

## **Analisis Kebutuhan Pengembangan *Mind Maps* Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Nilai-nilai Kesejarahan Dalam Pembelajaran Sejarah**

**Lela Afriyanti<sup>1\*</sup>, Ridho Bayu Yefterson<sup>2</sup>**

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

\*[lelaafriyanti6@gmail.com](mailto:lelaafriyanti6@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*The background to this research problem aims to collect information to determine the need for developing an interactive Mind Maps learning media to increase students' historical values in history learning. The research in this article uses a qualitative descriptive research method. Data collection techniques used observation and interviews, with these techniques researchers were able to find needs analysis from the development of interactive Mind Maps media. The results and discussion obtained from this research are the lack of enthusiasm of students in the learning process because the use of media is less interesting, less interactive, and students are not directly involved in using the media. Therefore, a new innovation is needed in the form of learning media. The learning media that can be a solution in this research is Interactive Mind Maps media, so that learning history is expected to be more fun, effective learning, and learning objectives can be achieved.*

**Keywords:** *Needs Analysis, Learning Media, Mind Maps, Historical Values*

### **ABSTRAK**

Latar belakang penelitian ini diawali dengan penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal terhadap proses pembelajaran peserta didik di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk pengumpulan informasi guna mengetahui kebutuhan terhadap pengembangan sebuah media pembelajaran *Mind Maps* interaktif untuk meningkatkan nilai-nilai kesejarahan peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Penelitian didalam artikel ini menggunakan metode penelitian dengan jenis deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara, dengan teknik tersebut peneliti mampu menemukan analisis kebutuhan dari pengembangan media *Mind Maps* interaktif. Hasil dan pembahasan yang diperoleh dari penelitian ini adalah kurangnya antusias peserta didik dalam proses pembelajaran karena penggunaan media yang kurang menarik, kurang interaktif, dan siswa tidak terlibat secara langsung dalam penggunaan media. Maka dari itu dibutuhkan sebuah inovasi baru berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat menjadi solusi dalam penelitian ini adalah media *Mind Maps* Interaktif, sehingga pembelajaran sejarah diharapkan menjadi pembelajaran yang lebih menyenangkan, efektif, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

**Kata kunci:** *Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Mind Maps, Nilai-nilai Kesejarahan*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran sejarah pada dasarnya memiliki tujuan yang sesuai dengan UU Pendidikan Nasional yang bisa memberikan arah untuk pembangunan bangsa. Dalam aspek kognitif yang diterima oleh siswa dalam proses pembelajaran sejarah mempunyai peranan yang penting untuk membangun karakter (Aman, 2011). Sejarah memiliki peranan yang sangat penting untuk membangun karakter bangsa. Pembelajaran sejarah mampu mengembangkan aktifitas siswa untuk menelaah berbagai peristiwa, yang kemudian dipahami dan diinternalisasikan ke berbagai nilai yang ada dibalik peristiwa itu dan kemudian melahirkan sikap yang akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Sayono, 2013).

Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran sejarah memaparkan berbagai peristiwa yang terjadi dimasa lampau dengan peristiwa yang dihadapi saat ini agar dapat mengevaluasi dan mengorientasi kehidupan dimasa depan yang lebih baik. Tujuan pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka adalah menciptakan dan mengembangkan kesadaran sejarah, pemahaman mengenai diri sendiri dan kolektif sebagai bangsa (Ahmad Zainuri, 2023). Menumbuhkan perasaan bangga, nasionalisme, patriotisme dan nilai-nilai moral serta gotong royong. Mengembangkan pengetahuan mengenai dimensi manusia, ruang, dan waktu. Melatih kecakapan berfikir diakronis, sinkronis, kausalitas, kreatif, kritis reflektif dan kontekstual. Melatih keterampilan untuk mencari sumber, kritik, seleksi, analisis dan sintesis sumber, serta penulisan sejarah. Melatih keterampilan mengolah informasi sejarah secara digital dan non digital (Sayono, 2013).

