

**PENGEMBANGAN MEDIA *MIND MAPPING* VISUAL UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KAUSALITAS PADA
PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 2 SUNGAI PENUH
SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Strata 1 (S1) Pada Program Studi Pendidikan Sejarah*



Oleh:

DHEA ANINGRUM PUTRI

NIM/21046169

DEPARTEMEN SEJARAH

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2026

HALAMAN PERSETUJUAN LULUS UJIAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *MIND MAPPING* VISUAL UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERPIKIR KAUSALITAS PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI
SMA NEGERI 2 SUNGAI PENUH

Nama : Dhea Aningrum Putri
BP/NIM : 2021/21046169
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 12 Mei 2026

Kepala Departemen Sejarah



Dr. Aisiah, M.Pd
NIP. 198106152005012002

Disetujui oleh

Pembimbing



Rini Afriani, M.Pd
NIP. 198804082022032009

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi

Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

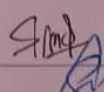
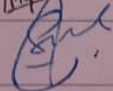
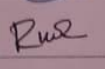
Pada Hari Selasa, 12 Mei 2026

PENGEMBANGAN MEDIA *MIND MAPPING* VISUAL UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERPIKIR KAUSALITAS PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI
SMA NEGERI 2 SUNGAI PENUH

Nama : Dhea Aningrum Putri
BP/NIM : 2021/21046169
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Departemen : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 12 Mei 2026

Tim Penguji :

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Rini Afriani, M.Pd	1. 
Anggota	: Dr. Aisiah, M.Pd	2. 
Anggota	: Rahmiyati, M.Pd	3. 

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dhea Aningrum Putri

BP/NIM : 2021/21046169

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Departemen : Sejarah

Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul **“Pengembangan Media Mind Mapping Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kausalitas Pada Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 2 Sungai Penuh”** adalah benar hasil karya saya sendiri dan bukan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses sesuai dengan syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik instansi Universitas Negeri Padang maupun di masyarakat dan Negara.

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

Padang, 12 Mei 2026

Diketahui oleh,
Kepala Departemen Sejarah



Dr. Aisiah, M.Pd
NIP. 198106152005012002

Saya yang menyatakan,



Dhea Aningrum Putri
NIM. 21046169

ABSTRAK

Dhea Aningrum Putri (2021/21046169). “Pengembangan Media *Mind Mapping* Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kausalitas Pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Sungai Penuh”. **Skripsi.** Departemen Sejarah, Prodi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang 2026.

Latar belakang penelitian ini memfokuskan pada rendahnya kemampuan berpikir kausalitas peserta didik dalam pembelajaran Sejarah, dimana peserta didik belum mampu menganalisis hubungan sebab-akibat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Mind Mapping* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kausalitas peserta didik, menguji kelayakan, praktikalitas media tersebut khususnya pada materi pendudukan jepang, sekaligus memberikan Solusi konkret terhadap permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kausalitas melalui pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

Penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE. Tahapan utama yaitu Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Subjek uji kelayakan produk melibatkan dua orang ahli materi Sejarah Indonesia dan dua orang ahli media yang berkompeten di bidangnya. Uji praktikalitas dilakukan dengan melibatkan guru mata pelajaran sejarah dan 30 peserta didik kelas XI fase F di SMA Negeri 2 Sungai Penuh. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi. Analisis data menggunakan rata-rata.

Hasil analisis uji kelayakan ahli materi mendapatkan rata-rata 3,72 kategori sangat layak dan uji kelayakan ahli media mendapatkan rata-rata 3,54 kategori sangat layak. Selanjutnya, uji praktikalitas oleh guru mendapatkan rata-rata 3,62 kategori sangat layak dan uji praktikalitas peserta didik mendapatkan 3,56 yang mendapatkan kategori sangat layak. Penelitian terdiri dari *Analysis*, analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis kemampuan berpikir kausalitas. *Design*, mengumpulkan sumber referensi yang berkaitan dengan materi, mencari gambar yang sesuai dengan materi pendudukan Jepang 1942-1945, proses pembuatan media *Mind Mapping*, proses menggabungkan semua halaman-halaman pada media *Mind Mapping* yang sudah di rancang. *Development*, validasi ahli materi dan ahli media mind mapping oleh dosen Sejarah. *Implementasi*, uji praktikalitas oleh guru dan peserta didik. *Evaluation*, evaluasi oleh peserta didik setelah *Mind Mapping* digunakan dalam pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran *Mind Mapping* sangat layak dan praktis digunakan oleh guru dan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kausalitas pada pembelajaran Sejarah di SMA.

