

## Pengembangan Game Edukasi Budaya Dan Sejarah Cirebon Untuk Sekolah Dasar Menggunakan Metode Addie

Lujeng Oktavira Putri<sup>1\*</sup>, Ade Irma Purnamasari<sup>2</sup>, Arif Rinaldi Dikananda<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknik Informatika, STMIK IKMI Cirebon, Cirebon, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Sistem Informasi, STMIK IKMI Cirebon, Cirebon, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>lujengoktavirap@gmail.com, <sup>2</sup>irma2974@yahoo.com, <sup>3</sup>rinaldi21crb@gmail.com

Email Coresponding Author: lujengoktavirap@gmail.com

**Abstrak**– Budaya Cirebon memiliki potensi sebagai obyek wisata, lokasi yang berdekatan dan strategis, memiliki nilai-nilai sejarah kebudayaan yang sangat potensial. Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan sejarah budaya cirebon pada sekolah dasar dan untuk mengetahui kelayakan game sejarah budaya cirebon sebagai media pembelajaran. Selama ini pembelajaran sejarah budaya cirebon dapat diidentifikasi pembelajaran yang membosankan di kelas, sehingga siswa banyak yang tidak mengerti dan memahami kosah kata sejarah budaya cirebon, karena kurangnya menarik dalam pembelajaran dikelas, siswa saat ini lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan metode bermain game yang menarik. Dengan adanya game sejarah budaya cirebon diharapkan pelajar dapat lebih menyukai pembelajaran sejarah budaya cirebon. Metode ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Skema desain pembelajaran metode ADDIE membentuk siklus yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penerapan pembelajaran dengan metode ADDIE dapat lebih baik lagi dalam kegiatan pembelajaran dan dapat mengatasi kendala dalam kegiatan belajar mengajar. Metode ADDIE ini diujicobakan ke siswa SDN 1 Gebang Kulon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game sejarah budaya cirebon yang dikembangkan dalam penelitian ini bernama Game Edukasi Sejarah Budaya Cirebon. Game ini bisa digunakan untuk media pembelajaran. Penilaian kelayakan media pembelajaran yang dilakukan pada siswa SDN 1 Gebang Kulon memperoleh presentase 90% yang berkategori “sangat baik” untuk digunakan dalam pembelajaran budaya cirebon. Hasil ini mengindikasikan bahwa sejarah budaya cirebon layak digunakan untuk berinteraksi secara langsung dalam proses belajar dan bermain

**Kata Kunci:** game, sejarah budaya cirebon, metode ADDIE

**Abstract**– *In Cirebon culture has the potential as a tourist attraction, adjacent locations and Strategic, has a potential cultural historical values. This study aims to develop the cultural history of cirebon in elementary school and to determine the feasibility of cirebon cultural history game as a medium of learning. During this learning cirebon cultural history can diidentifikasi boring learning in class, so that many students do not understand and understand the word kosah Cirebon cultural history, because of the lack of interest in classroom learning, students currently prefer learning by using the method of playing interesting games . With the Cirebon cultural history game, it is expected that students can prefer learning cirebon cultural history. This method uses, ADDIE method (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). ADDIE method learning design scheme forms a cycle consisting of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The application of ADDIE learning method can be better in learning activities and can overcome obstacles in teaching and learning activities. ADDIE method was tested to students of SDN 1 Gebang KULON. The results showed that the game cirebon cultural history developed in this study named educational game Cirebon Cultural History. This Game can be used for Learning media. Assessment of the feasibility of Learning media conducted on students of SDN 1 Gebang KULON obtained a percentage of 90% which is categorized as “very good” for use in learning cirebon culture. These results indicate that the cultural history of cirebon deserves to be used to interact directly in the process of learning and playing.*

