

**PEMBUATAN GAME EDUKASI “HORIZONS OF
KNOWLEDGE” PADA MATERI TATA SURYA UNTUK
SISWA KELAS VI DI SDN SLEMAN 1**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

MUHAMMAD RIZKY KURNIAWAN

21.11.3846

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PEMBUATAN GAME EDUKASI “HORIZONS OF
KNOWLEDGE” PADA MATERI TATA SURYA UNTUK
SISWA KELAS VI DI SDN SLEMAN 1**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

MUHAMMAD RIZKY KURNIAWAN

21.11.3846

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Game Edukasi “Horizons of Knowledge” pada Materi Tata
Surya untuk Siswa Kelas VI di SDN Sleman 1**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Rizky Kurniawan

21.11.3846

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Juli 2025

Dosen Pembimbing,



Muhammad Tofa Kurcholis, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302281

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Game Edukasi “Horizons of Knowledge” pada Materi Tata
Surya untuk Siswa Kelas VI di SDN Sleman 1**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Rizky Kurniawan

21.11.3846

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mulia Sulistiyono, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302248

Haryoko, S.Kom., M.Cs.

NIK. 190302286

Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302281

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Rizky Kurniawan
NIM : 21.11.3846

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Game Edukasi “Horizons of Knowledge” pada Materi Tata Surya untuk Siswa Kelas VI di SDN Sleman 1

Dosen Pembimbing : Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 22 Juli 2025

Yang Menyatakan,



Muhammad Rizky Kurniawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan segala nikmat dan kasi sayangnnya sampai sejauh ini.
2. Orang tua penulis, yang selalu mendoakan, menyemangati dan menjadi pendorong penulis untuk segera menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom yang telah membimbing penulis dari awal sampai akhir pembuatan skripsi.
4. Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama perkuliahan.
5. Teman-teman kelas IF01 2021 yang selalu menemani perkuliahan, mendukung dan memberikan semangat sampai saat ini. Semoga selalu bahagia dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Pembuatan Game Edukasi ‘Horizons of Knowledge’ pada Materi Tata Surya untuk Siswa Kelas VI di SDN Sleman 1”* dengan baik. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah mendapatkan banyak bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

