

Pemanfaatan media kartu edukatif adventure path sebagai inovasi pembelajaran sejarah manusia purba di SD Negeri Krikilan 1

Iswanti¹, Isnaeni Hasna Hanisah², Annisa Rahmawati^{1*}, Genta Pandu Wicaksana Naufal Ristofandi¹, Anna Arbangatun Sholikhah¹, Siti Azizah Susilawati¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

²Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

*) Korespondensi (e-mail: a510230164@student.ums.ac.id)

Received: 23-September-25; Revised: 12-October-25; Accepted: 26- March-26

Abstract

History education in elementary schools is often considered boring and difficult for students to understand due to its abstract presentation and the dominance of lecture and memorisation methods. This condition results in low interest in learning and limited understanding of historical context among students. This community service program aims to improve understanding of ancient human history through an innovative medium in the form of Adventure Path cards. The activity was carried out at Krikilan 1 Public Elementary School, involving 70 students in grades IV–VI. The Adventure Path media consists of two types, namely Travel Cards and Quiz Cards. The Travel Cards contain material on the evolution of early humans in Indonesia and the stages of early life, while the Quiz Cards contain interactive questions to reinforce understanding through discussion. The implementation results showed a significant increase in student involvement in the classroom, as evidenced by students being more active, enthusiastic, and able to explain the sequence of evolution and the stages of ancient human life coherently. The joyful learning approach made history learning more enjoyable and meaningful, and contributed to efforts to preserve cultural values from an early age.

Keywords: History Education, Prehistoric Humans, Adventure Path, Educational Cards, Joyful Learning

Abstrak

Pendidikan sejarah di sekolah dasar kerap dianggap membosankan dan sulit dipahami siswa karena penyajiannya yang bersifat abstrak serta dominasi metode ceramah dan hafalan. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya minat belajar dan keterbatasan pemahaman siswa terhadap konteks sejarah. Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman sejarah manusia purba melalui media inovatif berupa kartu edukasi Adventure Path. Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri Krikilan 1 dengan melibatkan 70 siswa kelas IV–VI. Media *Adventure Path* terdiri dari dua jenis kartu, yaitu Kartu Perjalanan dan Kartu Kuis. Kartu Perjalanan memuat materi evolusi manusia purba di Indonesia dan tahapan kehidupan purba, sementara Kartu Kuis berisi pertanyaan interaktif untuk memperkuat pemahaman melalui diskusi. Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek keterlibatan siswa di dalam kelas yang dibuktikan bahwa siswa lebih aktif, antusias, dan mampu menjelaskan urutan evolusi serta tahapan kehidupan manusia purba secara runtut. Selain itu, pendekatan *joyful learning* menjadikan pembelajaran sejarah lebih menyenangkan, bermakna, dan berkontribusi pada upaya pelestarian nilai budaya sejak dini.

Kata Kunci: Pendidikan Sejarah, Manusia Purba, *Adventure Path*, Kartu Edukasi, *Joyful Learning*

How to cite: Iswanti, I., Hanisah, I. H., Rahmawati, A., Ristofandi, G. P. W. N., & Sholikhah, A. A. (2026). Pemanfaatan media kartu edukatif adventure path sebagai inovasi pembelajaran sejarah manusia purba di SD Negeri Krikilan 1. *Penamas: Journal of Community Service*, 6(1), 257–269. <https://doi.org/10.53088/penamas.v6i1.2325>



1. Pendahuluan

Pendidikan sejarah di Sekolah Dasar (SD) sering kali dianggap mata pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami oleh siswa, karena bersifat abstrak dan kurang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa (Maulana, 2022). Metode pembelajaran konvensional yang dominan berpusat pada ceramah satu arah, hafalan, dan penggunaan buku teks sebagai satu satunya sumber belajar, cenderung gagal dalam membangkitkan minat dan menciptakan pengalaman yang pasif dan kurang interaktif (Yuniarti et al., 2023). Akibatnya, siswa sering kali kehilangan minat, kesulitan memahami urutan peristiwa, dan tidak mampu menghubungkan materi sejarah dengan kehidupan mereka (Hidayanti, 2021). Data dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi sejarah di Indonesia masih tergolong rendah, dan sebagian besar dari mereka hanya mampu mengingat fakta-fakta tanpa benar-benar memahami konteks atau makna dibaliknya.