Nilai-nilai kesejarahan dapat dikembangkan oleh guru sejarah melalui berbagai bentuk dan cara. Pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam memberikan nilai-nilai positif tentang kejuangan bangsa ini. Hal ini ditunjukkan oleh guru dengan menjelaskan contoh dari fenomena mengenai krisis nilai-nilai karakter kesejarahan di sekolah sangat banyak sekali dan mudah di temukan. Proses pembelajaran sejarah Indonesia menjadi penting dalam pengembangan nilai-nilai karakter kesejarahan. Pembelajaran sejarah dengan materi-materi sejarah memungkinkan munculnya nilai-nilai khusus yang berkaitan dengan nilai-nilai kesejarahan sendiri. Nilai-nilai ini idealnya menjadi sikap yang dapat muncul dari siswa dan menjadi bagian nilai karakter yang dapat dikembangkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran sejarah (Yefterson & Salam, 2018).

Pembelajaran sejarah seharusnya bukan hanya sebatas penyampaian fakta- fakta kering, tetapi juga menyampaikan nilai-nilai yang terkandung didalam sekaligus menanamkan nilai-nilai tersebut kepada siswa. Pembelajaran sejarah yang berorientasi kepada penyampaian fakta saja tidak akan memberi pengaruh pada perubahan sikap dan kepribadian peserta didik (Mahardika, 2021). Sejatinya pengajaran sejarah melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan berpikir historis, dalam arti mampu memahami nilai yang ada dalam setiap peristiwa sejarah serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Yefterson & Salam, 2018).

Proses pembelajaran dalam lingkungan kelas merupakan faktor utama seberapa baik siswa memahami materi yang sedang diajarkan. Salah satu cara untuk membantu siswa belajar di kelas adalah dengan membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran (A. R. Putri & Hastuti, 2023). Media pembelajaran dapat menjadi alat bantu mengajar yang berharga bagi guru saat menyampaikan bahan ajar,

membantu siswa untuk lebih kreatif dan penuh perhatian saat belajar (Liasari, 2017).

Penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat mewujudkan manfaat praktis seperti memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu (R. Putri & Yefterson, 2022). Media pembelajaran menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran. pembelajaran sejarah juga dapat mewujudkan tujuan utama pendidikan sejarah. Media pembelajaran sejarah mampu merekonstruksi masa lampau yang terselubung dalam ketidakjelasan. Media pembelajaran sejarah juga membuat sejarah menjadi hidup, gamblang, dan relevan dengan kehidupan para pelajar yang berorientasi masa kini atau masa depan. Selain itu, media pembelajaran sejarah membuat sejarah nyata, jelas, vital dan menarik (Alvionita, 2014).

Berdasarkan observasi peneliti di SMA Negeri 7 Padang dalam mengamati mata pelajaran sejarah di sekolah, guru yang mengajar jarang menggunakan media pembelajaran, meskipun beberapa materi dalam pembelajaran sejarah membutuhkan media. Guru hanya terlalu focus untuk menjelaskan materi secara terus menerus dan membuat siswa harus menghafal materi sejarah tersebut. Salah satu permasalahan tersebut juga disebabkan karena kurang kreatifnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mata pelajaran sejarah.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikaji dan hasil obeservasi dan wawancara yang telah dilakukan, maka diperlukannya media pembelajaran interaktif mengenai nilai-nilai kesejarahan yang terkandung dalam pembelajaran sejarah. Media ini disajikan dalam bentuk aplikasi untuk pembelajaran sejarah di SMA Negeri 7 Padang. Pembuatan aplikasi pada penelitian ini menggunakan *Smart Apps Creator (SAC)*, sehingga media pembelajaran pada mata pelajaran sejarah Indonesia diharapkan lebih interaktif, inovatif dan optimal sehingga siswa menjadi tertarik dan termotivasi dalam proses pembelajaran di kelas. *Mind Maps* interaktif merupakan media pembelajaran bersifat interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang menggunakan teknologi yang dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga, media ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman konsep, waktu, ruang terhadap pembelajaran sejarah (Aprinawati, 2018).

