

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini meningkat dengan pesat. Pemanfaatan teknologi informasi tidak hanya pada sektor bisnis namun juga diterapkan pada sektor pendidikan. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada siswa SMA Negeri 1 Bantarbolang mengenai metode pembelajaran sejarah yang diterapkan, siswa mengeluhkan pada metode pembelajarannya yang kurang menyenangkan dan monoton atau membosankan karena kebanyakan hanya teori-teori saja yang diajarkan. Salah satu cara untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan membuat metode pembelajaran yang baru yaitu berbasis *game* edukasi. Metode yang digunakan dalam pembuatan *game* edukasi sejarah ini adalah *Analysis Design Development Implementation dan Evaluation* (ADDIE). sebab metode tersebut memiliki tahapan-tahapan yang cocok digunakan dalam pembuatan *game* pembelajaran. *Game* yang telah dibuat kemudian diuji menggunakan metode *Black Box Testing* untuk mengetahui apakah aplikasi secara fungsional telah berjalan dengan baik. Hasil pengujian *Black box* menunjukkan bahwa *game* yang telah dibuat semua fungsinya berjalan sesuai fungsinya sesuai dengan rencana.

Kata kunci : ADDIE, *Black box*, *Flash*, *Game* Edukasi, Mata Pelajaran Sejarah