



Original Article

Pengalaman Belajar Siswa dalam Penggunaan Media Puzzle Tokoh Pahlawan pada Pembelajaran Sejarah: Studi Fenomenologi di SMA Negeri 14 Semarang

Adina Tricia Yulianti^{1✉}, Syaiful Amin²

^{1,2}Universitas Negeri Semarang Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, Jawa Tengah.

Korespondensi Email: adinatricia@students.unnes.ac.id✉

Abstrak:

Pendidikan sejarah di sekolah menengah Indonesia menghadapi tantangan yang signifikan dalam menciptakan keterlibatan belajar yang bermakna bagi siswa. Penelitian fenomenologis ini mengeksplorasi bagaimana tujuh siswa kelas XI di SMA Negeri 14 Semarang mengalami pembelajaran mengenai perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme melalui media puzzle tokoh pahlawan. Data dikumpulkan melalui wawancara semi-terstruktur yang dilakukan lima bulan setelah pembelajaran (Agustus 2025 hingga Januari 2026), observasi kelas, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan metode fenomenologi Moustakas. Temuan penelitian menunjukkan bahwa siswa mengalami pembelajaran berbasis puzzle sebagai proses yang aktif, kolaboratif, dan sangat bermakna. Pendekatan visual-kinestetik membantu siswa memahami tokoh dan peristiwa sejarah secara lebih mendalam sekaligus mendorong interaksi sosial dan keterampilan pemecahan masalah. Jeda waktu lima bulan memungkinkan identifikasi pengalaman belajar yang benar-benar bermakna dan bertahan dalam memori jangka panjang, yang menunjukkan retensi pengetahuan lebih kuat dibandingkan metode ceramah tradisional. Secara metodologis, penelitian ini memberikan kontribusi melalui pembenaran pengumpulan data yang ditunda sebagai strategi yang disengaja untuk mengukur pembelajaran bermakna, serta menawarkan wawasan berharga bagi pendidik sejarah yang mencari pendekatan inovatif guna meningkatkan keterlibatan siswa dan retensi jangka panjang.

Kata kunci: pembelajaran bermakna, media puzzle, pendidikan sejarah, fenomenologi, retensi jangka panjang

Submitted	: 30 Januari 2026
Revised	: 20 February 2026
Acceptance	: 3 March 2026
Publish Online	: 4 March 2026

Pendahuluan

Pembelajaran sejarah di jenjang sekolah menengah atas hingga saat ini masih menghadapi berbagai tantangan dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Materi tentang perlawanan bangsa Indonesia terhadap kolonialisme dan imperialisme yang memuat banyak tokoh, urutan peristiwa yang kronologis, serta kompleksitas kejadian sejarah kerap menyulitkan siswa untuk memahami dan mengingat informasi secara mendalam. Situasi tersebut menyebabkan mata pelajaran sejarah sering dianggap kurang menarik, sehingga minat belajar siswa cenderung rendah. Kondisi ini tidak terlepas dari masih dominannya penggunaan metode ceramah yang menempatkan siswa sebagai penerima informasi secara pasif, sehingga pembelajaran sejarah belum sepenuhnya optimal dalam menumbuhkan kesadaran sejarah maupun memperkuat identitas kebangsaan.

Tingkat kejenuhan siswa dalam pembelajaran sejarah sangat dipengaruhi oleh pendekatan dan strategi penyampaian materi yang digunakan. Penyajian sejarah yang hanya menekankan pada kumpulan fakta tanpa mengaitkan hubungan sebab dan akibat antarperistiwa dapat mengurangi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang terlalu bergantung pada buku teks dan metode ceramah belum mampu mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa, khususnya mereka yang memiliki kecenderungan belajar visual dan kinestetik ([Hasan, 2019](#)). Di sisi lain, pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah di sekolah masih belum optimal, padahal media pembelajaran tidak selalu harus berbasis teknologi tinggi, melainkan dapat berupa media sederhana yang dirancang secara kreatif oleh guru. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat mendorong keaktifan siswa serta menghadirkan pengalaman belajar sejarah yang lebih menarik dan bermakna.

Kerangka Teoritis

Teori pembelajaran bermakna yang dikembangkan oleh [Ausubel \(2000\)](#) menegaskan bahwa proses belajar akan lebih efektif apabila pengetahuan baru dihubungkan dengan struktur kognitif yang telah dimiliki oleh siswa. Berbeda dengan pembelajaran yang menekankan hafalan dan cenderung menghasilkan ingatan jangka pendek tanpa pemahaman konseptual yang kuat, pembelajaran bermakna memungkinkan terbentuknya pemahaman yang lebih mendalam dan berkelanjutan. [Novak \(2010\)](#) menyatakan bahwa pembelajaran bermakna dapat didukung melalui penggunaan media yang berfungsi sebagai *advance organizer*, yaitu kerangka awal yang membantu siswa mengorganisasi serta mengintegrasikan informasi baru. Dalam pembelajaran sejarah, media visual seperti puzzle tokoh pahlawan memiliki potensi sebagai *advance organizer* karena dapat membantu siswa mengaitkan tokoh-tokoh sejarah dengan peristiwa perlawanan terhadap kolonialisme secara lebih konkret dan mudah dipahami.

