

## **Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Mind Mapping untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kausalitas pada pembelajaran Sejarah di SMA**

**Dhea Aningrum Putri<sup>1\*</sup>, Rini Afriani<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

\*[aningrumputridhea@gmail.com](mailto:aningrumputridhea@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This research is motivated by the low causal thinking skills of students in understanding the History learning material delivered by teachers, especially in the material on the Japanese Occupation of Indonesia in the Merdeka Curriculum. This study aims to analyze the need for Mind Mapping media development to improve causality skills in History learning in high school. The method used is a mixed method involving 30 grade XI students and a history teacher at SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. Data were collected through observation, interviews and questionnaires via Google Form, then analyzed quantitatively and qualitatively. The results of the study indicate that the level of causal thinking of students in History learning is still low, characterized by difficulty analyzing the cause and effect of a Historical event. Teachers and students stated the need for learning media that can help visualize history learning materials more systematically and interestingly. Based on the results of the needs analysis, mind mapping media is considered to have the potential to be developed as a learning medium that can help students organize information, understand cause and effect relationships, and improve causal thinking skills, especially in History learning.*

**Keywords:** *Needs Analysis, History Learning, Mind Mapping, Cause and Effect*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan berpikir kausalitas pada siswa dalam memahami materi pembelajaran Sejarah yang disampaikan oleh guru, khususnya dalam materi Pendudukan Jepang di Indonesia Kurikulum Merdeka. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media *Mind Mapping* untuk meningkatkan keterampilan kausalitas pada pembelajaran Sejarah di SMA. Metode yang digunakan adalah metode campuran (*mixed methods*) dengan melibatkan 30 siswa kelas XI dan seorang guru sejarah di SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dan angket melalui *Google Form*, kemudian di analisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat berpikir kausalitas siswa pada pembelajaran Sejarah masih rendah, ditandai dengan kesulitan menganalisis sebab-akibat dari suatu peristiwa Sejarah. guru dan siswa menyatakan perlunya media pembelajaran yang dapat membantu memvisualisasikan materi pembelajaran sejarah secara lebih sistematis dan menarik. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, media *Mind Mapping* dinilai memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengorganisasi informasi, memahami hubungan sebab-akibat, serta meningkatkan keterampilan berpikir kausalitas terutama dalam pembelajaran Sejarah.

**Kata Kunci:** *Analisis Kebutuhan, Pembelajaran Sejarah, Mind Mapping, Sebab-akibat*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang melibatkan aktivitas pembelajaran dan pelatihan bagi anak maupun remaja, baik di dalam kelas maupun pada lingkungan sekolah secara lebih luas. Pendidikan tidak hanya sekadar memindahkan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai, tetapi juga mencakup pembentukan sikap individu melalui pengalaman belajar yang bermakna (Redana & Suprpta, 2023). Lebih dari itu, pendidikan memiliki peran penting dalam membangun karakter, mengasah kemampuan berpikir kritis, meningkatkan keterampilan sosial, serta mempersiapkan seseorang agar dapat berkontribusi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat (Putri dkk., 2025). Seiring berjalannya waktu, sistem pendidikan di Indonesia terus mengalami pembaruan, salah satunya diwujudkan melalui penerapan kurikulum terbaru yang dikenal dengan Kurikulum Merdeka.

Dalam Kurikulum Merdeka, pemilihan media pembelajaran diselaraskan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Aqib 2015:50 dalam (Rambe dkk., 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang berfungsi untuk menyampaikan informasi sekaligus merangsang proses belajar siswa. Pemanfaatan media pembelajaran secara kreatif dan inovatif dapat mempercepat proses belajar serta meningkatkan efektivitas pembelajaran, sehingga sasaran pembelajaran dapat dicapai secara optimal Kurniawati & Nita, 2018 (dalam Rambe et al., 2022).

(Sugiyono, 2014) menjelaskan bahwa pembelajaran sejarah di sekolah tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan informasi mengenai peristiwa masa lalu, tetapi juga untuk menumbuhkan kesadaran sejarah serta membangun identitas kebangsaan siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran sejarah perlu dirancang secara aktif, kontekstual, dan bermakna agar siswa tidak sekadar menghafal fakta-fakta historis, melainkan mampu memahami dan menafsirkan makna dari setiap peristiwa yang dipelajari. Dengan demikian, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kinerja serta efektivitas proses belajar mengajar.