**Keywords:** game, cirebon cultural history, metode addie

### 1. PENDAHULUAN

Diera saat ini teknologi sangat berdampak besar terhadap perkembangan siswa, dan permasalahan yang muncul pada siswa saat ini, rendahnya tingkat belajar sejarah dan mengetahui budaya cirebon. Karena metode pembelajaran yang kurang efektif, dimana pembelajaran yang dilakukan begitu saja tanpa adanya hal yang berbeda dari cara penyampaian materinya, hal ini disebabkan kurangnya keterampilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran serta penggunaan media atau teknologi yang belum optimal, dengan demikian metode pembelajaran game edukasi menggunakan prinsip belajar dengan bermain sehingga akan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa dan tentunya akan menarik antusias siswa untuk belajar. Berdasarkan pemanfaatan game edukasi dikelas melalui tindakan dua siklus. Menyimpulkan bahwa game edukasi adalah media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa [1]. Dengan adanya game edukasi anak tidak merasa berat dalam lingkungan sekitarnya, sehingga tumbuh menjadi generasi muda yang memiliki kesadaran sejarah, mendapatkan inspirasi maupun hikmah dari setiap budaya dan sejarah yang

membentuk pola berfikir yang rasional, kritis dan pentingnya pembelajaran budaya dan sejarah yang mengembangkan sikap nilai kemanusiaan [2].

Penelitian ini berfokus pada permasalahan kurangnya kesadaran masyarakat untuk peduli pada lingkungan pulau Jawa. Untuk memecahkan permasalahan tersebut penulis membuat game edukasi. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah game edukasi tentang budaya dan sejarah, budaya dan sejarah yang bisa dimainkan untuk siswa sekolah dasar. Agar game edukasi yang dihasilkan semakin menarik proses pembuatan game dilakukan menggunakan software unity 3D. Penelitian ini berfokus pada kurangnya minat masyarakat terhadap Pariwisata pulau Jawa. Sehingga dibutuhkan game edukasi untuk menyelesaikan permasalahan itu. Hasil dari penelitian itu adalah sebuah game edukasi berbasis android yang bisa memperkenalkan kekayaan Pulau Jawa ke masyarakat. Agar game edukasi ini semakin menarik sebaiknya latar belakang suara menggunakan musik daerah [3].

Penelitian ini mengatasi kurangnya pengetahuan budaya dan sejarah yang timbul pada siswa yang telah dilakukan sebelumnya. Dengan adanya permainan edukasi, siswa dapat pengetahuan dengan cara yang menarik. Agar banyak pengguna dapat memainkan permainan budaya dan sejarah Cirebon ini, maka perlu dilakukan pendistribusian permainan. Permainan ini juga dapat dikembangkan dengan menambah jumlah level yang dapat dimainkan sehingga juga memiliki lebih banyak pertanyaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi budaya dan sejarah Cirebon dengan gambar menarik, untuk mengetahui game edukasi sebagai media pembelajaran, dan juga masih banyak budaya dan sejarah Cirebon yang belum siswa dan masyarakat secara umum ketahui. Dengan latar belakang ini, penulis memutuskan untuk membuat game edukasi budaya dan sejarah Cirebon sebagai media pengetahuan dan sarana informasi bagi siswa dan masyarakat umum. Selama ini pembelajaran budaya dan sejarah dapat diidentifikasi pembelajaran yang membosankan di kelas, sehingga siswa banyak yang tidak mengetahui budaya dan sejarah Cirebon, karena kurangnya menarik dalam pembelajaran dikelas, siswa saat ini lebih menyukai pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dan gambar – gambar yang menarik. Dengan adanya game edukasi diharapkan siswa dapat mengetahui budaya dan sejarah Cirebon, sehingga siswa dapat melestarikan budaya dan sejarah yang ada di Cirebon.

Berdasarkan latar belakang diatas yang cukup jelas, maka skripsi ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa dengan cara bermain. Oleh karena itu diusulkan penelitian dengan judul “Pengembangan Game Edukasi Budaya Dan Sejarah Cirebon Untuk Sekolah Dasar Menggunakan Metode Addie” adapun alasannya permasalahan yang ada dapat diselesaikan untuk memberikan alternative dalam pembelajaran yang menarik.

## 2. KERANGKA TEORI

Media pembelajaran adalah suatu proses yang menciptakan kondisi kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik dan komponen pembelajaran lain untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru, murid, lingkungan belajar dan alat media pembelajaran. Apabila semua komponen pembelajaran tersebut saling berinteraksi dengan baik maka proses pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik.

