2023). Penurunan Pada Eksistensi Penggunaan Bahasa Daerah Dalam Interaksi Generasi Masa Kini Berkenaan Dengan Literasi Kebudayaan. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 1(3), 52–62. <https://doi.org/10.62007/joumi.v1i3.181>
- Disdik. (2003). *Perda No. 5 Tahun 2003 tentang Pemeliharaan Bahasa, Sastra, dan Aksara Daerah, dan Surat Edaran Kadisdik Provinsi Jawa Barat No. 423/2372/Set-disdik tanggal 26 Maret 2013 2 tentang Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Daerah pada Jenjang SD/MI, SMP/MTs, SMA/SMK/MA.*
- Endang, & Astuti, D. P. (2022) Aplikasi e-learning bahasa Sunda berbasis web menggunakan Php dan Mysql studi kasus SDIT Atssurayya Cikarang. *Jurnal Informatika SIMANTIK*, 7(1), 33-37. <https://simantik-panca-sakti.ac.id/index.php/simantik/article/view/86>
- Imron, I. F., & Aka, K. A. (2018). Peningkatan Kemampuan Menganalisis Fenomena Sosial dengan Penerapan Model Problem Based Learning: Improved Ability to Analyze Social Phenomena by Applying Problem Based Learning Model. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 7(2), 102–110. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v7i2.1569>
- Juliani, N. R. D. C., Nur, H. A., Khoirudin, I., Triana, R. A., Haryanti, A., Febrianti, E. S., Widiastuti, E., Sulthon, F., Firmansyah, I., & Nugraha, A. H. (2023). Pengenalan Undak Usuk Bahasa Sunda pada Anak Usia Dini di Desa Bakom. *Jassa : Jurnal Abdimas Sang Pencerah*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.33222/jassa.v1i1.3357>
- Kemendikbud. (2024) *Permendikbud Ristek No. 12 tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Menengah.*
- Komalasari, N., Hidayat, E. W., & Aldya, A. P. (2020). Aplikasi Pengenalan Bahasa Sunda Berbasis Multimedia dengan Konsep V.I.S.U.A.L.S. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.23887/janapati.v9i1.21654>
- Ratnawati; Kusumah, R., & Cahyati, N. (2021). Korelasi peran orang tua terhadap pemertahanan bahasa Sunda sebagai bahasa ibu di daerah Kuningan. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 5(02). <https://doi.org/10.29408/jga.v5i02.4387>
- Marlia, M. (2021). Penggunaan bahasa Sunda di lingkungan keluarga sebagai upaya konservasi budaya. *Artikulasi: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(2). doi:<https://doi.org/10.17509/artikulasi.v1i2.38906>
- Octavia, S. A. (2022). Kepribadian, bahasa dan norma kesantunan guru. *Jurnal Sosial Teknologi*, 2(11), Article 11. <https://doi.org/10.59188/journalsostech.v2i11.480>
- Putri, dkk. (2023). Pembelajaran Digital Membaca Konteks Pendidikan Era Modernisasi di Indonesia. PT. Penamuda Media.

- Salma, Y., & Mangkuwibawa, H. (2023). Program Literasi Budaya Sunda di MI Miftahul Ulum Kecamatan Cijulang Kabupaten Pangandaran. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(2). <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.51703>
- Sudarma, T. F. D. (2018). Upaya Pemertahanan Bahasa-Budaya Sunda di Tengah Pengaruh Globalisasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(12), Article 12.
- Sudaryat, dkk. (2007). *Tatabasa Sunda Kiwari*. Yrama Widya.
- Yulia, L., & Rachmania, S. (2023). Analisis Enkulturasasi Nilai Budaya Sunda di Sekolah Dasar Negeri Wangiwisata Kecamatan Majalaya. *Lentera : Jurnal Kajian Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 9–17. <https://doi.org/10.56393/lentera.v4i2.1554>
- Yusuf, A.M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Kencana.