Berpikir kausalitas dalam pembelajaran sejarah pada tingkat SMA merupakan salah satu bentuk kemampuan berpikir historis yang menekankan pada pemahaman hubungan sebab dan akibat dalam suatu peristiwa masa lalu. Kemampuan ini tidak hanya menuntut siswa untuk mengetahui fakta sejarah, tetapi juga mendorong mereka untuk menganalisis mengapa suatu peristiwa terjadi serta bagaimana dampaknya terhadap perkembangan selanjutnya. Dengan demikian, pembelajaran sejarah tidak lagi sekadar aktivitas menghafal kronologi, melainkan proses intelektual yang melibatkan penalaran kritis dan analitis. Dalam konteks pembelajaran, berpikir kausalitas mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi berbagai faktor yang melatarbelakangi suatu peristiwa sejarah, baik faktor politik, ekonomi, sosial, maupun budaya. Siswa dilatih untuk memahami bahwa suatu peristiwa tidak terjadi secara tunggal atau sederhana, melainkan merupakan hasil interaksi dari berbagai sebab yang saling berkaitan. Selain itu, siswa juga diajak untuk melihat konsekuensi atau dampak yang ditimbulkan dari peristiwa tersebut, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Kemampuan ini penting karena membantu siswa membangun pola pikir logis serta memahami dinamika perubahan dalam sejarah secara lebih komprehensif (Kartikasari, 2024).

Menurut (Tee dkk., 2014) *mind mapping* adalah suatu cara mencatat yang kreatif, efektif. Melalui media ini, peserta didik dapat menyusun informasi secara visual dan logis, yang menjadikan proses belajar lebih aktif dan bermakna. Buzan juga menyatakan bahwa penggunaan mind map dapat merangsang kedua belahan otak secara seimbang, yaitu otak kiri yang berperan dalam logika dan analisis, serta otak kanan yang berfungsi dalam kreativitas dan imajinasi. Selain itu, *mind mapping* juga membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan (Hermawan & Farisi, 2023) yang menyatakan bahwa *mind mapping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir historis siswa dengan cara menyusun informasi yang kompleks ke dalam bentuk visual yang mudah dipahami.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan dapat disimpulkan bahwa guru belum menyediakan media yang dapat menunjang siswa untuk berpikir kausalitas. Peneliti juga melakukan analisis kepada siswa dengan memberikan tiga soal esai, hasil dari analisis tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan berpikir kausalitas siswa masih tergolong rendah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kognitif sebagai dasar dalam mengkaji kebutuhan pengembangan media *Mind Mapping* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kausalitas dalam pembelajaran Sejarah di SMA. Dalam pendekatan kognitif, belajar dipahami sebagai proses internal yang melibatkan aktivitas mental seperti memahami, mengolah, dan mengorganisasikan informasi sehingga terbentuk pengetahuan yang bermakna (Jean, 1972; Yuherman & Yefterson, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran yang efektif harus mampu mendorong siswa untuk tidak sekedar menerima informasi, tetapi juga mengonstruksi pemahamannya secara aktif. Dari teori pemrosesan informasi, cara penyajian materi sangat memengaruhi keberhasilan siswa dalam memahami Pelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Mind Mapping*, media ini menyajikan informasi dalam bentuk visual yang terstruktur dan bercabang sehingga memudahkan siswa dalam melihat keterkaitan antar konsep. Dari sudut pandang kognitif, penyajian visual seperti ini sesuai dengan cara kerja otak yang cenderung menghubungkan informasi melalui asosiasi. Dengan demikian, penggunaan Mind Mapping dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih menyeluruh (Sekolah dkk., 2020).

Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa penerapan media *Mind Mapping* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kausalitas dalam pembelajaran Sejarah di tingkat SMA. Penelitian oleh (Mubarok, 2026), tentang Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran *Mind Mapping* pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA. Hasil analisis penelitian ini adalah *Mind Mapping* terbukti berdampak baik pada perkembangan siswa SMA Muhammadiyah 3 Tulangan dan terlaksana cukup baik, hal ini terbukti efektif pada kemampuan berpikir kreatif siswa melalui tahapan perencanaan yang matang, pelaksanaan yang sistematis serta evaluasi yang terstruktur. Jika dibandingkan dengan penelitian saya penelitian ini memiliki hal yang sama yaitu memanfaatkan *Mind Mapping* dalam pembelajaran. Namun, penelitian saya lebih menekankan pada meningkatkan berpikir kausalitas siswa dalam pembelajaran Sejarah.

