



## **Strategi AKU-GPP dalam Pembelajaran Sejarah Masa Pendudukan Jepang: Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kausalitas Siswa SMAN 7 Malang**

Miftakhul Munir,<sup>1</sup> Aditya Nugroho Widiadi,<sup>1</sup> Dewa Agung Gede Agung,<sup>1</sup> Daya Negri Wijaya<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Malang, Indonesia

\*miftakhul.munir.2407318@students.um.ac.id

Dikirim: 22-05-2025; Direvisi: 28-10-2025; Diterima: 28-11-2025; Diterbitkan: 20-11-2025

**Abstrak:** Pembelajaran Sejarah pada Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, identitas kebangsaan, dan refleksi historis melalui peran aktif siswa (student-centered). Namun, dalam praktiknya, transfer satu arah masih membatasi kemampuan berpikir historis, terutama pada aspek kausalitas, konteks kronologis, dan relevansi masa kini. Hasil analisis siswa kelas XI-8 SMAN 7 Malang menunjukkan kurangnya pengetahuan substantif siswa terkait Masa Pendudukan Jepang di Indonesia. Sebagai solusi, dikembangkan strategi Analysis, Knowledge, Understanding-Game Point Poster (AKU-GPP), yang terdiri dari tiga tahap: (1) Analysis untuk mengeksplorasi penyebab peristiwa; (2) Knowledge untuk memperkuat fakta sejarah; dan (3) Understanding yang terintegrasi dengan Game Point Poster guna memahami dampak kontempornya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Hasil menunjukkan bahwa strategi AKU-GPP efektif meningkatkan keterampilan berpikir kausalitas, partisipasi aktif, sikap afektif, keterampilan komunikasi, observasi, dan refleksi siswa, sehingga dapat menjadi alternatif pembelajaran sejarah yang berpusat pada siswa.

**Kata Kunci:** AKU-GPP; kausalitas; masa pendudukan Jepang; pembelajaran sejarah

**Abstract:** History learning in the Merdeka Curriculum aims to develop critical thinking skills, national identity, and historical reflection through the active role of students (student-centered). However, in practice, one-way transfer still limits historical thinking skills, especially in the aspects of causality, chronological context, and present-day relevance. The results of the analysis of students in class XI-8 SMAN 7 Malang showed a lack of substantive knowledge related to the Japanese Occupation in Indonesia. As a solution, the Analysis, Knowledge, Understanding-Game Point Poster (AKU-GPP) strategy was developed, which consists of three stages: (1) Analysis to explore the causes of events; (2) Knowledge to reinforce historical facts; and (3) Understanding integrated with Game Point Poster to understand its contemporary impact. This research uses a descriptive qualitative method with observation, questionnaires, interviews, and documentation. The results show that the AKU-GPP strategy effectively improves students' causality thinking skills, active participation, affective attitudes, communication skills, observation, and reflection, so that it can be an alternative to student-centred history learning.

**Keywords:** AKU-GPP; causality; history learning; Japanese occupation period



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## Pendahuluan

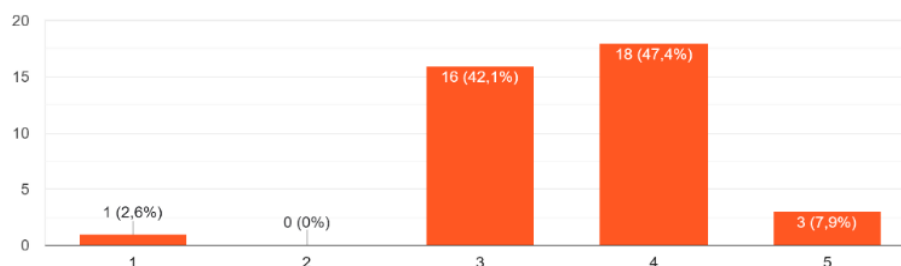
Perubahan dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka secara otomatis menyebabkan transformasi struktur mata pelajaran yang ada dalam kurikulum baru tersebut, termasuk posisi pelajaran Sejarah (Widiadi et al., 2022). Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan, minat, dan potensi peserta didik agar proses belajar menjadi bermakna. Guru diberikan kebebasan untuk merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dalam konteks mata pelajaran Sejarah, pembelajaran diharapkan mampu melatih peserta didik untuk berpikir kritis, berempati, merefleksi, dan berkarya (Kemendikbudristek, 2024). Namun, praktik di lapangan masih menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah sering kali didominasi metode ceramah dan hafalan fakta-fakta peristiwa tanpa menggali hubungan sebab-akibat dan relevansi masa kini (Levstik & Barton, 2011). Dampaknya, kemampuan berpikir historis siswa khususnya dalam aspek kausalitas belum berkembang optimal.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengungkapkan permasalahan serupa namun, dengan fokus yang berbeda. Penelitian Widiadi et al. (2022) menekankan pentingnya strategi berpikir sejarah dalam Kurikulum Merdeka, tetapi belum mengkaji bentuk konkret strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kausalitas. Penelitian Sayono (2013) menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah di sekolah masih bersifat pragmatis dan berorientasi pada penyampaian fakta, sehingga perlu pendekatan ideal yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Sementara itu, Hapsari (2022) mengembangkan bahan ajar sejarah berbasis Kurikulum Merdeka namun belum mengintegrasikan aktivitas pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Ketiga penelitian tersebut belum mengungkap secara khusus tentang model pembelajaran secara spesifik dengan cara menggabungkan aktivitas analisis, konstruksi pengetahuan, dan pemahaman reflektif dalam satu kesatuan strategi pembelajaran. Maka, penelitian ini mengembangkan strategi AKU-GPP (*Analysis, Knowledge, Understanding-Game Point Poster*) sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kausalitas siswa dengan partisipasi aktif dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian ini berlandaskan pada konsep *historical thinking* (Seixas & Morton, 2004) yang menekankan pada kemampuan siswa untuk menafsirkan, menganalisis, dan memahami hubungan sebab-akibat antar peristiwa sejarah secara kontekstual. Karena, berpikir sejarah tidak hanya sebatas menghafal fakta, tetapi juga mencakup pemahaman tentang kronologi, perubahan, keberlanjutan, dan hubungan sebab-akibat dari peristiwa masa lalu (Hariyono, 2015). Strategi AKU-GPP dirancang berdasarkan prinsip konstruktivisme sosial (Vygotsky, 1978), pada dasarnya pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan refleksi pengalaman belajar oleh para pembelajar itu sendiri. Pendekatan ini juga sejalan dengan paradigma *student-centered learning* dalam Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2024), yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dan kreatif dalam proses belajar. Dengan landasan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi AKU-GPP dalam pembelajaran sejarah serta menelaah efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan berpikir kausalitas siswa kelas XI SMA Negeri 7 Malang.