Peran media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yaitu memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, sikap pasif anak didik dapat diatasi dengan penggunaan media yang tepat dan bervariasi, dan media pembelajaran dapat memberikan rangsangan, pengalaman, dan persepsi yang sama dalam diri anak didik.

Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

## 3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Berikut adalah penggambaran prosesnya:



**Gambar.1 Metode ADDIE**

- a. Analisis  
Pada tahapan ini, dilakukan analisa atas lingkungan pembelajaran dan keahlian yang dimiliki oleh siswa, hal yang terdapat pada proses pembelajaran dijadikan bahan observasi, seperti model pembelajaran dan media pembelajaran [10].
- b. Desain  
Dalam tahap disain ini perlu melakukan perencanaan awal untuk program pembelajaran, perancangan materi pelatihan dan perencanaan evaluasi pelatihan secara konseptual yang nantinya akan dijadikan dasar dalam tahap pengembangan [10].
- c. Pengembangan  
Pada tahapan ini dilakukan dengan merealisasikan konsep yang sudah dibuat pada tahap disain, merealisasikan kerangka yang dibuat dalam bentuk materi pelatihan, persiapan peralatan yang akan digunakan dan pembuatan evaluasi pembelajaran [10].
- d. Implementasi  
Tahapan implementasi dilakukan tahapan dimana program pembelajaran dilaksanakan, program pembelajaran dilakukan sesuai rencana yang sudah dibuat [10].
- e. Evaluasi  
Tahap akhir adalah evaluasi dilakukan guna meninjau kembali pelaksanaan pembelajaran apakah sudah sesuai dengan kebutuhan atau tidak. Kemudian evaluasi juga digunakan oleh perancang pelatihan untuk memperbaiki kekurangan metode yang digunakan, sehingga kegiatan pembelajaran kedepasiswa dapat dirancang dengan lebih baik [10].
- f. Operasionalisasi Variabel  
Operational Variabel diperlukan guna menentukan jenis dan indikator dari Variable-variabel yang berkaitan dengan penelitian ini. Variabel Independent (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dpenden (terikat). Sementara itu variabel dependen (terikat) adalah merupakan variabel yang dipenaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel independent (bebas) [5].Berikut adalah operasional variabel pada penelitian ini:  
Variabel Bebas atau Variabel Independen (X): Game Edukasi Budaya Sejarah Cirebon  
Variabel Tidak Bebas atau Variabel Dependen (Y): Untuk sekolah dasar menggunakan metode addie

## 4. HASIL

Hasil penelitian yang dilakukan dalam pembahasan ini yaitu akan menguraikan proses bagaimana mengelompokkan atau clusterisasi dataset elektronik dengan menggunakan Algoritma Fuzzy C-Mean. Pengelompokkan ini dilakukan dengan proses pengujian menggunakan machine learning yaitu Software RapidMiner Studio.

- a. Tahap Pengembangan (Development)  
Pada proses pengembangan Game Pembelajaran Budaya dan Sejarah Cirebon, dalam hal ini yaitu membuat desain sebelumnya menjadi kenyataan.