Penelitian ini berfokus pada analisis kebutuhan pengembangan media *Mind Mapping* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kausalitas pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Sungai Penuh. Tahap analisis kebutuhan dilaksanakan untuk mengidentifikasi kondisi awal proses pembelajaran, karakteristik siswa, serta pandangan guru mengenai media yang diharapkan mampu mendukung pembelajaran sejarah agar lebih menarik, interaktif, dan efektif. Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan mampu memberikan kontribusi terhadap penyelesaian permasalahan yang dikaji. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menyajikan kajian ilmiah mengenai pembelajaran sejarah yang lebih bervariasi. Bagi guru, dapat digunakan untuk acuan dan motivasi guru dalam mengembangkan, perbaikan, penyesuaian dan penyempurnaan program Pendidikan. Bagi siswa, dapat meningkatkan keefektifan belajar siswa dengan menerapkan Teknik yang menyenangkan dan bebas tekanan serta tidak monoton, serta mampu meningkatkan konsentrasi dan kreatifitas siswa.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode campuran (*Mix Methods*). Merupakan pendekatan yang mengintegrasikan teknik kuantitatif dan kualitatif dalam satu kerangka penelitian yang dirancang secara sistematis untuk menjawab permasalahan penelitian secara lebih menyeluruh. Subjek penelitian ini berupa siswa kelas XI di SMA. yang dipilih karena pada tingkat ini siswa telah memiliki kemampuan berpikir abstrak yang lebih berkembang, sehingga mampu diajak untuk mengkonstruksi pemahaman sejarah secara lebih kritis dan analitis. Selain siswa, guru sejarah kelas XI juga menjadi informan penting untuk memberikan data mengenai kebutuhan media pembelajaran dan efektivitas penerapannya di kelas.

Data dikumpulkan melalui penerapan teknik observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Observasi dilaksanakan secara langsung selama berlangsungnya proses pembelajaran. sejarah berlangsung untuk melihat bagaimana respon siswa, keterlibatan dalam kegiatan belajar. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Sejarah serta sejumlah siswa untuk menggali pemahaman mereka mengenai efektivitas media, kendala penggunaan, serta sejauh mana media ini membantu meningkatkan kemampuan berpikir kausalitas seperti kemampuan menganalisis sebab-akibat dari suatu peristiwa Sejarah (Gustari & Yefterson, 2021). Selain itu, Angket disebarakan kepada siswa untuk mengumpulkan data. terkait persepsi. Pemberian angket ini bertujuan untuk memperkuat data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, sehingga temuan penelitian menjadi lebih. komprehensif dan mendalam dalam menggambarkan pembelajaran sejarah di kelas XI SMA.

## **PEMBAHASAN**

Pembelajaran adalah usaha yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa. Semua kegiatan pendidikan dan pembelajaran dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan. Selain itu, segala sesuatu yang dilakukan dalam kehidupan ini semuanya mengarah kepada tujuan. Secara umum tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional adalah rumusan

pernyataan mengenai kemampuan atau tingkah laku yang diharapkan, dimiliki dan dikuasai oleh siswa setelah ia menerima proses pembelajaran. Mata Pelajaran Sejarah bertujuan agar peserta didik menyadari adanya keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat dan adanya cara pandang yang berbeda terhadap masa lampau untuk memahami masa kini dan membangun pengetahuan serta pemahaman untuk menghadapi masa yang akan datang (Eryani, 2024). Oleh karena itu dapat dipahami bahwa tujuan pembelajaran adalah sesuatu yang sangat mempengaruhi dalam sebuah pembelajaran karena tanpa adanya tujuan, suatu pembelajaran tidak akan terarah dan tidak akan tercapai apa yang diharapkan. Begitupun halnya dengan pembelajaran Sejarah, bahwa tujuan merupakan sesuatu yang ingin dicapai dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah, sebab tujuan sebuah komponen yang dapat mempengaruhi komponen pengajaran yang lainnya, semua komponen harus bersesuaian dan didaya gunakan untuk mencapai tujuan seefektif dan seefisien mungkin yang menyangkut aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Pada tahap analisis ini, peneliti melakukan beberapa jenis analisis, yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis kurikulum, analisis sarana dan prasarana. Seluruh analisis ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Sungai Penuh.