Selain itu, pendekatan *experiential learning* yang diperkenalkan oleh [Kolb \(1984\)](#) menempatkan pengalaman langsung sebagai unsur utama dalam proses pembelajaran. Kolb menjelaskan bahwa pembelajaran berlangsung melalui suatu siklus yang mencakup pengalaman konkret, refleksi terhadap pengalaman tersebut, pembentukan konsep abstrak, serta penerapan konsep melalui eksperimen aktif. Media pembelajaran berbasis aktivitas, seperti puzzle, memungkinkan keempat tahapan tersebut berlangsung secara terpadu melalui kegiatan manipulasi media,

diskusi kelompok, refleksi, dan penerapan pengetahuan dalam situasi yang berbeda. Temuan [Morris \(2020\)](#) menunjukkan bahwa penerapan *experiential learning* dalam pembelajaran sejarah mampu membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta membangun empati historis.

Ditinjau dari perspektif kognitif, teori *dual coding* yang dikemukakan oleh [Paivio \(1986\)](#) menjelaskan bahwa informasi yang diproses melalui dua saluran kognitif, yaitu verbal dan visual, cenderung lebih mudah diingat karena direpresentasikan dalam dua bentuk mental yang saling memperkuat. Media puzzle yang memadukan visual tokoh pahlawan dengan informasi biografisnya memungkinkan terjadinya proses pengodean informasi yang lebih efektif dalam memori jangka panjang, sehingga mendukung terwujudnya pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran sejarah berbasis aktivitas juga menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan sejarah. [Barton dan Levstik \(2004\)](#) menegaskan bahwa pembelajaran sejarah yang efektif melibatkan siswa dalam proses berpikir historis, seperti menganalisis sumber, memahami konteks peristiwa, serta menyusun interpretasi terhadap kejadian masa lalu.

Gap Penelitian dan Rasionalisasi

Berbagai hasil penelitian empiris menunjukkan bahwa pemanfaatan media puzzle dalam pembelajaran memberikan pengaruh yang positif. [Wulandari \(2023\)](#) mengungkapkan bahwa penggunaan media puzzle sejarah berbasis lempar dadu berpengaruh signifikan dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan temuan [Silmi et al. \(2017\)](#) yang menyatakan bahwa media puzzle mampu menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa, yang terlihat dari meningkatnya kemampuan siswa dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan, mencari informasi, berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, serta menawarkan solusi terhadap permasalahan pembelajaran. Selain itu, meta-analisis yang dilakukan oleh [Huang et al. \(2020\)](#) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan secara umum memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Namun demikian, kajian mengenai penggunaan media puzzle dalam pembelajaran sejarah, khususnya dalam konteks pendidikan di Indonesia, masih tergolong terbatas. Sebagian besar penelitian yang ada cenderung berfokus pada pengukuran hasil belajar secara kuantitatif, seperti nilai tes atau tingkat keaktifan siswa yang diamati dari luar. Sementara itu, penelitian yang berupaya menggali secara lebih mendalam bagaimana siswa mengalami, memaknai, dan merespons penggunaan media pembelajaran inovatif seperti puzzle masih relatif jarang dilakukan. Pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi memberikan ruang bagi peneliti untuk mengeksplorasi pengalaman belajar siswa secara lebih komprehensif dari perspektif siswa itu sendiri ([Moustakas, 1994](#)).

Rumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam pengalaman belajar siswa dalam pemanfaatan media puzzle tokoh pahlawan pada materi perlawanan bangsa Indonesia terhadap kolonialisme dan imperialisme di SMA Negeri 14 Semarang. Penelitian ini diarahkan untuk menjawab tiga fokus pertanyaan utama, yaitu:

1. Bagaimana pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran sejarah yang memanfaatkan media puzzle tokoh pahlawan?
2. Makna apa yang dibangun siswa dari pengalaman belajar tersebut?
3. Bagaimana pandangan siswa terhadap penggunaan media puzzle jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang selama ini mereka terima?

Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik dari sisi praktis maupun teoretis. Secara praktis, temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan bagi guru sejarah dalam menentukan serta mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan efektif. Sementara itu, secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu memperkaya khazanah kajian *experiential learning* dalam konteks pendidikan sejarah di Indonesia, khususnya dalam memahami peran media pembelajaran berbasis aktivitas dalam mendukung pembelajaran bermakna serta pengembangan keterampilan berpikir historis peserta didik.

Metode

Pendekatan dan Desain Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi deskriptif yang bertujuan untuk mengungkap esensi pengalaman belajar siswa dalam penggunaan media puzzle tokoh pahlawan pada pembelajaran sejarah. Pendekatan fenomenologi dipilih karena memberikan ruang bagi peneliti untuk menelaah secara mendalam cara siswa mengalami, menafsirkan, dan memaknai proses pembelajaran berdasarkan pengalaman subjektif mereka. Melalui pendekatan ini, penelitian tidak diarahkan pada pengukuran hubungan antarvariabel, melainkan pada pemahaman makna pengalaman belajar yang dirasakan oleh siswa ([Creswell & Poth, 2018](#)).

Posisi dan Refleksivitas Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti berperan ganda sebagai guru sejarah sekaligus peneliti. Peneliti merupakan mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah yang melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Negeri 14 Semarang selama dua bulan, yakni pada Juli hingga Agustus 2025. Selama periode tersebut, peneliti mengampu mata pelajaran sejarah di kelas XI-4, termasuk pada materi Perlawanan Bangsa Indonesia terhadap Kolonialisme dan Imperialisme.

