

ABSTRAK

Seiring perkembangan zaman serba modern yang didukung dengan teknologi yang semakin canggih dalam dunia pendidikan, secara tidak langsung menuntut para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Kecanggihan teknologi yang semakin pesat membuat handphone lebih berharga dibandingkan lainnya sehingga lebih suka membaca didalam handphone dibandingkan buku. Hal inilah yang harus dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Pendidikan di setiap sekolah harus mampu mengiringi perkembangan teknologi sehingga pemanfaatan yang dirasakan cukup besar. Salah satu yang dapat dilakukan adalah pembelajaran menggunakan aplikasi dari android. *Game Based Learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan *game* sebagai alat untuk mengajarkan materi. Dengan menggabungkan kesenangan dari bermain *game* dengan proses belajar, metode ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Game* ini dibuat dengan tujuan agar anak-anak untuk lebih tertarik untuk mengenal peristiwa peristiwa apa yang terjadi pada Indonesia. Pada ada aplikasi ini memberikan beberapa fitur yang menarik dan interaktif dalam metode pembelajaran berbasis *game-learning* dengan harapan siswa dapat mengenal peristiwa sejarah kemerdekaan secara menyenangkan. Fitur permainan yang ditawarkan adalah *game tower defense* yang dimana tokoh pahlawan Indonesia harus bisa mencegah lawan agar tidak dapat menembus benteng pertahanan Indonesia. Adanya suatu tanya jawab di akhir tantangan agar pengguna dapat memahami dan mengerti materi peristiwa sejarah saat bermain tantangan sebelumnya. Hasil dari pengujian yang dilakukan, aplikasi dapat berjalan dengan baik dan hasil pengujian usability testing menggunakan kuesioner memperoleh skor rata-rata 88%, ini menunjukkan bahwa aplikasi “Pasukan 1945” berjalan dengan baik sebagaimana mestinya.

Kata kunci: Peristiwa Sejarah, *Game-based Learning*