### **Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik**

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 2 Sungai Penuh, berdasarkan hasil observasi peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan pada pembelajaran Sejarah yang dimana pembelajaran Sejarah cenderung kurang menarik dan membosankan bagi para siswa hal ini menyebabkan Selama proses pembelajaran, peserta didik tidak mengamati materi yang dijelaskan oleh guru. Selanjutnya yang berkaitan dengan kemampuan menganalisis sebab akibat (kausalitas) , diantaranya (1) berdasarkan aktivitas tanya jawab antara guru dan siswa, kemampuan dalam menganalisis sebab akibat peristiwa masih rendah hal ini ditunjukkan dari jawaban siswa yang belum tepat. (2) berdasarkan aktivitas diskusi siswa belum dapat menjelaskan kesinambungan antara satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Hal ini ditandai Ketika beberapa siswa diminta untuk menyampaikan ulang pemahamannya, siswa belum mampu melakukannya. (3) berdasarkan hasil tugas siswa dari menjawab soal yang diberikan menunjukkan bahwa pemahaman siswa masih rendah, hal ini dapat dilihat dari belum tercantumnya urutan peristiwa yang benar.

Indikator yang digunakan pada soal berpikir kausalitas dibawah ini adalah, (1) Mengidentifikasi penyebab suatu peristiwa Sejarah. (2) Mengidentifikasi akibat dari suatu peristiwa Sejarah. (3) Mengenali beberapa penyebab dan konsekuensi, baik jangka pendek maupun jangka Panjang (Ofianto & Ningsih, 2021)

Soal yang diujikan yaitu pertama, menjelaskan penyebab datangnya Jepang ke Indonesia. Kedua, menjelaskan akibat yang ditimbulkan selama Jepang berada di Indonesia . Ketiga, menyebutkan dampak dari kebijakan-kebijakan Jepang selama berada di Indonesia. Soal tersebut dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

**Tabel 1 soal Pretest terkait kemampuan berpikir kausalitas dalam pembelajaran Sejarah.**

No Soal	Soal
1	Jepang mulai memasuki Indonesia pada tahun 1942 awal melalui Tarakan, Kalimantan. Analisis lah penyebab kedatangan jepang ke Indonesia?
2	Kedatangan jepang ke Indonesia menerapkan beberapa kebijakan bagi bangsa Indonesia salah satunya romusha. Analisislah akibat kebijakan romusha bagi rakyat Indonesia yang diterapkan jepang selama berada di Indonesia!
3	Pendudukan jepang selama kurang lebih 3,5 tahun menimbulkan dampak terhadap keadaan Indonesia saat itu, baik dalam hal positif maupun negatif. Sebutkanlah masing-masing minimal (tiga) dampak dari masa pendudukan jepang!

**Rubrik Penilaian dari soal di atas:**

Butir soal	Deskripsi	Skor	Skor total
1.	Menjelaskan analisis secara lengkap faktor, penyebab, akibat, serta tujuan kedatangan jepang ke Indonesia.	30	30
	Menjelaskan analisis penyebab serta akibat kedatangan jepang ke Indonesia.	25	
	Menjelaskan penyebab kedatangan jepang di Indonesia dengan sedikit analisis.	15	
	Menjelaskan penyebab kedatangan jepang ke Indonesia tanpa analisis.	10	
Kunci jawaban	1. Kedatangan Jepang ke Indonesia pada tahun 1942 dilatarbelakangi oleh beberapa faktor yang saling berkaitan, yaitu faktor ekonomi, militer, politik, dan ideologi. Secara ekonomi, Jepang sangat membutuhkan sumber daya alam terutama minyak bumi untuk mendukung industri dan perang dalam Perang Dunia II. Setelah Amerika Serikat dan negara Barat memberlakukan embargo minyak terhadap Jepang, negara tersebut mengalami krisis energi sehingga mencari sumber minyak baru di Asia Tenggara, termasuk Indonesia yang memiliki cadangan besar di Tarakan dan Balikpapan. Secara militer, Indonesia memiliki letak yang strategis di jalur perdagangan internasional dan dapat dijadikan basis pertahanan serta logistik perang di kawasan Asia Pasifik. Dari segi politik dan ideologi, Jepang memiliki ambisi membentuk Kemakmuran Bersama Asia Timur Raya yang bertujuan memperluas pengaruh Jepang di Asia		

