

Way Out Labirin Ki Gede Sebayu sebagai Game Edukasi Pendidikan Karakter

Aghnunizza Fadhillah Juniswara^{1*}
Imada Cahya Septiyaningsih¹

¹SMA Negeri 1 Bojong, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah, Indonesia

ABSTRACT

Indonesia is currently experiencing the era of Industrial Revolution 4.0, wherein students are no longer unfamiliar with technological advances, especially in the realm of gaming. Unfortunately, many students struggle to position themselves and use technology wisely, leading to a significant number becoming "addicted to games." If this trend is allowed to persist, it poses a threat to students' character education. It is hoped that through history education, a breath of fresh air can be provided for students, as history plays a crucial role in shaping identity and strengthening the nation. In reality, however, learning history is still often considered boring and even deemed unimportant. This perception, in turn, affects the status of local history in the curriculum, which remains unclear. The values embedded in local history can serve as a reference for implementing character education. One illustrative example is the local history of Ki Gede Sebayu, the first regent who

^{1*}Corresponding author: SMA Negeri 1 Bojong, Jl. Raya Tuwel-Bumijawa, RT. 03/RW.02, Kemiri, Tuwel, Kecamatan Bojong, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah 52465
email: fadhillahjuniswara@gmail.com

Citation in APA style: Juniswara, A. F. & Septiyaningsih, I. C. (2023). *Way Out Labirin Ki Gede Sebayu sebagai Game Edukasi Pendidikan Karakter*. *Historia Pedagogia*, 12(2), 65-77.

played a significant role in the history of Tegal Regency. Given the context of the problem under study, this research adopts a qualitative descriptive method based on literature review and observation to delve deeper into the history of Ki Gede Sebayu. The "Way Out: Labirin Ki Gede Sebayu" educational game is proposed as an alternative solution, aiming to engage students in learning about their local history. Leveraging the popularity of labyrinth games among students, this educational game is designed to stimulate interest in history in a fun and non-boring manner.

Keywords: *educational games, character education, local history*

ABSTRAK

Indonesia saat ini sudah berada di era Revolusi Industri 4.0, di mana pelajar sudah tidak asing lagi dengan kemajuan teknologi khususnya *game*. Namun sayangnya, pelajar masih belum bisa menempatkan diri dan menggunakan teknologi secara bijak. Akibatnya, banyak pelajar yang “kecanduan *game*”. Jika hal ini dibiarkan maka pendidikan karakter pelajar akan terancam. Melalui pendidikan sejarah, diharapkan mampu memberikan angin segar bagi para pelajar karena sejarah merupakan salah satu bagian penting untuk menjadi identitas dan penguat bangsa. Tetapi faktanya, pembelajaran sejarah masih dianggap membosankan bahkan dianggap tidak penting. Realita ini tentu menggeser keberadaan sejarah lokal yang masih belum jelas kedudukannya di dalam kurikulum. Padahal, nilai-nilai yang terkandung di dalam sejarah lokal dapat dijadikan acuan guna mengimplementasikan pendidikan karakter. Salah satu contohnya adalah sejarah Lokal Ki Gede Sebayu yang merupakan bupati pertama dan memiliki peran penting dalam sejarah Kabupaten Tegal. Berdasarkan konteks permasalahan yang dikaji, penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif berdasarkan kajian kepustakaan dan observasi, dengan tujuan untuk mengetahui lebih jauh mengenai sejarah Ki Gede Sebayu. *Game Edukasi Way Out Labirin Ki Gede Sebayu* diharapkan menjadi solusi alternatif agar pelajar mengenal sejarah lokal di daerahnya sendiri. Melalui *game* labirin yang sudah *familiar* di kalangan pelajar, dapat menjadi pemantik tersendiri agar mereka tetap mempelajari sejarah dengan cara yang asik dan tidak membosankan.

