

PEMBELAJARAN SEJARAH MELALUI GAMES FOTO PAHLAWAN INDONESIA DI SDN MEKARJAYA 21 DEPOK

Rani Noviyanti¹, Januar Barkah^{2*}, Nurbaity³

Universitas Indraprasta PGRI^{1,2,3}

rasyaraninew@gmail.com¹, januarmemangbarkah@gmail.com^{2*}, nurbaity_muthalib@yahoo.com³

Kata Kunci: pembelajaran sejarah; foto; games sejarah

Abstrak: Tujuan dari Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah memperkenalkan dan mensosialisasikan pembelajaran sejarah yang menyenangkan melalui games foto pahlawan di kelas 4 SDN Mekarjaya 21 Depok. Melalui kegiatan ini, diyakini akan mampu membangun pengetahuan dan pemahaman peristiwa sejarah serta pembelajaran sejarah yang lebih menarik/tidak monoton. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan partisipatif yang meliputi tahap observasi, sosialisasi materi, implementasi games foto pahlawan, dan evaluasi melalui observasi serta tanya jawab. Teknis penerapan pemanfaatan foto atau sumber bergambar ini meliputi 2 tahap yakni: (1) pencarian sumber sejarah berupa foto untuk diperlihatkan bersam-sama di depan peserta didik, (2) memanfaatkan foto-foto tokoh sejarah yang telah ada dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari di sekolah khususnya kelas 4 yaitu pengenalan sejarah bangsa sejak dini. Bila program ini dapat optimal, diharapkan sekolah dapat membuat kebijakan dalam pemanfaatan foto-foto tokoh sejarah di dalam setiap pembelajaran yang terkait.

Keyword: history education; photographs; history games

Abstract: The purpose of this Community Service Program was to introduce and promote enjoyable history learning through a hero photo game for fourth-grade students at SDN Mekarjaya 21 Depok. Through this activity, students are expected to develop their knowledge and understanding of historical events while experiencing a more engaging and less monotonous history learning process. The implementation method employed a participatory training and mentoring approach consisting of observation, material socialization, the implementation of hero photo games, and evaluation through observation and question-and-answer sessions. The use of photographs and other visual historical sources was carried out in two stages: (1) identifying and selecting historical photographs to be presented collectively to the students, and (2) utilizing photographs of historical figures as instructional media integrated into classroom learning and adapted to the learning materials taught in fourth grade as an introduction to Indonesian history from an early age. If implemented optimally, this program is expected to encourage schools to establish policies that promote the use of photographs of national historical figures as instructional media in related learning activities.



Diserahkan: 30-03-2026

Direvisi: 30-06-2026

Diterima: 30-06-2026

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah di sekolah dasar memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan, membangun identitas nasional, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik melalui pemahaman terhadap berbagai peristiwa masa lalu. Sejarah tidak hanya berfungsi sebagai sarana pewarisan nilai budaya, tetapi juga menjadi media pembentukan karakter generasi muda agar memiliki rasa nasionalisme, menghargai jasa para pahlawan, serta mampu mengambil hikmah dari perjalanan sejarah bangsa (Hariyono, 1995; Sutjiatiningsih, 1995). Oleh karena itu, pembelajaran sejarah perlu disajikan secara menarik agar peserta didik mampu memahami materi dengan baik sekaligus memiliki minat belajar yang tinggi.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Mekarjaya 21 Depok menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik kelas IV kurang antusias mengikuti pembelajaran serta mengalami kesulitan mengenali tokoh-tokoh pahlawan dan memahami keterkaitan antarperistiwa sejarah. Meskipun sekolah telah berupaya memanfaatkan berbagai media pembelajaran, penggunaannya belum dilakukan secara optimal sehingga materi sejarah masih dipersepsikan sebagai materi yang sulit dipahami dan kurang menarik. Kondisi ini menjadi tantangan bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan.

Secara teoritis, penggunaan media pembelajaran visual mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran karena membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Kochhar (2009) menjelaskan bahwa media visual merupakan salah satu sarana yang efektif dalam pembelajaran sejarah karena dapat memperjelas peristiwa, tokoh, maupun kronologi sejarah. Sejalan dengan itu, Maharsi (2011) menyatakan bahwa foto merupakan media komunikasi visual yang memiliki kekuatan dalam menyampaikan informasi secara sederhana, menarik, dan mudah diingat. Dengan demikian, pemanfaatan foto tokoh sejarah dapat membantu peserta didik mengenali tokoh, memahami perannya dalam sejarah bangsa, serta meningkatkan daya tarik pembelajaran sejarah.