	<p>dengan mengusir bangsa Barat. Dengan demikian, kedatangan Jepang ke Indonesia merupakan bagian dari strategi besar ekspansi Jepang dalam Perang Dunia II.</p> <p>2. Jepang datang ke Indonesia pada tahun 1942 karena beberapa alasan penting. Penyebab utama adalah kebutuhan akan minyak bumi untuk mendukung perang. Jepang saat itu sedang terlibat dalam Perang Dunia II dan kekurangan bahan bakar akibat embargo dari Amerika Serikat. Indonesia menjadi sasaran karena kaya akan sumber daya alam seperti minyak, karet, dan timah.</p> <p>3. Jepang datang ke Indonesia karena ingin menguasai sumber daya alam, terutama minyak bumi, untuk kepentingan perang. Indonesia juga memiliki letak yang strategis sehingga penting untuk dikuasai. Selain itu, Jepang ingin memperluas wilayah kekuasaannya di Asia.</p> <p>4. Jepang datang ke Indonesia karena ingin menjajah dan menguasai wilayah Indonesia.</p>									
2	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="402 814 1149 940">Menjelaskan secara lengkap dampak sosial, ekonomi, kemanusiaan dan dampak jangka Panjang dari kebijakan romusha.</td> <td data-bbox="1149 814 1256 940">30</td> <td data-bbox="1256 814 1347 1073" rowspan="4">30</td> </tr> <tr> <td data-bbox="402 940 1149 982">Menjelaskan 3 dampak saja dari kebijakan romusha</td> <td data-bbox="1149 940 1256 982">25</td> </tr> <tr> <td data-bbox="402 982 1149 1024">Menjelaskan 2 dampak saja dari kebijakan romusha</td> <td data-bbox="1149 982 1256 1024">15</td> </tr> <tr> <td data-bbox="402 1024 1149 1073">Menjelaskan dampak secara singkat saja</td> <td data-bbox="1149 1024 1256 1073">10</td> </tr> </table>	Menjelaskan secara lengkap dampak sosial, ekonomi, kemanusiaan dan dampak jangka Panjang dari kebijakan romusha.	30	30	Menjelaskan 3 dampak saja dari kebijakan romusha	25	Menjelaskan 2 dampak saja dari kebijakan romusha	15	Menjelaskan dampak secara singkat saja	10
Menjelaskan secara lengkap dampak sosial, ekonomi, kemanusiaan dan dampak jangka Panjang dari kebijakan romusha.	30	30								
Menjelaskan 3 dampak saja dari kebijakan romusha	25									
Menjelaskan 2 dampak saja dari kebijakan romusha	15									
Menjelaskan dampak secara singkat saja	10									
Kunci jawaban	<p>1. Kebijakan romusha yang diterapkan Jepang membawa dampak yang sangat besar bagi rakyat Indonesia, baik secara sosial, ekonomi, maupun kemanusiaan. Secara sosial, banyak keluarga kehilangan anggota keluarganya karena para laki-laki usia produktif dipaksa bekerja di berbagai proyek militer, bahkan hingga ke luar negeri. Banyak dari mereka tidak pernah kembali sehingga menimbulkan penderitaan dan trauma mendalam. Secara ekonomi, romusha menyebabkan menurunnya produksi pertanian karena banyak petani dipaksa meninggalkan sawahnya. Hal ini mengakibatkan kelaparan dan kemiskinan di berbagai daerah. Dari sisi kemanusiaan, kondisi kerja yang berat, kurangnya makanan, serta minimnya pelayanan kesehatan menyebabkan banyak romusha menderita penyakit bahkan meninggal dunia. Dalam jangka panjang, kebijakan ini menimbulkan kebencian terhadap Jepang dan memperkuat semangat rakyat Indonesia untuk meraih kemerdekaan. Dengan demikian, romusha menjadi salah satu kebijakan paling menyengsarakan selama pendudukan Jepang</p> <p>2. Romusha menyebabkan penderitaan besar bagi rakyat Indonesia. Banyak orang dipaksa bekerja tanpa upah yang layak dan dalam kondisi yang berat. Akibatnya, banyak romusha mengalami kelaparan, sakit,</p>									