Tantangan pembelajaran sejarah semakin nyata ketika melihat karakteristik Generasi *Alpha* di era digital. Mereka terbiasa dengan informasi yang disajikan secara visual, ringkas, menarik, dan sistematis. Kesenjangan gaya antara gaya belajar siswa modern dan metode pengajaran tradisional menjadi hambatan utama dalam menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu materi yang menantang adalah tentang kehidupan manusia purba, di mana siswa kerap kesulitan mengingat urutan evolusi maupun tahap kehidupan mereka di masa lampau (Khotimah et al., 2024). Padahal, pemahaman siswa mengenai sejarah penting untuk menumbuhkan kesadaran akan identitas bangsa dan evolusi peradaban bangsa dan evolusi peradaban.

Inovasi media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut (Giwangsa, 2021). Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang menyenangkan adalah media berbasis kartu. Media pembelajaran berbasis kartu telah muncul sebagai alat pendidikan yang efektif di berbagai mata pelajaran dalam pendidikan dasar. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kartu dalam kelas dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan komunikatif serta meningkatkan prestasi siswa (Harahap, 2024). Dalam pendidikan matematika, metode berbasis kartu menunjukkan efektivitas yang substansial, dengan *meta-analisis* menunjukkan dampak kumulatif sebesar 68% terhadap hasil belajar, dengan pengelompokan kartu (*card sorting*) khususnya efektif sebesar 73% (Solehah et al., 2024). Studi implementasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam aktivitas belajar siswa, dengan satu studi melaporkan peningkatan dari 83,8% menjadi 93,3% dalam skor aktivitas siswa saat menggunakan kartu dalam pembelajaran di kelas (Utami & Rezania, 2025). Demikian pula, media berbasis kartu meningkatkan literasi matematika di hasil belajar dari berbagai tingkatan pendidikan dan gaya belajar (Fatra et al., 2023). Studi-studi ini secara konsisten menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis kartu tidak hanya meningkatkan prestasi akademik tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan di berbagai mata pelajaran.

Media berbasis kartu dapat membantu siswa belajar dengan cara bermain, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, pendekatan *joyful learning* terbukti efektif meningkatkan minat dan pemahaman siswa pada *learning* sendiri didefinisikan sebagai pendekatan yang memprioritaskan kegembiraan dan kesenangan dalam proses belajar mengajar, menciptakan suasana santai di mana siswa dapat belajar tanpa beban (Rahmawati et al., 2024). Pendekatan ini sangat penting bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret dan lebih menyukai aktivitas bermain dibandingkan pembelajaran tradisional. Pembelajaran yang menyenangkan menciptakan pengalaman positif bagi peserta didik, sehingga guru perlu merancang lingkungan belajar yang sesuai dengan tahapan perkembangan mereka (Wicaksono, 2020). Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga motivasi, kenyamanan, dan keberjayaan diri mereka (Rahmawati et al., 2024). Bahkan, pendekatan ini terbukti mampu memperkuat sikap positif siswa terhadap mata pelajaran serta meningkatkan pengalaman kognitif, afektif, dan konatif dibandingkan metode tradisional (Waterworth, 2020).

Untuk menjawab tantangan pembelajaran sejarah yang sering kali dianggap sulit, abstrak, dan kurang menarik bagi siswa sekolah dasar, tim PKM-PM Jejak Sangiran di Tangan Gen *Alpha*: "Polisi Anak Purba" Sebagai Agen Pelestari Cagar Budaya memperkenalkan sebuah media pembelajaran inovatif berupa kartu edukasi *Adventure Path*. Media ini dirancang dengan konsep permainan edukatif berbasis kartu yang menyajikan materi sejarah manusia purba secara lebih sederhana, runtut, dan mudah dipahami oleh anak. Melalui pendekatan visual, naratif, dan interaktif, *Adventure Path* tidak hanya membantu siswa mengingat urutan evolusi manusia purba di Indonesia, tetapi juga mengajak mereka untuk memahami konteks kehidupan pada masa tersebut secara lebih konkret.

Program ini memiliki perbedaan mendasar (*State of The Art*) dibandingkan dengan beberapa pengabdian masyarakat atau media edukasi sejarah yang telah ada sebelumnya. Jika pengabdian terdahulu di kawasan Situs sejarah umumnya berfokus pada digitalisasi melalui aplikasi gawai yang cenderung bersifat individual (Oktavallyan et al., 2023), serta metode ceramah wisata yang menempatkan siswa sebagai pendengar pasif, maka *Adventure Path* hadir untuk mengisi kekosongan aspek interaksi sosial. Inovasi ini menekankan pada *collaborative learning* melalui permainan fisik (*nondigital*) untuk mengurangi ketergantungan gawai pada Gen Alpha, sekaligus menyematkan peran baru bagi siswa sebagai "Polisi Anak Purba". Peran ini memberdayakan siswa bukan hanya sebagai objek yang diajar, melainkan subjek aktif atau agen pelestari yang memiliki tanggung jawab menjaga warisan budaya.