Keterampilan berpikir sejarah aspek kausalitas sangat penting dalam sejarah, karena peristiwa tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan rangkaian proses yang saling terkait (Seixas & Morton, 2004). Pada proses pembelajaran dikelas, peran guru Sejarah harus mampu menjadi fasilitator yang dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, historis, dan analitis. Observasi awal dilaksanakan terkait dengan kebutuhan proses pembelajaran sejarah di SMAN 7 Malang. Kemudian, berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap siswa kelas XI-8 adalah sebagai berikut.

Aspek Analyze (Kemampuan Menganalisis) 1. Saya merasa tertantang jika diminta menganalisis sebab dan akibat dari peristiwa sejarah  
38 jawaban



**Gambar 1.** Diagram hasil survei aspek analisis pembelajaran Sejarah

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap 38 siswa kelas XI-8 SMAN 7 Malang pada 8 April 2025, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan siswa dalam menganalisis aspek sebab akibat peristiwa dengan jumlah 18 siswa (47,4%) menyatakan setuju dan 3 siswa (7,9%) sangat setuju, 16 siswa (42,1%) bersikap netral dan hanya 1 siswa (2,6%) yang sangat tidak setuju. Temuan ini mengindikasikan bahwa responden memiliki minat dan potensi untuk terlibat dalam proses analisa sebab akibat sebuah peristiwa terutama pada materi masa Pendudukan Jepang di Indonesia. Data tersebut mengindikasikan perlunya strategi pembelajaran yang mampu memfasilitasi dan menstimulasi kemampuan analitis siswa dalam memahami materi sejarah. Maka, dengan startegi yang tepat, efisien yang tidak hanya menekankan pada penguasaan pengetahuan faktual, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir analitis dan pemahaman reflektif siswa terhadap makna sejarah secara mendalam serta dengan minat dan motivasi yang tinggi dalam belajar sejarah.

Dalam sebuah wawancara dengan sejumlah siswa kelas XI-8 mengenai kebutuhan dan keinginan mereka terhadap kegiatan pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa siswa menginginkan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, melibatkan gerakan, serta melatih kemampuan komunikasi sambil tetap mempelajari materi sejarah. Situasi ini diimplementasikan melalui rancangan strategi pembelajaran yang sesuai dan menyenangkan, yang memperhatikan kondisi siswa saat belajar. Hal ini dikarenakan situasi yang dapat memfasilitasi pembelajaran sejarah secara optimal melibatkan berbagai aspek yang saling mendukung dan terintegrasi, sehingga menciptakan dorongan dan motivasi bagi siswa untuk mempelajari sejarah (Sayono, 2013).

