

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dapat meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa agar tertarik dalam belajar dengan cara penggunaan media *game* yang berbentuk *game* edukasi (*education game*). SMA Shandy Putra adalah salah satu sekolah menengah atas yang berada di kawasan Telkom *School* di Dayeuh Kolot Bandung. Sampai saat ini, pembelajaran di SMA Shandy Putra masih bersifat verbalis dan berpusat pada guru dalam mata pelajaran Sejarah. Oleh karena itu muncul permasalahan yang terjadi yaitu sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran tersebut, sehingga siswa tidak mengulang pelajaran karena kurangnya minat untuk belajar sejarah. Oleh karena itu, penulis ingin membuat sebuah aplikasi *game* edukasi yang dapat digunakan oleh siswa SMA Shandy Putra khususnya pada materi Sejarah tentang mempertahankan kemerdekaan Indonesia di daerah Bandung dan Semarang untuk kelas XI (sebelas). Aplikasi *game* edukasi ini dibangun dengan menggunakan *software development tool* RPG Maker VX Ace dan Adobe Photoshop. Pengujian *game* ini dilakukan dengan uji fungsionalitas. Hasil dari aplikasi *game* edukasi ini dapat dijadikan media pembelajaran yang bersifat mandiri karena bersifat *role playing game* yang dapat membuat pembelajaran sejarah lebih menarik dan dapat digunakan sebagai pendamping buku.

Kata kunci: *Game* edukasi, SMA Shandy Putra, sejarah, *role playing game*