

ABSTRAK

RPG “Pembelajaran Pemanfaatan Sumber Daya Alam” kelas XI SMA adalah *game* edukasi berbasis *desktop* yang dibuat dengan tujuan pembelajaran Geografi untuk siswa Sekolah Menengah Atas Mutiara Baru di Bekasi. Menurut dari hasil kuesioner dapat di simpulkan bahwa siswa/siswi SMA Mutiara Baru Bekasi terkadang merasa bosan dan jenuh ketika mempelajari mata pelajaran yang kurang mereka minati. Maka dibuatkan *RPG* “Pembelajaran Pemanfaatan Sumber Daya Alam” dengan menggunakan aplikasi *RPG Maker MV* dan *game* dibuat berjudul “*Natural Resource Adventure*”. *Game* ini memiliki beberapa fungsionalitas pembelajaran dengan gambar, suara, membaca materi, menjawab pertanyaan, dan pertarungan. Pada pengerjaan *game* digunakan metode pengerjaan *Waterfall* yaitu, analisis kebutuhan, desain sistem, pengkodean, implementasi, pengujian. Pada pembuatan soal dan materi diambil dari buku Yudhistira yang digunakan di SMA Mutiara Baru Bekasi sebagai acuan dalam pembuatan *game*.

Kata Kunci: Aplikasi, Sumber Daya Alam, *RPG*, Geografi, *Waterfall*.