Kata kunci: Pembelajaran Sejarah, Media *Mind Mapping*, Berpikir Kausalitas

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas Rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Mind Mapping* visual untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kausalitas di SMA Negeri 2 Sungai Penuh” ini dapat terselesaikan. Shalawat bertangkai salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa dalam proses kegiatan penulisan, mulai dari penyusunan proposal, penelitian, hingga penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, pengarahan, dan bantuan serta do’a dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis menyelesaikan skripsi ini, pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Ibu Rini Afriani, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah tulus memberikan tenaga, waktu dalam membimbing dan memberikan arahan serta semangat dengan Ikhlas dan penuh kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. (Alm) Bapak Dr. Ofianto selaku dosen penguji I pada seminar proposal terimakasih untuk bimbingan, saran dan masukannya selama proses penyusunan skripsi ini. Meskipun beliau telah berpulang ke Rahmatullah sebelum proses skripsi ini selesai, bimbingan beliau akan selalu ada dalam

ingatan penulis, semoga Allah SWT menempatkan beliau di tempat terbaik dan membalas segala amal baik beliau.

3. Ibu Dr. Aisiah, M.Pd selaku penguji I, Ibu Rahmiyati M.Pd selaku penguji II yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan saran dalam penulisan skripsi.
4. Ibu Prof. Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum dan Bapak Dr. Rusdi M.Hum selaku validator ahli materi yang telah memberikan penilaian, masukan serta memberikan saran dan perbaikan.
5. Ibu Hera Hastuti, M.Pd dan Ibu Rini Afriani, M.Pd selaku validator ahli media yang telah memberikan penilaian, masukan serta saran perbaikan.
6. Ibu Dr. Aisiah, M.Pd selaku Kepala Departemen Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
7. Ibu Azmi Fitriasia, SS. M.Hum, Ph.D selaku dosen Pembimbing Akademik (PA).
8. Seluruh Dosen Departemen Sejarah yang telah memberikan Ilmunya selama penulis mengikuti bangku perkuliahan.
9. Bapak Riko Asmadi S.Pd selaku guru mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Sungai penuh yang telah memberikan waktu, informasi dan kemudahan data dalam pelaksanaan penelitian ini.
10. Terimakasih yang paling tulus dan paling dalam penulis persembahkan kepada dua sosok yang tidak pernah berhenti berdoa Bapak tercinta Bofi Efendi dan Mama tersayang Dartini sosok yang tidak pernah lelah bekerja dan tidak pernah sedikit pun goyah memberikan semangat kepada penulis

di setiap langkah perjalanan ini. Di setiap peluh yang jatuh tanpa keluhan penulis menemukan arti kata berjuang yang sesungguhnya. Bapak adalah alasan penulis tidak pernah menyerah, bahkan Ketika semua terasa sulit dan jauh dari harapan. Mama tidak ada kata yang cukup menggambarkan betapa besar sayangmu, doa-doa yang mama panjatkan di setiap sujud, air mata yang mama tahan agar penulis tetap kuat, serta senyum hangat yang selalu menjadi rumah tempat penulis pulang. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga kalian, melimpahkan Kesehatan, keberkahan, dan kebahagiaan yang tiada habisnya. Penulis sangat mencintai kalian.

11. Abangku tersayang Tommy Octa Putra dan istri Kakak iparku tercinta Tiara Asparina Sari, terimakasih telah menjadi sosok abang dan kakak yang selalu ada disaat penulis terpuruk, yang selalu memberikan semangat meyakinkan tanpa pernah memberikan tekanan pertanyaan “kapan wisuda” kepada penulis. Kalian berdua adalah wujud nyata dari lagu *Everything u are*.
12. Keponakan tersayang penulis Aletta Zayba Elmira dan Aureena Zora Alvaretta terimakasih sudah menjadi sumber kebahagiaan penulis disaat penulis sedang tidak baik-baik saja.
13. Terimakasih untuk sahabat seperjuangan selama perkuliahan Penyelamat Bumi Nurul Azizah S.Pd, Adela Novani S.Pd, Elva Dwi Gusvi S.Pd, Saskia Eka Saputri S.Pd, Rizki P.I Hutagaol S.Pd, Kharisma Bintang S.Pd terimakasih telah membuat dunia perkuliahan menjadi menyenangkan dengan kehadiran kalian.

14. Terimakasih kepada sahabat tersayang sejak kecil Ezra Vallenia S.Pt dan Sovie Lova Riza S. Tr. Kes yang senantiasa menjadi bantuan, mendengarkan setiap keluh kesah penulis dan masih menemani proses penulis sampai saat ini.
15. Terimakasih untuk sahabat tercinta Ilda Asri S.Pd yang selalu setia mendengarkan setiap keluh kesah penulis memberikan motivasi bahwa penulis bisa menyelesaikan semuanya.
16. Dan yang terakhir penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada diri sendiri. Terimakasih karena tidak pernah benar-benar menyerah, meskipun ada begitu banyak malam yang berat dan hari-hari yang terasa jauh dari tujuan. Terimakasih karena selalu Kembali, selalu mencoba lagi, dan selalu memilih untuk bertahan meskipun seberapa keras perjuangan yang dirasakan di dalam.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Sejarah.