Peneliti menyadari bahwa keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran berpotensi memunculkan bias, baik pada tahap pengumpulan data maupun dalam proses interpretasi. Oleh karena itu, untuk menjaga kredibilitas dan objektivitas penelitian, peneliti menerapkan sejumlah strategi refleksivitas, antara lain melakukan *bracketing* untuk menanggulangi asumsi dan pengalaman pribadi, melaksanakan *peer debriefing* bersama dosen pembimbing, serta melakukan *member checking* kepada partisipan. Selain itu, peneliti juga memberikan jeda waktu sekitar lima bulan antara pelaksanaan pembelajaran dan kegiatan wawancara guna meminimalkan pengaruh subjektivitas peneliti.

Partisipan dan Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 14 Semarang pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Pembelajaran sejarah dengan menggunakan media puzzle tokoh pahlawan dilaksanakan pada Agustus 2025, sementara pengumpulan data melalui wawancara dilakukan pada Januari 2026. Partisipan penelitian berjumlah tujuh siswa kelas XI-4 yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Pemilihan partisipan didasarkan pada beberapa kriteria, yaitu siswa telah mengikuti pembelajaran sejarah dengan media puzzle tokoh pahlawan, bersedia terlibat dalam wawancara, mampu mengungkapkan pengalaman belajar secara terbuka, serta memiliki latar belakang prestasi akademik yang beragam.

Komposisi partisipan mencerminkan variasi kemampuan akademik, yang terdiri atas tiga siswa dengan prestasi tinggi, tiga siswa dengan prestasi sedang, dan satu siswa dengan prestasi rendah. Jumlah partisipan tersebut dinilai cukup untuk memperoleh kedalaman data serta mencapai kejenuhan informasi (*data saturation*) dalam penelitian fenomenologi (Creswell & Poth, 2018). Untuk menjaga etika penelitian, seluruh partisipan disamarkan menggunakan inisial Narasumber A hingga Narasumber G.

Profil Partisipan

Tabel 1.

Partisipan	Jenis Kelamin	Kategori Prestasi Akademik
Narasumber A	Laki-laki	Tinggi
Narasumber B	Laki-laki	Sedang
Narasumber C	Laki-laki	Rendah
Narasumber D	Perempuan	Sedang
Narasumber E	Perempuan	Tinggi
Narasumber F	Perempuan	Sedang
Narasumber G	Perempuan	Tinggi

Sumber: Dokumen Pribadi

Media dan Instrumen Penelitian

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa puzzle tokoh pahlawan yang dirancang secara khusus untuk menunjang pembelajaran sejarah. Media tersebut terdiri atas: (1) satu set puzzle bergambar tokoh pahlawan nasional dengan jumlah keping antara 20–30 buah dan ukuran keseluruhan 40 × 60 cm; (2) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi petunjuk kegiatan, pertanyaan diskusi, serta ruang untuk refleksi siswa; dan (3) papan puzzle berbahan karton yang berfungsi sebagai alas penyusunan puzzle sekaligus media untuk menuliskan narasi perjuangan tokoh pahlawan.

Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara semi-terstruktur, lembar observasi, perangkat perekam suara digital, serta kamera untuk dokumentasi kegiatan pembelajaran. Pedoman wawancara disusun untuk menggali enam tema pokok, yaitu pengalaman awal dan kesan pertama siswa, proses penyusunan puzzle, interaksi antarsiswa dalam kelompok, pemahaman terhadap tokoh pahlawan, perbandingan dengan metode pembelajaran konvensional, serta makna pembelajaran yang diperoleh. Seluruh data hasil wawancara ditranskripsikan secara verbatim sebagai dasar analisis data.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama. Tahap pertama merupakan tahap persiapan yang meliputi penyusunan proposal penelitian, pengurusan perizinan, pengembangan media puzzle, serta validasi instrumen penelitian yang dilakukan pada Juli 2024. Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media puzzle pada Agustus 2024 yang berlangsung selama dua pertemuan, masing-masing berdurasi 90 menit, dan disertai dengan observasi partisipatif. Tahap ketiga adalah pengumpulan data melalui wawancara mendalam yang dilakukan pada Januari 2026, sekitar lima bulan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Tahap terakhir adalah analisis data yang dilakukan pada Januari hingga Februari 2026

Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan mengikuti tahapan analisis fenomenologi yang dikemukakan oleh [Moustakas \(1994\)](#), yang meliputi empat langkah utama.

1. Epoché (*bracketing*), yaitu proses penangguhan asumsi dan pengalaman pribadi peneliti agar fenomena dapat dipahami secara lebih objektif. Tahap ini dilakukan melalui refleksi diri dan pencatatan dalam jurnal penelitian untuk mengidentifikasi serta meminimalkan bias personal.
2. Reduksi fenomenologis, yaitu pembacaan berulang terhadap transkrip wawancara untuk mengidentifikasi pernyataan-pernyataan signifikan (*horizontalization*). Pernyataan yang relevan kemudian dikelompokkan ke dalam unit-unit makna yang mencerminkan pengalaman belajar siswa.
3. Variasi imajinatif, yaitu penelaahan unit-unit makna dari berbagai sudut pandang untuk menemukan struktur pengalaman belajar. Pada tahap ini, peneliti mengeksplorasi beragam kemungkinan konteks dan makna yang membentuk pengalaman siswa.
4. Sintesis esensi, yaitu pengintegrasian deskripsi tekstural (apa yang dialami siswa) dan deskripsi struktural (bagaimana konteks membentuk pengalaman tersebut) untuk menghasilkan gambaran menyeluruh mengenai esensi pengalaman belajar siswa.