Penggunaan media pembelajaran *Mind Maps* ini dipilih adalah karena Media pembelajaran interaktif *Mind Maps* ini dapat dijadikan solusi dari permasalahan yang terjadi dengan kurangnya pengetahuan peserta didik mengenai peristiwa sejarah membuat proses pembelajaran sejarah tidak berjalan maksimal. Hal ini membuat semakin sulitnya pembelajaran sejarah yang ideal dapat tercapai. Oleh sebab itu, diperlukan adanya inovasi penggunaan media bersifat interaktif agar siswa dapat mengikuti dan memahami materi pembelajaran sejarah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dilaksanakan.

Urgensi penelitian ini didasarkan kepada identifikasi masalah. Identifikasi tersebut adalah guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan ketidaksanggupan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang berbasis teknologi, selain itu, diperlukanlah adanya penggunaan media yang berbasis teknologi, selain itu belum ada media pembelajaran yang mampu membantu siswa meningkatkan

nilai-nilai kesejarahan. Sebagai suatu urgensi, penelitian ini memiliki focus. Fokus penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran *Mind Maps* yang mampu membantu siswa dalam meningkatkan nilai-nilai kesejarahan. Penelitian ini bermanfaat guna menganalisis kebutuhan pengembangan *Mind Maps* sebagai solusi dari permasalahan yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 7 Padang.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan didalam artikel ini adalah metode kualitatif dengan menghasilkan data deskriptif. penelitian kualitatif merupakan pendekatan pengetahuan dibangun peneliti melalui intepretasi dengan mengacu pada berbagai perspektif dan informasi apa adanya dari subjek penelitian. Data yang diperoleh tersebut diolah dengan menggunakan metode kualitatif, dengan analisis data bersifat induktif/kualitatif. Hasil penelitian kualitatif ini lebih menekankan makna daripada generalisasi (Moleong 2011, 2022). Penelitian ini terbatas pada tahap analisis kebutuhan peserta didik dan analisis kurikulum dalam proses pembelajaran sejarah di SMAN 7 Padang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah melalui observasi dan wawancara. Teknik observasi dilakukan dengan cara mengamati proses pembelajaran sejarah di kelas, mulai dari penggunaan media oleh guru, nilai-nilai kesejarahan, hingga ke minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu, Teknik wawancara dilakukan untuk mendapatkan jawaban secara terbuka tanpa adanya batasan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pembelajaran sejarah adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam mata pelajaran sejarah yang mempunyai sasaran umum untuk memperkuat rasa nasionalisme dan mengajarkan prinsip-prinsip moral (Sayono, 2013). Peristiwa masa lalu yang menjadi objek pada mata pelajaran sejarah merupakan momen yang memiliki makna dan pelajaran yang sangat berarti dalam kehidupan manusia (Kuntowijoyo, 1995). Secara general, pengertian sejarah merupakan peristiwa yang terjadi pada manusia dalam dimensi waktu, baik satu abad yang lalu bahkan satu detik yang lalu.

Pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka mendorong peserta didik tidak hanya mengetahui dan menghafal namun juga paham menggunakan konsep sebagai pisau analisis untuk mengkaji adanya peristiwa (Fajri et al., 2023). Pembelajaran sejarah dalam Kurikulum Merdeka didesain agar peserta didik mampu mengamati, menanya, mengumpulkan dan mengorganisasikan informasi, menarik kesimpulan, mengkomunikasikan, dan yang terakhir merefleksikan serta merencanakan proyek lanjutan secara kolaboratif yaitu sejarah masuk dalam lingkup ilmu pengetahuan sosial (IPS) (Rahayu et al., 2022). Kurikulum merdeka dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel, sekaligus berfokus pada materi esensial dan pengembangan karakter serta kompetensi peserta didik. Pendidikan sejarah yang terintegrasi dengan pendidikan karakter merupakan solusi untuk menjawab tantangan dalam dunia pendidikan saat ini melalui kurikulum merdeka dalam profil pelajar Pancasila (Hanif, 2019).