	<p>bahkan meninggal dunia. Selain itu, keluarga yang ditinggalkan mengalami kesulitan ekonomi karena kehilangan pencari nafkah. Produksi pertanian juga menurun sehingga terjadi kekurangan bahan makanan. Kebijakan ini menimbulkan kebencian rakyat terhadap Jepang</p> <p>3. Romusha membuat rakyat Indonesia menderita karena dipaksa bekerja berat. Banyak yang sakit dan meninggal. Keluarga mereka juga kesulitan karena tidak ada yang mencari nafkah</p> <p>4. Romusha adalah kerja paksa yang membuat rakyat sengsara.</p>		
3	Menjelaskan minimal 3 dampak positif dan 3 dampak negatif dari masa pendudukan jepang di Indonesia dengan tepat serta memberikan penjelasan yang jelas pada setiap dampak.	40	40
	Menjelaskan 3 dampak negatif dan positif dengan benar tapi belum memberikan penjelasan mendalam.	30	
	Menjelaskan hanya 2 dampak negatif dan positif tetapi memberikan penjelasan singkat.	20	
	Menjelaskan hanya 1 dampak saja negatif dan positif dan memberikan sedikit uraian	15	
	Tidak menyebutkan minimal dari 3 dampak positif dan negative serta tidak memberikan penjelasan.	10	
Kunci jawaban	<p>Dampak Positif:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) <b>Berkembangnya Bahasa Indonesia</b> Jepang melarang penggunaan bahasa Belanda dan mendorong penggunaan bahasa Indonesia dalam administrasi dan pendidikan. Hal ini memperkuat persatuan nasional dan identitas kebangsaan.</li> <li>2) <b>Pelatihan Militer bagi Pemuda Indonesia</b> Dibentuknya organisasi militer dan semi-militer seperti PETA dan Heiho memberikan pengalaman kemiliteran, kedisiplinan, dan kepemimpinan yang kelak menjadi modal penting dalam perjuangan mempertahankan kemerdekaan.</li> <li>3) <b>Persiapan Kemerdekaan Indonesia</b> Jepang membentuk BPUPKI dan PPKI yang berperan dalam merumuskan dasar negara (Pancasila) dan Undang-Undang Dasar 1945. Hal ini mempercepat proses menuju Proklamasi Kemerdekaan.</li> </ol> <p>Dampak negatif:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) <b>Kebijakan Romusha (Kerja Paksa)</b> Banyak rakyat dipaksa bekerja untuk kepentingan militer Jepang dalam kondisi yang sangat buruk. Akibatnya terjadi kelaparan, penyakit, dan kematian dalam jumlah besar.</li> </ol>		

	<p><b>2) Krisis Ekonomi dan Kelaparan</b>                  Jepang mengeksploitasi hasil bumi Indonesia untuk perang, menyebabkan kelangkaan bahan pokok, inflasi tinggi, dan kemiskinan luas.</p> <p><b>3) Pemerintahan Otoriter dan Represif</b>                  Jepang menerapkan pemerintahan militer yang keras, membatasi kebebasan berpendapat, menyensor pers, dan melakukan pengawasan ketat terhadap rakyat.</p> <p>a. Pendudukan Jepang memiliki dampak positif seperti pelatihan militer bagi pemuda, penggunaan bahasa Indonesia, dan pembentukan badan persiapan kemerdekaan.</p> <p>b. Dampak negatifnya adalah romusha, kelaparan, serta kemiskinan akibat eksploitasi ekonomi.</p> <p>c. Masa ini memberikan pengalaman organisasi dan militer bagi bangsa Indonesia, tetapi juga menyebabkan penderitaan yang luas.</p> <p>d. Dampak positif pendudukan Jepang adalah adanya latihan militer, penggunaan bahasa Indonesia, dan meningkatnya semangat nasionalisme.</p> <p>e. Dampak negatifnya adalah kerja paksa romusha, kekurangan makanan, dan banyak rakyat yang menderita.</p> <p>f. Dampak positifnya adalah rakyat mendapat latihan militer dan bahasa Indonesia berkembang.</p> <p>g. Dampak negatifnya adalah romusha dan kelaparan.</p> <p>h. Pendudukan Jepang memiliki dampak baik dan buruk. Dampak buruknya rakyat sengsara.</p>
--	---

Setelah dilakukan tes kepada peserta didik, hasil tes tersebut menunjukkan bahwa mereka masih kurang dalam mengidentifikasi kausalitas dalam pembelajaran Sejarah. Bahkan banyak peserta didik yang belum menjawab soal dengan benar. Maka dengan hal ini guru membutuhkan media penunjang yang menarik, guru dapat mengkreasikan media yang akan ditampilkan kepada siswa tentang materi yang akan dipelajari dan dibuat semenarik mungkin. Rata-rata jawaban yang diperoleh peserta didik adalah sebagai berikut:

No	Jumlah dan persentasi siswa yang menjawab benar		Jumlah dan persentasi siswa yang menjawab salah	
	F	%	F	%
1	16	53,33%	14	46,66%
2	11	36,66%	19	63,33%
3	8	26,66%	22	73,33%

Berdasarkan hasil tes pada tabel diatas yang diikuti sebanyak 30 peserta didik. Pada soal pertama hanya 16 orang yang mampu menjawab dengan benar (53,33%). Kemudian pada soal kedua 11 orang (36,66%) peserta didik yang menjawab dengan benar. Selanjutnya pada soal ketiga hanya 8 (26,66%) peserta didik yang menjawab dengan benar. Berdasarkan temuan tersebut, maka perlu adanya solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Salah satunya adalah dengan memfasilitasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kausalitas sehingga tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai. Untuk meningkatkan kemampuan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai media pembelajaran salah satunya *Mind Mapping* dalam pembelajaran sejarah.

