

ABSTRAK

Kisah Mundinglaya Di Kusumah merupakan salah satu kisah rakyat Sunda Pajajaran tentang bagaimana seorang Mundinglaya mempersatukan tanah Sunda dengan mendapatkan sebuah pusaka legendaris. Kisah ini memiliki nilai edukasi tentang kepentingan bersama dan tekad tulus seorang Mundinglaya. Aplikasi permainan merupakan media Interaktif yang kaya akan interaksi dan nilai. Dalam sebuah aplikasi permainan dapat terkandung nilai edukasi, hiburan, atau bahkan sebuah nilai norma. Aplikasi permainan menyampaikan nilai-nilai tersebut secara tersirat dan intuitif. Sehingga nilai-nilai yang ingin disampaikan bisa disampaikan secara halus tanpa adanya penolakan. Ini lah yang menjadi kekuatan terbesar aplikasi permainan sebagai alat pembentukan pola pikir. aplikasi permainan yang melestarikan budaya Indonesia dengan mengambil contoh kasus kisah Mundinglaya Di Kusumah.

Kata kunci: mundinglaya di kusumah, cerita rakyat, sunda, edukasi budaya, aplikasi permainan