Kata media berasal dari Bahasa Latin yang berarti perantara atau pengantar. Konsep media pembelajaran harus mengandung dua unsur yakni software dan hardware.

Software dalam media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran itu sendiri, sedangkan hardware adalah perangkat keras atau peralatan yang digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi atau pesan (Dwi Surjono, 2017). Alat peraga adalah alat yang dipergunakan guru untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa. menjelaskan bahwa alat bantu belajar adalah semua alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa melakukan perbuatan belajar, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih efisien dan efektif (Kristanto, 2016). Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif (Yusuf Sukman, 2017).

Dalam tahap analisis ini, peneliti melakukan beberapa tahapan analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis kurikulum, analisis sumber daya yang tersedia, analisis sarana dan prasarana dan analisis aturan sekolah untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan proses pembelajaran di SMAN 7 Padang terutama dalam meningkatkan nilai-nilai kesejarahan.

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

Dalam tahap ini peneliti melakukan observasi di SMAN 7 Padang. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti melihat beberapa permasalahan yang ada didalam pembelajaran sejarah di sekolah tersebut, terutama di kelas XI. Permasalahan pertama menyangkut pemahaman tentang nilai-nilai kesejarahan. Dimana dapat dilihat saat melakukan wawancara terhadap peserta didik, peserta didik masih kurang peduli dengan rasa cinta tanah air, patriotisme, dan nasionalisme.

Permasalahan kedua yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal oleh guru. Guru memang sudah menggunakan media, namun hanya berupa ppt dan media yang di ambil dari internet dengan teks yang cukup panjang, dan kurang kreatif dan inovatif, sehingga membuat siswa harus membaca teks panjang tersebut, kemudian media yang digunakan ini belum mampu meningkatkan nilai-nilai kesejarahan. Sementara dalam proses pembelajaran sejarah, nilai-nilai kesejarahan harus dimiliki oleh setiap siswa.

Pada saat peneliti melakukan wawancara dengan salah satu guru sejarah mengenai penggunaan media pembelajaran, beliau menyampaikan beberapa hal terkait dengan proses pembelajaran sejarah di SMA N 7 Padang, dalam proses belajar mengajar pada penyampaian materi beliau menggunakan media Powerpoint, media ceramah, dan menggunakan platfrom dari internet, tetapi banyak siswa yang rebut dan terkesan tidak menghargai guu yang memberikan materi didalam kelas sehingga proses belajar mengajar tidak berjalan dengan baik. Guru menyampaikan bahwa proses belajar mengajar di SMA N 7 Padang diperlukan adanya inovasi belajar dan pentingnya meningkatkan pemahaman nilai-nilai kesejarahan kepada siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Nilai yang memang seharusnya layak untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, agar tidak hanya sekedar cerdas dalam aspek kognitif tetapi juga dalam aspek afektif, untuk membuat siswa tertarik untuk belajar dan dapat tercapainya tujuan pembelajaran sejarah dengan baik.

Kemudian, mengenai pemahaman siswa mengenai nilai-nilai kesejarahan, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru sejarah lainnya yang mengajar di kelas XI,

