

Abstrak

Pandangan pelajar terhadap pembelajaran sejarah itu sangat membosankan. Dimana pembelajaran yang bersifat monoton dan juga otodidak membuat para pelajar kurang memahami pelajaran terutama materi tentang sejarah. Untuk menarik minat belajar siswa terutama dalam pelajaran sejarah maka dibuatlah game ini, dengan teknologi *smartphone* yang sudah mulai masuk kalangan pelajar. Maka dapat memotivasi pelajar untuk belajar sekaligus bermain.

Berkembangnya tujuan teknologi untuk pembelajaran membuat sistem pembelajaran dapat ditingkatkan menjadi lebih menghibur khususnya untuk anak-anak. Topik ini dipilih untuk memberikan suatu alternatif dengan membuat suatu *game* yang digunakan untuk sarana hiburan serta sarana pembelajaran yang khususnya untuk pendidikan sejarah Indonesia dengan menggunakan teknologi *smartphone/mobile*. Untuk pembuatannya menggunakan Unity dan dibangun ke versi Android. Kami mengadakan tes pengujian kepada anak sekolah untuk mengambil sampel seberapa besar pengetahuan anak mengetahui sejarah Indonesia.

Kata kunci: *Game*, Indonesia, Sejarah, *Android*, Teknologi