Lebih jauh, penggunaan *Adventure Path* bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) sehingga siswa tidak merasa terbebani dengan hafalan atau teori yang kaku. Aktivitas seperti menjawab tantangan, menyusun kartu perjalanan, hingga mengikuti kuis interaktif membuat proses pembelajaran menyerupai sebuah petualangan yang seru dan menantang (Mahmudi et al., 2025). Dengan demikian, materi sejarah yang sebelumnya cenderung pasif dapat dipelajari

dengan cara yang aktif dan partisipatif. Selain menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, *Adventure Path* juga menekankan pada pembentukan pengalaman belajar yang penuh makna (*meaningful learning*). Setiap kartu tidak hanya berisi informasi faktual, tetapi juga dirancang agar siswa dapat mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan kehidupan sehari-hari maupun nilai budaya yang perlu dilestarikan. Proses ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami bahwa mempelajari sejarah bukan sekadar menghafal fakta, tetapi juga membangun kesadaran tentang pentingnya warisan budaya bangsa, sejalan dengan teori Ausubel yang menyatakan bahwa pembelajaran bermakna terjadi ketika informasi baru dihubungkan dengan konsep yang relevan dalam struktur kognitif siswa (Nugraha & Husni, 2025).

Selanjutnya, melalui interaksi kelompok dalam mendiskusikan kartu tantangan, siswa juga terlatih untuk belajar dengan penuh kesadaran (*mindful learning*). Mereka dituntut untuk fokus, teliti, serta bekerja sama dalam menyusun jawaban secara runtut. Hal ini tidak hanya melatih keterampilan kognitif seperti berpikir kritis dan pemecahan masalah, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial berupa kerja sama tim, komunikasi, dan toleransi terhadap perbedaan pendapat. Dengan demikian, media kartu edukasi *Adventure Path* dapat dipandang sebagai inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial dalam satu kegiatan. Tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah manusia purba, tetapi juga sebagai media yang mendukung terbentuknya sikap peduli budaya serta kesadaran pelestarian cagar budaya sejak dini.

2. Metode Pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri Krikilan 1 dengan sasaran sebanyak 70 siswa kelas 4, 5 dan 6. Tujuan kegiatan adalah meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam pembelajaran IPS melalui penggunaan media interaktif. Secara sistematis, langkah-langkah pelaksanaan pengabdian digambarkan dalam gambar berikut:



Gambar 1. Alur Metode Pelaksanaan Program Polisi Anak Purba

Pemaparan materi menggunakan metode ceramah interaktif disertai media presentasi menjadi langkah awal untuk memperkenalkan media *Adventure Path* kepada peserta didik. Kegiatan ini meliputi pemaparan tujuan dan manfaat media, demonstrasi cara penggunaan Kartu Perjalanan dan Kartu Kuis, simulasi singkat, serta diskusi tanya jawab. Tahap ini berfungsi sebagai jembatan antara teori dan praktik

agar peserta didik lebih siap mengikuti implementasi. Sejalan dengan Zufriady et al. (2022) sosialisasi dalam pengabdian penting untuk memberi pemahaman awal dan meningkatkan partisipasi aktif peserta.

Setelah kegiatan sosialisasi terlaksana, siswa mengikuti pelatihan berbasis praktik langsung dengan menggunakan media pembelajaran yang telah disiapkan, yaitu berupa kartu belajar yang diberi nama *Adventure Path*. Media *Adventure Path* yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri atas dua jenis kartu utama, yaitu Kartu Perjalanan dan Kartu Kuis, yang masing-masing dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sejarah manusia purba di sekolah dasar. Pertama, Kartu Perjalanan memiliki dua kategori isi. Kategori pertama adalah Kartu Evolusi Manusia Purba, yang memuat informasi tentang urutan evolusi manusia purba di Indonesia. Melalui kartu ini, siswa diperkenalkan pada tokoh-tokoh penting dalam sejarah perkembangan manusia, antara lain *Meganthropus Paleojavanicus*, *Pithecanthropus Erectus*, *Homo Erectus*, hingga *Homo Sapiens*. Kategori kedua adalah Kartu Perjalanan Kehidupan Manusia, yang berfokus pada pemahaman siswa mengenai tahapan kehidupan purba. Dalam kartu ini disajikan berbagai aspek penting yang mencerminkan perjalanan peradaban manusia, mulai dari aktivitas berburu, pembuatan alat dan senjata sederhana, penguasaan api, hingga berkembangnya kegiatan bercocok tanam. Penyajian materi dalam bentuk kartu memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami perbedaan karakteristik masing-masing tahap evolusi, baik dari segi fisik, pola hidup, maupun perkembangan budayanya. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal nama-nama manusia purba, tetapi juga mampu menjelaskan secara runtut proses evolusi yang terjadi.