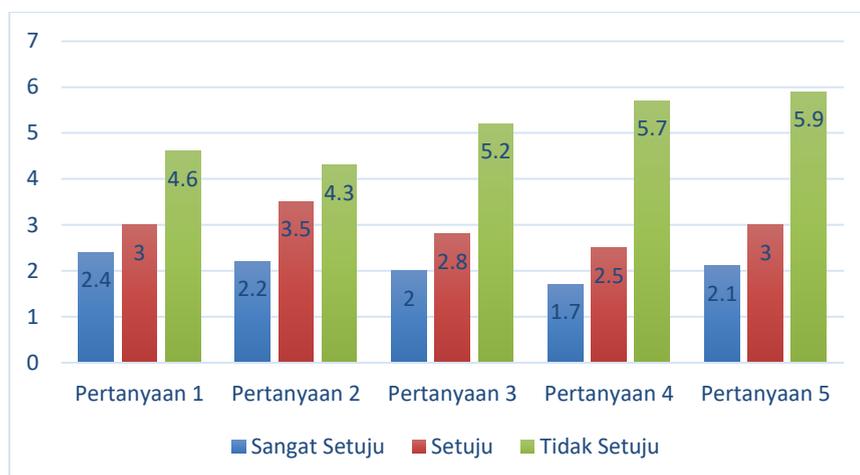
dimana berdasarkan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman mengenai nilai-nilai kesejarahan peserta didik tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dari proses belajar didalam kelas ketika penyampaian materi. Guru sudah menggunakan media, namun hanya berupa PPT dan sumber dari internet dengan teks yang cukup panjang, sehingga membuat siswa harus membaca teks tersebut, hal ini membuat siswa merasa bosan dan mengantuk.

Terkait analisis kebutuhan, terdapat beberapa permasalahan yang menjadi dasar peneliti melakukan pengembangan media *Mind Maps* sebagai media untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman tentang nilai-nilai kesejarahan dalam pembelajaran sejarah. *Mind Maps* bisa digunakan melalui smartphone dan di akses dengan mudah sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami isi materi.

Selain itu, pada saat peneliti melakukan pemeriksaan terhadap hasil penilaian formatif siswa kelas XI tentang minat belajar sejarah, peneliti melihat banyak diantara siswa yang merasa mata pelajaran sejarah Indonesia termasuk mata pelajaran yang membosankan dan kurang menarik minat siswa dalam pembelajaran. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan sederhana kepada peserta didik, dimana peserta didik diberikan tiga buah soal essay yang menekankan kepada aspek nilai-nilai kesejarahan dalam pembelajaran sejarah.

**Table 1. Pertanyaan Terkait Pembelajaran Sejarah**

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana proses pembelajaran sejarah berlangsung didalam kelas? Apakah peserta didik selalu antusias terhadap pembelajaran sejarah?
2.	Apakah peserta didik selalu mengikuti pembelajaran sejarah tepat waktu?
3.	Apakah peserta didik selalu memperhatikan Ketika guru menjelaskan materi pembelajaran sejarah?
4.	Saat proses belajar mengajar berlangsung, apakah guru sudah menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan variatif?
5.	Apakah guru sudah menekankan peserta didik dalam memahami nilai-nilai kesejarahan dalam pembelajaran sejarah?



Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 17 Januari 2024 di SMA Negeri 7 Padang, menurut hasil data kuisioner analisis kebutuhan peserta didik yang telah dilakukan sebanyak 34 peserta didik kelas XI F-4 merasa mata pelajaran sejarah Indonesia termasuk mata pelajaran yang membosankan dan kurang menarik minat siswa dalam pembelajaran dan belum meningkatkan nilai-nilai kesejarahan. Hal ini dapat terlihat dari gejala-gejala yang ditunjukkan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran sejarah Indonesia berlangsung, beberapa siswa menunjukkan ke tidak tertarik terhadap materi sejarah Indonesia yang di jelaskan. Gejala-gejala yang ditunjukkan seperti: (1) Siswa mengobrol dan bercanda dengan temannya yang lain; (2) Siswa mencoret-coret buku dan mengerjakan tugas mata pelajaran yang lain; (3) Siswa izin meninggalkan kelas untuk menghindari rasa jenuh dengan beralasan ke kamar mandi; (4) Siswa hanya diam tidak merespons ketika guru bertanya. Ditemukan fakta peserta didik cenderung tidak antusias dan juga aktif selama proses pembelajaran sejarah dan cenderung banyak melakukan aktivitas-aktivitas lain seperti mengobrol, tidur, bermain hp, dan tidak mendengarkan guru pada saat proses pembelajaran sejarah berlangsung. Kemudian setelah dilakukan wawancara kepada peserta didik Fase F SMA Negeri 7 Padang, ditemukan hasil bahwa peserta didik yang lebih sering menilai pembelajaran sejarah membosankan dan tidak seru, inilah salah satu penyebab kurangnya antusias peserta didik selama proses pembelajaran sejarah.