Kata Kunci: *game* edukasi, pendidikan karakter, sejarah lokal

1. PENDAHULUAN

Saat ini Indonesia memasuki era Revolusi Industri 4.0, yang artinya perkembangan teknologi sudah tidak asing lagi khususnya bagi generasi muda. Namun sayangnya, era digital ini dapat membawa pengaruh negatif khususnya bagi peserta didik, terlebih maraknya aplikasi *game online* yang berkembang di kalangan pelajar. Kebiasaan bermain *game* hingga larut malam, mencuri waktu saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), dan bahkan bersikap kurang peduli apabila diajak berbicara rekan sejawat atau orang tua. Hal tersebut, menjadi bukti bahwa saat ini banyak pelajar yang sudah mulai “kecanduan *game*”. Fenomena ini tentu menjadi ancaman bagi Indonesia karena pelajar merupakan generasi penerus bangsa. Apabila dibiarkan begitu saja, maka akan merusak moral generasi muda.

Oleh sebab itu, perlu adanya penanaman pendidikan karakter terhadap pelajar. Perlu adanya kolaborasi dari berbagai pihak khususnya peran penting guru dalam mengimplementasikannya. Senada dengan hal di atas, Safan Amri, dkk (2011:4) yang mengungkapkan bahwa pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah meliputi komponen pengetahuan, kesadaran, atau kemauan dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut. Upaya implementasi pendidikan karakter dapat disampaikan melalui materi sejarah lokal.

Sejarah lokal merupakan kisah masa lalu dari kelompok masyarakat tertentu yang berada pada geografis terbatas. Suatu peristiwa dapat dikatakan sebagai sejarah lokal apabila hanya terjadi dalam lokasi yang kecil, baik pada desa maupun kota-kota tertentu. Namun sayangnya, materi sejarah lokal belum memiliki kedudukan yang jelas di dalam kurikulum saat ini. Sehingga, menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk bisa menyampaikan materi dan nilai-nilai yang terkandung di dalam sejarah lokal. Terlebih banyak pelajar yang beranggapan bahwa pembelajaran sejarah masih sangat kering dan dianggap membosankan atau bahkan dipandang kurang penting. Padahal sejarah merupakan salah satu bagian penting dari identitas dan penguat bangsa, melalui pemahaman sejarah dapat memberikan pengetahuan terkait dengan isu yang terjadi saat ini. Selain itu, sejarah juga dianggap sebagai materi yang harus menghafal urutan peristiwa dan angka tahun.

Paradigma tersebut semakin menggeser keberadaan sejarah lokal khususnya di Kabupaten Tegal yang memiliki beberapa kisah sejarah lokal salah satunya adalah Ki Gede Sebayu. Karakter yang dapat diteladani dari Ki Gede Sebayu yang dikenal sebagai bupati pertama Kabupaten Tegal adalah pantang menyerah. Semangat perjuangannya dalam mengembangkan daerah Tegal menjadi daerah yang semakin makmur dan sejahtera dengan cara menyalurkan keahliannya di bidang pertanian, pengairan, pertukangan, penenun kain, pandai besi, keemasan, dan guru-guru pengajar agama Islam guna mengangkat harkat dan martabat kehidupan rakyat. Selain itu, beliau juga membebaskan rakyat Tegal dari penjajah.

Namun sayangnya, masih banyak yang belum mengetahui perjuangan Ki Gede Sebayu khususnya pada kalangan pelajar. Terlebih tidak semua sekolah memiliki lokasi yang strategis guna melakukan lawatan sejarah Ki Gede Sebayu. Oleh sebab itu, melalui pendekatan teknologi berupa pemanfaatan *game* edukasi sebagai inovasi media pembelajaran diharapkan mampu menarik perhatian pelajar untuk mempelajari sejarah lokal Ki Gede Sebayu. Sehingga, pelajar memiliki gambaran dan pengetahuan terkait dengan berbagai macam versi dan fakta-fakta sejarah yang terkandung di dalamnya.

2. TINJAUAN LITERATUR

2.1. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter menjadi fokus utama dalam mengembangkan kepribadian dan nilai positif pada pelajar. Pendekatan ini telah diterapkan dalam konteks pendidikan sejarah (Amri et al., 2011).

2.2. Sejarah Lokal dan Kurikulum

Pentingnya mengintegrasikan sejarah lokal dalam kurikulum pendidikan untuk memperkuat identitas dan kecintaan terhadap budaya setempat (Lapian, 1980).

2.3. Way Out atau Labirin

Labirin merupakan sebuah sistem jalur yang rumit, berliku-liku, serta memiliki banyak jalan buntu. Labirin bisa menjadi permainan di atas kertas, tetapi dapat juga dibuat dengan skala besar dengan menggunakan tanaman yang cukup besar untuk dilewati atau dapat juga dengan tembok ataupun pintu-pintu. ([Labirin - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas](#)).