Untuk mengetahui efektivitas media *Adventure Path*, digunakan instrumen evaluasi berupa *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum kegiatan untuk mengukur pemahaman awal siswa mengenai evolusi dan kehidupan manusia purba. Tes berisi lima soal pilihan ganda sederhana yang menanyakan urutan evolusi, ciri manusia purba, aktivitas sehari-hari pada masa tersebut serta pelestarian cagar budaya di Sangiran. Setelah kegiatan selesai, siswa diberikan *post-test* dengan soal yang sama untuk melihat peningkatan pemahaman mereka. Hasil kedua tes menggunakan rumus sederhana dan ditampilkan dalam bentuk presentase untuk membandingkan kondisi *before-after*. Rumus perhitungan persentase adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab benar}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Kategori penilaian hasil belajar mengacu pada Sugiyono (2020), yaitu baik (76%-100%), cukup (56%-75%), dan kurang (< 55%)

Tahap selanjutnya dalam implementasi media *Adventure Path* adalah penggunaan Kartu Kuis, yang berfungsi sebagai sarana untuk menguji sekaligus memperkuat pemahaman siswa melalui aktivitas diskusi kelompok. Pada tahap ini, sebanyak 70 peserta didik yang menjadi subjek kegiatan dibagi ke dalam empat regu dengan jumlah anggota yang relatif seimbang. Pembagian ini bertujuan untuk menciptakan suasana

belajar yang kondusif, di mana setiap siswa memiliki kesempatan berpartisipasi secara aktif serta terlibat dalam proses penyelesaian tugas kelompok.

Setiap regu menerima seperangkat Kartu Kuis yang merupakan bagian integral dari media *Adventure Path*. Isi dari kartu ini dirancang secara sistematis dengan mempertimbangkan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Pertanyaan maupun tantangan yang tercantum di dalamnya bersifat aplikatif, sehingga tidak hanya menuntut siswa untuk mengingat kembali informasi faktual, tetapi juga mendorong mereka untuk menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan konteks nyata. Fokus utama dari Kartu Kuis adalah pada aspek fosil dan cagar budaya Sangiran, yang merupakan salah satu situs penting dalam sejarah evolusi manusia di Indonesia.

Metode diskusi kolaboratif diterapkan pada setiap regu untuk membedah isi kartu permainan. Melalui proses ini, terjadi interaksi sosial konstruktif yang mendorong siswa saling bertukar ide dan argumen demi menemukan solusi terbaik. Pola instruksi pada kartu pun dirancang untuk menuntut alur berpikir logis, sehingga mampu mengasah keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*) dan kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*) siswa secara natural.

Dengan demikian, penerapan Kartu Kuis tidak hanya berfungsi sebagai instrumen evaluasi untuk mengukur penguasaan materi, tetapi juga menjadi wahana pembelajaran aktif yang mendorong terjadinya rekonstruksi pengetahuan. Siswa tidak sekadar mengulang informasi yang telah diperoleh, melainkan mengolahnya kembali melalui proses diskusi dan kerja sama kelompok. Hal ini menjadikan Kartu Kuis sebagai elemen penting dalam media *Adventure Path* yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara bersamaan dalam pembelajaran sejarah di sekolah dasar.

Kegiatan pembelajaran ditutup dengan tahapan evaluasi dan refleksi, yang menjadi bagian penting dalam memastikan ketercapaian tujuan pembelajaran serta mengukur efektivitas media yang digunakan. Evaluasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung antusiasme siswa selama mengikuti rangkaian kegiatan, baik ketika menyusun Kartu Perjalanan, menjawab Kartu Tantangan, maupun berinteraksi dalam Kartu Kuis. Indikator antusiasme tersebut terlihat dari keterlibatan siswa yang aktif, keberanian mereka dalam menyampaikan pendapat, serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, tim pelaksana juga melakukan perbandingan antara pengetahuan awal (*pre-activity*) dan pengetahuan akhir (*post-activity*) siswa untuk menilai sejauh mana terjadi peningkatan pemahaman.