Strategi analysis, knowledge, understanding- game point poster (AKU-GPP) diarahkan pada aktivitas yang mendorong kemampuan analisis, pemahaman, komunikasi dan refleksi. Strategi ini diterapkan dalam pembelajaran materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia, yang memiliki kekayaan dimensi kausalitas mulai dari latar belakang ekspansi militer Jepang, kebijakan militer Jepang, hingga kontribusinya terhadap munculnya semangat kemerdekaan nasional. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan strategi AKU-GPP serta menelaah kontribusinya terhadap peningkatan keterampilan berpikir sejarah siswa dalam aspek hubungan sebab dan akibat. Dengan pendekatan ini, diharapkan pembelajaran sejarah menjadi lebih bermakna, kontekstual, dan adaptif terhadap karakteristik belajar peserta didik.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memahami proses dan dinamika pembelajaran secara naturalistik, serta menangkap respons siswa secara kontekstual (Miles & Huberman, 2014). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI-8 SMAN 7

Malang, sebagian besar memiliki karakteristik dominan sebagai pembelajar auditori, yaitu lebih menyukai mendengarkan penjelasan dan mencatat poin-poin penting. Lokasi penelitian dipilih secara purposive/kesengajaan secara khusus karena kesesuaian dengan karakteristik siswa dan keterbukaan sekolah terhadap inovasi pembelajaran sejarah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi yang digunakan untuk mengamati proses pembelajaran di kelas, interaksi antara guru dan siswa, serta respons siswa selama penerapan model pembelajaran. Wawancara yang dilakukan secara semi terstruktur beberapa siswa untuk menggali pemahaman, pengalaman, dan persepsi mereka terhadap pelaksanaan strategi. Angket yang digunakan untuk mengukur tingkat partisipasi siswa, persepsi terhadap strategi, dan persepsi mereka terhadap peningkatan kemampuan berpikir historis. Dokumentasi yang meliputi hasil tugas siswa, catatan reflektif, dan foto kegiatan pembelajaran sebagai bukti fisik pelaksanaan strategi. Teknik triangulasi digunakan untuk menguji keabsahan data, dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber dan teknik yang berbeda (Moleong, 2017). Data dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif yang meliputi tiga tahapan, yaitu reduksi data yang dimulai dari proses penyederhanaan, pemilihan, dan pemfokusan data mentah berdasarkan kategori yang relevan dengan tujuan penelitian (Miles, Matthew B., A. M. Huberman., 2014). Penyajian data dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, dan grafik untuk memudahkan pemahaman atas informasi yang diperoleh. Verifikasi dan penarikan kesimpulan untuk interpretasi data untuk menarik kesimpulan atas efektivitas model pembelajaran terhadap kemampuan berpikir historis siswa.

## Hasil Penelitian

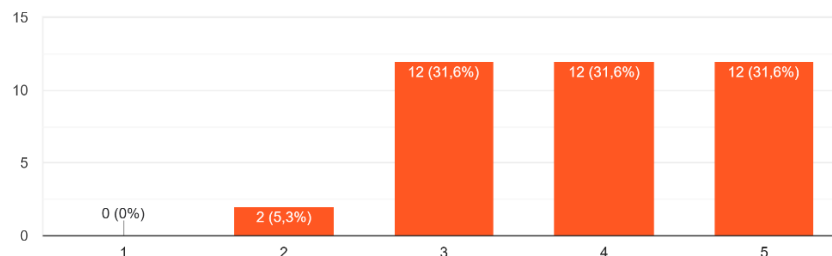
Strategi pembelajaran AKU-GPP merupakan bentuk inovasi pedagogis dalam mata pelajaran Sejarah yang dikembangkan untuk menjawab tantangan rendahnya kognitif sesuai dengan capaian pembelajaran sejarah tingkat SMA. Praktik pembelajaran yang sering kali masih terjebak pada pola transfer informasi secara verbal guru yang menjadi pusat pengetahuan sementara dan siswa berperan sebagai pendengar dan pencatat pasif (Suryani, 2012). Konteks pasif dalam pembelajaran sejarah menyebabkan lemahnya penguasaan siswa terhadap keterampilan berpikir historis dalam aspek kausalitas, yaitu kemampuan untuk mengidentifikasi dan menjelaskan hubungan sebab-akibat dari peristiwa sejarah (Seixas & Morton, 2004). Perubahan kurikulum Merdeka menuntut guru untuk melakukan pendekatan pembelajaran yang berpihak pada siswa (*student-centered learning*) dan mendorong terbentuknya karakter merdeka belajar, berpikir kritis, kreatif, serta reflektif. Panduan Pembelajaran dan Asesmen, dinyatakan bahwa pendidikan perlu memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengalami proses belajar yang bermakna, aktif, dan sesuai dengan tahap perkembangannya (Kemendikbudristek, 2024).