3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan kepustakaan dan observasi. Fokus penelitian adalah mengeksplorasi sejarah Ki Gede Sebayu dan mengembangkan game edukasi "*Way Out Labirin*" sebagai media pembelajaran. Penelitian dimulai dengan studi literatur untuk memahami konteks sejarah dan nilai-nilai karakter Ki Gede Sebayu. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi tantangan dalam pembelajaran sejarah lokal dan mengintegrasikan elemen permainan labirin ke dalam pengajaran.

Metode deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran mendalam tentang sejarah Ki Gede Sebayu dan efektivitas game edukasi. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pendekatan inovatif dalam pendidikan karakter melalui teknologi. Proses pengembangan game edukasi melibatkan pembuatan tahapan permainan yang mencakup materi sejarah, pertanyaan, dan tantangan yang melibatkan pelajar. Hasilnya menunjukkan bahwa game ini mampu memotivasi pelajar untuk belajar sejarah lokal dengan cara yang menarik dan tidak membosankan. Kesimpulan

penelitian menyoroti pentingnya penggunaan metode inovatif dalam menyampaikan materi sejarah, khususnya melibatkan teknologi game dalam konteks pendidikan karakter.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Sejarah Ki Gede Sebayu

Ki Gede Sebayu merupakan keturunan dari bangsawan Bathara Katong (Adipati Wengker Ponorogo). Ayah Ki Gede Sebayu bernama pangeran onje yang merupakan Adipati Purbalingga. Beliau diperkirakan lahir sekitar tahun 1530 M dan memiliki dua keturunan yakni Raden Ayu Giyanti Subalaksana yang menjadi istri dari pangeran purboyo serta Kyai Gede Honggowono atau ayah dari Kyai Gede Hanggawono Seco Menggole Jumeneng Tumenggung Reksonegoro ke-1.

Ki Gede Sebayu merupakan tokoh yang terkenal dan memiliki peran penting terutama di kalangan masyarakat Tegal. Beliau merupakan tokoh pendiri sekaligus bupati pertama di Kabupaten Tegal.

Perjuangan dan peran Ki Gede Sebayu di Kabupaten Tegal

Ki Gede Sebayu sejak kecil oleh *eyangnya* yang hidupnya selalu menekuni agama Islam. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap kepribadian Ki Gede Sebayu, Beliau tumbuh menjadi anak yang kental akan sopan santun. Setelah tumbuh dewasa, Ki Gede Sebayu dititipkan oleh ayahnya pada Sultan Hadiwijaya sebagai prajurit. Pada saat itu yang berkuasa di Kesultanan Pajang adalah Arya Pangiri.

Setelah meninggalnya Sultan Pajang, keadaan Kesultanan menjadi sangat rusuh dan banyak yang menjadi korban. Dengan kondisi yang demikian, Ki Gede Sebayu dan keluarganya meninggalkan Kesultanan Pajang. Meskipun *eyangnya* yang mengasuhnya sejak kecil memintanya untuk memulihkan kembali keadaan Kesultanan Pajang, namun Beliau tetap menolaknya karena Beliau menganggap bahwa kerusuhan tersebut terjadi karena ulah keluarga Kesultanan itu sendiri.

Karakter unggul Ki Gede Sebayu muncul pada saat perang perebutan kekuasaan antara Kesultanan Pajang dengan Kadipaten Mataram. Ki Gede Sebayu memihak pada Mataram yakni Pangeran Benowo yang akan merebut tahta Kesultanan Pajang yang dikuasai Arya Pengiri yang sangat semena-mena terhadap rakyatnya. Bersama-sama dengan pasukan Kadipaten Mataram, Beliau menyerang prajurit Kesultanan Pajang dan banyak prajurit yang tewas sehingga menyebabkan Arya Pangiri menyerah dan tahta Kesultanan Pajang diserahkan pada Pangeran Benowo. Pada perang ini terlihat karakter Ki Gede Sebayu yakni memilih pihak yang benar dan sangat peduli terhadap rakyat luas.