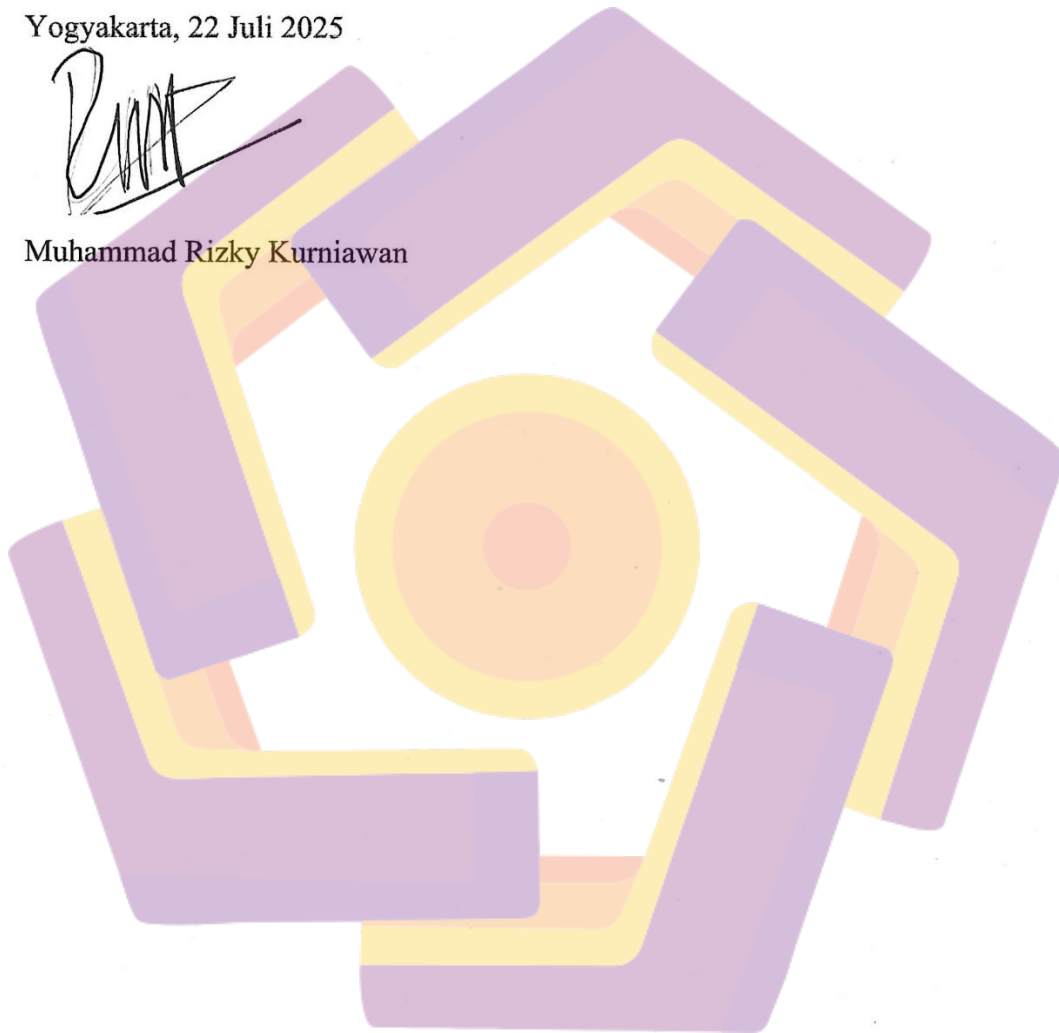
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kusriani, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom selaku Kaprodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Muhammad Tofa Nurcholis S.Kom, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta memberikan arahan dan masukan yang sangat berarti dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Dosen-dosen program studi S1 Informatika yang mengajar di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Kepala Sekolah, guru, dan siswa kelas VI SDN Sleman 1 yang telah memberikan izin dan kesempatan sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan baik.
7. Kedua Orang Tua dan keluarga yang selalu menyemangati dan senantiasa mendo'akan penulis tiada henti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya di bidang yang sama.