### 1. Tahap Perencanaan

Sebelum guru menerapkan strategi, maka langkah awal adalah melakukan tahap pengelolaan dan pelaksanaan dengan perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengawasan (Nunuk Suryani, 2012 p.17). Guru tidak langsung menyampaikan materi tetapi terlebih dahulu menentukan tujuan, menganalisis kebutuhan dan konteks siswa, merancang evaluasi dan strategi pengajaran secara sistematis (Dick, 2009). Model ini menekankan bahwa pembelajaran yang efektif harus dirancang dengan perencanaan matang, bukan dilakukan secara spontan. Maka dari itu, dalam penerapan strategi pembelajaran *Analysis, Knowledge, Understanding-Game Point Poster* (AKU-GPP) guru akan menyusun perangkat ajar yang meliputi capaian, tujuan, alokasi waktu, media, alat, sarana prasarana dan bahan ajar yang akan digunakan. Sesuai dengan Capaian Pembelajaran Sejarah Kelas XI Fase F dengan tujuan

pembelajaran adalah menganalisis Masa Pendudukan Jepang di Indonesia, langkah awal guru adalah menganalisis kebutuhan terlebih dahulu terkait dengan kebutuhan dan keinginan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasar pada hasil angket dan wawancara siswa kelas XI-8 SMA Negeri 7 Malang tentang inovasi startegi pembelajaran adalah sebagai berikut.

"Kebutuhan dan Harapan Pembelajaran" 5. Saya membutuhkan Model Pembelajaran yang inovatif (keaktifan siswa lebih utama).  
38 jawaban

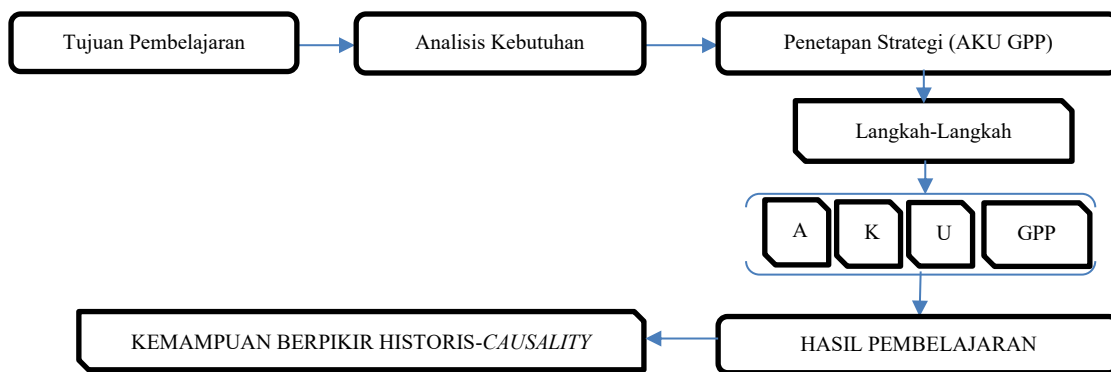


**Gambar 2.** Diagram Kebutuhan Siswa XI 8 dalam Belajar

Sumber: Data penelitian, 2025

Dari tiga puluh delapan (38) siswa dengan pertanyaan "Saya membutuhkan model pembelajaran yang inovatif dengan aspek keaktifan siswa yang lebih utama" menyatakan bahwa 12 siswa (31,6%) menyatakan sangat setuju, 12 siswa (31,6%) setuju, dan 12 siswa (31,6%) netral. Hanya 2 siswa (5,3%) yang menyatakan tidak setuju. Data ini menggambarkan bahwa lebih dari rata-rata siswa ingin lebih aktif dengan strategi pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada siswa. Langkah yang kedua dalam perencanaan adalah menetapkan strategi yang akan digunakan berdasar pada rincian efektif dan pembagian materi, maka jumlah pertemuan yang akan digunakan adalah 3 x 2 JP atau bisa dikatakan 3 kali pertemuan untuk membahas materi pendudukan Jepang.

Langkah praktis penerapan strategi *Analysis, Knowledge, Understanding - Game Point Poster* (AKU-GPP) dalam pembelajaran sejarah di SMA dilakukan melalui tiga pertemuan yang terstruktur dan interaktif. Pada pertemuan pertama, guru memulai dengan memaparkan rencana kegiatan dan membagi siswa ke dalam kelompok berdasarkan materi sejarah yang akan dibahas. Setiap kelompok kemudian diajak berdiskusi untuk melakukan tahap *Analysis* dan *Knowledge*, yaitu mengkaji sumber sejarah dengan pendekatan kolaboratif. Dalam proses ini, siswa dilatih berpikir kritis dengan mengamati dan memahami fenomena sejarah, serta mengidentifikasi hubungan sebab-akibat. Produk hasil diskusi ini menjadi dasar pemahaman dalam berpikir historis, khususnya pada aspek kausalitas. Pada pertemuan kedua, fokus pembelajaran bergeser ke tahap *Understanding*, yang terintegrasi dengan aktivitas *Game Point Poster* (GPP). Siswa menyajikan pemahaman mereka dalam bentuk visual yang menarik dan interaktif, sehingga konsep sejarah dapat lebih mudah dipahami dan diingat. Aktivitas ini ditutup dengan sesi refleksi, di mana siswa merefleksikan proses belajar serta pemahaman yang telah dicapai. Pada pertemuan ketiga, dilakukan tes tulis sebagai uji pemahaman secara individu, guna mengukur efektivitas strategi pembelajaran yang telah diterapkan. Langkah ini tidak hanya mendorong siswa berpikir historis secara mandiri, tetapi juga memberikan kesempatan pada guru untuk mengevaluasi perkembangan berpikir kritis siswa secara komprehensif. Kemudian, pada pertemuan ke tiga akan diadakan tes tulis sebagai uji pemahaman atas materi. Secara ringkas tergambar pada bagan kerangka berikut.