Selepas perang usai (1587), Ki Gede Sebayu memilih untuk pergi ke arah Barat, Beliau melepas atribut bangsawannya dan mengembara untuk mencari hakikat hidup. Beliau bersama pasukannya pergi ke arah Barat dan sampai di Desa

Taji (wilayah Bagelan) dan disambut oleh Demung Kyai Gede Karang Lo. Setelah itu, Beliau melanjutkan perjalanan dan sampai di Purbalingga (Kadipaten Purbalingga) untuk ziarah dimakam ayahnya. Kemudian Beliau melanjutkan perjalanan hingga sampai disebuah tempat bernama Kali Gung (Padepokan Kyai Gede Wonokusumo).

Mengetahui bahwa tujuan rombongan Beliau di Tlatah Tegal yang baik, yakni meningkatkan kemakmuran masyarakat, Kyai Gede Wonokusumo membantu rombongan Ki Gede Sebayu dengan menitipkan orang-orang dalam rombongan itu pada daerah-daerah sepanjang Kali Gung sesuai bidang dan keahliannya masing-masing. Penempatan yang terakhir adalah pada Dukuh Karangmangu Desa Kalisoka (sekarang Kecamatan Dukuhwaru). Kehadiran Ki Gede Sebayu beserta rombongannya memberikan motivasi pada masyarakat sekitar untuk meningkatkan kemakmuran diri dan daerahnya.

Ki Gede Sebayu menempatkan anggota-anggota rombongannya sesuai dengan minat dan keterampilan yang dikuasai mereka. Beliau mengelompokkannya menjadi beberapa kelompok seperti kelompok ahli kerajinan dan pertukangan, ahli pertanian, ahli keemasan, ahli tenun, dan sebagainya.

Kemudian Ki Gede Sebayu berkelana lagi hingga sampai pada tempat yang penuh dengan tumbuhan-tumbuhan liar, disana Beliau melihat hamparan yang sangat luas dan hanya terdapat beberapa bangunan semi permanen yang dihuni para santri dan makam keramat Sunan Panggung dikebumikan. Beliau mengajak warga setempat untuk memabat tumbuhan-tumbuhan liar agar jadi Tegalan. Menindak lanjuti perkembangan kemakmuran warga yang belum tampak, sedangkan mata pencahariannya sebagai petani lahan kering kurang menghasilkan. Ki Gede Sebayu bersama dengan dua orang pengikut setianya membangun bendungan dari Kali Gung yang bisa mengaliri persawahan yang ada. Perkembangan selanjutnya aliran dari Kali Gung ini dibuat bendungan yang sekarang disebut dengan nama Bendungan Danawarih.

Untuk kebutuhan rohani, Ki Gede Sebayu membangun Masjid dan pondok pesantren yang digunakan untuk memperdalam ilmu agama. Beliau dengan senang hati menerima dan mengizinkan para ulama yang ingin berdakwah di daerah Tegal. Pendidikan yang mulai dibangun oleh Beliau tidak hanya pendidikan agama, namun juga Pendidikan lainnya. Dengan adanya hal ini, membuat taraf hidup rakyat semakin meningkat. Kemudian didukung dengan dibangunnya infrastruktur seperti jalan desa, pembangunan rumah warga, dan keamanan yang mulai dijaga ketat.

Di sisi lain, Pangeran Benowo yang telah dilantik menjadi Raja Pajang membutuhkan sepupunya yakni Ki Gede Sebayu untuk menjadi Patih. Pasukanpun langsung mencari keberadaan Ki Gede Sebayu. Namun setelah ketemu, Beliau tidak tega meninggalkan rakyat Tegal dan menolak tawaran

sepupunya yakni Pangeran Benowo untuk menjadi Patih. Pangeran Benowo paham dengan apa yang dirasakan sepupunya itu, akhirnya dengan kondisi yang demikian, Pangeran Benowo mengangkat Ki Gede Sebayu menjadi Demang atau Sesepuh Desa Tegal. Anugrah ini diberikan pada malam Jumat Kliwon, 15 Sapar Tahun 988 Hijriah, bertepatan dengan 12 April 1580 Masehi.