Yogyakarta, 22 Juli 2025



Muhammad Rizky Kurniawan

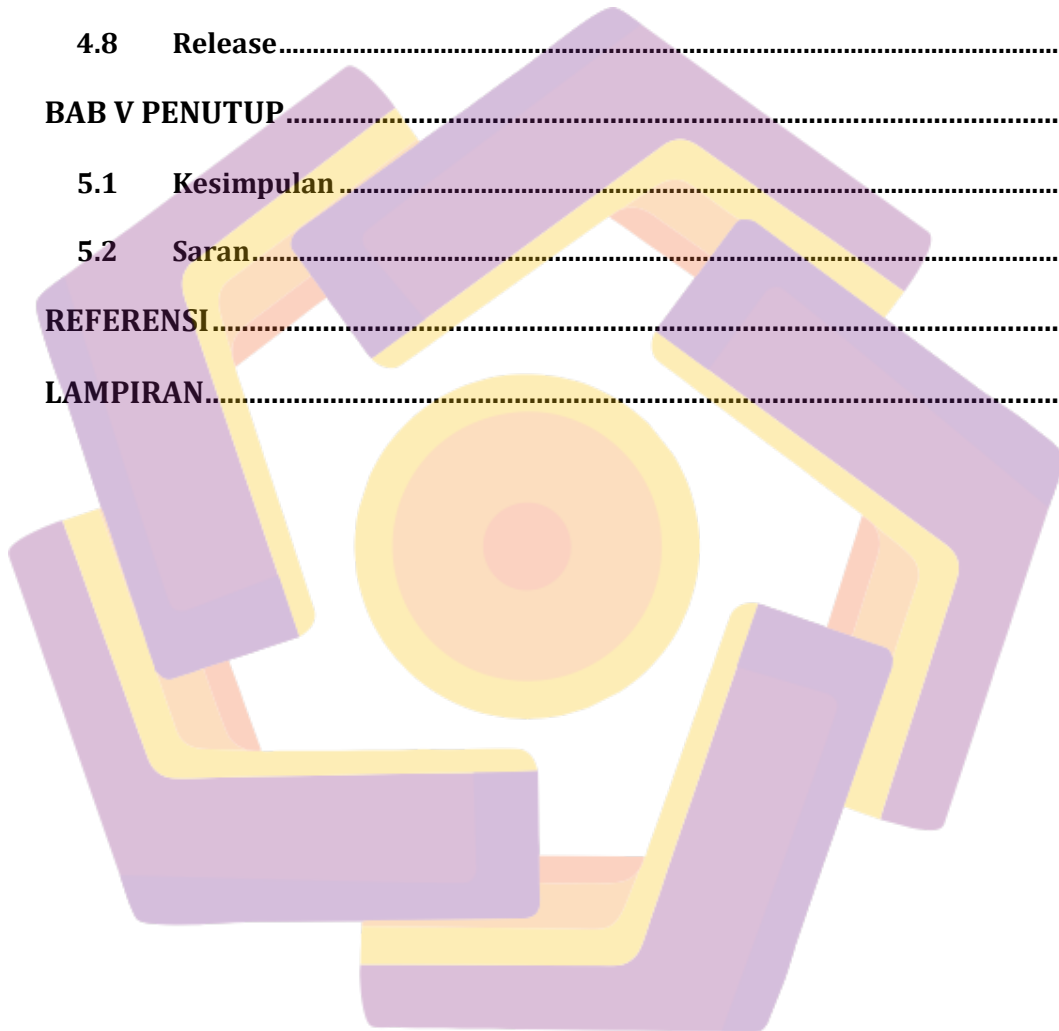


DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Media Pembelajaran.....	10
2.2.2 Game edukasi	10

2.2.3	Role Playing Game (RPG)	10
2.2.4	Game Edukasi Berbasis Android	11
2.2.5	Game Edukasi Berbasis Windows.....	11
2.2.6	Android	11
2.2.7	UML(Unified Modelling Language)	12
2.2.8	Windows.....	14
2.2.9	Tata Surya.....	15
2.2.10	<i>Game Development life cycle (GDLC)</i>	15
2.2.11	RPG Maker MV	16
2.2.12	Evaluasi Pre-Test dan Post-Test	16
2.2.13	Kuesioner	17
BAB III	METODE PENELITIAN	18
3.1	Objek Penelitian	18
3.2	Alur Penelitian	19
3.2.1	Analisis dan Identifikasi Masalah.....	19
3.2.2	<i>Game Development life cycle (GDLC)</i>	22
3.2.3	Kesimpulan	25
3.3	Alat dan Bahan	25
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	27
4.1	Identifikasi Masalah.....	27
4.2	Pengumpulan Data	27
4.2.1	Wawancara dan Observasi.....	27
4.3	Analisis	31
4.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	31
4.3.2	Analisis Kebutuhan non-Fungsional.....	33
4.4	<i>Initiation (Inisiasi)</i>.....	34
4.4.1	Pengumpulan Data.....	34
4.4.2	Perancangan Konsep Game.....	34
4.5	<i>Pre-Production (Pra-Produksi)</i>	36
4.5.1	Perancangan Konsep Game.....	36
4.5.2	Perancangan interface	40

