

**PENGEMBANGAN *MIND MAP* INTERAKTIF UNTUK MELATIH
BERFIKIR KAUSALITAS PADA PEMBELAJARAN SEJARAH
DI SMA N 01 BUKIT SUNDI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

DARA FARDIAN SARI

20046044

**DEPARTEMEN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *MIND MAP* INTERAKTIF UNTUK MELATIH BERFIKIR
KAUSALITAS PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA N 01 BUKIT SUNDI**

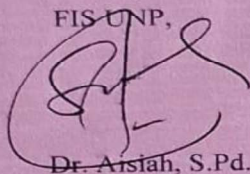
Nama : Dara Fardian Sari
BP/Nim : 2020/20046044
Program studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, September 2024

Disetujui Oleh :

Kepala Departemen Sejarah

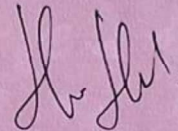
FIS-UNP,



Dr. Anisah, S.Pd., M.Pd

NIP. 198106152005012002

Pembimbing



Hera Hastuti, S.Pd., M.Pd

NIP. 198509162015042001

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang pada hari Senin, 12 Agustus 2024

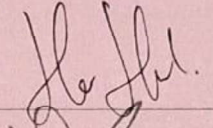
PENGEMBANGAN *MIND MAP* INTERAKTIF UNTUK MELATIH BERFIKIR KAUSALITAS PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA N 01 BUKIT SUNDI

Nama : Dara Fardian Sari
BP/Nim : 2020/20046044
Program studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial


Tim Penguji Tanda Tangan

Padang, September 2024

Ketua : Hera Hastuti, S.Pd., M.Pd

1. 

Anggota : 1. Ridho Bayu Yefterson, M.Pd

2. 

2. Rini Afriani, M.Pd

3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dara Fardian Sari
BP/Nim : 2020/20046044
Program studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul “Pengembangan *Mind Map* Interaktif Untuk Melatih Berfikir Kausalitas Siswa Pada Pembelajaran Sejarah di SMA N 01 Bukit Sundi” adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi Universitas Negeri Padang, maupun di masyarakat dan Negara.

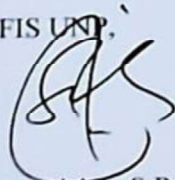
Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, September 2024

Diketahui Oleh

Kepala Departemen Sejarah

FIS UNP,



Dr. Alstiah, S.Pd., M.Pd

NIP. 198106152005012002

Saya Menyatakan



Dara Fardian Sari

NIM. 20046044

ABSTRAK

Dara Fardian Sari. 2024. Pengembangan Media *Mind Map* Interaktif Untuk Melatih Berfikir Kausalitas Siswa Pada Pembelajaran Sejarah di SMA N 01 Bukit Sundi. Skripsi. Pendidikan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang tersedianya media pembelajaran sejarah yang berbasis teknologi di sekolah. Pada proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan jarang menggunakan media berbasis digital. Selain itu rendahnya kemampuan kausalitas siswa SMA N 01 Bukit Sundi dalam pembelajaran sejarah juga menjadi permasalahan yang tidak bisa diabaikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *Mind Map* interaktif sebagai media dalam pembelajaran sejarah yang membantu berfikir kausalitas siswa SMA N 01 Bukit Sundi.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket respon. Lembar validasi terdiri lembar validasi materi dan validasi media. Angket respon terdiri dari angket respon guru dan peserta didik. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 29 orang peserta didik di kelas XI Fase F SMA N 01 Bukit Sundi. Pada penelitian ini teknik analisis yang digunakan yaitu kualitatif-kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil saran dan komentar validator serta wawancara yang dilakukan kepada guru sejarah. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari data praktikalitas yang diperoleh dari angket respon guru dan angket respon peserta didik serta data efektifitas untuk mengetahui keefektifan media *Mind Map* interaktif