Padang, 12 Mei 2026

Dhea Aningrum Putri

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
G. Spesifikasi Produk	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
A. Kajian Teori.....	13
1. Teori Kognitif.....	13
B. Kerangka Konseptual	14
1. Pembelajaran Sejarah	14
2. Media Pembelajaran.....	19
3. Media <i>Mind Mapping</i>	22
4. Keterampilan Berpikir Kausalitas	27
C. Penelitian Relevan	30
D. Kerangka Berpikir	33
BAB III METODE PENELITIAN	35

A. Jenis Penelitian	35
B. Model Pengembangan	35
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
D. Subjek dan Objek Penelitian	36
E. Prosedur Penelitian.....	37
F. Instrumen Pengumpulan Data	42
G. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Penelitian	49
1. Analisis (<i>analysis</i>).....	49
2. Perancangan (<i>Design</i>)	53
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	65
4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	72
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	75
B. Pembahasan	78
BAB V PENUTUP	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	33
Gambar 2. Bagan Prosedur ADDIE	38
Gambar 3. Desain cabang utama	61
Gambar 4. Cabang pertama dan cabang turunan	62
Gambar 5. Cabang kedua dan cabang turunan.....	62
Gambar 6. Cabang ketiga dan cabang turunan.....	63
Gambar 7. Cabang keempat dan cabang turunan.....	63
Gambar 8. Hasil akhir setelah semua cabang di gabungkan.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Soal Terkait Keterampilan Berpikir Kausalitas.....	4
Tabel 2. Rubrik Penilaian	5
Tabel 3. Hasil Tes pengetahuan kausalitas peserta didik	7
Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi	42
Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media	43
Tabel 6. Kisi-Kisi Aspek Penilaian Angket Guru.....	44
Tabel 7. Kisi-Kisi Aspek Penilaian Angket Peserta Didik	45
Tabel 8. Pedoman Skor Uji kelayakan dan praktikalitas.....	48
Tabel 9. Referensi yang Digunakan pada Media <i>Mind Mapping</i>	54
Tabel 10. Gambar dan Sumber Gambar	55
Tabel 11. Validasi ahli materi <i>Mind Mapping</i>	67
Tabel 12. Validasi Ahli Materi <i>Mind Mapping</i>	68
Tabel 13. Validasi Ahli media <i>Mind Mapping</i>	69
Tabel 14. Validasi Ahli Media <i>Mind Mapping</i>	70
Tabel 15. Saran dan Perbaikan dari Validator Materi	71
Tabel 16. Saran dan Perbaikan dari Validator Media	72
Tabel 17. Hasil angket praktikalitas siswa	73
Tabel 18. Hasil angket praktikalitas guru	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	89
Lampiran 2. Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian	90
Lampiran 3. Permintaan Sebagai Validator Ahli Materi	91
Lampiran 4. Uji Kelayakan Ahli Materi	93
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Materi	99
Lampiran 6. Permintaan Sebagai Validator Ahli Media.....	100
Lampiran 7. Uji Kelayakan Ahli Media	102
Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Media.....	110
Lampiran 9. Angket Praktikalitas Guru	111
Lampiran 10. Hasil Praktikalitas Guru.....	114
Lampiran 11. Praktikalitas Peserta Didik.....	115
Lampiran 12. Hasil praktikalitas Peserta Didik	118
Lampiran 13. Jawaban Angket Evaluasi Peserta Didik	121
Lampiran 14. Packaging Produk	122
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian.....	123
Lampiran 16. Dokumentasi Dengan Guru Sejarah	125
Lampiran 17. Modul Ajar.....	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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 sekedar 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 et al., 2025). Seiring waktu, sistem pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan yang signifikan, salah satunya melalui penerapan kurikulum baru yang dikenal dengan Kurikulum Merdeka.

Dalam Kurikulum Merdeka, pemilihan media pembelajaran diselaraskan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. (Aqib 2015:50 dalam (Rambe et al., 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang berfungsi untuk menyampaikan informasi sekaligus merangsang proses belajar pada peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran secara efektif dan inovatif dapat mempercepat proses belajar serta meningkatkan efektivitas

pembelajaran, sehingga sasaran pembelajaran dapat dicapai secara optimal (Kurniawati & Nita dalam (Rambe et al., 2022)

Pada Tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) terdapat beberapa mata Pelajaran salah satunya pembelajaran sejarah. Pembelajaran Sejarah berperan penting dalam membangun kesadaran berpikir Sejarah peserta didik, yaitu kemampuan untuk memahami keterkaitan antara masa lampau, masa kini, dan masa depan. Melalui pemahaman sejarah yang baik, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan identitas kebangsaan, menghargai warisan budaya, dan membentuk karakter yang mencerminkan nilai-nilai luhur bangsa.

Dijelaskan oleh (Sugiyono, 2014) pembelajaran sejarah di sekolah bukan hanya bertujuan untuk menyampaikan informasi tentang masa lalu, tetapi juga untuk membentuk kesadaran dalam berpikir sejarah dan identitas kebangsaan peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran sejarah harus dirancang secara aktif, kontekstual, dan bermakna, agar peserta didik tidak hanya menghafal fakta-fakta historis, tetapi juga mampu menginterpretasi makna dari setiap peristiwa yang dipelajari. guru harus menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kinerja dan efektivitas kegiatan belajar mengajar.