### **Analisis Kurikulum**

Pembelajaran harus mendorong siswa untuk menganalisis, menginterpretasi, mengevaluasi, serta mengaitkan konteks masa lalu dengan realitas masa kini (Hamalik, 2013). Kurikulum Merdeka menerapkan pembelajaran yang bersifat konseptual, reflektif, dan kontekstual, menempatkan siswa sebagai subjek belajar aktif, bukan sekadar penerima informasi.

Dalam analisis Kurikulum ini materi yang diambil pada media pembelajaran *Mind mapping* harus sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang berlaku di sekolah. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran sejarah di kelas XI diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir historis pada siswa, termasuk di dalamnya keterampilan memahami sebab-akibat (kausalitas), perubahan dan keberlanjutan, serta interpretasi terhadap peristiwa masa lalu Materi Pendudukan Jepang di Indonesia (1942–1945).

Materi Pendudukan Jepang di Indonesia pada kelas XI memiliki posisi strategis karena mencakup dinamika sosial, politik, ekonomi, dan militer yang kompleks, sehingga ideal untuk menumbuhkan kemampuan kausalitas (sebab–akibat), empati sejarah, dan analisis kritis. Kurikulum ini mengharuskan guru untuk tidak hanya menyampaikan fakta sejarah, tetapi mengajak siswa memahami alasan kedatangan Jepang, strategi kolonisasi, dampak kebijakan militer, hingga kontribusinya terhadap percepatan gerakan kemerdekaan. Melalui materi tersebut Peserta didik mampu menganalisis latar belakang, proses, dan dampak pendudukan Jepang di Indonesia, serta menjelaskan bagaimana peristiwa tersebut memengaruhi bangkitnya semangat perjuangan menuju kemerdekaan Indonesia.

### **Analisis Sarana dan Prasarana**

Berdasarkan hasil analisis terhadap sarana dan prasarana di SMA negeri 2 Sungai menjadi faktor penting dalam mendukung pemanfaatan media *Mind Mapping* dalam rangka meningkatkan keterampilan berpikir kausalitas siswa pada materi pendudukan Jepang. Menurut (Azhar, 2019), efektivitas media pembelajaran sangat bergantung pada dukungan fasilitas seperti perangkat teknologi, akses sumber belajar, dan kelengkapan visual pendukung di sekolah. Artinya, keberhasilan penggunaan media tidak hanya bergantung pada kreativitas guru, tetapi juga kesiapan sarana dan prasarana yang memadai.

Sarana yang tersedia seperti proyektor, akses komputer/laptop guru dengan spesifikasi memadai, serta koneksi internet sekolah sudah cukup menunjang pelaksanaan pembelajaran

yang berbasis visual seperti *Mind Mapping*. Fasilitas pendukung lainnya seperti ruang kelas yang kondusif, perpustakaan sekolah sebagai sumber referensi tambahan, serta laboratorium komputer juga menjadi modal penting bagi siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri.

Dengan dukungan sarana tersebut, guru dapat mengoptimalkan media *Mind Mapping* untuk membantu siswa memetakan hubungan sebab-akibat dari kebijakan pendudukan Jepang, seperti eksploitasi ekonomi, pembentukan romusha, propaganda militer, hingga lahirnya semangat kemerdekaan. Sebagaimana dinyatakan oleh (Prastowo, 2015), media pembelajaran visual mampu memperkuat struktur berpikir siswa dan mempermudah mereka memahami keterkaitan logis antar peristiwa sejarah. Hal ini menunjukkan bahwa SMA Negeri 2 Sungai Penuh memiliki potensi kuat untuk mengimplementasikan pembelajaran sejarah yang interaktif, analitis, dan berbasis penguatan kemampuan berpikir kausalitas melalui media mind mapping.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman sejarah siswa SMA, khususnya terkait materi Pendudukan Jepang di Indonesia, masih tergolong rendah. Mayoritas siswa hanya terbiasa menghafal tahun dan peristiwa, tanpa mampu menjelaskan alasan terjadinya peristiwa (sebab) maupun dampak jangka panjangnya (akibat) bagi proses menuju kemerdekaan Indonesia. Hasil observasi dan wawancara mengungkapkan bahwa siswa kesulitan memahami hubungan logis antar peristiwa, tidak mampu menjelaskan mengapa Jepang masuk ke Indonesia, serta kurang dapat menarik keterkaitan antara masa penjajahan dengan realitas kehidupan bangsa saat ini.