Hasil penelitian pengembangan media *Mind Map* interaktif yang dikembangkan telah divalidasi dinyatakan sangat valid dengan rata-rata penilaian validator 86%. Berdasarkan hasil angket respon guru dan peserta didik di SMA N 01 Bukit Sundi dapat diketahui bahwa media interaktif sangat praktis dengan hasil persentase kepraktisan 97,91%, dan 92,95%. Hasil evaluasi melalui uji efektifitas dengan melakukan wawancara kepada beberapa orang peserta didik, dapat disimpulkan bahwa media *Mind Map* efektif digunakan sebagai media dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Pengembangan Media Interaktif, *Mind Map*, Pembelajaran Sejarah.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesempatan dan kemampuan kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Medai *Mind Map* Interaktif Untuk Melatih Berfikir Kausalitas Pada Pembelajaran Sejarah di SMA N 01 Bukit Sundi”. Selanjutnya shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan petunjuk kebenaran kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi umat muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 di Departemen Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. Skripsi ini dapat diselesaikan oleh peneliti berkat bantuan, dorongan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Hera Hastuti, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi dan saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini dengan penuh semangat, sabar dan ikhlas.
2. Bapak Ridho Bayu Yefterson, S.Pd.,M.Pd dan Ibu Rini Afriani, M.Pd selaku tim dosen penguji yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi dan saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.

3. Bapak Drs. Zul Asri, M.Hum, Bapak Dr. Rusdi, M.Hum, dan Bapak Dr. Ofianto, M.Pd dan Bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd selaku validator yang telah banyak memberikan saran demi kesempurnaan produk penelitian ini sehingga produk yang peneliti hasilkan dapat dikatakan valid dan layak untuk diuji cobakan.
4. Bapak Drs. Hendra Naldi, SS, M.Hum selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan saran, pelajaran, dan motivasi kepada penulis selama menempuh S1.
5. Ibu Dr. Aisiah, S.Pd, M.Pd. selaku kepala Departemen Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak Firdaus, S.Pd, MM selaku kepala sekolah dan Ibu Renni Anggraini, S.Pd selaku guru sejarah kelas XI Fase F, guru-guru, dan peserta didik SMA N 01 Bukit Sundi yang telah memberikan izin, informasi, dan kemudahan-kemudahan selama pengumpulan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Teristimewa kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Resopin (Alm) dan Ibunda Asni Neri, seorang wanita kuat dan tangguh yang senantiasa dengan tulus, ikhlas, sabar, dan penuh kasih sayang mendo'akan, memotivasi serta memberikan seluruh dukungannya kepada peneliti hingga menghantarkan putri tercintanya pada tahap ini.

9. Terima kasih untuk kakak tersayang Adrul Nafis dan Rahayu Tifani yang selalu mendo'akan, memberikan motivasi dan dukungan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Diri saya sendiri yang mau dan mampu bertahan, dan berjuang semampu yang saya bias dan terima kasih sudah bersedia untuk tetap kuat hingga sampai pada tahap ini.
11. Untuk sahabatku Firdha Okta Viola walaupun tak sedarah terima kasih sudah mau searah, yang selalu memberikan semangat, dukungan dan motivasi.
12. Terima kasih untuk teman seperjuangan Tiara,Fita,Dini,Melli,Yesi dan Wahdina yang selalu memberikan dukungan selama menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bimbingan, bantuan, dorongan, dan do'a yang telah Bapak, Ibu, dan teman-teman berikan menjadi amal shaleh dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah Subhanahu Wa Taala. *Aamiin ya Rabbal'alamin.*

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun skripsi ini. Namun, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan.

Padang, Agustus 2024

—  —

Dara Fardian Sari
NIM.20046044

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Spesifikasi Produk	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Teori	12
1) Teori Konstruktivisme	12
2) Pembelajaran Sejarah	13
3) Media Pembelajaran	18
4) <i>Mind Map</i>	26
5) Keterampilan berpikir kausalitas	27
6) Efektivitas	30
B. Studi Relevan	31
C. Kerangka Berfikir	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Model Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	35
1. Studi Pendahuluan	35
2. Pengembangan Model	35
C. Uji coba produk	39
1. Subjek Uji Coba	39

2. Jenis Data	39
3. Instrument Pengumpulan Data	39
4. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	46
A. Penyajian Produk Hasil Pengembangan.....	46
1) Tahap analisis (<i>Analysis</i>)	46
2) Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	49
3) Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	66
4) Tahap Penerapan (<i>Implementation</i>)	74
5) Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	78
B. Pembahasan	80
C. Keterbatasan Penelitian	84
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir Pengembangan Media <i>Mind Map</i> Interaktif.....	33
Bagan 3. 1 Alur Pengembangan Media <i>Mind Map</i> Interaktif.....	38

