

ABSTRAK

Majapahit merupakan salah satu kerajaan kuno yang pernah berkembang di Indonesia, memiliki pengaruh besar terhadap karakter bangsa Indonesia hingga saat ini. Akan tetapi proses memahami sejarah tidak berjalan dengan baik, dimana proses tersebut diberikan kepada remaja usia 13-15 tahun menurut Kurikulum 2013. Dari segi penyampaian maupun media edukasi, sejarah Kerajaan Majapahit masih kurang dikembangkan untuk menarik minat remaja. Kondisi remaja memerlukan keadaan belajar yang menyenangkan, agar pelajaran lebih mudah dimengerti. Oleh karena itu pengembangan media *Board game* disesuaikan dengan tahap perkembangan remaja dan dapat digunakan menjadi media edukasi untuk memahami sejarah Kerajaan Majapahit, serta diharapkan mampu memperkenalkan sejarah Kerajaan Majapahit. Dalam perancangan media *Board game*, metode yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah secara kualitatif melalui observasi, wawancara dan studi pustaka. Kemudian menganalisa kelebihan, kekurangan peluang, dan ancaman melalui metode SWOT. *Board game* diharapkan menjadi media edukasi yang mampu memberikan wawasan sejarah melalui proses belajar yang menyenangkan serta meningkatkan pemahaman remaja terhadap sejarah Kerajaan Majapahit.

Kata Kunci: *Board Game*, Media Edukasi, Kerajaan Majapahit, Remaja