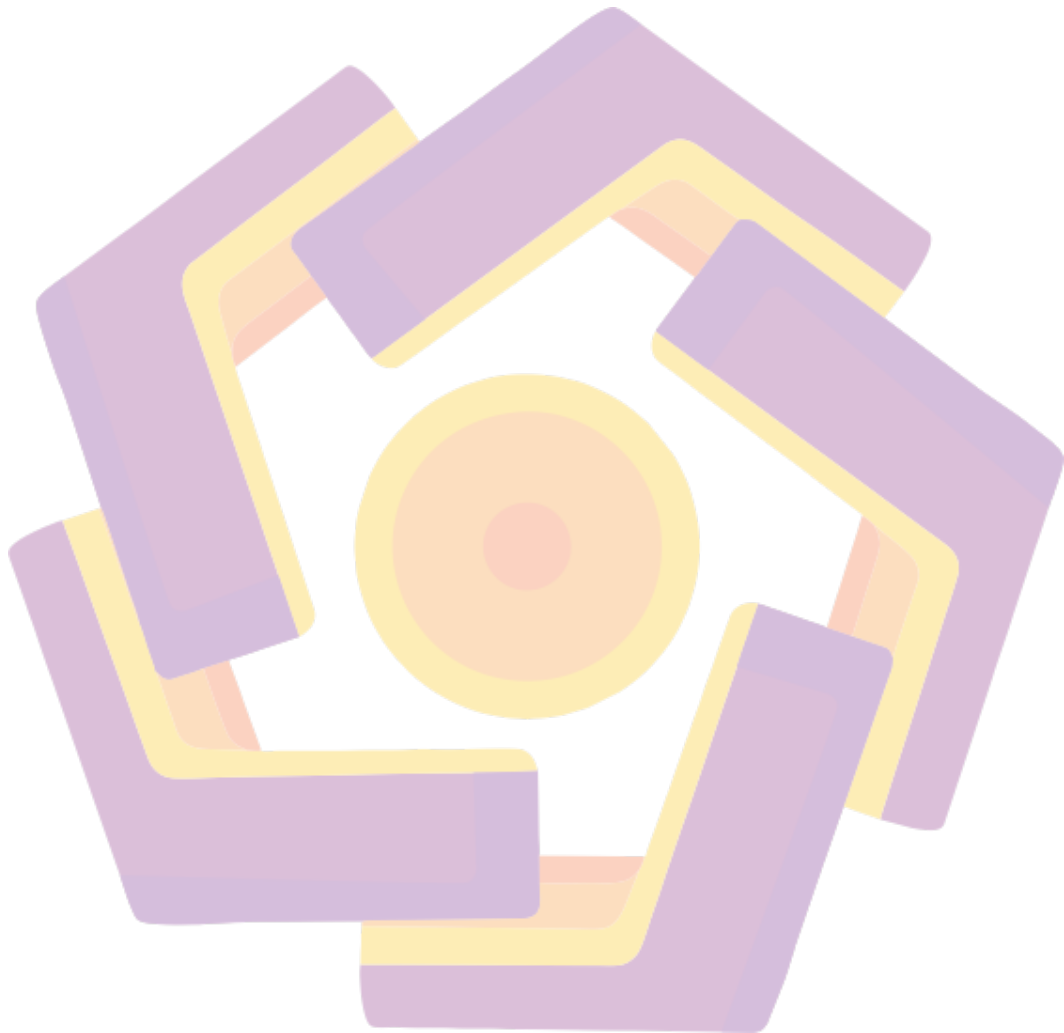
4.6	Production	47
4.6.1	Pembuatan dan Pengumpulan Asset	47
4.6.2	<i>Scripting</i>	66
4.7	Testing	72
4.7.1	Alpha Testing	72
4.7.2	Beta Testing	79
4.8	Release	92
BAB V	PENUTUP	93
5.1	Kesimpulan	93
5.2	Saran	94
REFERENSI		95
LAMPIRAN		98



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2. 1 Lanjutan Keaslian Penelitian (lanjutan)	8
Tabel 2. 1 Lanjutan Keaslian Penelitian (lanjutan)	9
Tabel 3. 1 Alur Penelitian	19
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras	25
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak	26
Tabel 4.1 Wawancara Dengan Siswa	29
Tabel 4. 2 Wawancara Dengan Guru	30
Tabel 4. 3 Kebutuhan Fungsional	31
Tabel 4. 4 Kebutuhan non-Fungsional	33
Tabel 4. 5 Perancangan Konsep Game	34
Tabel 4.6 Asset Background Menu Utama	48
Tabel 4.7 Asset Karakter	48
Tabel 4.8 Asset Musuh	50
Tabel 4.9 Asset Map	54
Tabel 4. 10 Asset Audio	62
Tabel 4. 11 Asset Materi	63
Tabel 4. 12 Feature Testing	73
Tabel 4. 13 Pengujian pada perangkat windows	74
Tabel 4. 14 Pengujian pada perangkat smartphone	75
Tabel 4. 15 Black Box Testing	76
Tabel 4. 16 Hasil Kuesioner Ahli Materi	80
Tabel 4. 17 Bobot Penilaian	81
Tabel 4. 18 Bobot Interval	82
Tabel 4. 19 Perhitungan Nilai Kuesioner	82
Tabel 4. 20 Hasil Kuesioner Ahli Game	84
Tabel 4. 21 Bobot Penilaian	86
Tabel 4. 22 Bobot Interval	86
Tabel 4. 23 Perhitungan Nilai Kuesioner	87