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kualifikasi validitas pengembangan media pembelajaran.....	41
Tabel 2. Kategori kevalidan media pembelajaran.....	43
Tabel 3. Skala penilaian angket guru dan angket peserta didik	44
Tabel 4. Kategori kepraktisan media pembelajaran.....	45
Tabel 5. Dosen Ahli Materi dan Ahli Media.....	66
Tabel 6. saran dan revisi ahli materi	70
Tabel 7. tampilan media interaktif sebelum dan sesudah revisi	70
Tabel 8. Saran dan Revisi Ahli Media.	72
Tabel 9. Tampilan Media Interaktif Sebelum dan Sesudah Revisi.	72
Tabel 10. Persentase Validasi Media Interaktif Keseluruhan	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Tuanku Imam Bonjol	50
Gambar 4. 2 Ilustrasi jalannya Perang Paderi	51
Gambar 4. 3 Peta Perang Paderi.....	51
Gambar 4. 4 Vidio Perang Paderi	52
Gambar 4. 5 Pangeran Diponegoro.....	52
Gambar 4. 6 Peta Peperangan Diponegoro	52
Gambar 4. 7 Vidio Perang Diponegoro	53
Gambar 4. 8 Pangeran Antasari	53
Gambar 4. 9 Peta Perang Banjar	53
Gambar 4. 10 Vidio Perang Banjar	54
Gambar 4. 11 tampilan aplikasi canva	55
Gambar 4. 12 Tampilan untuk membuat project baru	55
Gambar 4. 13 Tampilan untuk mencari design <i>Mind Map</i>	56
Gambar 4. 14. Tampilan atur dan kreasikan tampilan <i>Mind Map</i>	57
Gambar 4. 15. Tampilan untuk memasukkan teks dalam <i>Mind Map</i>	57
Gambar 4. 16. Tampilan Untuk menambahkan jumlah slide pada <i>Mind Map</i>	58
Gambar 4. 17. Tampilan mengganti latar belakang	58
Gambar 4. 18. Tampilan Untuk membuat Hyperlink	59
Gambar 4. 19. Tampilan Untuk menyimpan/publish file	59
Gambar 4. 20. Tampilan Untuk menyebarkan link kepada siswa.....	60
Gambar 4. 21. tampilan awal media interaktif:.....	61
Gambar 4. 22. Tampilan petunjuk penggunaan media	61
Gambar 4. 23. Tampilan Tujuan pembelajaran.....	61
Gambar 4. 24. Tampilan menu profil pengembang media.....	62
Gambar 4. 25. Tampilan materi Perang Paderi	63
Gambar 4. 26. . Tampilan materi Perang Diponegoro	63
Gambar 4. 27. Tampilan materi Perang Banjar.....	64
Gambar 4. 28 Tampilan untuk kesimpulan	65
Gambar 4. 29. Tampilan menu Quiz.....	65
Gambar 4. 30. Tampilan untuk sumber rujukan	65
Gambar 4. 31. Diagram Batang Hasil Uji Validator.....	82
Gambar 4. 32. Diagram Batang Hasil Uji Praktikalitas	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Storyboard Produk Media <i>Mind Map</i> Interaktif	92
Lampiran 2. Lembar Surat Izin Penelitian	96
Lampiran 3. Lembar Pedoman Wawancara Untuk Guru.....	98
Lampiran 4. Lembar Pedoman Wawancara Untuk Siswa	101
Lampiran 5. Surat Permohonan Validasi,Media dan Materi	103
Lampiran 6. Lampiran Kisi Kisi Lembar Validasi.....	107
Lampiran 7. Lembar validasi ahli materi	108
Lampiran 8. Lembar angket Ahli materi ke 2	112
Lampiran 9. Lembar angket Ahli Media.....	116
Lampiran 10. Lembar angket Ahli Media 2.....	119
Lampiran 11. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Respon Guru	123
Lampiran 12. Lembar Angket Praktikalitas Respon Guru.....	124
Lampiran 13. Lembar Angket Praktikalitas Respon Guru.....	128
Lampiran 14. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik	129
Lampiran 15. Lembar Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik	130
Lampiran 16. Perhitungan Lembar Angket Praktikalitas Respon Peserta Didik	134
Lampiran 17. Modul Ajar	136
Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian.....	150
Lampiran 19. Pengisian Angket Praktikalitas Guru.....	152

