

ABSTRAK

Perlawanan Rakyat Singaparna terhadap penjajahan Jepang, adalah contoh pertempuran bersejarah yang berlokasi di Jawa Barat di era perang dunia II. Perlawanan ini dipimpin oleh tokoh agama K.H.Zainal Mustafa yang disebabkan dengan adanya upacara *Seikirei* yang bertolak belakang dengan ajaran Islam yang dianut masyarakat Singaparna. Namun karena kurangnya media yang membahas perlawanan Rakyat Singaparna, sejarah ini mulai terlupakan.. Oleh karena itu perancangan *board game* ditujukan untuk memperkenalkan sejarah dan dapat menjadi salah satu solusi dalam mempertahankan nilai-nilai yang ada dalam sejarah perlawanan rakyat Singaparna. Melalui pembuatan *board game* ini diharapkan daya tarik Sejarah bisa diketahui masyarakat umum secara menyeluruh dan praktis. *Board game* ini dirancang berdasarkan teori media pendidikan dan juga teori DKV dengan berbagai macam tahap dalam pengambilan data. Dengan data yang sudah terkumpul, sejarah perlawanan rakyat Singaparna diolah agar dapat diaplikasikan ke dalam *board game* agar bisa menampilkan daya tarik sejarah ke masyarakat luas.

Kata kunci: Sejarah,Perang Dunia II, Perlawanan Rakyat Singaparna, Media Edukasi, Permainan Papan