**Gambar 3.** Kerangka Strategi AKU-GPP

## 2. Tahap Pelaksanaan

Langkah pertama, Analysis yang berfokus pada eksplorasi awal terhadap materi sejarah, khususnya identifikasi faktor-faktor penyebab dan dampak dari suatu peristiwa. Pada materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia, siswa kelas XI-8 dibagi dalam 10 kelompok secara heterogen. Kemudian, tiap kelompok akan menganalisis latar belakang kedatangan Jepang ke Indonesia, kebijakan militer Jepang, eksploitasi ekonomi, serta dampaknya terhadap kehidupan sosial dan politik bangsa Indonesia. Guru berperan untuk memfasilitasi penggunaan sumber primer dan sekunder seperti arsip, kutipan sejarah lisan, dan dokumen resmi. Pendekatan ini sejalan dengan pendekatan inkuiri dalam pembelajaran sejarah, di mana siswa mengembangkan pertanyaan historis dan melakukan analisis sumber secara kritis (Wineburg, 2006). Kemudian, hasil karya tiap kelompok diintergrasikan menggunakan media canva sebagai produk digital dan cetak kertas A3+ dengan model poster yang akan digunakan dalam Game Point Poster. Proses ini menumbuhkan pola pikir kreatif siswa sesuai dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila (Kemendikbudristek, 2022).

Tahap kedua, Knowledge lebih menekankan pada konstruksi pengetahuan melalui interaksi antar siswa. Dalam tahap ini digunakan model pembelajaran kelompok ahli dalam setiap kelompok, pembelajaran kooperatif seperti jigsaw ini memfasilitasi pertukaran pengetahuan yang bermakna dan meningkatkan tanggung jawab individu maupun kelompok (Lie, 2005; Pedaste et al., 2015). Pembagian peran disepakati oleh masing-masing kelompok yang terdiri atas satu orang sebagai penyaji dan anggota lain menjadi reporter. Karena dalam pembagian peran akan terlihat adanya keahlian dari siswa dalam hal materi tertentu, dalam aspek pencarian, komunikatif, penguasaan ide kreatif, dan siswa menjadi lebih aktif dalam mengolah informasi, menyusun argumen, serta mengomunikasikan hasil pemahamannya kepada kelompok (VanSledright, 2011). Implikasi dari langkah *Analysis* dan *Knowledge* dapat meningkatkan kerja sama, afektif dan komunikasi siswa terhadap materi yang dibahas. Penggunaan buku cetak Sejarah SMA/MA karya (Hapsari, 2022) dirasa belum menunjang sumber yang didapatkan. Sehingga, guru telah menyiapkan sumber sejarah yang dapat digunakan sebagai tahap Knowledge siswa. Dokumentasi peneliti berikut kegiatan Analysis dan *Knowledge* yang dilakukan oleh siswa XI-8 dengan berbagai sumber yang mereka dapatkan secara digital ataupun buku cetak.





**Gambar 4.** Tahap *Analysis* dan *Knowledge*  
Sumber: Data penelitian, 2025

Tahap terakhir, *Understanding* merupakan puncak proses pembelajaran di mana siswa merefleksikan hasil analisis dan pemahamannya. Guru memberikan ruang diskusi terbuka yang dikolaboratifkan dengan permainan, evaluasi formatif, dan penugasan reflektif berupa penulisan esai sejarah berbasis argumen kausalitas. Proses ini bertujuan untuk memperkuat keterampilan berpikir historis yang melibatkan proses menyusun hubungan logis antara peristiwa masa lalu berdasarkan kronologi, perubahan, keberlanjutan, dan sebab-akibat (Hariyono, 2015). Penerapan strategi ini menumbuhkan keaktifan siswa yang dipadukan dengan game mencari berita sesuai dengan produk/poster masing-masing kelompok. Pada tahap *Game Point Poster* (GPP), poster dijadikan bahan ajar siswa yang berperan sebagai pembicara. Peran pembicara adalah memberikan perpektif dan argument secara historis sesuai dengan materinya. Kegiatan merekonstruksi ini adalah modifikasi dari pembelajaran tutor sebaya yang menekankan bahwa peran siswa memberikan informasi kepada teman sebayanya. Tutor sebaya tidak hanya menguntungkan siswa yang dibimbing (*tutee*), tetapi juga memberikan manfaat besar bagi siswa yang menjadi tutor karena memperkuat pemahaman mereka sendiri dan melatih keterampilan komunikasi serta empati. Pembelajaran ini juga memberikan ruang untuk pembelajaran diferensiasi, memperkuat iklim kelas yang kolaboratif, dan mendorong keaktifan belajar siswa (Topping, 2005). Pada tahap ini, anggota lain akan terbagi untuk mendapatkan seluruh informasi sebagai tahap *Understanding*. Kegiatan ini berperan seperti seorang reporter yang mencatat semua berita yang didapatkan seperti pada dokumentasi siswa kelas XI-8 SMAN 7 Malang berikut.