Proses analisis data didukung oleh penggunaan matriks analisis untuk mengorganisasi tema-tema yang muncul, serta kutipan langsung dari pernyataan partisipan guna memperkuat setiap tema yang diidentifikasi.

Justifikasi Jarak Waktu Pengumpulan Data

Penelitian ini menerapkan jeda waktu selama lima bulan antara pelaksanaan pembelajaran pada Agustus 2024 dan pengumpulan data wawancara pada Januari 2026. Jeda waktu tersebut diposisikan sebagai strategi metodologis yang dirancang secara sadar, bukan sebagai kelemahan penelitian.

Pertama, rentang waktu yang relatif panjang memungkinkan peneliti mengidentifikasi pengalaman belajar yang benar-benar bermakna dan berdampak dalam jangka panjang. [Ausubel \(2000\)](#) menyatakan bahwa pembelajaran bermakna tercermin dari kemampuan peserta didik mempertahankan pengetahuan dalam memori jangka panjang, berbeda dengan pembelajaran hafalan yang mudah terlupakan. Oleh karena itu, pengalaman belajar yang masih dapat diingat dan dijelaskan dengan baik setelah lima bulan menunjukkan adanya integrasi pengetahuan ke dalam struktur kognitif siswa.

Kedua, jeda waktu memberikan kesempatan bagi partisipan untuk melakukan refleksi yang lebih mendalam terhadap pengalaman belajar yang telah dialami. Dalam teori *experiential learning*, [Kolb \(1984\)](#) menekankan pentingnya tahap *reflective observation* sebagai bagian dari proses pembelajaran. Dengan adanya jarak waktu, siswa memiliki ruang untuk mengevaluasi pengalaman tersebut, membandingkannya dengan model pembelajaran lain, serta mengidentifikasi aspek-aspek yang paling berkesan dan bermakna.

Ketiga, pendekatan ini sejalan dengan konsep *delayed recall* dalam psikologi kognitif yang menyatakan bahwa pengukuran memori setelah jeda waktu tertentu memberikan gambaran yang lebih akurat mengenai pembelajaran yang sesungguhnya ([Roediger & Karpicke, 2006](#)). Informasi yang masih dapat diakses setelah periode waktu tertentu mengindikasikan bahwa proses konsolidasi memori telah berlangsung secara optimal.

Keempat, penerapan jeda waktu juga berkontribusi dalam meminimalkan potensi *social desirability bias*, yaitu kecenderungan partisipan untuk memberikan jawaban yang dianggap sesuai dengan harapan peneliti. Setelah lima bulan berlalu, intensitas relasi guru–siswa selama kegiatan PLP telah berkurang, sehingga partisipan cenderung lebih bebas dan jujur dalam mengungkapkan pengalaman belajar mereka

Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui beberapa strategi. Pertama, *member checking* dilakukan dengan mengembalikan hasil interpretasi kepada partisipan untuk memastikan kesesuaiannya dengan pengalaman mereka. Kedua, triangulasi data diterapkan dengan memanfaatkan berbagai sumber data, seperti wawancara, observasi, refleksi tertulis, dan dokumentasi. Ketiga, penyusunan *audit trail* dilakukan untuk mendokumentasikan seluruh proses penelitian secara sistematis. Keempat, *peer debriefing* dilaksanakan bersama dosen pembimbing guna mendiskusikan hasil analisis dan meminimalkan bias peneliti.

Etika Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip-prinsip etika penelitian. Pertama, *informed consent* diperoleh dari seluruh partisipan serta orang tua atau wali siswa yang masih di bawah umur. Kedua, kerahasiaan dan anonimitas identitas partisipan dijaga dengan menggunakan nama samaran. Ketiga, partisipasi bersifat sukarela dan partisipan memiliki hak untuk mengundurkan diri kapan saja tanpa konsekuensi. Keempat, potensi risiko penelitian diminimalkan dan tidak berdampak pada nilai akademik siswa. Kelima, prinsip keadilan diterapkan dalam pemilihan partisipan dengan mempertimbangkan keberagaman prestasi akademik.

Hasil Penelitian

Tema-Tema Pengalaman Belajar Siswa

Hasil analisis data mengungkapkan lima tema utama yang merepresentasikan esensi pengalaman belajar siswa dalam penggunaan media puzzle tokoh pahlawan. Tema-tema tersebut muncul secara konsisten dalam data wawancara, refleksi tertulis, serta hasil observasi selama pembelajaran berlangsung. Ringkasan tema dan subtema disajikan sebagai berikut:

Tabel 2.

No	Tema Utama	Sub-Tema
1	Belajar Sambil Bermain	Kesenangan, keseriusan, penyegaran pembelajaran
2	Tantangan Menyusun Puzzle	Frustrasi konstruktif, problem solving, ketekunan
3	Mengenal Pahlawan Melalui Visual	Representasi visual, pengenalan tokoh, memori visual
4	Kerja Kelompok	Kolaborasi, pembagian peran, konflik kognitif
5	Ingatan yang Bertahan	Memori jangka panjang, pengalaman bermakna, retensi pengetahuan

Sumber: Dokumen Pribadi

Tema 1 : Belajar Sambil Bermain—Perpaduan antara Kesenangan dan Keseriusan

Seluruh partisipan mengungkapkan bahwa penggunaan media puzzle menghadirkan suasana pembelajaran yang berbeda dibandingkan pembelajaran sejarah yang biasa mereka alami. Media puzzle dipersepsikan sebagai bentuk penyegaran di tengah pembelajaran yang selama ini didominasi oleh metode berbasis teks. Hal tersebut sebagaimana diungkapkan oleh Narasumber E:

“Pembelajaran jarang menggunakan media puzzle, puzzle menjadi refreshing pembelajaran dikala metode yang kebanyakan teks dan menjadi refreshing dengan menyusun dan dapat memutar otak dikala menyusunnya.” (Narasumber E)

Narasumber A juga menilai bahwa penggunaan puzzle memberikan pengalaman belajar yang menarik karena belum pernah dijumpai sebelumnya dalam pembelajaran sejarah. Hal ini tercermin dalam pernyataannya bahwa media puzzle menghadirkan tantangan yang berbeda dari pembelajaran yang selama ini ia alami. Refleksi tertulis Narasumber D turut menunjukkan bahwa pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan dibandingkan pembelajaran biasanya. Hasil observasi juga memperlihatkan antusiasme siswa sejak media puzzle diperkenalkan, yang tampak dari ekspresi wajah yang bersemangat serta diskusi aktif dalam kelompok.

Temuan ini sejalan dengan penelitian [Huang et al. \(2020\)](#) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pencapaian hasil belajar. Meskipun berlangsung dalam suasana yang santai, siswa tetap menunjukkan keseriusan dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga tercipta keseimbangan antara unsur kesenangan dan keterlibatan belajar.

Tema 2: Tantangan Menyusun Puzzle—Bentuk Frustrasi yang Konstruktif

Selama proses penyusunan puzzle, siswa mengalami berbagai respons emosional, mulai dari kebingungan hingga rasa puas setelah berhasil menyelesaikannya. Narasumber A mengungkapkan pengalaman tersebut sebagai berikut:

“Ketika saya mengerjakan merasakan bingung pada bagian kepingan pinggir puzzle dan kesulitan dalam tertukarnya kepingan puzzle tetapi selain itu seru dan tinggal menyesuaikan.” (Narasumber A)

Narasumber B juga menyampaikan bahwa ia sempat merasakan frustrasi selama proses penyusunan puzzle, meskipun pada akhirnya tetap menikmati kegiatan tersebut. Pengalaman ini menunjukkan adanya bentuk *productive struggle*, yaitu kondisi ketika kesulitan belajar justru mendorong siswa untuk terlibat lebih aktif dan memahami materi secara lebih mendalam ([Warshauer, 2015](#)). Tantangan yang dihadapi siswa tidak hanya berasal dari aktivitas menyusun puzzle secara fisik, tetapi juga dari tuntutan kognitif dalam mengerjakan LKPD.

Narasumber D mengungkapkan kebingungannya ketika harus menentukan peristiwa penting akibat adanya perbedaan informasi dari berbagai sumber. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD berfungsi sebagai sarana *scaffolding* yang mendorong siswa untuk berpikir historis, tidak sekadar menyusun puzzle, tetapi juga menganalisis dan mengevaluasi informasi sejarah sebagai bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Tema 3: Mengenal Pahlawan melalui Visual—Pengalaman yang Lebih Konkret

Sebagian besar partisipan menyatakan bahwa visualisasi tokoh pahlawan dalam puzzle membantu mereka mengenali dan mengingat tokoh sejarah dengan lebih baik. Narasumber A, misalnya, mampu mengidentifikasi tokoh Imam Bonjol berdasarkan ciri visual tertentu:

“Muka dan penampilan tokoh yang ada di puzzle. Seperti Imam Bonjol itu familiar dengan pedang panjangnya.” (Narasumber A)

Temuan ini sejalan dengan teori *dual coding* [Paivio \(1986\)](#) yang menyatakan bahwa informasi yang dipresentasikan secara visual dan verbal lebih mudah diproses dan diingat. Narasumber B juga mengaitkan pengalaman menyusun puzzle dengan pengetahuan awal yang dimilikinya tentang tokoh pahlawan melalui gambar pada uang kertas, sehingga memperkuat ingatan terhadap tokoh tersebut. Dalam konteks ini, puzzle berperan sebagai *advance organizer* yang menghubungkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa ([Ausubel, 2000](#)).

Namun demikian, Narasumber C menyampaikan pandangan yang berbeda dengan menyatakan bahwa visual saja belum cukup membantu karena pemahaman terhadap konteks sejarah tokoh masih terbatas. Temuan ini menunjukkan bahwa media visual perlu didukung dengan penjelasan konseptual agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan komprehensif.

Tema 4: Kerja Kelompok—Antara Kolaborasi dan Kompetisi

Pembelajaran berbasis puzzle yang dilakukan secara berkelompok memperlihatkan dinamika sosial yang beragam, mulai dari kerja sama, pembagian peran, hingga perbedaan pendapat antarsiswa. Narasumber A menjelaskan bahwa kelompoknya secara spontan membagi tugas untuk mencari informasi terkait latar belakang, strategi perjuangan, dan peristiwa penting tokoh. Proses penyusunan narasi dilakukan melalui diskusi bersama, sebagaimana disampaikan oleh Narasumber B.

Perbedaan pendapat dalam kelompok tidak dipersepsikan sebagai hambatan, melainkan sebagai bagian dari proses belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan [Piaget \(1985\)](#) bahwa konflik kognitif berperan penting dalam perkembangan pemahaman. Narasumber F juga mengungkapkan bahwa kegiatan kerja kelompok membantu membangun kedekatan sosial dengan teman sekelas. Nilai-nilai seperti kerja sama, kesabaran, dan sikap saling menghargai berkembang melalui aktivitas ini.

