

## ABSTRAK

Sejarah merupakan bagian dari ilmu pengetahuan yang penting untuk dipelajari, terutama bagi para generasi muda yang akan menjadi penerus bangsa. Mempelajari sejarah dapat memperkuat jati diri bangsa Indonesia dan melestarikannya dapat membantu para generasi muda terus mengingat asal-usul bangsanya dan lebih mencintai Indonesia lagi. Pengetahuan sejarah yang erat dengan kebudayaan dan tradisi ternyata dapat dengan mudah dimanipulasikan seperti fenomena munculnya kerajaan palsu yang banyak merugikan pihak-pihak. Terlepas dari pentingnya mempelajari dan fenomena yang ada ternyata proses pembelajaran sejarah di tingkat pendidikan masih sangat monoton dan membuat peserta didik menjadi tidak antusias sehingga tujuan pembelajaran sejarah tidak tercapai dengan maksimal. Perancangan ini akan didasari oleh permasalahan tersebut. Data yang diperlukan selama perancangan akan didapatkan melalui pengumpulan data primer (Observasi, wawancara, kuesioner) dan data sekunder (Studi Pustaka). Data tersebut akan dianalisis menggunakan metode analisis SWOT dan analisis matriks perbandingan. Perancangan ini akan menghasilkan *board game* sebagai media edukasi yang dapat membantu proses pembelajaran sejarah khususnya masa klasik kerajaan Hindu dan Budhha di Indonesia. Diharapkan melalui perancangan ini para peserta didik dapat lebih senang dan dapat lebih termotivasi lagi dalam mempelajari sejarah sehingga tujuan pembelajaran sejarah pun tercapai dengan lebih maksimal

Kata Kunci : *Board game*, Sejarah, Kerajaan Hindu dan Budhha