Proses refleksi dilaksanakan melalui diskusi terbimbing, di mana siswa diminta mengungkapkan pengalaman belajar yang dirasakan, kesulitan yang dihadapi, serta hal-hal baru yang dipahami setelah menggunakan media *Adventure Path*. Refleksi ini memberikan ruang bagi siswa untuk menilai kembali apa yang telah dipelajari, sehingga mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan secara pasif, tetapi juga mampu melakukan rekonstruksi pengetahuan secara aktif sesuai pemahaman masing-masing. Dengan demikian, pembelajaran tidak berhenti pada tahap

penguasaan materi, melainkan berlanjut pada pembentukan makna personal yang lebih dalam.

Lebih lanjut, prosedur evaluasi dan refleksi ini juga menekankan pentingnya pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*). *Experiential learning* adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pengalaman nyata dan refleksi, sehingga siswa mampu menghubungkan teori dengan praktik dalam konteks yang relevan (Suleman, 2024). Siswa belajar melalui keterlibatan langsung, berinteraksi dengan media, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok, sehingga materi sejarah manusia purba yang sebelumnya sulit dipahami menjadi lebih mudah dicerna dan diingat. Suasana kerja sama kelompok yang tercipta selama proses pembelajaran mendorong tumbuhnya keterampilan sosial seperti komunikasi, kolaborasi, dan toleransi. Hal ini memperkuat pandangan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari aspek kognitif semata, tetapi juga dari keterlibatan emosional dan sosial siswa dalam proses belajar.

Dengan adanya evaluasi dan refleksi yang dilakukan secara sistematis, kegiatan ini dapat dipastikan telah memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, motivasi belajar, serta kesadaran mereka akan pentingnya melestarikan nilai sejarah dan budaya. Tahapan ini juga memberikan masukan berharga bagi guru dan pelaksana program untuk mengembangkan strategi pembelajaran serupa pada kegiatan berikutnya, sehingga manfaat media *Adventure Path* dapat semakin optimal dalam mendukung pembelajaran sejarah di sekolah dasar.

3. Hasil Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat melalui pemanfaatan media *Adventure Path* menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa sekolah dasar pada materi sejarah manusia purba. Respons positif tampak sejak awal kegiatan, di mana siswa menunjukkan antusiasme tinggi ketika diperkenalkan dengan media berbasis kartu tersebut. Sebelum kegiatan berlangsung, sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam mengenali manusia purba, seperti *Meganthropus Paleojavaanicus*, maupun memahami aspek-aspek penting lainnya, seperti pola hidup berburu dan meramu, serta sejarah tempat tinggal manusia purba dibuktikan dengan hasil *post-test* peserta didik. Materi tersebut sebelumnya dianggap sulit dipahami karena disampaikan dalam bentuk ceramah atau hafalan semata. Hal ini sejalan dengan temuan Istiqomah et al. (2023) yang menyatakan bahwa materi sejarah sering kali dianggap membosankan oleh siswa sekolah dasar jika hanya disampaikan melalui metode konvensional tanpa media perantara yang konkret.

Setelah penggunaan Kartu Perjalanan dalam media *Adventure Path*, siswa menunjukkan peningkatan kemampuan yang nyata. Mereka mampu menyebutkan urutan evolusi manusia purba di Indonesia dengan lebih akurat dan menjelaskan tahapan kehidupan manusia purba secara runtut, mulai dari aspek biologis, sosial, hingga budaya. Peningkatan ini membuktikan bahwa visualisasi dan narasi dalam kartu mampu menyederhanakan konsep sejarah yang kompleks. Menurut Islam et al.

(2024), penggunaan media berbasis permainan (*game-based learning*) efektif dalam membantu siswa mengorganisasi informasi kronologis secara lebih sistematis dibandingkan metode hafalan teks.

Keberadaan Kartu Kuis yang dirancang secara interaktif turut memberikan dampak positif terhadap dinamika pembelajaran. Kartu tersebut berhasil memicu diskusi yang hidup di dalam kelas, mendorong siswa untuk mengemukakan pendapat, bertukar ide, dan mempertahankan argumen dengan cara yang konstruktif. Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran pola pembelajaran dari pasif menjadi partisipatif. Landina & Agustiana (2022) menegaskan bahwa interaksi sosial dalam kelompok kecil melalui media permainan dapat meningkatkan critical thinking siswa karena mereka dituntut untuk memecahkan masalah secara kolaboratif.