Tabel 4. 24 Hasil Pre-test dan Post-test	90
--	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 GDLC.....	16
Gambar 4. 1 Wawancara Dengan Guru.....	28
Gambar 4. 2 Wawancara Dengan Siswa.....	28
Gambar 4. 3 Use case Diagram.....	36
Gambar 4. 4 Activity Diagram Menu Utama.....	37
Gambar 4. 5 Activity Diagram New Game.....	38
Gambar 4. 6 Activity Diagram Continue.....	39
Gambar 4. 7 Activity Diagram Option.....	39
Gambar 4. 8 Splash Screen.....	40
Gambar 4. 9 Menu Utama.....	41
Gambar 4. 10 New Game.....	42
Gambar 4. 11 Continue.....	42
Gambar 4. 12 Option.....	43
Gambar 4. 13 Materi.....	44
Gambar 4. 14 Dungeon.....	44
Gambar 4. 15 Pertarungan (Battle).....	45
Gambar 4. 16 Dialog.....	46
Gambar 4. 17 Menu di dalam permainan.....	47
Gambar 4. 18 Script Pembuatan karakter.....	66
Gambar 4. 19 Karakter Laki-Laki.....	67
Gambar 4. 20 Karakter Perempuan.....	67
Gambar 4. 21 Script Akses Materi.....	68
Gambar 4. 22 Script Memunculkan Monster ke dalam Map.....	69
Gambar 4. 23 Script Pertarungan dengan Musuh.....	69
Gambar 4. 24 Script Menuju Lantai Dungeon Selanjutnya.....	72
Gambar 4. 25 Pengujian kepada siswa.....	89
Gambar 4. 26 Pengujian kepada siswa.....	89
Gambar 4. 27 Penyaluran game Horizons of Knowledge ke SDN Sleman 1.....	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 7. 1 Demo aplikasi.....	98
Lampiran 7. 2 Dokumentasi Bersama Murid Kelas VI	98
Lampiran 7. 3 Pengujian game & pengisian kuesioner oleh ahli materi	99
Lampiran 7. 4 Pengujian game & pengisian kuesioner oleh ahli game.....	99
Lampiran 7. 5 Buku Siswa Kelas VI Tema 9 Menjelajah Angkasa Luar	100
Lampiran 7. 6 Script pembuatan karakter.....	100
Lampiran 7. 7 Script akses materi.....	101
Lampiran 7. 8 Script pertarungan melawan Bat	106
Lampiran 7. 9 Script pertarungan melawan Orc	109
Lampiran 7. 10 Script pertarungan melawan Ghost	112
Lampiran 7. 11 Script pertarungan melawan Minotaur	115
Lampiran 7. 12 Script pertarungan melawan Dragon.....	117
Lampiran 7. 13 Script pertarungan melawan Assassin.....	122
Lampiran 7. 14 Script pertarungan melawan Soldier	124
Lampiran 7. 15 Script pertarungan melawan Captain.....	129
Lampiran 7. 16 Script pertarungan melawan Captain.....	134
Lampiran 7. 17 Script pertarungan melawan Imp.....	137
Lampiran 7. 18 Script pertarungan melawan Mage.....	146
Lampiran 7. 19 Script pertarungan melawan Irongiant	154
Lampiran 7. 20 Script pertarungan melawan Death	158
Lampiran 7. 21 Script pertarungan melawan Darklord.....	161
Lampiran 7. 22 Script memunculkan musuh Bat pada suatu map tanpa drop item	167
Lampiran 7. 23 Script memunculkan musuh Bat pada suatu map dengan drop item	167
Lampiran 7. 24 Script memunculkan musuh Orc pada suatu map tanpa drop item	168
Lampiran 7.25 Script memunculkan musuh Orc pada suatu map dengan drop item	168