**Gambar 5.** Tahap *Understanding-Game Point Poster*  
Sumber: Data penelitian, 2025

Pada tahap akhir, pasca tahap *Understanding-Game Point Poster* semua siswa akan berkumpul dengan kelompok asal untuk saling bertukar informasi yang didapatkan. Tahap refleksi, guru memimpin kegiatan dengan memberikan kesempatan setiap kelompok akan mengkomunikasikan hasil observasi/reportasi yang didapatkan. Dalam konteks penelitian ini, guru mengacak refleksi dengan cara kelompok satu (1) merefleksikan hasil reportase materi dari kelompok delapan (8), dan sebaliknya kelompok (8) delapan merefleksikan hasil reportase dari materi kelompok satu (1) dan seterusnya. Jika dibuat dalam bagan adalah sebagai berikut

**Tabel 1.** Pembagian Refleksi Materi

Kelompok yang merefleksi	Hasil Kelompok yang direfleksi	Kelompok yang merefleksi	Hasil Kelompok yang direfleksi
1	8	8	1
2	7	7	2
3	6	6	3
4	5	5	4

Sumber: Data penelitian, 2025

Keterangan: Pembagian tersebut agar bertujuan untuk efisiensi waktu pada saat proses pembelajaran. Proses refleksi juga terjadi satu arah dengan pembelajaran tutor sebaya secara klasikal. Berikut dokumentasi kegiatan refleksi siswa Kelas XI-8 SMA Negeri 7 Malang.

Pada tahap akhir refleksi, guru memberikan penguatan materi kepada siswa terkait apa yang mereka pelajari, pahami dan harapan untuk implementasi dengan berpikir *causality* (sebab-akibat). Pada pertemuan ke dua ini, peserta didik terlihat sangat aktif dan kompeten dalam memahami peristiwa masa pendudukan Jepang di Indonesia. Dari proses *Analysis, Knowledge, Understanding- Game Point Poster* (AKU-GPP) guru melakukan pengamatan langsung dengan menilai keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Peran guru harus mampu menjadi fasilitator, motivator dan pengarah pada saat diskusi kelompok, pengamat dan penilai saat kegiatan tahap *Analysis, Knowledge, Understanding- Game Point Poster* (AKU-GPP) serta memimpin jalannya refleksi dengan mengarahkan siswa untuk mampu mengkomunikasikan pelajaran yang didapat sesuai dengan berpikir sejarah dalam aspek sebab akibat (*causality*).





**Gambar 6.** Tahap Understanding Refleksi (Dokumentasi Munir, 16 April 2025)

### 3. Hasil

Pasca pelaksanaan strategi AKU-GPP pada pembelajaran Sejarah materi Pendudukan Jepang di Indonesia, peningkatan yang signifikan terlihat dari efektifnya proses pada hasil. Kemudian pada pertemuan ke tiga, guru memberikan *post test* sebagai uji pemahaman kognitif tentang materi masa Pendudukan Militer Jepang di Indonesia. Dengan pembagian soal pilihan ganda 10 soal, serta 4 uraian singkat dengan hasil sebagai berikut.