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran sejarah merupakan aspek yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai seperti patriotisme, nasionalisme dan karakter. Pembelajaran Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa, karena dengan mempelajari mata pelajaran ini siswa dapat mengetahui informasi penting tentang sejarah dan bisa mengambil teladan dari tokoh sejarah di masa lampau (Prihadi Dwi Hatmono, 2021). Pembelajaran berperan penting dalam pembangunan mentalitas, karakter dan perbaikan negara dalam pembangunan negara Indonesia yang memiliki kepuasan mendalam dan patriotism (Zahro et al., 2017) . Di lembaga pendidikan khususnya di sekolah dasar dan menengah terdapat tiga tujuan utama yang harus dicapai seorang dalam pendidikan sejarah. Ketiga tujuan utama tersebut diantara lain yaitu menumbuhkan kesadaran sejarah, melatih kecakapan akademik, dan menumbuhkan sikap nasionalisme. Pembelajaran sejarah juga bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan penanaman sikap mental atau nilai-nilai (Ofianto, 2018).

Salah satu cara berpikir dalam sejarah yaitu berpikir kausalitas. Kausalitas merupakan hubungan sebab dan akibat. Konsep sebab dalam sejarah mengarah kepada kejadian yang dapat menyebabkan terjadinya

peristiwa lainnya. Hasil dari kejadian tersebut dinamakan dengan akibat. Hubungan antara sebab dan akibat ini akan selalu dipelajari, tanpa konsep sebab sejarah akan kehilangan ciri ilmiahnya. Maka berpikir kausalitas dalam pembelajaran sejarah sangat penting, karena Sejarah mempelajari hubungan sebab dan akibat dari suatu peristiwa tersebut dapat terjadi (Zed, 2018).

Seiring berkembangnya zaman yang semakin maju dan modern ternyata juga berimbas didunia pendidikan. Meskipun demikian, tujuan pendidikan tidak berubah, dimana arah dan tujuan dari pendidikan yang dilaksanakan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Urgensi pendidikan itu sendiri tidak akan lekang oleh kemajuan zaman dikarenakan ia merupakan tiang dari sebuah bangsa.

Melalui Peraturan Mendikbudristek No.12 Tahun 2024, Kurikulum Merdeka ditetapkan secara resmi menjadi kerangka dasar dan struktur kurikulum untuk seluruh satuan pendidikan indonesia. Kurikulum merdeka memberikan kepercayaan yang lebih besar kepada guru untuk merancang pembelajaran sesuai konteks dan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran sejarah dalam kurikulum merdeka hanya ada satu mata pelajaran sejarah. Untuk Fase E Kelas X, sejarah disatukan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bersama Geografi, Sosiologi, dan Ekonomi serta Fase F (Kelas XI dan XII) sejarah menjadi mata pelajaran sendiri (Silvie et al., 2023)

Dalam proses belajar mengajar guru disarankan memakai yang namanya media yang bervariasi agar nantinya para murid tidak jenuh dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat oleh guru haruslah mampu membuat anak tertarik belajar. Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat memberi kesempatan untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan anak secara langsung, dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir kritis dan positif, membantu mengenal lingkungan dan kemampuan dirinya, menumbuhkan motivasi dan meningkatkan perhatian belajar pada anak-anak usia dini, guru profesional mesti memiliki pemahaman ini (Wisra & Nurhafizah, 2019).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada 9 Januari 2024 terhadap guru sejarah kelas 11, peneliti menemukan informasi bahwa hanya beberapa dari peserta didik yang cukup aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena keterampilan guru yang masih kurang dalam mempersiapkan atau membuat media yang interaktif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, kemudian ketika guru bertanya mengenai pembelajaran imperialisme dan kolonialisme yang pertanyaannya “apakah penyebab bangsa bangsa barat datang ke Indonesia?”. Ketika pertanyaan tersebut ditanyakan guru, 25 dari 30 peserta didik diam dan melakukan aktivitas lain, walaupun ada yang menjawab itupun jawabannya belum tepat, adapun jawabannya yaitu dampak perang yang terjadi dan faktor ekonomi. Kemudian dari hasil wawancara yang

dilakukan kepada guru diperoleh data bahwa kemampuan berfikir kausalitas siswa tergolong rendah.