Lampiran 7.26 <i>Script</i> memunculkan musuh Ghost pada suatu map tanpa drop item	169
Lampiran 7.27 <i>Script</i> memunculkan musuh Ghost pada suatu map dengan drop item	169
Lampiran 7.28 <i>Script</i> memunculkan musuh Minotaur pada suatu map tanpa drop item	170
Lampiran 7.29 <i>Script</i> memunculkan musuh Minotaur pada suatu map dengan drop item	170
Lampiran 7.30 <i>Script</i> memunculkan musuh Dragon pada suatu map dengan drop item	171
Lampiran 7.31 <i>Script</i> memunculkan musuh Assassin pada suatu map tanpa drop item	171
Lampiran 7.32 <i>Script</i> memunculkan musuh Assassin pada suatu map dengan drop item	172
Lampiran 7.33 <i>Script</i> memunculkan musuh Soldier pada suatu map tanpa drop item	172
Lampiran 7.34 <i>Script</i> memunculkan musuh Soldier pada suatu map dengan drop item	173
Lampiran 7.35 <i>Script</i> memunculkan musuh Captain pada suatu map dengan drop item	173
Lampiran 7.36 <i>Script</i> memunculkan musuh General pada suatu map dengan drop item	174
Lampiran 7.37 <i>Script</i> memunculkan musuh Imp pada suatu map tanpa drop item	174
Lampiran 7.38 <i>Script</i> memunculkan musuh Imp pada suatu map dengan drop item	175
Lampiran 7.39 <i>Script</i> memunculkan musuh Mage pada suatu map tanpa drop item	175
Lampiran 7.40 <i>Script</i> memunculkan musuh Mage pada suatu map dengan drop item	176

Lampiran 7.41 <i>Script</i> memunculkan musuh Irongiant pada suatu map dengan drop item	176
Lampiran 7.42 <i>Script</i> memunculkan musuh Death pada suatu map dengan drop item	177
Lampiran 7.43 <i>Script</i> memunculkan musuh Darklord pada suatu map	177
Lampiran 7. 44 <i>Script</i> transfer karakter dari kota ke rumah	178
Lampiran 7. 45 <i>Script</i> transfer karakter dari rumah ke kota	178
Lampiran 7. 46 <i>Script</i> transfer karakter dari sekolah ke kota	179
Lampiran 7. 47 <i>Script</i> transfer karakter dari sekolah ke kota	179
Lampiran 7. 48 <i>Script</i> transfer karakter ke menara dungeon	180
Lampiran 7. 49 <i>Script</i> transfer karakter dari menara dungeon ke kota	180
Lampiran 7. 50 <i>Script</i> transfer karakter masuk kedalam dungeon	181
Lampiran 7. 51 <i>Script</i> transfer karakter ke lantai 2 dungeon dan menghapus drop item kunci.....	181
Lampiran 7. 52 <i>Script</i> transfer karakter ke lantai 3 dungeon dan menghapus drop item kunci.....	182
Lampiran 7. 53 <i>Script</i> transfer karakter ke lantai 4 dungeon dan menghapus drop item kunci.....	182
Lampiran 7. 54 <i>Script</i> transfer karakter ke lantai 5 dungeon dan menghapus drop item kunci.....	183
Lampiran 7. 55 <i>Script</i> transfer karakter ke <i>safe zone</i> dan menghapus drop item kunci.....	183
Lampiran 7. 56 <i>Script</i> transfer pemain dari <i>safe zone</i> ke lantai 6 dungeon	184
Lampiran 7. 57 <i>Script</i> transfer karakter ke lantai 7 dungeon dan menghapus drop item kunci.....	184
Lampiran 7. 58 <i>Script</i> transfer karakter ke lantai 8 dungeon dan menghapus drop item kunci.....	185
Lampiran 7. 59 <i>Script</i> transfer karakter ke lantai 9 dungeon dan menghapus drop item kunci.....	185
Lampiran 7. 60 <i>Script</i> transfer karakter ke lantai 10 dungeon dan menghapus drop item kunci.....	186