Penerapan Adventure Path menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) sekaligus bermakna (*meaningful learning*). Melalui kartu tantangan, siswa tidak hanya menguasai aspek kognitif, tetapi juga membangun kesadaran emosional terhadap pelestarian cagar budaya Sangiran. Hal ini didukung oleh penelitian Nugraha & Hasanah (2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat menumbuhkan rasa kepemilikan (*sense of belonging*) siswa terhadap warisan sejarah di lingkungan sekitarnya. Dengan demikian, Adventure Path berhasil mentransformasi pembelajaran sejarah menjadi sebuah petualangan intelektual yang efektif bagi Gen Alpha di SD Negeri Krikilan 1.



Gambar 2. Sosialisasi Media Belajar *Adventure Path* Kepada Peserta Didik

Proses pembelajaran dengan *Adventure Path* juga menunjukkan peningkatan keterampilan sosial siswa. Setiap kelompok diberikan Kartu Tantangan yang harus didiskusikan bersama. Aktivitas ini menuntut siswa untuk melakukan dialog konstruktif, menyusun jawaban berdasarkan pemahaman bersama, serta menghargai kontribusi dari setiap anggota tim. Proses diskusi tersebut menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, dan kolaborasi yang efektif. Selain itu, siswa belajar mengembangkan sikap saling menghargai, mendengarkan pendapat orang lain, dan berlatih kepemimpinan dalam mengarahkan kelompok. Dengan demikian,

Adventure Path tidak hanya memperkaya aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan sosial siswa secara bersamaan.



Gambar 3. Diskusi Regu dengan Kartu *Adventure Path*

Fenomena ini sejalan dengan penelitian yang menegaskan pentingnya strategi pembelajaran yang bersifat aktif dan menyenangkan. Penerapan strategi *Joyful Learning* pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar dapat meningkatkan minat sekaligus pemahaman siswa secara signifikan (Dn & Nora, 2023). Hal ini mendukung temuan dalam pengabdian ini bahwa ketika pembelajaran sejarah dikemas dalam bentuk interaktif melalui media *Adventure Path*, siswa lebih mudah memahami materi sekaligus menikmati proses pembelajaran.

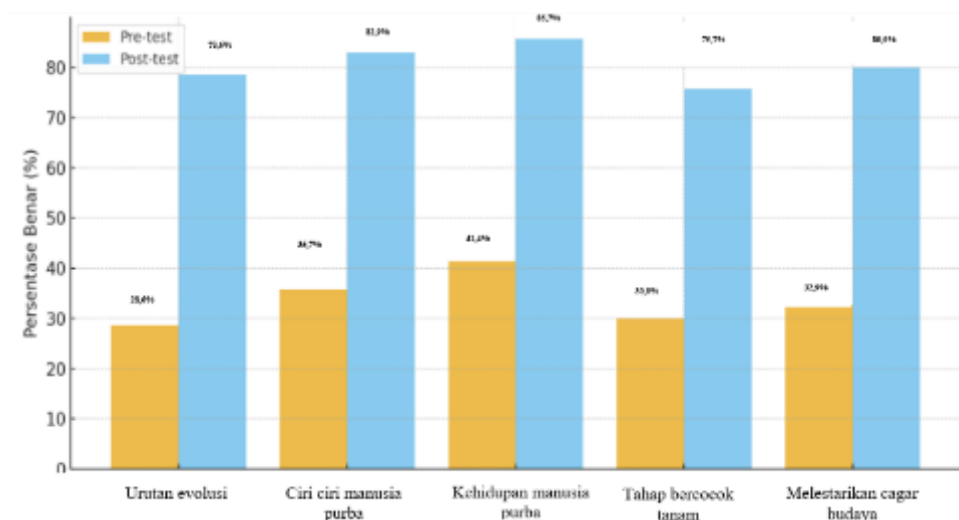


Gambar 4. Diskusi Terbimbing dalam Proses Refleksi Pembelajaran

Dukungan empiris juga datang dari penelitian lain yang menyoroti efektivitas media kartu edukatif dalam pembelajaran sejarah. Mahardika et al., (2024), misalnya, dalam penelitiannya di SMA Negeri 9 Tasikmalaya menemukan bahwa penggunaan *Game Card* dalam pembelajaran sejarah Australia mampu meningkatkan motivasi belajar,

keterlibatan aktif siswa, serta hasil belajar yang terukur melalui tes pasca pembelajaran. Temuan tersebut memperkuat bukti bahwa media berbasis kartu, termasuk *Adventure Path*, memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam berbagai jenjang pendidikan. Media semacam ini dapat menjembatani kesenjangan antara karakteristik siswa generasi sekarang yang membutuhkan pembelajaran interaktif dengan metode pembelajaran konvensional yang masih dominan.