Saat proses pembelajaran berlangsung Guru sering kali hanya menggunakan media seperti ppt dan poster sehingga media yang ditampilkan kurang bervariasi, salah satu media media pembelajaran yang bisa disajikan kepada peserta didik adalah media *Mind Mapping*. (Hermawan & Farisi, 2023) yang menyatakan bahwa *Mind Mapping* dapat meningkatkan kemampuan berpikir historis peserta didik

dengan cara menyusun informasi yang kompleks ke dalam bentuk visual yang mudah dipahami. Beragam media pembelajaran yang dapat disajikan kepada peserta didik akan tetapi hal ini tidak dapat menjamin bahwa peserta didik mampu untuk berfikir sejarah (*Historical Thinking*).

Historical thinking ini difokuskan kepada keterampilan menganalisis sebab dan akibat (kausalitas). Kemampuan dalam menganalisis hubungan sebab-akibat, sebagaimana dijelaskan oleh (Ofianto & Ningsih, 2021), adalah suatu runtutan kejadian yang mengawali dan kejadian yang mengikutinya selanjutnya. Berlangsungnya peristiwa Sejarah tentu saja disebabkan oleh suatu pemicu, dimana peristiwa tersebut nantinya memunculkan dampak. Dampak yang dimunculkan dari peristiwa ini selanjutnya menjadi pemicu kemunculan peristiwa berikutnya, dan kedepannya berlanjut seperti itu. Jika melihat dari temuan di lapangan, seringkali siswa mengabaikan pengetahuan hubungan sebab akibat atau biasa disebut kausalitas. Akibatnya kemampuan siswa untuk merekonstruksi peristiwa tidak dapat terbangun dengan baik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 2 Sungai Penuh, di kelas XI di SMA Negeri 2 Sungai penuh peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Sejarah yang dimana media pembelajaran yang digunakan oleh guru cenderung kurang menarik dan belum mampu mendorong siswa untuk berpikir kausalitas, hal ini menyebabkan pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik kurang mengamati penjelasan 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.

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 terkait keterampilan 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!
--	--

Tabel 2.

Rubrik penilaian dari soal diatas:

Butir soal	Deskripsi	Skor	Skor total
1.	Menjelaskan secara lengkap faktor penyebab, akibat, serta tujuan strategis kedatangan Jepang ke Indonesia disertai analisis yang tajam dan didukung data historis.	30	30
	Menjelaskan analisis penyebab serta akibat kedatangan Jepang ke Indonesia dengan cukup baik namun kurang menyertakan tujuan strategis.	25	
	Menjelaskan analisis penyebab serta akibat kedatangan Jepang ke Indonesia dengan cukup baik namun kurang menyertakan tujuan strategis.	15	
	Menjelaskan penyebab kedatangan Jepang ke Indonesia tanpa disertai analisis apapun.	10	
Kunci jawaban	1. Jepang tiba di Indonesia pada Maret 1942 setelah Belanda menyerah tanpa syarat di Kalijati. 2. Faktor utama kebutuhan sumber daya alam (minyak bumi, karet, timah) untuk keperluan perang pasifik. 3. Tujuan strategis menjadikan Indonesia sebagai bagian dari Lingkungan Kemakmuran Bersama Asia Timur Raya. 4. Jepang memanfaatkan sentimen anti-kolonial bangsa Indonesia untuk memudahkan penguasaan wilayah. 5. Akibat Langsung berakhirnya kekuasaan kolonial Belanda yang telah berlangsung lama.		
2.	Menjelaskan kebijakan romusha secara komprehensif meliputi latar belakang, mekanisme pelaksanaan, serta dampaknya terhadap kehidupan rakyat Indonesia dengan analisis yang kritis dan didukung fakta sejarah.	30	30
	Menjelaskan kebijakan romusha dan akibatnya bagi rakyat Indonesia dengan baik namun belum	25	

	menyertakan analisis kritis yang mendalam.		
	Menjelaskan kebijakan romusha secara umum tanpa analisis yang memadai tentang dampaknya bagi rakyat.	15	
	Hanya menyebutkan romusha sebagai kebijakan tanpa penjelasan maupun analisis sama sekali.	10	
Kunci jawaban	1. Romusha Adalah system kerja paksa yang diterapkan Jepang untuk membangun infrastruktur militer (jalan, bandara, benteng). 2. Pelaksanaan perekrutan dipaksakan kepada rakyat desa, sering tanpa upah, makanan, maupun jaminan keselamatan. 3. Dampak sosial, jutaan warga tewas atau cacat akibat kondisi kerja yang berat dan perlakuan tidak manusiawi. 4. Dampak ekonomi, produksi pangan menurun drastis karena petani diambil menjadi romusha.		
3.	Menyebutkan dan menganalisis minimal 3 dampak positif dan 3 dampak negatif pendudukan Jepang secara rinci, kritis, dan disertai contoh konkret dalam bidang sosial, ekonomi, dan militer.	40	40
	Menyebutkan minimal 3 dampak positif dan 3 dampak negatif namun analisisnya kurang mendalam atau contoh yang diberikan tidak spesifik.	30	
	Hanya menyebutkan kurang dari 3 dampak positif dan negatif tanpa disertai analisis yang memadai.	20	
	Menjelaskan hanya 1 dampak saja negatif dan positif dan memberikan sedikit uraian	15	
	Hanya menyebutkan dampak secara umum tanpa analisis dan jumlah dampak tidak memenuhi minimal yang diminta.	10	
Kunci jawaban	Dampak Positif: 1. Pembentukan BKR/TKR yang menjadi cikal bakal TNI (dampak positif militer). 2. Pelatihan militer melalui PETA (Pembela Tanah Air) yang menghasilkan pemimpin militer pasca-kemerdekaan. 3. Penggunaan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa resmi administrasi menggantikan Bahasa Belanda. Dampak negatif: 1. Kelaparan massal (1944-1945) akibat eksploitasi bahan pangan untuk keperluan militer Jepang.		