Kemudian wawancara yang peneliti lakukan kepada siswa tentang penggunaan media dalam pembelajaran sejarah dapat disimpulkan bahwasannya pembelajaran masih berpusat pada guru dan guru masih jarang menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti *Mind Map* interaktif dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam mengkreasikan pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran memang sangatlah penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan mengasyikkan dalam proses pembelajaran. Media memiliki kemampuan untuk menyatukan kata-kata, tulisan gambar serta symbol-simbol saat penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Hal itulah yang membuat pembelajaran menggunakan media lebih mampu menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional (Hasan, 2021). Pembelajaran sejarah pastinya akan lebih dimengerti dan dipahami oleh peserta didik apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran. Tentu kita tahu jika tercapai atau tidaknya tujuan yang telah ditetapkan dalam proses pembelajaran tergantung dari strategi penyampaian dan penggunaan media tersebut.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka peneliti menawarkan solusi yang mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan *Mind Map* interaktif. Pengembangan media *Mind Map* sebenarnya lebih gampang digunakan

didalam proses pembelajaran karena mampu menggabungkan antara point point materi didalamnya dan mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam berpikir kausalitas.

Media *Mind Map* interaktif ini dibuat oleh aplikasi *canva*. *Mind Map* mengharuskan peserta didik berinteraksi dengan *Mind Map* tersebut, dimana mereka mengakses link yang telah diberikan oleh guru di *Handphone* masing masing, setelah membuka link tersebut terdapat petunjuk penggunaan agar siswa dapat menggunakan media dengan mudah dan jelas serta yang paling utama membantu siswa dalam belajar. *Mind Map* interaktif berisi informasi terkait materi, referensi yang terdapat dalam media tersebut sudah sah, disertai dengan quiz dan tentunya akan membantu peserta didik untuk meningkatkan berfikir kausalitas mereka.

Media *Mind Map* dapat memaksimalkan otak kanan dan otak kiri siswa karena materi yang disajikan pada inti materi dan tidak monoton dapat dengan gambar dan berwarna sehingga siswa dapat meningkatkan imajinasi dan lebih kreatif. Sehingga materi kalimat berpola yang rumit dapat dipahami dengan sederhana dan ringkas (Dewi & Nugraheni, 2022). Melalui media *Mind Map* interaktif, memudahkan siswa untuk memahami materi, media juga dilengkapi dengan tombol navigasi untuk peserta didik mengakses *Mind Map* interaktif dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran (Wicaksono, 2022)

Pengembangan *Mind Map* interaktif untuk melatih berfikir kausalitas pada pembelajaran sejarah di SMA N 01 Bukit Sundi berasal dari

keinginan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap hubungan sebab-akibat dalam konteks sejarah. Berfikir kausalitas memungkinkan siswa untuk memahami dampak peristiwa sejarah dan hubungannya dengan kondisi saat ini. Penggunaan *Mind Map* interaktif, siswa dapat memvisualisasikan hubungan sebab-akibat secara lebih dinamis, sehingga memudahkan mereka dalam memahami dan menganalisis peristiwa sejarah secara lebih mendalam. *Mind Map* interaktif juga dapat membantu siswa dalam merangsang gagasan dan mengorganisir informasi, sehingga dapat menjadi alat yang efektif dalam melatih berfikir kausalitas pada pembelajaran sejarah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang ,dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya tingkat berpikir kausalitas siswa SMA N 01 Bukit Sundi dalam pembelajaran sejarah
2. Minimnya penggunaan media dalam pembelajaran sejarah apalagi yang bersifat interaktif digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sejarah

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, agar penelitian ini terfokus maka peneliti membatasi masalah yang diteliti yaitu seputar permasalahan rendahnya berpikir kausalitas siswa serta berfokus pada pengembangan media interaktif *Mind Map* dalam pembelajaran sejarah. Subjek dari

penelitian ini ialah siswa kelas XI SMA N 01 Bukit Sundi TA 2023/2024 yang berjumlah 29 orang. Materi yang digunakan pada pengembangan media *Mind Map* interaktif yaitu perlawanan bangsa Indonesia terhadap pemerintah Hindia Belanda.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimana proses pengembangan *Mind Map* Interaktif Untuk Melatih Berfikir Kausalitas Pada Pembelajaran Sejarah di SMA N 01 Bukit Sundi?
2. Apakah Pengembangan *Mind Map* Interaktif Untuk Melatih Berfikir Kausalitas Pada Pembelajaran Sejarah di SMA N 01 Bukit Sundi layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran sejarah?
3. Apakah Pengembangan *Mind Map* Interaktif Untuk Melatih Berfikir Kausalitas Pada Pembelajaran Sejarah di SMA N 01 Bukit Sundi praktis dan efektif digunakan sebagai media dalam pembelajaran sejarah?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibahas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Menganalisis pengembangan *Mind Map* Interaktif Untuk Melatih Berfikir Kausalitas Pada Pembelajaran Sejarah di SMA N 01 Bukit Sundi