Interaksi sosial yang terjadi mencerminkan prinsip pembelajaran sosial [Vygotsky \(1978\)](#), khususnya konsep *Zone of Proximal Development*, di mana pemahaman siswa berkembang melalui kolaborasi dengan teman sebaya. Selain itu, pembagian peran dalam kelompok menunjukkan adanya interdependensi positif sebagaimana dijelaskan dalam pembelajaran kooperatif ([Johnson & Johnson, 2009](#)).

Tema 5: Ingatan yang Bertahan—Makna Pengalaman Belajar

Lima bulan setelah pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa masih mampu mengingat pengalaman belajar yang mereka alami, meskipun tidak seluruh detail materi dapat diingat secara lengkap. Narasumber A mengingat pengalaman presentasi sebagai momen yang paling berkesan, sementara Narasumber B lebih mengingat kebersamaan dan interaksi sosial dalam kelompok.

Temuan ini menunjukkan bahwa aspek yang paling melekat dalam ingatan siswa bukan hanya materi faktual, tetapi juga pengalaman sosial dan emosional yang menyertainya. Hal ini sejalan dengan konsep memori episodik yang dikemukakan oleh [Tulving \(1972\)](#), yang menekankan peran pengalaman personal dalam pembentukan ingatan. Kajian neurosains kognitif juga menunjukkan bahwa emosi positif berkontribusi besar dalam proses konsolidasi memori jangka panjang ([Tyng et al., 2017](#)).

Kemampuan siswa untuk mengingat pengalaman pembelajaran setelah jeda waktu yang relatif panjang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media puzzle telah menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Hal ini sejalan dengan teori [Ausubel \(2000\)](#) yang menyatakan bahwa pembelajaran bermakna ditandai oleh kemampuan peserta didik mempertahankan pengetahuan dalam jangka panjang.

Pembahasan

Pengalaman Belajar dalam Perspektif *Experiential Learning*

Hasil penelitian ini selaras dengan teori *experiential learning* yang dikemukakan oleh [Kolb \(1984\)](#), yang menegaskan bahwa proses belajar akan berlangsung lebih optimal ketika peserta didik terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar. Dalam pembelajaran sejarah menggunakan media puzzle, keempat tahapan dalam siklus *experiential learning*—pengalaman konkret (*concrete experience*), refleksi (*reflective observation*), konseptualisasi abstrak (*abstract conceptualization*), dan eksperimen aktif (*active experimentation*)—terlihat terintegrasi secara menyeluruh.

Tahap pengalaman konkret tercermin pada aktivitas siswa saat menyusun puzzle dan bekerja sama dalam kelompok. Selanjutnya, refleksi muncul melalui diskusi antarsiswa serta pengisian LKPD. Proses konseptualisasi terjadi ketika siswa mengaitkan tokoh pahlawan dengan konteks perlawanan bangsa Indonesia terhadap kolonialisme, sementara eksperimen aktif diwujudkan melalui kegiatan presentasi

hasil kerja kelompok. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah berbasis puzzle mampu mengakomodasi siklus *experiential learning* secara utuh tanpa ketergantungan pada teknologi yang kompleks, sehingga memperluas temuan sebelumnya yang dikemukakan oleh [Morris \(2020\)](#).

Media Puzzle Sebagai Pendukung Pembelajaran Bermakna

Temuan penelitian ini juga memperkuat teori pembelajaran bermakna yang dikemukakan oleh [Ausubel \(2000\)](#), yang menekankan pentingnya keterhubungan antara pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa. Media puzzle berfungsi sebagai *advance organizer* yang membantu siswa mengelola dan menyusun informasi mengenai tokoh pahlawan secara lebih terstruktur ([Novak, 2010](#)). Selain itu, penggunaan media ini sejalan dengan teori *dual coding* [Paivio \(1986\)](#), karena proses belajar melibatkan pengolahan informasi secara visual dan verbal secara simultan, sehingga memperkuat penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang.

Meskipun demikian, pengalaman Narasumber C menunjukkan bahwa pemanfaatan visual belum tentu memberikan dampak yang sama bagi seluruh siswa. Temuan ini menegaskan bahwa penyajian visual perlu disertai dengan penguatan konteks dan penjelasan konseptual agar pembelajaran dapat bermakna secara merata. Oleh karena itu, guru perlu menyediakan *scaffolding* tambahan bagi siswa yang membutuhkan dukungan lebih dalam memahami konteks sejarah secara komprehensif.

Dimensi Sosial dalam Pembelajaran Sejarah

Interaksi yang terjadi dalam kerja kelompok mencerminkan prinsip pembelajaran sosial sebagaimana dikemukakan oleh [Vygotsky \(1978\)](#), khususnya konsep *Zone of Proximal Development*, di mana pemahaman siswa berkembang melalui kolaborasi dengan teman sebaya. Pembagian peran dan tanggung jawab dalam kelompok juga menunjukkan penerapan prinsip interdependensi positif dalam pembelajaran kooperatif ([Johnson & Johnson, 2009](#)). Konflik kognitif yang muncul selama diskusi tidak menjadi penghambat, melainkan justru mendorong siswa untuk merefleksikan serta merevisi pemahaman mereka.

