

ABSTRAK

Internet of Things (IoT) merupakan teknologi yang berkembang pesat dan memiliki peran penting dalam kehidupan *modern*, namun pemahaman dasar mengenai IoT masih terbatas di kalangan masyarakat. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini bertujuan merancang game edukasi berbasis petualangan menggunakan aplikasi *RPG Maker MV* sebagai media pembelajaran interaktif. Analisis dilakukan melalui studi literatur, perancangan alur cerita dan mekanisme permainan, pengembangan game dengan *RPG Maker MV*, serta pengujian kepada pengguna menggunakan kuesioner dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi ini mampu meningkatkan pemahaman dan minat pengguna dalam mempelajari IoT, dengan mayoritas responden merasa lebih tertarik dan mudah memahami konsep yang disampaikan melalui pengalaman bermain. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa game edukasi berbasis RPG dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan efektif. Saran untuk pengembangan lebih lanjut adalah menambahkan simulasi interaktif dan tantangan yang lebih kompleks agar pengalaman belajar lebih mendalam dan aplikatif.

Kata Kunci: Game Edukasi, *Internet of Things*, *RPG Maker MV*, Pembelajaran Interaktif.

ABSTRACT

The Internet of Things (IoT) is a rapidly evolving technology that plays a crucial role in modern life. However, basic understanding of IoT remains limited among the general public. To address this issue, this study aims to design an educational adventure game using RPG Maker MV as an interactive learning medium. The analysis was conducted through literature review, storyline and game mechanics design, game development using RPG Maker MV, and user testing through questionnaires and interviews. The results indicate that this educational game successfully improves users' comprehension and interest in learning IoT, with most respondents finding it easier to grasp the concepts through gameplay. The study concludes that RPG-based educational games can serve as an engaging and effective alternative learning tool. For further development, it is recommended to incorporate more interactive simulations and complex challenges to provide a deeper and more applicable learning experience.

Keywords: Educational Game, Internet of Things, RPG Maker MV, Interactive Learning.