

## INTISARI

Pendidikan merupakan pilar utama dalam mempersiapkan generasi muda. Aspek terpenting dalam pendidikan adalah kemampuan literasi. Namun literasi membaca masih menjadi tantangan di Indonesia. Masalah ini disebabkan oleh terbatasnya akses bahan bacaan berkualitas, kurangnya motivasi membaca dan dukungan Pendidikan yang kurang memadai. Cerita rakyat merupakan bacaan warisan budaya yang perlu dilestarikan. Keberadaan teknologi modern membuat anak-anak lebih tertarik menggunakan ponsel pintar dibandingkan dengan cerita-cerita tradisional. Pembuatan Game Edukasi Cita Rakyat berbasis android menjadi solusi inovatif mengatasi masalah tersebut, dengan menggunakan teknologi game sebagai media pembelajaran untuk menarik minat baca pada anak-anak.

Metode pengembangan pada penelitian ini menerapkan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan enam tahapan yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution. Pada game edukasi ini menggunakan konsep Role Playing Game (RPG) sehingga dapat menarik minat dari anak-anak untuk belajar sambil bermain.

Hasil dari penelitian ini adalah Game Edukasi berbasis Android dengan mengangkat cerita rakyat Timun Mas. Adanya Game Edukasi Cerita Rakyat Timun Mas berbasis Android diharapkan dapat meningkatkan kemampuan literasi pada anak-anak.

Kata kunci: Game, Edukasi, Cerita Rakyat, Multimedia Development Life Cycle, Literasi

## **ABSTRACT**

*Education is the main pillar in preparing the younger generation. The most important aspect of education is literacy. However, reading literacy is still a challenge in Indonesia. This problem is caused by limited access to quality reading materials, lack of motivation to read and inadequate educational support. Folklore is a cultural heritage that needs to be preserved. The existence of modern technology makes children more interested in using smart phones than traditional stories. The creation of an android-based Folklore Educational Game is an innovative solution to overcome these problems, using game technology as a learning medium to increase reading interest in children.*

*The development method in this study applies the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method with six stages, namely concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution. This educational game uses the concept of Role Playing Game (RPG) so that it can attract the interest of children to learn while playing.*

*The result of this research is an Android-based Educational Game by lifting the folklore Timun Mas. The existence of the Android-based Timun Mas Folklore Educational Game is expected to improve literacy skills in children.*

*Keywords: Game, Education, Folklore, Multimedia Development Life Cycle, Literacy*