

Abstrak

Pendidikan di Indonesia masih mempunyai beberapa permasalahan untuk diselesaikan, salah satunya adalah efektifitas metode penyampaian materi. Metode penyampaian materi secara konvensional kurang dapat diserap dengan baik oleh siswa karena rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran itu sendiri, terutama mata pelajaran yang identik dengan buku literatur tebal dan banyak hafalan seperti Sejarah dan Kebudayaan Indonesia. Berangkat dari permasalahan di atas, dibangunlah *game* edukasi yang diharapkan dapat meningkatkan antusias siswa dalam mempelajari materi, khususnya siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Jenis *game* yang dibuat adalah *Role Playing Game* (RPG) yang dibangun di atas platform *Desktop*. RPG dipilih sebagai jenis *game* yang dibangun karena dalam *game* ini siswa diharapkan dapat mengeksplorasi dunia *game* sesuai kreatifitas masing-masing karena jalan cerita yang dilalui pemain satu dengan pemain lain dapat berbeda. Ide cerita dari *game* ini adalah siswa memerankan seorang tokoh utama dengan misi mencari bendera Indonesia yang dicuri oleh pencuri rahasia. Dalam proses pencariannya, pemain membutuhkan pengetahuan tentang Sejarah dan Kebudayaan Indonesia agar dapat menyelesaikan *battle* dalam *game* ini. Untuk membangun *game* ini, penulis menggunakan tools RPG maker, serta Ruby sebagai bahasa pemrogramannya.

Kata kunci: *RPG*, *game* edukasi, *RPG maker*, Ruby, Sejarah & Kebudayaan Indonesia