	2. Penderitaan rakyat akibat system romusha. 3. Inflasi parah dan kehancuran ekonomi akibat eksploitasi sumber daya alam secara besar-besaran.
--	---

Setelah dilakukan tes terhadap peserta didik, hasilnya menunjukkan bahwa mereka masih mengalami kesulitan dalam mengenali hubungan sebab-akibat 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:

Tabel 3.

Hasil tes pengetahuan kausalitas pada Peserta Didik

No	Pemahaman siswa diatas rata-rata		Pemahaman siswa di bawah rata-rata	
	F	%	F	%
1	16	53,33%	14	46,66%
2	11	36,66%	19	63,33%
3	8	26,66%	22	73,33%

Sumber: Hasil olah data semua peserta didik

Berdasarkan hasil tes pada tabel diatas yang diikuti sebanyak 30 peserta didik. Pada soal pertama hanya 16 peserta didik yang mampu menganalisis peristiwa penyebab kedatangan Jepang ke Indonesia (53,33%). Kemudian pada soal kedua 11 peserta didik yang mampu menganalisis akibat dari kebijakan romusha (36,66%). Selanjutnya pada soal ketiga hanya 8 (26,66%) peserta didik yang dapat

menjelaskan dampak jangka pendek maupun jangka Panjang dari pendudukan Jepang di Indonesia.

Berdasarkan hasil tersebut, diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada. Salah satu Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menyediakan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kausalitas, sehingga tujuan pembelajaran Sejarah dapat tercapai. Peningkatan kemampuan ini dapat ditempuh melalui berbagai jenis media pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan *Mind Mapping* dalam pembelajaran Sejarah.

Menurut (Tee et al., 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 kausalitas siswa dengan cara menyusun informasi yang kompleks ke dalam bentuk visual yang mudah dipahami.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Sejarah yang digunakan oleh guru belum mampu mendorong siswa untuk berpikir kausalitas.
2. Guru memerlukan media pembelajaran yang lebih memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.
3. Rendahnya kemampuan pemahaman berpikir kausalitas peserta didik.

C. Batasan Masalah

Batasan yang digunakan penulis untuk penelitian ini agar lebih fokus dan tidak melebar adalah:

1. Penelitian tentang pengembangan media *Mind Mapping* untuk meningkatkan berpikir kausalitas siswa pada pembelajaran Sejarah.
2. Materi yang digunakan pada penelitian ini adalah Sejarah kelas XI Pendudukan Jepang di Indonesia

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *Mind Mapping* berlandaskan berpikir kausalitas pada siswa SMA Negeri 2 Sungai Penuh?

2. Bagaimana kelayakan media *Mind Mapping* untuk membantu siswa SMA Negeri 2 Sungai penuh berpikir kausalitas?
3. Bagaimana praktikalitas media *Mind Mapping* untuk meningkatkan berpikir kausalitas pada peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis kebutuhan pembelajaran Sejarah terkait penggunaan media *Mind Mapping* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kausalitas di SMA.
2. Mengkaji perubahan tingkat keterampilan berpikir kausalitas pada siswa SMA setelah digunakannya media pembelajaran berbasis *Mind Mapping*.
3. Menganalisis kepraktisan media pembelajaran *Mind Mapping* yang digunakan untuk meningkatkan berpikir kausalitas siswa dalam pembelajaran Sejarah di SMA.

F. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan penulis adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Sejarah. Hasil penelitian ini mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Mind Mapping* dalam meningkatkan keterampilan berpikir kausalitas siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi guru, hal ini dapat dimanfaatkan sebagai pedoman sekaligus pendorong dalam mengembangkan, memperbaiki, menyesuaikan, dan menyempurnakan program pendidikan.
- b. Bagi siswa, mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa melalui penerapan Teknik yang menyenangkan. Tidak monoton, dan bervariasi, sehingga dapat membantu memperbaiki konsentrasi serta mengembangkan kreativitas siswa.

G. Spesifikasi produk

1. Produk pengembangan yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media *Mind Mapping*.
2. Menggunakan kurikulum Merdeka, fase F pada kelas XI SMA. Alur Tujuan Pembelajaran Peserta didik mampu menganalisis latar belakang kedatangan Jepang ke Indonesia, strategi pendudukan yang digunakan, serta dampaknya terhadap kehidupan sosial, ekonomi, dan politik masyarakat Indonesia pada masa itu.
3. Desain dan penggambaran *Mind Mapping* dilakukan di aplikasi figma.
4. Media ini dibagikan dalam bentuk link dapat diakses secara online melalui hp dan laptop.
5. *Mind Mapping* di desain melalui perpaduan berbagai warna, ilustrasi, dan peta pikiran, media ini dapat menarik minat siswa terhadap materi

Sejarah, sehingga mendorong mereka untuk mengembangkan pola pikir historis.