Melalui pembelajaran sejarah berbasis puzzle, siswa tidak hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga keterampilan sosial dan sikap demokratis. Proses belajar ini melatih siswa untuk mendengarkan pendapat orang lain, melakukan negosiasi, serta mencapai kesepakatan bersama. Keterampilan tersebut merupakan kompetensi penting dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara, sejalan dengan tujuan pendidikan sejarah yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi masa lalu, tetapi juga pada pembentukan warga negara yang kritis dan partisipatif ([Barton & Levstik, 2004](#)).

Implikasi Terhadap Pengembangan Teori Pembelajaran Sejarah

Penelitian ini memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan kajian pembelajaran sejarah di Indonesia. Pertama, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran sederhana berbasis aktivitas mampu menciptakan pengalaman belajar yang kaya dan bermakna tanpa bergantung pada teknologi canggih. Kedua, adanya jeda waktu lima bulan antara pelaksanaan pembelajaran dan pengumpulan data memberikan sudut pandang baru dalam penelitian fenomenologi, yaitu dengan

menempatkan pengalaman yang bertahan dalam memori jangka panjang sebagai indikator pembelajaran bermakna. Ketiga, penelitian ini memperluas pemahaman mengenai pengalaman siswa Indonesia dalam pembelajaran sejarah, yang selama ini lebih banyak dikaji melalui pendekatan kuantitatif.

Kesimpulan

Penelitian ini berhasil menjawab tiga fokus permasalahan yang telah dirumuskan. Pertama, pengalaman siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah dengan menggunakan media puzzle tokoh pahlawan menunjukkan keterlibatan yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Proses pembelajaran berlangsung dalam suasana yang menyenangkan sekaligus menantang secara kognitif, sehingga berbeda dari pembelajaran konvensional yang umumnya bersifat satu arah dan kurang melibatkan partisipasi siswa.

Kedua, pengalaman belajar tersebut memberikan berbagai makna bagi siswa, antara lain peningkatan pemahaman terhadap tokoh-tokoh pahlawan nasional, berkembangnya keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi, serta munculnya pengalaman emosional positif yang berkontribusi pada penguatan ingatan jangka panjang. Pembelajaran sejarah tidak lagi dipahami semata-mata sebagai proses penyampaian informasi, melainkan sebagai aktivitas eksploratif yang menuntut keterlibatan langsung siswa.

Ketiga, siswa memiliki persepsi yang sangat positif terhadap penggunaan media puzzle jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Media puzzle dinilai lebih menarik, interaktif, dan membantu siswa dalam mengingat materi pembelajaran. Dengan demikian, media ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan belajar, memfasilitasi pembelajaran bermakna, memperkuat retensi pengetahuan, serta mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa.

Secara keseluruhan, lima tema utama yang teridentifikasi—yaitu belajar sambil bermain, tantangan yang bersifat konstruktif, pengenalan visual tokoh, kerja kelompok, dan ingatan yang bertahan—membentuk satu kesatuan pengalaman belajar yang holistik. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran sejarah berbasis aktivitas dengan media puzzle dapat mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam satu proses pembelajaran yang utuh.

Kontribusi Penelitian

Penelitian ini memberikan kontribusi baik secara teoretis maupun praktis. Dari sisi teoretis, hasil penelitian memperkaya kajian *experiential learning* dalam pendidikan sejarah di Indonesia dengan menunjukkan bahwa siklus pembelajaran Kolb dapat diimplementasikan melalui media pembelajaran sederhana berbasis aktivitas. Selain itu, penelitian ini menawarkan sudut pandang metodologis dalam penelitian fenomenologi pendidikan melalui pemanfaatan jeda waktu sebagai strategi untuk mengidentifikasi pengalaman belajar yang benar-benar bermakna.

Secara praktis, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa guru dapat merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif tanpa harus bergantung pada teknologi canggih atau biaya yang besar. Temuan ini membuka peluang bagi guru di berbagai konteks sekolah untuk menerapkan pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia.

Implikasi Pedagogis

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa implikasi pedagogis dapat dirumuskan untuk praktik pembelajaran sejarah. Pertama, guru sejarah disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis aktivitas guna meningkatkan keterlibatan siswa. Media puzzle dapat dijadikan alternatif yang efektif, terutama untuk materi sejarah yang melibatkan banyak tokoh dan peristiwa kompleks.

Kedua, pembelajaran berbasis aktivitas perlu disertai dengan kegiatan reflektif yang terstruktur agar pembelajaran bermakna dapat tercapai secara optimal. LKPD yang dirancang secara sistematis dapat berfungsi sebagai *scaffolding* untuk mendorong berkembangnya kemampuan berpikir historis siswa. Ketiga, guru perlu menyediakan alokasi waktu yang memadai untuk kegiatan hands-on dan diskusi kelompok sebagai bagian integral dari proses pembelajaran.

Keempat, guru perlu menyadari bahwa satu jenis media pembelajaran tidak selalu memberikan dampak yang sama bagi seluruh siswa. Oleh karena itu, penerapan diferensiasi pembelajaran serta pemberian *scaffolding* tambahan menjadi penting untuk memastikan semua siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menafsirkan hasil penelitian. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada satu satuan pendidikan, yaitu SMA Negeri 14 Semarang, sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan secara luas ke konteks sekolah lain dengan karakteristik yang berbeda. Kedua, jumlah partisipan yang terlibat relatif terbatas, yakni tujuh siswa, meskipun jumlah tersebut telah memadai untuk penelitian fenomenologi.

