

ABSTRAKSI

Materi peperangan Indonesia melawan Belanda adalah materi sejarah bagi kelas 2 SMP. Namun pada era zaman sekarang ini banyak siswa yang masih merasa kesulitan belajar sejarah. Penyebab utamanya karena minat belajar siswa yang masih sangat rendah sehingga menyebabkan siswa mendapat nilai rendah pada saat ujian. Salah satu solusi yang dapat membantu adalah dengan membuat permainan *board game*. Dasar teori yang digunakan adalah dasar teori peperangan Indonesia melawan Belanda, teori *board game* yang terdiri dari teori mekanik *board game*, teori *Common Dynamic board game* dan yang terakhir adalah teori *Age framework*. Analisis dilakukan dengan mewawancarai guru SMP dan memberikan kuesioner kepada siswa SMP. Analisis berikutnya adalah analisis media sejenis, analisis dilakukan dengan menganalisis buku paket sejarah SMP, aplikasi pembelajaran, dan *board game* sejenis. Selain itu dilakukan juga analisis mekanik *board game* yang bertujuan untuk mencari mekanik yang cocok untuk diimplementasikan pada *board game*. Terdapat beberapa desain pada *board game* Hindia Belanda yaitu desain kartu, desain papan peristiwa, desain papan poin, desain token, desain buku peraturan, desain kemasan dan desain *companion app*. Seluruh implementasi desain dan implementasi *companion app* menggunakan Adobe Animate CC 2017. Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba yang terdiri dari verifikasi dan validasi kepada siswa SMP. Kemudian setelah semua tahap dilakukan tahap terakhir adalah menarik kesimpulan bahwa *board game* yang telah dibuat dapat membantu dan meningkatkan minat siswa dalam belajar sejarah peperangan Indonesia melawan Belanda.

(Kata kunci : Peperangan Indonesia melawan Belanda, Siswa SMP, *Board game*)