6. Media *Mind Mapping* disertai dengan bahan bacaan yang berfungsi sebagai contoh nyata dari materi yang telah dipelajari siswa.
7. Setelah media selesai dibuat dan diinteraktifkan kemudian link tersebut dibagikan kepada siswa dan mereka diminta untuk mengaksesnya melalui *handphone*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan mengenai media *Mind Mapping* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kausalitas pada pembelajaran sejarah dengan materi Pendudukan Jepang di Indonesia, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, media *Mind Mapping* yang dikembangkan dalam penelitian ini telah dirancang melalui serangkaian tahapan sistematis menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi permasalahan nyata yang terjadi dalam proses pembelajaran sejarah di SMA, khususnya berkaitan dengan rendahnya kemampuan siswa dalam membangun hubungan sebab-akibat antar peristiwa sejarah. Analisis kebutuhan ini juga mencakup kajian terhadap kurikulum yang berlaku serta karakteristik peserta didik sebagai dasar pengembangan media yang relevan dan kontekstual.

Kedua, proses validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media *Mind Mapping* yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan yang ditetapkan. Validator ahli materi menilai bahwa konten yang disajikan sesuai dengan konsep historis Pendudukan Jepang di Indonesia dan mampu merepresentasikan hubungan kausalitas antar peristiwa secara akurat dan sistematis. Sementara itu, validator ahli media memberikan penilaian terhadap

aspek desain, keterbacaan, dan kesesuaian visual media dengan prinsip-prinsip pembelajaran. Berdasarkan penilaian kedua validator tersebut, media *Mind Mapping* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di tingkat SMA.

Ketiga, hasil uji praktikalitas yang dilakukan terhadap guru sejarah dan peserta didik menunjukkan bahwa media *Mind Mapping* mudah digunakan, dapat memperjelas pemahaman materi, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses berpikir. Guru sejarah menilai bahwa media ini memiliki potensi besar untuk diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran karena mampu menyajikan konten sejarah secara terstruktur dan tidak monoton. Peserta didik pun memberikan respons positif, di mana mereka merasakan kemudahan dalam memahami alur peristiwa dan keterkaitan sebab-akibat yang terjadi selama masa Pendudukan Jepang di Indonesia.

Keempat, secara keseluruhan, media *Mind Mapping* yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kausalitas peserta didik. Keterampilan berpikir kausalitas sendiri merupakan salah satu komponen penting dalam berpikir historis yang perlu dikuasai oleh peserta didik agar mereka dapat memahami sejarah bukan sekadar hafalan fakta, melainkan sebagai rangkaian peristiwa yang saling berkaitan satu sama lain. Dengan demikian, kehadiran media *Mind Mapping* ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran sejarah di SMA.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan sejarah, sebagai berikut.

1. Bagi guru sejarah, media *Mind Mapping* yang telah dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi media pembelajaran yang variatif dan inovatif. Guru sejarah diharapkan dapat menggunakan media ini secara kreatif dan fleksibel sesuai dengan kebutuhan dan kondisi kelas masing-masing, sehingga proses pembelajaran sejarah menjadi lebih bermakna dan tidak berpusat pada hafalan belaka. Penggunaan media *Mind Mapping* secara konsisten juga berpotensi membangun kebiasaan berpikir kritis dan analitis pada diri peserta didik.
2. Bagi peserta didik, media *Mind Mapping* dapat dimanfaatkan tidak hanya dalam konteks pembelajaran di kelas, tetapi juga sebagai alat bantu belajar secara mandiri. Peserta didik didorong untuk aktif dalam membuat *Mind Mapping* versi mereka sendiri berdasarkan materi yang telah dipelajari, karena proses pembuatan *Mind Mapping* itu sendiri secara tidak langsung melatih kemampuan mengidentifikasi hubungan sebab-akibat dan mensintesis informasi secara terstruktur.
3. Bagi sekolah dan pihak manajemen pendidikan, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan kebijakan terkait penggunaan media pembelajaran inovatif di kelas sejarah. Sekolah dapat memfasilitasi pelatihan bagi guru-guru sejarah dalam mengembangkan media berbasis pemetaan konsep agar

pembelajaran sejarah di tingkat SMA semakin berkualitas dan berpusat pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini masih terbatas pada pengujian validitas dan praktikalitas media serta belum menguji efektivitas media secara lebih mendalam melalui desain eksperimen. Oleh karena itu, peneliti berikutnya disarankan untuk melanjutkan penelitian ini ke tahap uji efektivitas guna mengukur pengaruh media *Mind Mapping* secara lebih terukur terhadap peningkatan keterampilan berpikir kausalitas peserta didik. Selain itu, pengembangan serupa dapat dilakukan pada materi sejarah lainnya atau pada jenjang pendidikan yang berbeda agar cakupan manfaat media ini semakin luas.