Namun demikian, kondisi di SDN Mekarjaya 21 Depok menunjukkan adanya kesenjangan antara konsep pembelajaran yang dianjurkan dengan praktik di lapangan. Meskipun teori menekankan pentingnya penggunaan media visual yang interaktif, pembelajaran sejarah masih didominasi penyampaian materi secara verbal sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pemahaman terhadap tokoh dan peristiwa sejarah belum berkembang secara optimal, sedangkan minat peserta didik untuk mempelajari sejarah masih relatif rendah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar.

Salah satu alternatif solusi yang ditawarkan dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah penerapan games foto pahlawan Indonesia sebagai media pembelajaran sejarah. Melalui permainan edukatif berbasis foto, peserta didik tidak hanya mengamati gambar tokoh sejarah, tetapi juga diajak mengenali nama tokoh, memahami perannya dalam perjuangan bangsa, berdiskusi, serta menjawab pertanyaan secara interaktif. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang



menyenangkan, meningkatkan partisipasi peserta didik, sekaligus memperkuat pemahaman terhadap materi sejarah.

Beberapa kegiatan pengabdian maupun penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran sejarah dan literasi melalui berbagai bentuk pelatihan maupun pemanfaatan media visual. Namun, sebagian besar kegiatan tersebut lebih berfokus pada peningkatan kemampuan guru atau penggunaan media secara umum. Kegiatan ini memiliki kebaruan karena mengintegrasikan media foto pahlawan dengan metode permainan edukatif yang melibatkan peserta didik secara langsung sebagai pusat pembelajaran. Pendekatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat pemahaman sejarah, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kegiatan ini menjadi penting mengingat pembentukan karakter kebangsaan dan literasi sejarah perlu ditanamkan sejak usia sekolah dasar. Pembelajaran sejarah yang menarik akan membantu peserta didik mengenal identitas bangsa, menghargai perjuangan para pahlawan, serta menumbuhkan rasa cinta tanah air. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif sejalan dengan implementasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah memperkenalkan dan mensosialisasikan pembelajaran sejarah yang menyenangkan melalui games foto pahlawan Indonesia kepada peserta didik kelas IV SDN Mekarjaya 21 Depok. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik mengenai tokoh serta peristiwa sejarah Indonesia, sekaligus menjadi alternatif media pembelajaran sejarah yang inovatif dan dapat diterapkan secara berkelanjutan di sekolah.

METODE

Metode pelaksanaan yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah studi kasus, yakni menganalisis kondisi-kondisi pada individu, kelompok, program, kebijakan, dan lain-lain (Creswell, 2010). Abdimas ini dilatarbelakangi pada permasalahan yang ada di sekolah yakni belum tuntasnya peserta didik mengenai peristiwa sejarah Indonesia. Maka untuk menumbuhkan ketertarikan terhadap mata pelajaran sejarah dan menambah pengetahuan mengenai sejarah bangsa, teknik penerapan pemanfaatan foto sejarah dari tokoh pejuang Indonesia menjadi pilihan terbaik sebagai pengenalan literasi. Teknis penerapan ini meliputi dua tahap yakni: (1) mencari foto tokoh-tokoh sejarah yang tepat sesuai dengan materi yang sedang peserta didik pelajari untuk diperlihatkan di depan peserta didik, (2) bermain games sejarah.

HASIL

Konsep Pembelajaran Sejarah melalui Games Foto Pahlawan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat menghasilkan suatu konsep pembelajaran sejarah yang memanfaatkan media visual berupa foto-foto pahlawan Indonesia yang dipadukan dengan permainan edukatif (*games*). Konsep ini dirancang untuk menciptakan pembelajaran sejarah yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang didominasi metode ceramah, konsep ini menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran melalui kegiatan



mengamati, mengenali, mengidentifikasi, serta menceritakan kembali tokoh-tokoh sejarah berdasarkan foto yang ditampilkan.

Konsep pembelajaran yang ditransfer kepada mitra terdiri atas empat tahapan, yaitu:

1. Pengenalan tokoh sejarah, melalui penyajian foto-foto pahlawan Indonesia yang disesuaikan dengan materi pembelajaran kelas IV.
2. Eksplorasi informasi sejarah, yaitu peserta didik mengidentifikasi nama tokoh, asal daerah, serta kontribusinya dalam perjuangan bangsa berdasarkan penjelasan guru.
3. Games foto pahlawan, berupa kegiatan mencocokkan foto dengan nama tokoh, menjawab pertanyaan, dan menceritakan kembali informasi sejarah secara individu maupun kelompok.
4. Refleksi dan penguatan, yaitu guru bersama peserta didik mendiskusikan kembali materi yang telah dipelajari untuk memperkuat pemahaman mengenai nilai-nilai perjuangan para pahlawan.

