

Abstrak

Pembelajaran digital bahasa Sunda adalah upaya pelestarian dan pengajaran yang dilakukan di era modern saat ini. Dilakukan penelitian ini dikarenakan bahasa Sunda yang terancam akan punah dikarenakan sedikitnya jumlah penutur dan banyak generasi muda yang menganggap bahasa daerah adalah hal yang kuno dan sudah ketinggalan zaman. Hasil dari penelitian sebelumnya mengenai pembelajaran digital belajar bahasa Sunda yang terbilang kurang interaktif mengakibatkan pembelajaran yang cenderung bersifat hafalan dibandingkan praktek yang membuat pengguna tidak terlatih untuk mempraktekan komunikasi menggunakan bahasa Sunda. Untuk itu dibuat model interaksi dengan menerapkan metode Call and Response System untuk pembelajaran interaksi dua arah dan metode pendekatan Design Thinking digunakan untuk proses penggalan kebutuhan pengguna. Prototipe diuji kegunaannya untuk mengukur keberhasilan penerapan Call & Response System dan mengukur kepuasan pengguna menggunakan System Usability Scale (SUS). Dari hasil pengujian prototipe, didapat hasil yang sangat baik untuk pengukuran keberhasilan penerapan Call & Response System dengan pengukuran *Task performance*, dengan persentase keberhasilan 95% untuk setiap *task*. Kemudian untuk aspek kepuasan pengguna yang menggunakan SUS, didapat skor dengan kategori *Good* yang dapat diterima oleh pengguna dengan rata-rata yaitu 82,5%. Dari hasil pengujian tersebut, bisa dikatakan bahwa penerapan model desain interaksi yang dirancang dengan menerapkan metode Call & Response System sudah berhasil dan diterima oleh pengguna. Penerapan metode Call & Response System juga dapat membantu dan memudahkan pengguna untuk belajar kosakata dan pelafalan bahasa Sunda dengan penerapan interaksi dua arah agar terlatih komunikasi menggunakan bahasa Sunda.

Kata kunci : *Interaction Design, Call and Response System, Bahasa Sunda, System Usability Scale, Design Thinking.*