Berdasarkan wawancara peneliti yang sudah dilakukan kepada peserta didik Fase F SMA Negeri 7 Padang, peserta didik lebih memiliki ketertarikan pada pembelajaran yang simple dan tidak monoton seperti menonton video, kemudian mendengarkan audio, dan melihat berbagai gambar-gambar yang terkait dengan pembelajaran sejarah. Maka dari itu, dalam penelitian ini peneliti telah memilih media *Mind Maps* agar dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran sejarah. *Mind Maps* dapat menyajikan informasi secara ringkas yang mana sudah dilengkapi dengan tulisan, gambar, audio, serta video, sehingga informasi yang disajikan lebih fleksible.

### **Analisis Kurikulum**

Materi dalam media pembelajaran *Mind Maps* ini disesuaikan dengan kurikulum pembelajaran sejarah yaitu, kurikulum merdeka. Materi yang akan di gunakan yaitu tentang Pergerakan Kebangsaan Indonesia : Organisasi Pergerakan Indonesia yang berada didalam fase F kelas XI. Materi ini dipilih karena materi ini merupakan materi yang penting diketahui oleh peserta didik yang sekarang minim sekali materi ini dijelaskan dengan sebuah media, materi ini dapat dijadikan contoh untuk mengetahui peristiwa sejarah secara visualisasi. Tertuju pada mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang membutuhkan media di dalam proses pembelajaran. Penggunaan media bersifat interaktif diperlukan agar guru seolaholah dapat menyajikan tentang bagaimana peristiwa sejarah yang telah berlalu dapat digambarkan secara nyata di dalam kelas. Peneliti ingin memberikan gambaran beberapa peristiwa dan pergerakan yang terjadi di Indonesia dan juga ingin membantu siswa memahami nilai-nilai kesejarahan yang dapat diambil dari materi tersebut melalui media pembelajaran *Mind Maps* ini.

Media *Mind Maps* dirancang dengan menggunakan materi dalam fase F kelas XI yaitu tentang Pergerakan Kebangsaan Indonesia : Organisasi Pergerakan Indonesia. Diman dalam materi ini diambil beberapa organisasi pergerakan di Indonesia, contohnya seperti Boedi Oetomo, Sarekat Islam, dan Indische Partij. Capaian pembelajaran yang akan

dicapai adalah peserta didik mampu menjelaskan berbagai peristiwa sejarah yang terjadi di Indonesia termasuk peristiwa pergerakan kebangsaan Indonesia.

**Table 2. CP dan ATP**

<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Alur Tujuan Pembelajaran</b>
Pada akhir Fase F, peserta didik menguasai sejumlah kompetensi, yakni mampu berpikir sejarah, melakukan literasi sejarah, penelitian dan penulisan sejarah secara sederhana, menunjukkan sikap dan perilaku kesadaran sejarah dan empati sejarah, serta menghasilkan projek sejarah dalam bentuk produk digital atau nondigital. Kompetensi tersebut dikuasai setelah peserta didik mempelajari berbagai peristiwa sejarah. Contohnya materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia, kompetensi-kompetensi itu dicapai melalui berbagai strategi pembelajaran sejarah inkuiri yang aktif, menyenangkan dan bermakna.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memahami pengertian pergerakan kebangsaan Indonesia</li> <li>2. Mengidentifikasi latar belakang lahirnya pergerakan kebangsaan Indonesia.</li> <li>3. Memaknai perjuangan bangsa Indonesia melalui Pergerakan Kebangsaan Indonesia.</li> <li>4. Mengidentifikasi organisasi pergerakan kebangsaan Indonesia (Boedi Utomo, Sarekat Islam, Indische Partij, Muhammadiyah, dan lain sebagainya).</li> <li>5. Memahami konsep nilai-nilai kesejarahan dalam pembelajaran sejarah.</li> </ol>