b. Menu Utama



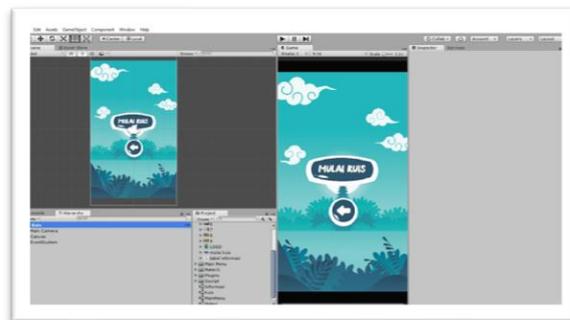
**Gambar 2.** Menu Utama

c. Menu Materi



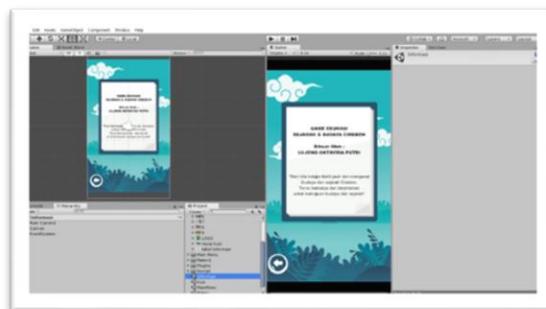
**Gambar 3.** Menu Materi

d. Menu Kuis



**Gambar 4.** Menu Kuis

e. Menu Informasi



**Gambar 5.** Menu Informasi

f. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi merancang semua desain untuk menjadikan sesuatu yang lebih nyata, kemudian dilakukan implementasi disebuah software yaitu Unity.

g. Tampilan Menu Game



Gambar 6. Implementasi Menu Game

h. Tampilan Menu Materi



Gambar 7. Implementasi Menu Materi

i. Tampilan Materi



Gambar 8. Implementasi Materi

j. Tampilan Menu Kuis



Gambar 9. Implementasi Menu Kuis

k. **Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Pada tahapan evaluasi game ini dilakukan dengan pengujian black box dimana beberapa test yang dilakukan adalah pengujian terhadap data informasi, pengambilan soal, dan penjawaban soal serta scoring.

## 5. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini mengenai game edukasi Budaya dan Sejarah Cirebon kesimpulannya adalah

- Dengan adanya game edukasi tingkat minat belajar siswa meningkat
- Metode belajar game edukasi lebih menyenangkan dan mudah di pahami siswa dalam belajar
- Dengan adanya Game edukasi ini dapat membantu siswa untuk mempelajari Budaya dan Sejarah Cirebon.
- Pengguna juga dapat mempelajari tentang Budaya dan Sejarah Cirebon yang berbentuk soal pilihan ganda dan langsung bisa belajar di aplikasi game edukasi Budaya dan Sejarah Cirebon.
- Perhitungan dengan menggunakan *Paired sample t-test*, ditambahkan nilai signifikan sebesar 10% dengan nilai 0,10. Diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,10$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara hasil pembelajaran Budaya dan Sejarah Cirebon pada data sebelum dan sesudah. Maka dapat kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis game edukasi Budaya dan Sejarah Cirebon dapat meningkatkan keingintahuan siswa dalam pembelajaran Budaya dan Sejarah Cirebon.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andri Setiawan, Henry Praherdhiono, Sulthoni *PENGGUNAAN GAME EDUKASI DIGITAL SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*, 2019.
- Adi Jaya Kurniawan, Catur Hermawan, S.Kom, M.M, *RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID*, 2019.
- Agam Arta, Devi Afriyantari Puspa Putri, *Game Edukasi Pembelajaran Sejarah Berdirinya Indonesia Untuk Sekolah Dasar*, 2020.
- Isna Firdausi, Suparni, *Game Edukasi Android Deck Card untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep Siswa Materi Pecahan*, 2022.
- Indah Rohmawati, Sudargo, Ika Menarianti, *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI TENTANG BUDAYA NUSANTARA "TANARA" MENGGUNAKAN UNITY 3D BERBASIS ANDROID*, 2019
- Felik Christina Danika, Hendra Kilat, Margareta Risna, Putri Novianti, *Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Smp Di Kabupaten Kubu Raya*, 2022.
- Lidya Dias, Jhon Enstein, Gerlan Apriandy Manu, *Perancangan Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia Menggunakan Aplikasi Construct 2 Berbasis Android*, 2021.
- Regina Azulfa Audira, Tri Yuliati, Tri Handayani, *Game Edukasi Sejarah Indonesia Berbasis Android Kelas XI Di SMA YKPP Dumai*, 2022.
- Nur Rokhman, Farid Ahmadi, *Pengembangan Game Edukasi Si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahas Inggris Siswa*, 2020.
- Muhamad Iqbal Maulana, Erfian Junianto, *PENERAPAN MODEL ADDIE DALAM PEMBUATAN PERMAINAN EDUKASI BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID*, 2021.
- Yovita, Winda Fajar Qomariah, Alaniyah Syafaren, *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi di Sekolah Dasar Sistematis Literatur Review*, 2022.