Konsep ini kemudian diperkenalkan kepada guru dan peserta didik sebagai alternatif model pembelajaran sejarah yang mudah diterapkan menggunakan media sederhana berupa foto tokoh sejarah.

Implementasi Konsep kepada Mitra

Konsep pembelajaran tersebut diterapkan kepada peserta didik kelas IV SDN Mekarjaya 21 Depok melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Indraprasta PGRI. Guru dan peserta didik memperoleh penjelasan mengenai pentingnya pembelajaran sejarah, pemanfaatan media visual, serta langkah-langkah pelaksanaan *games* foto pahlawan.

Pada tahap implementasi, peserta didik mengamati foto-foto pahlawan Indonesia, mendengarkan penjelasan mengenai peran masing-masing tokoh, kemudian mengikuti permainan edukatif yang mengharuskan mereka mengenali tokoh berdasarkan gambar, menyebutkan jasa tokoh, dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh fasilitator. Kegiatan berlangsung secara interaktif sehingga peserta didik terlibat aktif selama proses pembelajaran.

Hasil Transfer Pengetahuan kepada Mitra

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa konsep pembelajaran sejarah melalui *games* foto pahlawan dapat diterima dengan baik oleh guru maupun peserta didik. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung, terutama ketika mengikuti permainan edukatif berbasis foto. Mereka lebih mudah mengenali tokoh-tokoh pahlawan serta mampu mengingat kembali peristiwa sejarah yang dijelaskan melalui media visual.

Bagi guru, kegiatan ini memberikan alternatif strategi pembelajaran sejarah yang lebih variatif dibandingkan metode ceramah sehingga dapat diterapkan kembali dalam proses pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, kegiatan pengabdian tidak hanya memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik, tetapi juga mentransfer konsep pembelajaran yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh sekolah.

Evaluasi Implementasi

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan *games* foto pahlawan mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama pembelajaran. Peserta didik lebih aktif



bertanya, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku teks. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala, seperti belum meratanya pengetahuan awal peserta didik mengenai tokoh sejarah, keterbatasan waktu pelaksanaan kegiatan, serta perlunya penambahan variasi permainan agar seluruh peserta didik dapat berpartisipasi secara optimal.

Temuan tersebut menjadi masukan bagi sekolah untuk mengembangkan pembelajaran sejarah yang lebih inovatif melalui pemanfaatan media visual dan permainan edukatif secara berkelanjutan.

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan konsep pembelajaran sejarah melalui *games* foto pahlawan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selama kegiatan berlangsung, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari mengamati foto tokoh pahlawan, mengenali identitas dan peran tokoh, berdiskusi dengan teman sekelompok, hingga menyampaikan kembali informasi sejarah yang telah dipelajari. Aktivitas tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran dibandingkan ketika materi disampaikan melalui metode ceramah. Keaktifan peserta didik terlihat dari meningkatnya partisipasi dalam sesi tanya jawab, keberanian mengemukakan pendapat, serta kemampuan menghubungkan foto tokoh dengan peristiwa sejarah yang berkaitan. Hal ini menunjukkan bahwa media visual yang dipadukan dengan permainan edukatif mampu mendorong peserta didik membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Peningkatan keterlibatan peserta didik tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan *games* foto pahlawan tidak hanya berfungsi sebagai variasi media pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar. Permainan yang dikemas dalam bentuk pengenalan tokoh, pencocokan foto dengan nama pahlawan, dan penyampaian kembali kisah perjuangan tokoh menjadikan peserta didik belajar secara aktif tanpa merasa terbebani. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang bersifat visual, verbal, dan sosial secara bersamaan. Kondisi ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mengamati, mengingat, berkomunikasi, dan bekerja sama, sehingga pembelajaran sejarah tidak lagi dipandang sebagai kegiatan menghafal fakta, melainkan sebagai proses memahami makna perjuangan para pahlawan dalam konteks kehidupan berbangsa dan bernegara.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Kochhar (2009) yang menyatakan bahwa media visual memiliki peran penting dalam pembelajaran sejarah karena mampu mengubah konsep-konsep sejarah yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Peristiwa sejarah yang pada dasarnya tidak dapat diamati secara langsung menjadi lebih mudah dipahami melalui representasi visual berupa foto tokoh. Foto-foto pahlawan yang digunakan dalam kegiatan ini membantu peserta didik membangun hubungan antara nama tokoh, wajah tokoh, serta peristiwa sejarah yang berkaitan, sehingga proses pembentukan pengetahuan menjadi lebih sistematis. Dengan demikian, media visual tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana yang mempermudah peserta didik membangun pemahaman konseptual mengenai materi sejarah. Temuan ini juga didukung oleh penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa