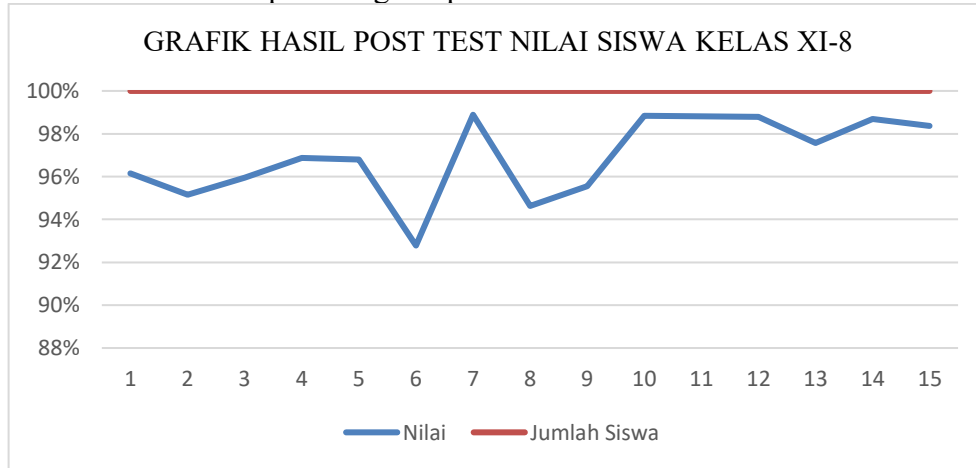


**Gambar 7.** Rekap Perolehan Nilai Post Test Kelas XI-8 SMA Negeri 7 Malang  
Sumber: Data penelitian, 2025

Berdasarkan hasil analisis post-test, diketahui bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 100 dengan jumlah siswa sebanyak 4 orang, nilai 98 diperoleh oleh 5 siswa, nilai 95 terdapat 4 siswa. Pada rentang nilai 90 hingga 93, terdapat sejumlah siswa yang menunjukkan capaian tinggi, yaitu 3 siswa pada nilai 93, 3 siswa pada nilai 91, dan 7 siswa pada nilai 90. Sementara itu, nilai yang sedikit lebih rendah, seperti 88 dan 86, masing-masing dicapai oleh 5 dan 4 siswa. Di sisi lain, terdapat beberapa siswa dengan nilai di bawah (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) adalah 75, yaitu nilai 75 oleh 1 siswa, dan nilai 80 oleh 2 siswa. Sedangkan nilai 60 oleh 1 siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa berhasil mencapai nilai di atas KKTP, mengindikasikan efektivitas pembelajaran yang dilakukan, siswa yang mendapat nilai 60 pada saat pelaksanaan tahapan strategi tidak hadir dikarenakan sakit. Sehingga, dalam pelaksanaan post test melakukan susulan diluar jam pelajaran dan hasilnya tidak sesuai dengan KKTP. dikarenakan tidak mengikuti rangkaian kegiatan secara utuh dikarenakan sakit dan melakukan *post test* susulan.

Penggunaan strategi AKU-GPP dapat meningkatkan keterampilan berpikir sejarah aspek kausalitas. Dalam pelaksanaan sesuai dengan tahapan, pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan efektif, komunikatif, kreatif membangun pemahaman siswa secara kognitif.

Pembelajaran pada kurikulum merdeka mengharuskan siswa belajar dengan nyaman, bermakna dan meningkatkan pengetahuan secara mendalam. Tahapan strategi AKU merupakan sebuah inovasi pengajar dalam menciptakan tujuan pembelajaran tersebut. Proses yang mengedepankan kegiatan berpusat pada siswa, efektif, afektif terlihat dalam penerapan langkah-langkahnya. Kemudian, pada hasil post test siswa XI-8 SMA Negeri 7 Malang menunjukkan bahwa mayoritas nilai siswa berada pada rentang 85-100, yang berarti hasil belajar yang sangat baik. Hanya ada sedikit siswa dengan nilai di bawah 75 (nilai tidak tuntas) dikarenakan beberapa sebab. Efektifitas ini mencerminkan kecenderungan nilai yang cukup tinggi secara keseluruhan. Seperti diagram perolehan nilai berikut.



**Gambar 8.** Grafik nilai siswa XI-8 pasca Penerapan Strategi AKU-GPP  
Sumber: Data penelitian, 2025

Kelebihan strategi ini, siswa lebih aktif dengan mengajarkan cara untuk menganalisis baik secara individu maupun kelompok. Kemampuan afektif berhubungan dengan minat dan sikap yang dapat berupa tanggung jawab, kerja sama, disiplin, komitmen, percaya diri, jujur, menghargai orang lain dan kemampuan mengendalikan diri (Nunuk Suryani, 2012 p. 122). Strategi AKU-GPP menumbuhkan dan membiasakan kemampuan afektif secara kolektif siswa XI-8. Tahap Understanding-GPP Nampak seluruh siswa terlibat aktif sesuai dengan peran masing-masing. Kegiatan tersebut jauh lebih baik apabila dibandingkan dengan presentasi siswa secara konvensional di depan kelas. Keterampilan berpikir sejarah aspek causality, tampak pada proses presentasi pada masing-masing kelompok serta pada kegiatan refleksi. Siswa XI-8 SMAN7 Malang dapat mengemukakan hubungan sebab akibat masa pendudukan Jepang di Indonesia dengan Peristiwa Proklamasi antara lain peninggalan Jepang yang masih eksis hingga masa kini seperti sistem Rukun tetangga (Tonarigumi pada masa Jepang), organisasi PETA sebagai cikal bakal TNI. Sedangkan, kekurangan strategi ini lebih cenderung pada teknis pelaksanaan antara lain pengaturan kondisi kelas, penentuan materi, pembagian kelompok, persiapan sumber primer sejarah sebagai bahan ajar. Kemudian dalam pelaksanaan, manajemen waktu yang harus tepat, kelas yang tertata rapi akan berantakan dengan adanya pengaturan sesuai konsep Game Point Poster.