### **Analisis Sumber Daya Yang Tersedia**

Analisis sumber daya dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi yang berkaitan dengan persiapan guru dalam melakukan proses pembelajaran sejarah dikelas. Selain itu, analisis sumber daya dilakukan untuk mengetahui sejauh mana guru telah mengembangkan dan menggunakan media dalam pembelajaran sejarah. Pada saat dilakukan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah di SMAN 7 Padang, didapatkan informasi bahwa guru belum menggunakan media yang bervariasi. Penggunaan media juga masih terbatas kepada PPT yang monoton dan tidak bisa membantu siswa meningkatkan pemahaman tentang nilai-nilai kesejarahan.

### **Analisis Sarana dan Prasarana**

Analisis sarana dan prasarana dilakukan dengan tujuan untuk memastikan media yang akan dikembangkan didukung oleh ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai di sekolah. Hal tersebut bertujuan agar saat proses pembelajaran sejarah tidak memiliki hambatan dalam penggunaan sarana dan prasarana. Di SMAN 7 Padang, salah satu sarana prasarana yang sangat mendukung penggunaan media yaitu proyektor dimiliki dalam setiap ruangan dengan kondisi baik. Apabila proyektor didalam kelas memiliki kendala, proyektor cadangan yang disediakan oleh wakil sarana dan prasarana bisa dipinjam oleh guru yang bersangkutan. SMAN 7 Padang memiliki aturan yang memperbolehkan siswanya membawa smartphone, tentu saja hal ini tetap dipantau oleh pihak sekolah, apabila siswa diketahui menggunakan smartphone dalam waktu yang tidak tepat, contohnya pada proses pembelajaran yang tidak diizinkan oleh guru mata pelajaran yang

mengajar. Tetapi, apabila siswa diizinkan oleh guru yang mengajar, maka siswa boleh menggunakan *smartphone* dalam proses pembelajaran.

### **Analisis Kebutuhan Media *Mind Maps***

Kegiatan pembelajaran dengan penerapan model peta pikiran (*Mind Mapping*) diupayakan mampu menarik perhatian dan minat siswa, mendukung kegiatan siswa dalam menemukan pokok-pokok pikiran dalam wacana sehingga siswa mampu memahami isi bacaan dari wacana tersebut. Oleh karena itu, dengan penerapan model peta pikiran (*Mind Mapping*) bisa dianggap sebagai cara alternatif untuk meningkatkan keterampilan bahasa siswa terutama didalam hal pemahaman membaca (Aprinawati, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran sejarah, menunjukkan bahwa peserta didik kelas XI di SMAN 7 Padang masih merasa bahwasanya pembelajaran sejarah yang diberikan oleh guru merupakan pembelajaran yang membosankan. Hal ini dikarenakan masih minimnya penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Guru mata pelajaran sejarah yang mengajar di kelas hanya menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah tanpa memberikan gambaran secara nyata kepada peserta didik sehingga perspektif peserta didik dalam memahami materi masih belum padu, selain itu, kemampuan siswa dalam memahami nilai-nilai kesejarahan masih terbilang kurang. Siswa masih kurang mampu dalam memahami dan menganalisis bagaimana pentingnya nilai-nilai kesejarahan. Padahal pemahaman siswa tentang nilai-nilai kesejarahan itu sangat penting dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka dibutuhkan sebuah solusi agar masalah yang ditunjukkan pada proses pembelajaran sejarah agar berjalan dengan baik. Maka dari itu, peneliti menawarkan sebuah solusi yaitu pengembangan media pembelajaran *Mind Maps* yang digunakan pada proses pembelajaran sejarah di SMAN 7 Padang secara interaktif. Media pembelajaran *Mind Maps* ini menjadi media belajar atau aplikasi mobile pelajaran sejarah sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengembangan dengan kreatifitas dan inovasi yang menarik dapat membuat media pembelajaran menjadi sarana komunikasi visual antara guru dan siswa. Hasil dari aplikasi ini berupa file berformat apk, .exe, dan html5 yang dapat diakses melalui jaringan telepon maupun perpindahan file melalui *hardware* seperti *flashdisk* dan memori. Dalam hal ini, media *Mind Maps* adalah suatu media pembelajaran yang menampilkan audio dan visual berupa materi yaitu Pergerakan Nasional : Organisasi Pergerakan Indonesia.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diatas, maka dapat ditemukan bahwa masih kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sejarah di SMAN 7 Padang. Terutama media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman tentang nilai-nilai kesejarahan. Hal ini dilatarbelakangi oleh ketidakmampuan guru dalam menciptakan media baru yang berbasis teknologi. Oleh karena itu, peneliti mengajukan sebuah solusi untuk mengembangkan media *Mind Maps* sebagai media pembelajaran yang mampu untuk membantu pemahaman peserta didik tentang nilai-nilai kesejarahan. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran sejarah dapat terlaksana lebih baik. Guru sebagai fasilitator juga bisa menjalani tugasnya dengan maksimal karena

