

ABSTRAK

Dalam era digital ini, literasi digital menjadi keterampilan yang sangat penting, terutama dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Beberapa masalah yang terkait dengan literasi digital meliputi keterbatasan akses ke teknologi, kurangnya pemahaman dasar komputer, serta ketidakmampuan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif. Jadi diperlukan upaya untuk meningkatkan literasi digital siswa sekolah dasar melalui pendekatan yang menarik dan interaktif. Penelitian ini akan merancang dan membangun sebuah game edukasi bergenre RPG pengenalan dasar komputer menggunakan Unified Modelling Language (UML) dan RPG Maker MV, serta menguji fungsionalitas game tersebut melalui black box testing. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari enam tahap yaitu konsep, perencanaan, desain, pengembangan, pengujian, dan distribusi. Peneliti berhasil merancang dan membangun sebuah game edukasi bergenre role playing game (RPG) pengenalan dasar komputer yang terdiri dari misi atau objective yang harus diselesaikan dan untuk menguji kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan serta mengedukasi siswa. Game ini berhasil berjalan dengan baik sesuai fungsinya masing-masing dibuktikan dengan hasil pengujian sistem yang telah dilakukan menggunakan black box testing dan game ini pun terbukti memiliki kualitas baik dan layak setelah dilakukan Usability Testing (Uji Kelayakan) dari 10 orang anak.

Kata kunci : literasi digital, dasar-dasar komputer, *game*, *role playing game*, *multimedia development life cycle*, *rpg maker mv*