## Kesimpulan

Strategi AKU-GPP dalam pembelajaran sejarah di SMA telah berhasil mengubah pola belajar siswa dari yang awalnya pasif menjadi aktif dan konstruktif. Penerapan strategi ini menjadikan siswa tidak hanya menerima informasi secara sepihak, tetapi juga terlibat langsung

dalam proses berpikir historis aspek kausalitas. Pada tahap *Analysis*, siswa diajak untuk mengamati dan mengidentifikasi fenomena sejarah secara kritis dengan bantuan sumber-sumber sejarah, sementara guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong rasa ingin tahu. Proses ini membangun dasar berpikir kritis siswa terhadap materi yang dipelajari. Tahap selanjutnya, *Knowledge* bertujuan untuk memperkuat pemahaman melalui diskusi kolaboratif, tanya jawab, serta kegiatan tutor sebaya. Melalui interaksi ini, siswa saling berbagi pengetahuan dan mengklarifikasi konsep, sehingga tidak hanya memperkuat pemahaman individu tetapi juga meningkatkan kerja sama antar siswa. dengan mengintegrasikan permainan *Game Point Poster*, siswa secara kreatif, aktif dan afektif untuk menyusun informasi historis. Proses ini membantu mereka memahami hubungan kausal peristiwa sejarah secara lebih mendalam. Dengan menjawab pertanyaan seperti “mengapa peristiwa ini terjadi?” dan “apa dampaknya terhadap masa kini?”, Siswa dilatih untuk berpikir historis dengan perspektif yang lebih luas. Strategi AKU-GPP ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir historis, tetapi juga relevan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis pemahaman. Melalui pendekatan yang partisipatif dan reflektif, siswa diajak untuk tidak sekadar menghafal fakta sejarah, melainkan memahami konteks dan dampak peristiwa, sehingga terbentuk profil pelajar Pancasila yang kritis, bernalar historis, dan memiliki kesadaran kebangsaan. Strategi ini dapat digunakan terhadap semua materi, perlu perencanaan dengan tepat dan langkah yang harus disesuaikan dengan karakteristik siswa.

### Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMA Negeri 7 Malang dan semua pihak yang terkait terutama siswa kelas XI-8 yang dapat dijadikan subjek dalam penerapan strategi AKU-GPP, Kepada Komunitas Belajar (Kombel) Sabhatansa yang banyak sekali menginspirasi model pembelajaran masa kini, Kepada MGMP sejarah tingkat sekolah yang memberikan masukan berarti terkait kondisi dan perencanaan yang efektif. dan terakhir ucapan terima kasih kepada Aditya Nugroho Widiadi selaku dosen pengampu mata kuliah strategi belajar mengajar Sejarah, Dewa Agung Gede Agung, Daya Negeri Wijaya selaku dosen pengampu mata kuliah Sejarah, teman-teman mahasiswa S2 Pendidikan Sejarah angkatan 2024 Universitas Negeri Malang dan seluruh pihak yang berkontribusi dalam penelitian ini.

### Daftar Rujukan

- Dick, W. L. C. J. O. C. (2009). *The systematic design of instruction (7th ed.)*. Pearson/Allyn and Bacon. <https://webclass.org/handouts/Systematic-Design-of-Instruction.pdf>.
- Hapsari, R. D. (2022). *Sejarah untuk SMA/MA Kelas XI*. Erlangga.
- Hariyono. (2015). *Mempelajari Sejarah Secara Efektif*. Pustaka Jaya.
- Kemendikbudristek. (2022). *Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/07/V.2-Dimensi-elemen-subelemen-Profil-Pelajar-Pancasila-pada-Kurikulum-Merdeka.pdf>.
- Kemendikbudristek. (2024). *Keputusan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka..* Kemendikbudristek.
- Levstik, L. S., & Barton, K. C. (2022). *Doing history: Investigating with children in elementary and middle schools*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003179658>.

- Lie, A. (2005). *Cooperating Learning : mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. PT. Grasindo.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. Sage.
- Pedaste, M., Mäeots, M., Siiman, L. A., De Jong, T., Van Riesen, S. A., Kamp, E. T., Manoli, C. C., Zacharias, Z. C., & Tsourlidaki, E. (2015). Phases of inquiry-based learning: Definitions and the inquiry cycle. *Educational research review*, 14, 47-61. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2015.02.003>.
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah di Sekolah: dari Pragmatis ke Idealis. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 7(1), 9–16. <https://journal.um.ac.id/index.php/sejarah-dan-budaya/article/view/4733>.
- Seixas, P., & Morton, T. (2004). *The Big Six Historical Thinking Concepts*. Nelson Education.
- Suryani, N. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Ombak.
- Topping, K. J. (2005). Trends in peer learning. *Educational Psychology*, 25(6), 631–645. <https://doi.org/10.1080/01443410500345172>.
- VanSledright, B. A. (2010). *The challenge of rethinking history education: On practices, theories, and policy*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203844847>.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Widiadi, A. N., Aji Saputra, M. R., & Handoyo, I. C. (2022). Merdeka Berpikir Sejarah: Alternatif Strategi Implementasi Keterampilan Berpikir Sejarah Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 16(1), 235-247. <https://doi.org/10.17977/um020v16i12022p235-247>.
- Wineburg, S. (2006). *Historical Thinking and Unnatural Acts Charting The Future of Teaching the Past. Berpikir Historis. Memetakan Masa Depan, Mengajarkan Masa Lalu*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.