

Abstrak

Permainan saat ini merupakan bagian dari keseharian dalam kehidupan manusia. Permainan saat ini telah berkembang menjadi sarana pembelajaran. Bermain *game* memiliki dampak positif. Salah satu dampak positif bermain *game*, mampu mengembangkan daya pikir, respon, dan mengasah keterampilan. *Game tower defense* merupakan permainan strategi untuk mengatur penempatan tower dengan tujuan menghentikan musuh yang akan melintas. *Game tower defense of samudera pasai* merupakan *game* berbasis dua dimensi dengan karakter dan cerita yang digunakan didapat dari sejarah kerajaan islam samudera pasai. Tujuan dari proyek akhir ini adalah membuat pengguna lebih tertarik untuk mempelajari sejarah kerajaan islam, membantu pengguna untuk mempelajari sejarah kerajaan islam, dan pengguna dapat mempelajari sejarah kerajaan islam dengan mudah. Berdasar atas hasil pengujian dari aspek pengalaman pengguna, grafis *game*, rekayasa perangkat lunak, *entertainment*, dan konten memiliki tingkat kelayakan rata-rata 80,1%. Kesimpulan dari proyek akhir ini adalah *game tower defense of samudera pasai* dapat menjadi alternatif pembelajaran tentang sejarah peperangan islam di Indonesia, dan membuat pengguna tertarik dalam mempelajari sejarah kerajaan islam di Indonesia.

Kata kunci: kerajaan islam, permainan, samudera pasai, *tower defense*.