penggunaan media pembelajaran berbasis visual dan permainan (*game-based learning*) mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah dibandingkan pembelajaran konvensional. Media visual yang dipadukan dengan aktivitas permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, mendorong peserta didik untuk berpikir aktif, berkolaborasi, dan membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain meningkatkan hasil belajar, pendekatan tersebut juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi sejarah dan mengingat informasi yang dipelajari dalam jangka waktu yang lebih lama (Asbah et al., 2025; Darnawati et al., 2025).

Hasil kegiatan ini juga mendukung pendapat Maharsi (2011) yang menjelaskan bahwa foto sebagai media komunikasi visual memiliki kemampuan menyampaikan informasi secara sederhana, menarik, dan mudah diingat. Dalam kegiatan ini, foto pahlawan menjadi stimulus awal yang mampu menarik perhatian peserta didik sebelum mereka memperoleh penjelasan mengenai latar belakang kehidupan, perjuangan, serta kontribusi masing-masing tokoh terhadap perjalanan sejarah bangsa. Penyajian materi yang diawali dengan pengamatan terhadap foto mendorong peserta didik untuk melakukan proses identifikasi, menghubungkan ciri visual tokoh dengan peristiwa sejarah yang relevan, serta membangun pemahaman yang lebih mendalam mengenai konteks perjuangan yang dihadapi tokoh tersebut. Melalui proses tersebut, peserta didik tidak hanya menghafal nama tokoh, tetapi juga mampu mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Temuan ini sejalan dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Mayer (2024), yang menyatakan bahwa peserta didik memproses informasi melalui dua saluran utama, yaitu saluran visual dan saluran verbal. Menurut Mayer (2024), "people learn more deeply from words and pictures than from words alone" (hlm. 2). Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kombinasi gambar dan penjelasan verbal dapat meningkatkan kualitas pemahaman karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara tekstual, tetapi juga membangun representasi mental melalui visual. Oleh karena itu, penggunaan foto pahlawan dalam pembelajaran sejarah mampu membantu peserta didik mengorganisasi informasi, menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, serta meningkatkan daya ingat terhadap materi yang dipelajari (Mayer, 2024).

Hasil kegiatan ini juga diperkuat oleh penelitian Simbolon et al. (2024) yang menyimpulkan bahwa media visual dalam pembelajaran sejarah mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah. Visualisasi tokoh dan peristiwa sejarah memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata sehingga peserta didik lebih mudah memahami hubungan kronologis, sebab-akibat, dan nilai-nilai yang terkandung dalam suatu peristiwa sejarah (Simbolon et al., 2024). Senada dengan itu, Sari dan Prasetyo (2024) menyatakan bahwa penggunaan media visual berbasis gambar maupun media digital dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan tidak monoton (Sari & Prasetyo, 2024). Dengan demikian, media foto tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga menjadi sarana yang efektif untuk menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih kontekstual, bermakna, dan berpusat pada peserta didik.

Selain mendukung teori mengenai media visual, hasil kegiatan ini juga memperlihatkan bahwa penggabungan media foto dengan metode *games* mampu



menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga secara aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan media, diskusi kelompok, dan permainan edukatif. Pendekatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), sehingga pemahaman terhadap materi sejarah menjadi lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penyampaian materi secara satu arah. Dengan demikian, konsep pembelajaran sejarah melalui *games* foto pahlawan dapat menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah dasar sekaligus menumbuhkan minat peserta didik dalam mempelajari sejarah bangsa Indonesia.

