

ABSTRAK

Teknologi dan Ilmu Pengetahuan yang semakin berkembang di zaman modern ini memberikan warna tersendiri dalam bidang pendidikan. Saat ini, bidang pendidikan sudah ditunjang dengan penggunaan teknologi yang memadai, contohnya penggunaan aplikasi atau *game* yang digunakan guru dan murid dalam proses belajar mengajar. SMA Sandhy Putra adalah salah satu sekolah menengah atas yang berada di kawasan *Telkom School* di Dayeuhkolot Kabupaten Bandung. Proses belajar mengajar yang diterapkan di SMA Sandhy Putra Telkom Bandung masih terpusat pada guru mata pelajaran Teknologi, Informasi, dan Komunikasi. Sehingga membuat murid-murid mengalami kesulitan dalam belajar dan mudah bosan ketika guru menerangkan pelajaran. Oleh karena itu, membuat sebuah aplikasi *game* edukasi yang dapat digunakan oleh murid SMA Sandhy Putra khususnya pada mata pelajaran Teknologi, Informasi, dan Komunikasi tentang pengenalan *hardware* untuk mengakses internet untuk kelas XI (sebelas). Aplikasi *game* edukasi ini dibangun dengan menggunakan *software development tool* RPG Maker VX Ace. Hasil dari aplikasi *game* edukasi ini dapat dijadikan media pembelajaran yang bersifat mandiri karena bersifat *role playing game* yang dapat membuat proses belajar mengajar Teknologi, Informasi, dan Komunikasi lebih menarik dan dapat digunakan sebagai pendamping buku.

Kata Kunci : *Game* edukasi, Teknologi Informasi dan Komunikasi, SMA Sandhy Putra, RPG (*Role Playing Game*), RPG Maker VX Ace.