Atas jasa-jasa Ki Gede Sebayu dalam membangun Tlatah Tegal, Panembahan Senapati Sayyidin Penata Gama Ratu Bimantoro Mataram, mengangkat Beliau menjadi Juru Demang atau setara dengan Tumenggung di Kadipaten Tegal pada Rabu Kliwon tanggal 18 Mei 1601 Masehi atau 12 Robiul Awal 1010 Hijriah. Dengan pedoman inilah disepakati sebagai Hari jadi Kabupaten Tegal.

Berdasarkan penjabaran di atas, Ki Gede Sebayu memiliki jiwa pantang menyerah dan tekun. Sehingga, hal ini patut untuk diteladani bagi para generasi muda khususnya pelajar agar bisa siap dalam menghadapi situasi apapun. Oleh sebab itu, melalui *game* edukasi ini diharapkan dapat melatih mental pelajar agar terus berusaha dan pantang menyerah.

4.2 Penjabaran “Way Out Labirin Ki Gede Sebayu”

“Way Out Labirin Ki Gede Sebayu” merupakan *game* edukasi yang dijadikan sebagai media pembelajaran sejarah lokal. Labirin merupakan sebuah sistem jalur yang rumit, berliku-liku, serta memiliki banyak jalan buntu. Labirin bisa menjadi permainan di atas kertas, tetapi dapat juga dibuat dengan skala besar dengan menggunakan tanaman yang cukup besar untuk dilewati atau dapat juga dengan tembok ataupun pintu-pintu. ([Labirin - Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas](#)).

Permainan *Way Out labirin* Ki Gede Sebayu ini, dapat dilakukan dengan mudah melalui alat bantu atau alat peraga yang cukup sederhana. Aplikasi tersebut dapat digunakan melalui *power point*. Jadi, *game* ini dapat dilakukan seperti pembelajaran melalui *slide-slide* yang ditayangkan melalui *power point*. Sehingga pelajar dapat mengakses *game* tersebut melalui tahap demi tahap sesuai dengan prosedur permainan yang telah ditentukan dengan perpaduan proses pengaksesan *power point*.

Mengingat di era sekarang ini *game* sudah tidak asing lagi di kalangan pelajar, maka peneliti menginovasikan permainan tersebut menjadi media pembelajaran agar dapat menjadi pemantik dalam mempelajari sejarah lokal Ki Gede Sebayu. Adapun manfaat dari *game* edukasi “Way Out Labirin Ki Gede Sebayu” antara lain:

1. Menjadikan pelajar semakin tertantang dengan adanya tahapan-tahapan atau *stage* yang ada di dalam permainan ini, sehingga pelajar akan lebih bersemangat dalam melakukan permainan tersebut.

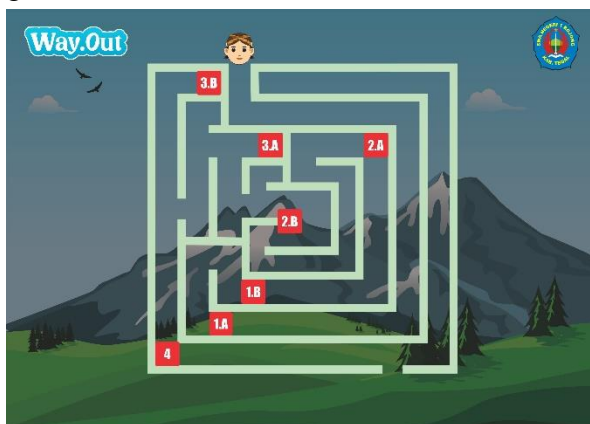
2. Melatih daya ingat dan daya konsentrasi pelajar karena dalam permainan ini ada cabang *stage* yang memberikan paparan materi dan pada cabang *stage* berikutnya akan diberikan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang telah dipaparkan sebelumnya.
3. Melatih kejelian dan ketelitian pelajar karenan dalam *game* ini menggunakan prinsip labirin yang jalannya sangat berliku. Oleh sebab itu, dibutuhkan kejelian dan ketelitian dalam menentukan jalan yang benar.
4. Melatih kecerdasan berpikir dan memecahkan masalah, karena dalam permainan ini pelajar harus mampu memecahkan dan berhasil melalui setiap *stage* dengan benar agar bisa melanjutkan ke *stage* berikutnya. Selain itu, dapat melatih kerja sama dan komunikasi yang baik apabila permainan ini dilakukan secara berkelompok.