Keaktifan peserta didik selama pelaksanaan *games* memperkuat teori mengenai fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sadiman et al. (1990), yaitu sebagai sarana untuk merangsang perhatian, minat, pikiran, dan aktivitas belajar peserta didik. Pada kegiatan ini, media foto tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang mendorong peserta didik berpikir, berkomunikasi, berkolaborasi, dan memecahkan masalah melalui aktivitas permainan. Peserta didik tidak sekadar mengamati gambar tokoh pahlawan, tetapi juga melakukan proses identifikasi, menghubungkan tokoh dengan peristiwa sejarah, berdiskusi dengan teman, serta menyampaikan kembali informasi yang telah diperoleh. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu mengubah proses belajar yang semula bersifat pasif menjadi lebih aktif dan partisipatif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terbaru yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, keterampilan kolaboratif, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Integrasi media visual dengan aktivitas permainan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berpusat pada peserta didik. Selain meningkatkan aktivitas belajar, pendekatan tersebut juga berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan pemecahan masalah karena peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya melalui interaksi dengan media maupun teman sebaya (Darnawati et al., 2025; Zhao et al., 2024).

Selain meningkatkan partisipasi peserta didik, penggunaan *games* foto pahlawan juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Melalui permainan, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, mengingat informasi, berkomunikasi, serta bekerja sama dalam kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah tidak lagi dipahami sebagai proses menghafal nama tokoh dan tanggal peristiwa, tetapi sebagai proses membangun pemahaman mengenai nilai-nilai perjuangan, kepahlawanan, dan nasionalisme. Dengan demikian, media foto yang dipadukan dengan permainan edukatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah.

Hasil kegiatan ini memiliki kesamaan dengan berbagai penelitian dan kegiatan pengabdian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual berupa foto atau gambar tokoh sejarah mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah. Pada kegiatan ini, penggunaan foto-foto pahlawan Indonesia berhasil menarik perhatian peserta didik sehingga mereka lebih antusias



mengikuti proses pembelajaran, aktif berdiskusi, dan lebih mudah mengingat tokoh serta peristiwa sejarah yang dipelajari. Temuan tersebut sejalan dengan kegiatan pengabdian yang sebelumnya dilakukan oleh tim di MTs Nurusaadah Poltangan, yang menunjukkan bahwa penggunaan foto-foto pahlawan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari sejarah. Hasil ini juga didukung oleh penelitian Asbah et al. (2025) yang menyimpulkan bahwa media visual yang dikombinasikan dengan aktivitas pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah. Selain itu, Darnawati et al. (2025) menemukan bahwa penerapan *game-based learning* dalam pembelajaran sejarah memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sekaligus meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Persamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang dipadukan dengan aktivitas pembelajaran interaktif memiliki efektivitas yang konsisten dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kualitas pembelajaran sejarah pada berbagai jenjang pendidikan.

Meskipun demikian, kegiatan ini memiliki kebaruan dibandingkan kegiatan sebelumnya. Jika kegiatan terdahulu lebih menitikberatkan pada pemanfaatan foto sebagai media penyampaian materi, maka kegiatan ini mengembangkan konsep pembelajaran yang mengintegrasikan media foto dengan metode *games* edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Integrasi tersebut menjadikan media foto tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai bagian dari aktivitas belajar yang mendorong peserta didik untuk mengamati, mengidentifikasi, menganalisis, berdiskusi, dan mengomunikasikan kembali informasi sejarah yang diperoleh. Dengan kata lain, pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru (*teacher-centered*), melainkan beralih menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*).

Konsep pembelajaran yang diterapkan juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung (*learning by doing*). Peserta didik belajar melalui aktivitas mengenali foto tokoh, menjawab pertanyaan, berdiskusi dalam kelompok, serta mempresentasikan kembali hasil pemahamannya. Pengalaman belajar seperti ini mendorong peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan media maupun teman sebaya. Proses tersebut menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penyampaian materi secara verbal. Selain meningkatkan pemahaman terhadap tokoh dan peristiwa sejarah, pendekatan ini juga melatih kemampuan komunikasi, kerja sama, dan kepercayaan diri peserta didik dalam menyampaikan pendapat di depan teman-temannya.

Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa penggunaan *games* foto pahlawan dapat menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran sejarah yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Karakteristik peserta didik pada jenjang sekolah dasar yang cenderung menyukai aktivitas bermain dapat difasilitasi melalui permainan edukatif tanpa mengurangi substansi materi yang dipelajari. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian kompetensi pengetahuan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk mempelajari sejarah dan memahami nilai-nilai perjuangan bangsa.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa konsep pembelajaran sejarah melalui *games* foto pahlawan memiliki potensi untuk diterapkan secara berkelanjutan sebagai salah satu alternatif pembelajaran sejarah di sekolah dasar. Konsep ini relatif



mudah diimplementasikan karena menggunakan media yang sederhana, mudah diperoleh, dan tidak memerlukan teknologi yang kompleks. Selain itu, pendekatan ini mampu meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, memperkuat pemahaman terhadap materi sejarah, serta menumbuhkan sikap menghargai jasa para pahlawan sebagai bagian dari pembentukan karakter kebangsaan. Oleh karena itu, konsep pembelajaran ini dapat direkomendasikan sebagai salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diadaptasi oleh guru dalam mengajarkan materi sejarah maupun materi lain yang memerlukan media visual dan aktivitas pembelajaran yang interaktif.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SDN Mekarjaya 21 Depok berhasil mentransfer konsep pembelajaran sejarah melalui *games* foto pahlawan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik kelas IV. Konsep pembelajaran yang mengintegrasikan media visual berupa foto pahlawan dengan permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif mengamati, mengenali tokoh, berdiskusi, serta mengomunikasikan kembali pengetahuan yang diperoleh. Melalui kegiatan ini, peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya mempelajari sejarah, mengenal tokoh-tokoh pahlawan Indonesia, serta memahami nilai-nilai perjuangan yang dapat dijadikan teladan dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, guru memperoleh alternatif konsep pembelajaran yang mudah diterapkan dengan memanfaatkan media sederhana namun efektif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran sejarah melalui *games* foto pahlawan berpotensi menjadi salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah sekaligus memperkuat karakter kebangsaan peserta didik sejak jenjang sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. H. Sumaryoto selaku Rektor Universitas Indraprasta PGRI, Bapak Dr. Taufik selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial Universitas Indraprasta PGRI, Bapak Dr. Akhmad Sefudin, S.E., M.M. selaku Kepala LRPM Universitas Indraprasta PGRI, Bapak Dr. Arief Hidayat, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Indraprasta PGRI. Kepada Universitas Indraprasta PGRI atas bantuan dana hibah pelaksanaan pengabdian masyarakat sehingga artikel ini bisa diselesaikan.

REFERENSI

- Asbah, J., Firdaus, F. M., & Fathurrohman. (2025). *The influence of interactive digital learning media on improving history learning comprehension in grade IV students. Jurnal Prima Edukasia*, 13(2). <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i2.79624>
- Asbah, J., Firdaus, F. M., & Fathurrohman. (2025). *The influence of interactive digital learning media on improving history learning comprehension in grade IV students. Jurnal Prima Edukasia*, 13(2). <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i2.79624>
- Creswell, J. W. (2010). *Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Pustaka Pelajar.



- Darnawati, Sutopo, H., Sahran, L. O., & Jamiludin. (2025). *Exploring the development of a game-based education: History learning for elementary school students. International Journal of Digital Multimedia Broadcasting*. <https://doi.org/10.1155/ijdm/3600683>
- Darnawati, Sutopo, H., Sahran, L. O., & Jamiludin. (2025). *Exploring the development of a game-based education: History learning for elementary school students. International Journal of Digital Multimedia Broadcasting*. <https://doi.org/10.1155/2025/3600683>
- Darnawati, Sutopo, H., Sahran, L. O., & Jamiludin. (2025). *Exploring the development of a game-based education: History learning for elementary school students. International Journal of Digital Multimedia Broadcasting*. <https://doi.org/10.1155/2025/3600683>
- Hariyono. (1995). *Mempelajari sejarah secara efektif*. Pustaka Jaya.
- Kochhar, S. K. (2009). *Pembelajaran sejarah*. Grasindo.
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia kreatif tanpa batas*. Kata Buku.
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Mayer, R. E. (2024). *The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. Educational Psychology Review*, 36(8). <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (1990). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali.
- Sari, S., & Prasetyo, G. (2024). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan minat belajar sejarah. *Education & Learning*, 4(1), 7–10.
- Simbolon, E. P. M., Sari, I. M., Pratiwi, W. P., & Susilo, A. (2024). Penggunaan media visual dalam pembelajaran sejarah. *Danadyaksa Historica*, 4(2), 60–70.
- Sutjiatiningsih, S. (1995). *Pengajaran sejarah: Kumpulan makalah simposium*. Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Zhao, Y., Wang, X., & Li, H. (2024). *Game-based learning in primary education: Effects on student engagement, collaboration, and learning outcomes. Education and Information Technologies*, 29(4), 4879–4901. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12138-6>