Ketiga, penelitian ini hanya difokuskan pada satu materi pembelajaran, yaitu perlawanan bangsa Indonesia terhadap kolonialisme dan imperialisme. Keempat, penelitian belum secara khusus mengkaji dampak jangka panjang penggunaan media puzzle terhadap capaian hasil belajar yang diukur melalui tes terstandar. Kelima, meskipun jeda waktu lima bulan antara pembelajaran dan pengumpulan data memberikan keuntungan metodologis, jeda tersebut juga berpotensi memengaruhi kelengkapan ingatan siswa terhadap detail tertentu.

Perlu ditegaskan bahwa jeda waktu lima bulan tidak dipandang sebagai kelemahan metodologis, melainkan sebagai strategi penelitian yang dirancang secara sadar. Namun demikian, penelitian selanjutnya dapat menggabungkan pengumpulan data segera setelah pembelajaran dengan pengumpulan data lanjutan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

Saran

Bagi Praktisi (Guru)

Guru sejarah disarankan untuk memanfaatkan media puzzle sebagai alternatif pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan siswa. Media ini dapat dikembangkan untuk berbagai topik sejarah, tidak terbatas pada materi tokoh pahlawan. Selain itu, guru juga dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis aktivitas lainnya, seperti simulasi, role-play, atau permainan edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Guru perlu menyediakan waktu khusus untuk kegiatan refleksi setelah aktivitas hands-on, baik melalui diskusi kelas, jurnal belajar, maupun presentasi

kelompok. Perhatian terhadap perbedaan gaya belajar siswa serta pemberian *scaffolding* tambahan bagi siswa yang membutuhkan dukungan lebih juga menjadi hal yang penting.

Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat diarahkan pada beberapa aspek, antara lain studi komparatif mengenai efektivitas berbagai jenis media pembelajaran sejarah, penelitian longitudinal terkait retensi pengetahuan dan keterampilan berpikir historis siswa, serta penelitian di berbagai konteks sekolah dengan karakteristik yang berbeda. Selain itu, pengembangan media puzzle dalam bentuk digital atau interaktif serta penelitian dengan pendekatan mixed methods juga menjadi peluang penelitian yang relevan dan bermanfaat.

Kata Penutup

Penelitian ini telah mengkaji pengalaman belajar siswa dalam penggunaan media puzzle tokoh pahlawan pada pembelajaran sejarah. Hasil peneliti menunjukkan bahwa media pembelajaran sederhana berbasis aktivitas mampu menciptakan pengalaman belajar yang kaya, bermakna, dan berkesan. Diharapkan temuan penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi bagi guru dan peneliti untuk terus berinovasi dalam pembelajaran sejarah, sehingga mata pelajaran sejarah tidak lagi dipandang sebagai pembelajaran yang monoton, melainkan sebagai ruang eksplorasi yang menarik dan bermakna bagi siswa

Daftar Pustaka

- Akhmetova, A. I., Seitenova, S. S., Khodjaev, B. K., Jamoldinova, O. R., Yerkebaeva, S. Z., & Kazybayeva, K. U. (2025). Evolution of game-based learning research: A cross-database bibliometric analysis and visualization study (2015-2024). *Contemporary Educational Technology*, 17(3), ep585. <https://doi.org/10.30935/cedtech/16451>
- Ausubel, D. P. (2000). *The acquisition and retention of knowledge: A cognitive view*. Springer.
- Barton, K. C., & Levstik, L. S. (2004). *Teaching history for the common good*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Hasan, S. H. (2019). Pendidikan sejarah untuk kehidupan abad ke 21. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 61–72. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.16630>
- Huang, B., Hew, K. F., & Lo, C. K. (2020). Investigating the effects of gamification-enhanced flipped learning on undergraduate students' behavioral and cognitive engagement. *Interactive Learning Environments*, 28(7), 953–969. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1552018>
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365–379. <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>

- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Morris, R. V. (2020). Using *experiential learning* cycles to enhance student learning of historical thinking. *The Social Studies*, 111(1), 35–44. <https://doi.org/10.1080/00377996.2019.1641347>
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological research methods*. SAGE Publications.
- Novak, J. D. (2010). Learning, creating, and using knowledge: Concept maps as facilitative tools in schools and corporations (2nd ed.). *Journal of e-Learning and Knowledge Society*, 6(3), 21–30.
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Piaget, J. (1985). *The equilibration of cognitive structures: The central problem of intellectual development*. University of Chicago Press.
- Roediger, H. L., & Karpicke, J. D. (2006). Test-enhanced learning: Taking memory tests improves long-term retention. *Psychological Science*, 17(3), 249–255.
- Silmi, M., Kusmarni, Y., & Sari, M. (2017). Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 6(2), 163–172.
- Tulving, E. (1972). Episodic and semantic memory. In E. Tulving & W. Donaldson (Eds.), *Organization of memory* (pp. 381–403). Academic Press.
- Tyng, C. M., Amin, H. U., Saad, M. N., & Malik, A. S. (2017). The influences of emotion on learning and memory. *Frontiers in Psychology*, 8, 1454. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01454>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Warshauer, H. K. (2015). *Productive struggle* in middle school mathematics classrooms. *Journal of Mathematics Teacher Education*, 18(4), 375–400. <https://doi.org/10.1007/s10857-014-9286-3>
- Wulandari, F. A. (2023). Pengaruh penggunaan media puzzle sejarah berbasis lempar dadu terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia di SMA Negeri 1 Tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 6(1), 47–59.