adanya bantuan dari penggunaan media pembelajaran *Mind Maps* ini. Adanya pembelajaran sejarah yang berjalan dengan baik, maka diharapkan siswa dapat memahami nilai-nilai kesejarahan dalam pembelajaran sejarah dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku :

Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Ombak.

Moleong 2011. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Rake Sarasin* (Issue Maret).  
<https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>

### Sumber Jurnal :

Ahmad Zainuri. (2023). *Manajemen Kurikulum Merdeka* (Sumarto (ed.)). Penerbit Buku Literasiologi.

Alvionita, H. (2014). Penggunaan Media dalam Pembelajaran Sejarah SMA di Kabupaten Semarang Tahun Ajaran 2014/ 2015. *Indonesian Journal of History Education*, 3(2), 31–35.

Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Ombak.

Aprinawati, I. (2018). Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) Untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 140–147. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.35>

Dwi Surjono, H. (2017). *Multimedia Embelajaran Nteraktif*.

Fajri, S., Ulaini, N., & Susantri, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 6(2), 387–397. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v6i2.7164>

Hanif, M. (2019). Jurnal Pendidikan | Jurnal Pendidikan. *Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 53–60. <http://jurnal.ut.ac.id/index.php/jp/search/authors/view?givenName=MeryNoviyanti&familyName=&affiliation=UniversitasTerbuka&country=ID&authorName=MeryNoviyanti>

Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.

- Kuntowijoyo. (1995). *Pengantar Ilmu Sejarah* (pp. 1–206).
- Liasari, P. (2017). *Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Mind Mapping Materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sdn Wonoprempel 1 Semarang*.
- Mahardika, M. D. G. (2021). Pendidikan Sejarah Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(1), 67–70.
- Moleong 2011. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In *Rake Sarasin* (Issue Maret).
- Putri, A. R., & Hastuti, H. (2023). *Analisis Kebutuhan Infografis Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Pada Materi Kerajaan Islam Untuk SMA*. 5(4), 1–10.
- Putri, R., & Yefterson, R. B. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Komik Digital. *Jurnal Kronologi*, 4(4), 140–151. <https://doi.org/10.24036/jk.v4i4.542>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: *Sejarah Dan Budaya*, 7, (1)(August), 9–17.
- Yefterson, R. B., & Salam, A. (2018). Nilai-Nilai Kesejarahan Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia (Studi Naturalistik Inkuiri Di Sma Kota Padang). *Diakronika*, 17(2), 204. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vol17-iss2/28>
- Yusuf Sukman, J. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial. *Вестник Росздравнадзора*, 4, 9–15.