Lampiran 7. 61 <i>Script</i> transfer karakter ke <i>safe zone</i> 2 dan menghapus drop item kunci.....	186
Lampiran 7. 62 <i>Script</i> transfer pemain dari <i>safe zone</i> ke lantai 11 dungeon	187
Lampiran 7. 63 <i>Script</i> transfer karakter ke lantai 12 dungeon dan menghapus drop item kunci.....	187
Lampiran 7. 64 <i>Script</i> transfer karakter ke lantai demon castle dan menghapus drop item kunci	188
Lampiran 7. 65 <i>Script</i> transfer karakter ke lantai 13 dungeon dan menghapus drop item kunci.....	188
Lampiran 7. 66 <i>Script</i> transfer karakter ke lantai 14 dungeon dan menghapus drop item kunci.....	189
Lampiran 7. 67 <i>Script</i> interaksi dengan NPC Guru untuk mendapatkan tutorial	189
Lampiran 7. 68 <i>Script</i> interaksi dengan NPC	190
Lampiran 7. 69 <i>Script</i> interaksi dengan NPC	191
Lampiran 7. 70 <i>Script</i> interaksi dengan NPC	191
Lampiran 7. 71 <i>Script</i> pada <i>safe zone</i> untuk memulihkan <i>HP</i> dan membuka <i>save screen</i>	192
Lampiran 7. 72 Lembar Jawaban Pre-test.....	192
Lampiran 7. 73 Lembar Jawaban Post-test	194
Lampiran 7. 74 Artikel materi galaksi	195

INTISARI

Proses pembelajaran pada materi tata surya di SD Negeri Sleman 1 menunjukkan kurangnya motivasi dan pemahaman siswa kelas VI, yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis dan buku. Media tersebut dianggap kurang menarik dan sulit memvisualisasikan konsep tata surya secara efektif. Untuk mengatasi masalah ini, dikembangkan sebuah game edukasi interaktif berjudul "*Horizons of Knowledge*" menggunakan platform RPG Maker MV, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi tata surya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Game Development life cycle (GDLC)* yang terdiri dari tahap inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, hingga rilis. Game ini dirancang berbasis RPG (Role Playing Game) dan dapat dijalankan di perangkat Android maupun Windows. Fitur game mencakup sistem dungeon dengan tantangan soal, visualisasi planet dalam bentuk grafis interaktif, serta evaluasi belajar melalui pre-test dan post-test. Penelitian ini juga melibatkan wawancara, observasi, dan uji coba langsung pada siswa dan guru kelas VI di SDN Sleman 1.

Hasil pengujian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan game edukasi ini. Evaluasi dari ahli materi dan ahli game juga menyatakan bahwa media ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Dengan demikian, *Horizons of Knowledge* dapat menjadi alternatif media pembelajaran interaktif yang efektif, serta berkontribusi dalam pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah dasar.

Kata Kunci: Game Edukasi, Tata Surya, RPG Maker MV, GDLC, Siswa Sekolah Dasar.

ABSTRACT

The learning process for solar system material at SD Negeri Sleman 1 shows a lack of motivation and understanding among sixth-grade students, caused by the use of conventional learning media such as blackboards and books. These media are considered uninteresting and difficult to visualize solar system concepts effectively. To address this issue, an interactive educational game titled “Horizons of Knowledge” was developed using the RPG Maker MV platform, aimed at enhancing students' motivation and understanding of solar system material.

The method used in this study is the Game Development life cycle (GDLC), which consists of the initiation, pre-production, production, testing, and release stages. The game is designed as an RPG (Role-Playing Game) and can be run on Android and Windows devices. The game features include a dungeon system with challenge questions, interactive graphical visualizations of planets, and learning evaluations through pre-tests and post-tests. This study also involved interviews, observations, and direct testing with sixth-grade students and teachers at SDN Sleman 1.

Testing results showed an improvement in students' understanding after using this educational game. Evaluations from subject matter experts and game experts also stated that this medium is suitable for use as a learning aid. Thus, Horizons of Knowledge can serve as an effective alternative interactive learning medium and contribute to the development of technology-based learning innovations in elementary school settings.

Keyword: Educational Game, Solar System, RPG Maker MV, GDLC, Elementary School Students.