

## ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan zaman, masyarakat tidak menyadari pentingnya bahasa daerah, bahkan tidak sedikit orang tua tidak mengenalkan, dan mengajarkan bahasa daerahnya masing-masing kepada anak-anaknya, termasuk bahasa Sunda. Anak usia dini merupakan kelompok usia yang berada dalam proses perkembangan. Memperkenalkan bahasa Sunda di Sekolah Dasar merupakan hal yang tepat untuk menumbuhkan minat mereka dalam belajar bahasa Sunda. Beberapa jenis media banyak digunakan untuk metode edukasi anak usia dini, salah satunya adalah game. Game adalah media yang paling disukai oleh anak-anak sehingga lebih mudah mendapatkan minat, semangat, dan perhatian mereka untuk belajar bahasa Sunda. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini penulis membuat sebuah media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik yaitu sebuah game edukasi berbasis android bernama "Si Asep Nyasab di Labirin". Dalam game yang dibangun menyediakan beberapa bentuk soal yang diambil dari materi pelajaran Bahasa Sunda kelas 4 SDN 2 Kebalen Bekasi. Dengan menggunakan metodologi pengerjaan GDLC (Game Development Lyfe Cycle), dan menggunakan 2 jenis pengujian yaitu black box, dan beta testing (user). Pengujian black box merupakan pengujian yang dilakukan terhadap seluruh fungsionalitas yang terdapat di dalam game tersebut, kemudian dilanjutkan dengan pengujian beta testing yang merupakan tahapan akhir pengujian kepada siswa kelas 4 SDN 2 Kebalen Bekasi.

**Kata kunci:** bahasa Sunda, usia dini, sekolah dasar, game edukasi, GDLC, black box, beta testing.