Keberhasilan pemanfaatan media *Adventure Path* pada peserta didik SD Negeri Krikilan 1 juga terlihat dari hasil *pre-test* yang sebelumnya menunjukkan rata rata hanya 24 siswa (33,7%) dari 70 siswa yang mampu menjawab indikator pemahaman dasar, misalnya evolusi manusia dan pelestarian cagar budaya. Setelah pembelajaran *Adventure Path*, jumlah ini meningkat signifikan menjadi rata rata 56 siswa (80,6%) pada *post-test*. Artinya terdapat peningkatan pemahaman sebesar +46,9%, yang menegaskan efektivitas media berbasis kartu dalam membantu siswa memahami konsep bastrak menjadi lebih konkrit.



Gambar 5. Perbandingan *Pre-Test* dan *Post-Test Adventure Path*

Secara lebih rinci, peningkatan terbesar terjadi pada indikator kemampuan menyebutkan urutan evolusi manusia purba, yaitu dari 20 siswa (28,6%) menjadi 55 siswa (78,6%). Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi dalam bentuk Kartu Perjalanan membantu siswa mengingat urutan evolusi secara visual dan terstruktur. Indikator lain seperti ciri-ciri manusia purba dan tahap bercocok tanam juga mengalami peningkatan lebih dari 45%, yang menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga mulai memahami konteks kehidupan di masa purba.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Dn & Nora (2023) yang menunjukkan bahwa strategi pembelajaran aktif dan menyenangkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS secara signifikan. Demikian pula, Mahardika et al. (2024) membuktikan bahwa media kartu edukatif mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran sejarah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Adventure Path* efektif tidak hanya untuk meningkatkan aspek kognitif berupa pemahaman materi, tetapi juga aspek afektif berupa minat, antusiasme, dan keterlibatan aktif siswa.

Secara menyeluruh, hasil kegiatan pengabdian ini menegaskan bahwa *Adventure Path* efektif digunakan sebagai media pembelajaran sejarah. Efektivitas tersebut terlihat tidak hanya dalam aspek kognitif, berupa peningkatan pemahaman konsep evolusi manusia purba, tetapi juga dalam aspek afektif dan sosial, berupa meningkatnya motivasi, keterlibatan, kemampuan kerja sama, dan rasa ingin tahu siswa. Temuan ini membuktikan bahwa integrasi pembelajaran berbasis media kartu dengan pendekatan *joyful learning* berhasil mengubah pola pembelajaran yang semula pasif menjadi lebih aktif, interaktif, dan bermakna. Lebih dari itu, media ini juga berkontribusi pada penumbuhan kesadaran siswa terhadap pentingnya pelestarian nilai-nilai sejarah dan budaya bangsa sejak dini. Dengan kata lain, *Adventure Path* mampu menghadirkan pembelajaran yang bersifat holistik, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21.

4. Kesimpulan

Penerapan media *Adventure Path* di SD Negeri Krikilan 1 terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman sejarah manusia purba, mengubah materi yang semula dianggap sulit menjadi pembelajaran yang joyful, interaktif, dan bermakna. Melalui diskusi kelompok dan permainan kartu, siswa tidak hanya mampu menguasai urutan evolusi manusia purba secara runtut, tetapi juga berhasil mengembangkan keterampilan sosial, berpikir kritis, serta kesadaran akan pelestarian budaya. Berdasarkan keberhasilan tersebut, media ini direkomendasikan sebagai referensi inovasi bagi guru dan sekolah untuk menciptakan suasana belajar yang partisipatif, sekaligus membuka peluang pengembangan *Adventure Path* secara lebih luas pada topik sejarah maupun mata pelajaran lain di masa depan.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang telah memberikan dukungan melalui program PKM-PM, sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan pendampingan dan fasilitas, serta kepada SD Negeri Krikilan 1 Kalijambe beserta para guru dan seluruh siswa kelas IV–VI yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan. Tidak lupa, penulis menyampaikan penghargaan kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam mendukung terlaksananya kegiatan serta penyusunan artikel ini.