5. Bagi pengembang kurikulum dan akademisi, temuan dalam penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang pentingnya integrasi media pembelajaran berbasis keterampilan berpikir historis dalam kurikulum pendidikan sejarah di Indonesia. Pendekatan berbasis kausalitas dalam pembelajaran sejarah perlu mendapatkan perhatian lebih serius mengingat kemampuan ini sangat relevan dengan kebutuhan peserta didik untuk memahami berbagai fenomena sosial dan politik yang terjadi di masa kini melalui perspektif historis yang kritis dan reflektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, & Saputro. (2024). Implementasi nilai tanggung jawab dalam sistem pendidikan Jepang. *Waskita: Jurnal pendidikan nilai dan pembangunan karakter*, 8(2), 207-221.
- Azhar, A. (2019). *Media pembelajaran*. (edisi revisi, cetakan ke-21). Jakarta: Rajawali Pers.
- Balim. (2013). *The effects of mind mapping applications on upper primary students's success and inqueiy-learning skills in science and environment education. international research in geographical and environmental education*, 22(4), 337-352.
- Branch, R.M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Buzan, T. (2009). Buku pintar *Mind Map*: membuka kreativitas, memperkuat ingatan, dan mengubah hidup (S. Purwoko, penerj). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. ISBN 979-22-2351-7.
- Buzan, T. (2012). *The Mind Map Book: Unlock Your Creativity, Boost Your Memory, Change Your Life*. (1 st ed). Pearson BBC Active.
- Buzan, T. (2018). *The Ultimate Book of Mind Maps*. Harper Thorsons.
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran: peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fatimah, S. (2020). *Perempuan dan politik: perempuan Indonesia pada masa Jepang*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Hamka, L. (2018). *Media pembelajaran inklusi* (edisi 1). Malang: Universitas Lambung Mangkurat Press.
- Hasan, H. S. (2012). *Pendidikan sejarah Indonesia: isu dalam ide dan pembelajaran*. Bandung: Rizqi Press.
- Hermawan, M. D., & Farisi, A. (2023). Implementasi pembelajaran sejarah berdiferensi di SMA Negeri 2 Banjarmasin. *Prabayaksa: Journal of history education*, 3(2), 95-104.
- Isjoni. (2007). *Pembelajaran sejarah pada satuan pendidikan*. Bandung: Alfabeta. ISBN 978-979-8433-32-0.
- Januszewski, A., & Michael, M. (2008). *Educational technology: A definition with Commentary*. New York, NY: Lawrence Erlbaum Associates. ISBN 978-0805858600.
- Jean, P. (1972). *The psychology of the child*. New York, NY: Basic Books. ISBN 978-0465095001.
- Karim, A. H. (2007). *Media pembelajaran*. Makassar: Badan penerbit Universitas

Negeri Makassar.

- Kartikasari, I. P., & Ofianto. (2024). Analisis kebutuhan media infografis interaktif untuk membantu siswa mengidentifikasi keterampilan berpikir kausalitas dalam pembelajaran sejarah di SMA. *Jurnal pendidikan tambusai*, 8(2), 27507-27515.
- Kasmadi, H. (1996). Model-model dalam pengajaran sejarah. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Kawahara, A. (2017). Sejarah pendudukan Jepang di Indonesia. Kompas.
- Kholid, & Darmawan. (2023). *The influence of digital literacy and learning media utilization on student learning motivation*. *Fitrah: Journal of islamic education*, 4(2), 393-403.
- Krismawarni, Musadad, A. ., & Pelu, M. (2026). Kemampuan berpikir kausalitas dalam pembelajaran sejarah dan implikasinya terhadap pendidikan berkualitas. *Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan Dan Inovator Pendidikan*, 12(2), 776–792.
- Kuntowijoyo. (2013). Pengantar ilmu sejarah. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Mukhtar, & Rusmini. (2005). Pengajaran remedial: Teori dan penerapannya dalam pembelajaran. Jakarta: PT Nimas Multima. ISBN 979-9005-88-4.
- Muljana, S. (2008). Kesadaran nasional: Dari kolonialisme sampai kemerdekaan (jilid II). Yogyakarta: LKis pelangi aksara. ISBN 979-1283-57-5.
- N, I. H., Soewito, H., & Widiati, S. R. W. (2018). Sejarah pendudukan Jepang di Indonesia. Jakarta.
- Nadila, Abbas, & Mutiani. (2024). *Comvarative study on the role of character education in shaping social studies curricula in Japan and Indonesia*. *Yupa: Historical studies journal*, 9(2), 102-117.
- Nana Syaodih, Sukmadinata. (2015). Metode penelitian pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. ISBN 979-692-486-2.
- Nana, S., & Sukmadinata. (2015). Metode penelitian pendidikan (cet 10). Bandung: PT Remaja Rosdakarya. ISBN 978-979-692-486-8.
- Notosusanto, N., & Poesponegoro, M. D. (2008). Sejarah nasional Indonesia VI: Zaman Jepang dan zaman Republik Indonesia. Jakarta: PT Balai Pustaka. ISBN 979-407-412-8.
- Ofianto, & Ningsih, Tri Zahra. (2021). Assesmen keterampilan berpikir historis (*historical thinking*). Editor: M. Afandi. Sidoarjo: Duta media publishing.
- Putri, D. A., Rochmat, S., & Setiawan, J. (2025). *Instilling historical awareness in history learning in high school*. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 14(1), 21-32. Denpasar: Universitas Pendidikan Ganesha. DOI: 10.23887.

