

ABSTRAK

Bahasa Sunda sebagai salah satu bahasa daerah di Indonesia menghadapi ancaman penurunan jumlah penuturnya, khususnya di kalangan anak-anak usia sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Sekolah Dasar Negeri Lengkong, siswa kelas 3 mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan kosakata Bahasa Sunda secara tepat. Salah satu permasalahan utama adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik, sehingga pembelajaran Bahasa Sunda menjadi monoton dan bergantung pada buku teks. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kombinasi (mixed methods) dengan pendekatan studi kasus, serta pendekatan perancangan kreatif SCAMPER untuk mengembangkan board game *Saung Nyunda* sebagai media pembelajaran. Hasil validasi yang dilakukan menunjukkan bahwa media ini efektif, menarik, dan interaktif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Sunda. Terbukti dari peningkatan skor pre-test dan post-test siswa setelah menggunakan board game ini. Dengan demikian, *Saung Nyunda* dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang membantu siswa sekolah dasar, khususnya kelas 3, dalam meningkatkan kosakata Bahasa Sunda secara efektif sekaligus menyenangkan.

Kata kunci: board game, Bahasa Sunda, media pembelajaran, kosakata, sekolah dasar.