Referensi

- Dn, R. A. H., & Nora, Y. (2023). Pengaruh Strategi Joyfull Learning Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Di Sd Negeri 20 Kurao Pagang Padang. *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(1).
- Fatra, M., Darmayanti, R., & Dhakal, A. (2023). A study that uses Card based learning media to help students' mathematical literacy. *Delta-Phi: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 91–98. <https://doi.org/10.61650/dpjp.v1i2.277>

- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>
- Harahap, B. P. (2024). The Use of Quartet Card Learning Media in Social Studies Subjects in Elementary School: Systematic Literature Review. *Journal of General Education Science*, 250–255. <https://doi.org/10.62966/joges.v2i2.941>
- Hidayanti, P. N. (2021). Literasi Digital: Urgensi dan Tantangan dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 10(2), 155–162. <https://doi.org/10.17509/factum.v10i2.39203>
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Istiqomah, N., Lisdawati, L., & Adiyono, A. (2023). Reinterpretasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Optimalisasi Implementasi dalam Kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 6(1), 85–106. <https://doi.org/10.24256/iqro.v6i1.4084>
- Khotimah, K., Nusantara, T., & Mashfufah, A. (2024). Tantangan Membelajarkan Materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar: Systematic Literature Review (SLR). *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 33(1), 73–81. <https://doi.org/10.17977/um009v33i12024p73-81>
- Landina, I. A. P. L., & Agustiana, I. G. A. T. (2022). Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa melalui Media Pembelajaran Flipbook berbasis Kasus pada Muatan IPA Kelas V SD. *Mimbar Ilmu*, 27(3), 443–452. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i3.52555>
- Mahardika, P. A., Khairinnisa, R., Aji, A. P., & Shavab, O. A. K. (2024). Efektifitas Media Pembelajaran Game Card Terhadap Materi Sejarah Australia di Kelas XI IPS 4 di SMA Negeri 9 Kota Tasikmalaya. *King Jurnal Sejarah Indonesia*, 1(1).
- Mahmudi, M. B., Arief, A., & Rehani. (2025). Strategi Joyful Learning dalam Meningkatkan Motivasi, Keterlibatan dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(1), 96–103. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.662>
- Maulana, A. (2022). *Inovasi Pendidikan Dalam Pembelajaran Sejarah Abad ke-21*. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/wmpd8>
- Nugraha, D., & Hasanah, A. (2021). Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Budaya Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan PKN (Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.26418/jppkn.v2i1.40803>
- Nugraha, D., & Husni, F. A. N. (2025). Implementasi Teori Belajar Bermakna David Ausubel Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1).
- Oktavallyan, D., Oktoeberza, W. K., Tamba, R. S., & Johar, A. (2023). Sistem Informasi QR-Code Berbasis Web untuk Pengenalan Benda Bersejarah di Museum Negeri Bengkulu. *Medika Teknika: Jurnal Teknik Elektromedik Indonesia*, 5(1), 9–19. <https://doi.org/10.18196/mt.v5i1.17552>
- Rahmawati, I. Y., Wulansari, B. Y., Rusdiana, N. I., Pujiati, A., & Bariyah, S. K. (2024). Joyful Learning Approach In Increasing Motivation To Learn English In Middle

- School Students Of San Fabian, Philippines. *Elite : English and Literature Journal*, 11(1), 63–73. <https://doi.org/10.24252/elite.v11i1.46175>
- Solehah, A., Vera Mandailina, Mahsup, Abdillah, & Wasim Reza. (2024). The Impact of Card-Based Learning Methods on Math Learning. *JST (Jurnal Sains Dan Teknologi)*, 13(1), 67–81. <https://doi.org/10.23887/jstundiksha.v13i1.65294>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: (Pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)* (Cet. 6). Alfabeta.
- Suleman, Muh. A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa melalui Penerapan Experiential Learning. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1530–1538. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1101>
- Utami, R. P., & Rezania, V. (2025). Implementation of Card Media to Improve Students Learning Activities. *Jurnal Pijar Mipa*, 20(2), 377–386. <https://doi.org/10.29303/jpm.v20i2.8735>
- Waterworth, P. (2020). Creating Joyful Learning within a Democratic Classroom. *JOURNAL OF TEACHING AND LEARNING IN ELEMENTARY EDUCATION (JTLEE)*, 3(2), 109. <https://doi.org/10.33578/jtlee.v3i2.7841>
- Wicaksono, S. R. (2020). Joyful Learning in Elementary School. *International Journal of Theory and Application in Elementary and Secondary School Education*, 2(2), 80–90. <https://doi.org/10.31098/ijtaese.v2i2.232>
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84–95. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2920>
- Zufriady, Zikri, K., Marconi, A. P., Darmaneva, N. R., Azizah, N. R., Limbong, P., Febrianti, R. O., Fadila, S., Sahbani, V., & Juwita, Z. (2022). Pengabdian Pengabdian Masyarakat Melalui Sosialisasi Pencegahan Stunting Di Desa Lubuk Agung. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.51214/japamul.v3i1.365>