4.3 Mengenal lebih dalam permainan “Way Out Labirin Ki Gede Sebayu”

1. Langkah-langkah menjalankan permainan “

Berikut ini adalah langkah-langkah menjalankan permainan *Way Out* Labirin Ki Gede Sebayu:

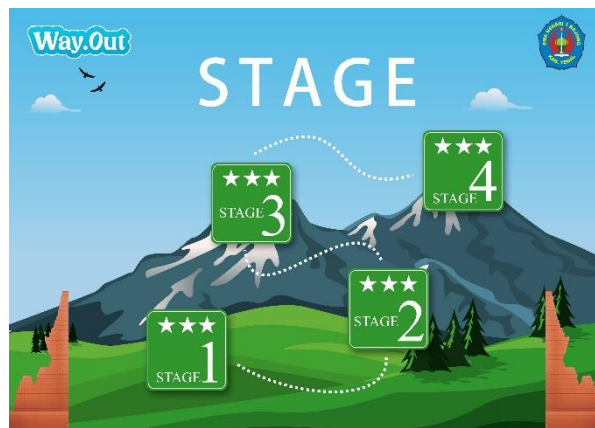
1. Permainan ini diawali dengan masuknya karakter ke dalam ruangan labirin, jumlah karakter tersebut bisa individua tau kelompok yang terdiri dari dua orang.



Gambar 1. Tampilan Awal Game *Way Out* Labirin Ki Gede Sebayu
(Design Penulis)

2. Karakter yang telah memasuki labirin akan berjalan terus menerus melewati jalan yang berkelok-kelok untuk mencari jalan keluar dari labirin.
3. Karakter yang berjalan pada jalur labirin yang benar akan sampai pada sebuah pemberhentian untuk mendapatkan materi dan beberapa pertanyaan sesuai dengan materi yang telah dipaparkan.

4. Ketika karakter yang dimainkan berhasil melalui tantangan tersebut, maka karakter ini akan mendapatkan kunci yang bisa digunakan untuk membuka gerbang agar bisa melanjutkan ke tahap selanjutnya.
5. Terdapat tiga tahapan biasa dan satu tahapan final yang terdapat di bagian akhir. Sehingga, di dalam game ini karakter akan melalui empat tahapan dalam labirin yang dimasukinya. Tahap pertama terdiri dari dua cabang yakni cabang A berisi materi dan cabang B berfungsi untuk menjawab pertanyaan sesuai materi yang diberikan. Sedangkan di dalam tahap final hanya ada satu cabang yakni pertanyaan-pertanyaan.



Gambar 2. Tahapan Game Way Out Labirin Ki Gede Sebayu
(Design Penulis)

6. Rincian tahapan dalam permainan ini adalah sebagai berikut:
 - a) Tahapan atau *stage* pertama
Di dalam tahapan ini seperti yang sudah dipaparkan di atas, terdapat dua cabang yakni berisi materi yang diberi simbol (A1) dan (A2) guna menjawab pertanyaan. Pada bagian ini, materi yang diberikan yaitu tentang sejarah Ki Gede Sebayu.
 - b) Tahapan atau *stage* kedua
Pada tahapan kedua, terdapat dua cabang yang berisi tentang materi dan diberi simbol (B1) dan bagian untuk menjawab pertanyaan diberi simbol (B2) sesuai materi yang diberikan pada tahap ini yaitu perjuangan Ki Gede Sebayu.
 - c) Tahapan atau *stage* ketiga
Pada tahapan ketiga hampir sama dengan tahap pertama dan ke dua, artinya ada dua cabang *stage* yaitu ringkasan materi (C1) dan bagian untuk menjawab pertanyaan yang diberi simbol (C2). Materi yang akan di paparkan meliputi peran Ki Gede Sebayu terhadap masyarakat Kabupaten Tegal.