Salah satu penyebab utama rendahnya kemampuan berpikir kausalitas siswa adalah masih dominannya penggunaan metode pembelajaran ceramah dan PPT statis yang hanya menyampaikan narasi linear tanpa mendorong analisis mendalam. Media pembelajaran yang bersifat visual-interaktif seperti *Mind Mapping* belum dimanfaatkan secara optimal. Padahal, media seperti ini sangat dibutuhkan untuk membantu siswa memetakan hubungan sebab-akibat secara runtut dan sistematis. Survei menunjukkan bahwa sebagian besar guru dan siswa menyatakan membutuhkan media pembelajaran visual yang lebih interaktif, agar materi sejarah tidak sekadar menjadi hafalan, tetapi dapat dipahami secara konseptual.

Berdasarkan kondisi tersebut, penerapan media *Mind Mapping* pada materi Pendudukan Jepang untuk kelas XI menjadi sangat relevan. *Mind Mapping* tidak hanya menyajikan informasi, tetapi membangun struktur berpikir siswa, membantu mereka melihat alasan politik, ekonomi, dan militer di balik pendudukan Jepang, serta menghubungkan dampaknya terhadap munculnya semangat kemerdekaan. Media ini selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran reflektif, analitis, dan menumbuhkan kemampuan berpikir historis tingkat tinggi. Dengan penerapan *Mind Mapping*, siswa tidak lagi melihat sejarah sebagai hafalan fakta, tetapi sebagai rangkaian sebab-akibat yang memiliki makna bagi pembentukan identitas dan arah kehidupan bangsa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Eryani, A. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kelas XII IPS di SMA Negeri 1 Pangean*. 7, 13624–13628.
- Gustari, R., & Yefterson, R. B. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah*. 3(1), 9.
- Hamalik, O. (2013). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Remaja Rosdakarya.
- Hermawan, M. D., & Farisi, A. (2023). *Prabayaksa: Journal of History Education*. 3(September), 95–104.
- Jean, P. (1972). *The Psychology of the Child*. Basic Books.
- Kartikasari, I. P. (2024). *Analisis Kebutuhan Media Infografis Interaktif Untuk Membantu Siswa Mengidentifikasi Keterampilan Berpikir Kausalitas dalam Pembelajaran Sejarah di SMA*. 6754, 27507–27515.
- Mubarok, M. K. (2026). *ANALYSIS OF STUDENTS ' CREATIVE THINKING ABILITIES USING MIND MAPPING LEARNING METHOD IN HISTORY SUBJECT*. 10(1), 285–297. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.5947>
- Ofianto, & Ningsih, T. zahra. (2021). *ASSESMEN KETERAMPILAN BERPIKIR HISTORIS (HISTORICAL THINKING)* (Moh. Afandi, Ed.). redaksi.dutamedia.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*.
- Putri, D. A., Rochmat, S., & Setiawan, J. (2025). *Instilling Historical Awareness in History Learning in High*. 14(1), 21–32.
- Rambe, N., Fadli, M., Yazid, M., Interaktif, M., & Dasar, S. (2022). *KAJIAN LITERATUR TENTANG PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR*. 4(04), 18–30.

- Redana, D. N., & Suprpta, I. N. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka di SMA Negeri 4 Singaraja. *Locus*, 15(1), 77–87.
- Sekolah, N., Agama, T., & Pekanbaru, A. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. 2, 77–95.
- Sugiyono. (2014). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Tee, T. K., Azman, M. N. A., Mohamed, S., Mohamad, M. M., Yunos, J., Yee, M. H., & Othman, W. (2014). Buzan Mind Mapping: An Efficient Technique for. *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering*.
- Yuherman, A., & Yefterson, R. B. (2023). *Pengembangan Meme Sejarah Sebagai Media Pembelajaran Di SMAN 13 Padang*. 5(1).