- Rambe, Nurhamimah., Fadli, Muhammad., Yazid, Muhammad., & Husni, Sharoma. (2022). Kajian literatur tentang penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif pada siswa di sekolah dasar. *Jurnal sintaksis*, 4(1), 18-30.
- Redana, Dewa Nyoman., & Suprpta. I Nyoman. (2023). Implementasi kurikulum merdeka di SMA Negeri 4 Singaraja, locus: majalah ilmiah FISIP, 15(1) 77-87. Singaraja: Universitas Panji Sakti.
- Riduwan. (2012). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian (cetakan ke-9). Bandung: Alfabeta. ISBN 978-979-843-372-8.
- Rima, W. (2016). Ragam media pembelajaran. Yogyakarta: kata pena. ISBN 978-602-72812-0-7.
- Robert., M., Gagne, L., & J. B. (1979). *Principles of instructional design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Saito. (2021). *Japanese occupation and social impact in southeast asia*.
- Sanaky, Hujair A. H. (2013). Media pembelajaran interaktif-inovatif: buku bacaan wajib bagi guru, dosen, dan calon pendidik. Yogyakarta: kaukaba dipantara. ISBN 978-602-1508-13-8.
- Santrock, J. W. (2007). Perkembangan anak (*child development*) edisi ke-11, jilid 1&2. Jakarta: penerbit erlangga. ISBN 978-979-033-134-1 jilid 1/ 978-979-033-589-9 jilid 2.
- Sapriya. (2012). Pendidikan IPS: konsep dan pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. ISBN 978-979-692-957-0.
- Sardiman, A. M., & Lestariningsih, A. D. (2017). Sejarah Indonesia: SMA/MA/SMK kelas XI semester 1 edisi revisi. Jakarta: pusat kurikulum dan pembukuan, balitbang, kementerian pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia. ISBN 978-602-427-122-0.
- Sarjono, & Kusnadi. (2010). Sejarah asia timur. Yogyakarta: penerbit ombak.
- Sartono, Kartodirdjo. (1992). Pengantar sejarah Indonesia baru: sejarah pergerakan nasional dari kolonialisme sampai nasionalisme jilid 2. Jakarta: PT Gramedia pustaka utama.
- Sato, Shigeru. (1994). *War, nationalism an peasants: java under the Japanese occupation, 1942-1945*. Armonk, NY: M.E. Sharpe. ISBN 1563245442.
- Septiani, E. A., Nabila, F., & Situngkir, K. P. A. B. (2023). Perbandingan pendidikan karakter Indonesia dan Jepang (*literatur review*). *Attractive: innovative education journal*, 5(3), 496-510.
- Shoimin, Aris. (2014). 68 model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013. Yogyakarta: ar-ruzz media. ISBN 978-602-313-017-7.

- Slavin, Robert E. (2008). *Education psychology: theory and practice* (9th ed). Boston, MA: Pearson education/ Allyn & Bacon. ISBN 978-0205592005.
- Smith, J. (2018). *The Japanese empire in east asia and its postwar legacy*. cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Soewito, H., & Widiati, S. R. W. (2018). Sejarah Indonesia masa pendudukan Jepang. Yogyakarta: penerbit ombak.
- Sugiyono. (2014). Memahami penelitian kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, & Agung. (2020). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Supandi, E. L., & Efvi, L. (2022). Penerapan model pembelajaran peta pikiran (*mind mapping*) untuk meningkatkan pemahaman konseptual. Mindset: jurnal pemikiran pendidikan dan pembelajaran, 2(2), 54-62).
- Suryono, & Hariyanto. (2012). Belajar dan pembelajaran teori dan konsep dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. ISBN 978-979-692-046-4.
- Sutanto. (2019). Penggunaan Metode Mind Mapping dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
- Taufik, A. (2013). Indonesia dalam arus sejarah (jilid 9). Jakarta: PT Ichtiar Baru Van Hoeve; kementerian pendidikan dan kebudayaan RI. ISBN 978-979-922-692-1.
- 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*, 8(1), 28-31.
- Wijaya, I. G. (1989). Dasar-dasar pengembangan strategi serta metode pengajaran Sejarah. Jakarta: Departemen pendidikan dan kebudayaan RI, direktorat jendral pendidikan tinggi (proyek pengembangan LPTK).
- Windura, S. (2013). Mind map langkah demi langkah: cara paling mudah dan efektif meningkatkan daya ingat. Jakarta: PT Elex media komputindo. ISBN 978-602-02-1058-3.
- Zafri, & Hera, H. (2021). Metode penelitian pendidikan. Depok: PT Raja Grafindo Persada (Rajawali pers). ISBN 978-623-231-991-2.