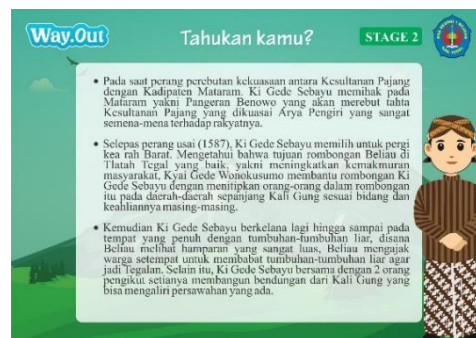
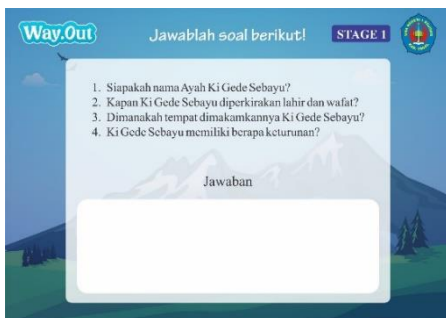
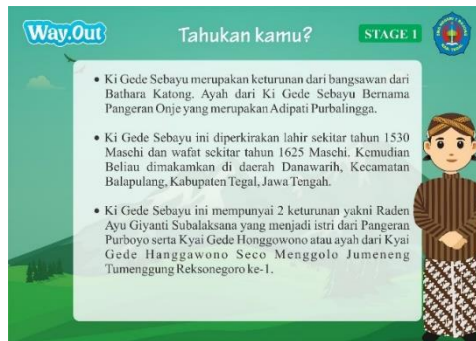
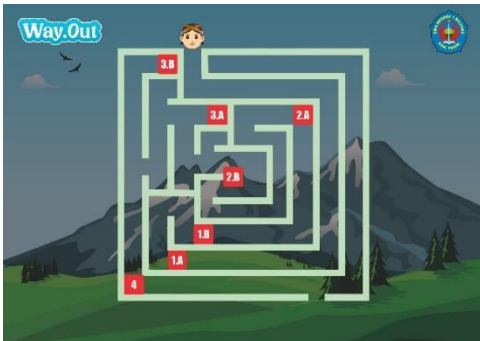
d) Tahapan atau *stage akhir* atau final (*boss*)

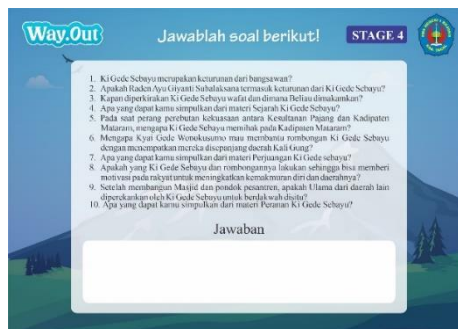
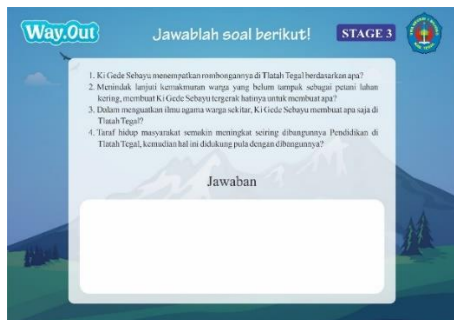
Terdapat sedikit perbedaan di tahap ini, karena hanya ada satu cabang *stage* yaitu pertanyaan-pertanyaan yang materinya diambil dari ketiga materi yang telah dipaparkan pada cabang *stage* A1, B1, dan C1. Sehingga, tantangan paling sulit di *game* labirin terdapat di tantangan akhir karena diibaratkan seperti kita sedang melawan *boss* dalam dunia *game*.