- b. Menganalisis Pengembangan *Mind Map* Interaktif Untuk Melatih Berfikir Kausalitas Pada Pembelajaran Sejarah di SMA N 01 Bukit Sundi layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran sejarah
- c. Menganalisis Pengembangan *Mind Map* Interaktif Untuk Melatih Berfikir Kausalitas Pada Pembelajaran Sejarah di SMA N 01 Bukit Sundi praktis dan efektif digunakan sebagai media dalam pembelajaran sejarah.

F. Manfaat Penelitian

- 1. Manfaat Teoritis
 - i. Hasil penelitian ini akan menambah wawasan ilmu pengetahuan sosial, khususnya pada mata pelajaran sejarah.
 - ii. Bisa digunakan sebagai referensi untuk penelitian lebih lanjut khususnya mengenai pengembangan media *Mind Map* interaktif dalam pembelajaran sejarah di SMA.
- 2. Manfaat Praktis
 - i. Manfaat bagi peserta didik

Penelitian ini memudahkan peserta didik dalam pelajaran sejarah dan melatihnya untuk belajar secara mandiri.
 - ii. Manfaat bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu untuk jadi pertimbangan dalam pembelajaran sejarah serta sebagai referensi guru dalam pembelajaran sejarah.
 - iii. Manfaat bagi sekolah

Menambah masukan kepada guru sejarah terkait dengan penyampaian materi dan juga nantinya dapat mengembangkan manfaat bagi kemajuan sekolah.

iv. Manfaat bagi peneliti

Menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran berbentuk *Mind Map* interaktif yang dapat menunjang kemampuan siswa dalam mempelajari sejarah pada Sekolah Menengah Atas.

G. Spesifikasi Produk

- a) Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam *Mind Map*, dirancang sesuai materi sejarah kelas XI yaitu perlawanan bangsa Indonesia terhadap pemerintah Hindia Belanda.
- b) Media pembelajaran *Mind Map* interaktif yang dikembangkan termasuk ke dalam jenis audio visual karena mengandalkan indera penglihatan dan pendengaran.
- c) Media dirancang untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa
- d) Media *Mind Map* ini dibuat dengan aplikasi Canva, lalu setelah selesai dibuat dan diinteraktifkan kemudian link tersebut dibagikan kepada siswa dan mereka diminta untuk mengaksesnya melalui *Handphone*.
- e) Isi media yang tersedia dalam *Mind Map* yaitu materi serta gambar/foto pahlawan dan peristiwa, teks quiz dan link video pembelajaran Perang Paderi, Perang Diponegoro dan Perang Banjar.

- f) *Mind Map* interaktif memiliki fitur-fitur interaktif yang membuat pengguna menavigasi *mind map* dengan mudah dan dapat membuat media belajar menjadi menarik

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah :

- a) Media *Mind Map* interaktif yang akan dikembangkan digunakan sebagai media pelajaran sejarah.
- b) Media *Mind Map* interaktif yang akan dibuat belum banyak diketahui oleh guru dan bisa digunakan dalam proses pembelajaran sejarah.
- c) Media *Mind Map* dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa, dikarenakan siswa sudah diwajibkan membawa *Handphone* untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan Media *Mind Map* interaktif ini adalah :

- a) *Mind Map* interaktif yang dibuat terbatas pada satu tujuan pembelajaran yaitu “Peserta didik dapat menganalisis Perlawanan Bangsa Indonesia Terhadap Pemerintah Hindia Belanda. “.
- b) Media *Mind Map* interaktif ini menyajikan foto pahlawan, materi singkat yang padat dan tepat, dilengkapi dengan quiz, mudah dipahami oleh murid dan juga disertakan link vidio pembelajaran.