4.4 Ketentuan permainan

- a. Setiap karakter yang memasuki *game* ini wajib mengikuti *stage-stage* pemberhentian yang ada dan mengikuti apa yang diperintahkan dalam *stage* pemberhentian tersebut dengan baik.
- b. Pada cabang A yang berisi materi, karakter akan mendapatkan materi sesuai dengan *stage* yang sedang dilaluinya. Karakter diharapkan dapat menyimak dan memahami materi dengan baik karena pada cabang *stage* berikutnya akan diberikan tantangan berupa pertanyaan.
- c. Pada *stage* pertanyaan yang terdapat di cabang B, karakter akan diberikan empat pertanyaan yang materinya berupa ulasan dari materi yang sudah di berikan pada cabang *stage* A. Apabila karakter berhasil melewati cabang *stage* pertanyaan atau cabang *stage* B, maka ia akan mendapatkan kunci untuk membuka gerbang *stage* berikutnya. Syarat untuk mendapatkan kunci adalah apabila pemain berhasil menjawab tiga pertanyaan dengan benar (75% benar) dari empat pertanyaan yang diberikan. Namun, apabila karakter gagal pada cabang *stage* ini, maka karakter akan gagal mengulang kembali ke *stage* A.
- d. Apabila karakter telah berhasil melalui cabang *stage* materi dan menjawab pertanyaan, maka dari tahapan atau *stage* pertama sampai ketiga, karakter akan melalui tahapan akhir ini. Pada *stage* ini, nantinya karakter akan diberikan sepuluh pertanyaan yang materinya diambil dari seluruh materi yang telah dipaparkan. Syarat dikatakan berhasil dalam *stage* akhir ini adalah apabila karakter berhasil menjawab dengan benar sebanyak tujuh pertanyaan benar dari sepuluh pertanyaan yang diberikan. Jika karakter dapat melewati rintangan tersebut, maka ia akan keluar dari labirin dan dinyatakan sebagai juara. Namun jika karakter gagal dalam *stage* ini, ia akan diberi kesempatan sebanyak tiga kali dan jika ketiganya gugur maka ia akan kembali ke *stage* materi dan tidak bisa dinyatakan sebagai pemenang.

Proses pembuatan design game labirin





Design game di atas masih belum bisa dipublikasikan bagi khalayak umum. Harapannya penelitian ini masih bisa terus disempurnakan sehingga nilai dan kebermanfaatannya dapat dirasakan secara global. *Way Out Labirin Ki Gede Sebayu* diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik untuk tetap mempelajari sejarah lokal. Mengingat keberadaan pembelajaran sejarah lokal juga saat ini masih tergeser oleh perkembangan zaman, sehingga melalui game edukasi tersebut peserta didik dapat mempelajari sejarah lokal dengan mudah. Karena, generasi muda merupakan generasi penerus bangsa yang harus memiliki nilai-nilai karakter yang dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

5. SIMPULAN

Way Out Labirin Ki Gede Sebayu merupakan salah satu inovasi *game* edukasi yang bertujuan untuk menarik perhatian pelajar terhadap pengetahuan sejarah lokal. Sehingga, nilai-nilai karakter yang terkandung dalam sejarah lokal Ki Gede Sebayu dapat tersampaikan secara maksimal. Selain itu, *game* labirin yang sudah *familiar* di kalangan pelajar, dapat menjadi pemantik agar mereka tetap mempelajari sejarah lokal dengan cara yang asik dan tidak membosankan.

Selain itu, *game* labirin juga mudah digunakan bagi kalangan guru, karena dapat dilakukan dengan mudah dan dengan alat bantu atau alat peraga yang cukup sederhana. Aplikasi tersebut dapat digunakan melalui *power point*. Jadi, *game* ini dapat dilakukan seperti pembelajaran melalui *slide-slide* yang ditayangkan melalui *power point*. Sehingga pelajar dapat mengakses *game* tersebut melalui tahap demi tahap sesuai dengan prosedur permainan yang telah ditentukan dengan perpaduan proses pengaksesan *power point*.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S., Jauhari, A., & Elisa, T. (2011). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Anggara, B. (2007). "Pembelajaran Sejarah yang Berorientasi pada Masalah-masalah Sosial Kontemporer." Makalah, Seminar Nasional Ikatan Himpunan Mahasiswa Sejarah Se-Indonesia (IKAHIMSI).
- laduni.id. (2022). "Biografi Kyai Gede Sebayu (Ulama dan Pendiri Kota Tegal)." Diakses pada 22 Februari 2023, [laduni.id](<https://www.laduni.id/post/read/517130/biografi-kyai-gede-sebayu-ulama-dan-pendiri-kota-tegal>).
- Lapian, A.B. (1980). "Memperluas Cakrawala Melalui Sejarah Lokal." Prisma, no.8, tahun IX. Jakarta: LP3ES.
- Saputra, D. N. (2021). "Digital Platform's: Investigations in the Application of Music Practice Learning." JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik, 2(6), 882-889. [<https://doi.org/10.47387/jira.v2i6.171>](<https://doi.org/10.47387/jira.v2i6.17>)
- Susilo, A., & Sarkowi, S. (2018). "Peran Guru Sejarah Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Arus Globalisasi." Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah, 2(1), 43. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i1.11206>.