YASIN
Jurnal Pendidikan dan Sosial Budaya

p-ISSN: 2808-2346
e-ISSN: 2808-1854

Terindeks: SINTA 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Crossref, Semantic, Garuda, Google, Base, etc.

https://doi.org/10.58578/yasin.v6i3.10511

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA INFOGRAFIS INTERAKTIF UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR *CHANGE AND CONTINUITY* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA

Needs Analysis of Interactive Infographic Media to Train Change and Continuity Thinking Skills in History Learning at Senior High Schools

Fauziyah Deldi & Hera Hastuti
Universitas Negeri Padang
Fauziyahdeldi75@gmail.com; herahastuti@fis.unp.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Apr 25, 2026	May 23, 2026	Jun 4, 2026	Jun 9, 2026

Abstract

The development of visual-based history learning media has received attention in various studies, but studies that specifically position the needs analysis of interactive infographic media to train Change and Continuity thinking ability remain limited. This study aims to analyze the need for developing interactive infographic media in history learning at senior high schools. This study used a descriptive qualitative approach with a needs analysis design at the initial stage of the ADDIE model. The research participants consisted of one history teacher, eight students as interview informants, and 36 students of class XI.F8 at SMA Negeri 1 Lareh Sago Halaban as essay test participants selected purposively. Data were collected through observation, interviews, essay tests, and documentation, then analyzed through data reduction, data display, conclusion drawing, and calculation of the percentage of students' answers. The results showed that history learning was still dominated by the use of textbooks and teacher explanations, while students' ability to understand change and continuity remained low. In the first question, 69% of students were unable to answer correctly, whereas in the second question, 83% of students were unable to answer correctly.

Yasin Journal is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

These findings affirm that interactive infographic media is needed as a visual, concise, directed, and relevant alternative for history learning to train Change and Continuity thinking ability. The conclusion of this study indicates the importance of developing history learning media that can help students understand the relationship between change and continuity more systematically. The implications of this study provide an initial basis for developing interactive infographic media at the design and development stages of the ADDIE model, as well as input for history teachers in designing learning that is more visual, contextual, and oriented toward historical thinking skills.

Keywords: Needs Analysis; Interactive Infographic; Change and Continuity; History Learning; Senior High School Students

Abstrak: Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis visual telah menjadi perhatian dalam berbagai penelitian, tetapi kajian yang secara khusus menempatkan analisis kebutuhan media infografis interaktif untuk melatih kemampuan berpikir *Change and Continuity* masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media infografis interaktif dalam pembelajaran sejarah di SMA. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain analisis kebutuhan pada tahap awal model ADDIE. Partisipan penelitian terdiri atas satu guru sejarah, delapan siswa sebagai informan wawancara, dan 36 siswa kelas XI.F8 SMA Negeri 1 Lareh Sago Halaban sebagai peserta tes esai yang dipilih secara purposif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes esai, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, serta perhitungan persentase jawaban siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih didominasi penggunaan buku paket dan penjelasan guru, sementara kemampuan siswa dalam memahami perubahan dan keberlanjutan masih rendah. Pada soal pertama, 69% siswa belum mampu menjawab dengan benar, sedangkan pada soal kedua 83% siswa belum mampu menjawab dengan benar. Temuan ini menegaskan bahwa media infografis interaktif dibutuhkan sebagai alternatif pembelajaran sejarah yang visual, ringkas, terarah, dan relevan untuk melatih kemampuan berpikir *Change and Continuity*. Simpulan penelitian ini menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran sejarah yang mampu membantu siswa memahami relasi antara perubahan dan keberlanjutan secara lebih sistematis. Implikasi penelitian ini memberikan dasar awal bagi pengembangan media infografis interaktif pada tahap desain dan pengembangan dalam model ADDIE, serta menjadi masukan bagi guru sejarah dalam merancang pembelajaran yang lebih visual, kontekstual, dan berorientasi pada keterampilan berpikir historis.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan; Infografis Interaktif; *Change and Continuity*; Pembelajaran Sejarah; Siswa SMA

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap hubungan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan (Cahya, 2024; Hasan, 2019; Rosanawati, 2024). Dalam konteks pendidikan di SMA, pembelajaran sejarah tidak hanya diarahkan untuk menghafal fakta, tokoh, tempat, dan kronologi peristiwa, tetapi juga

untuk membangun kemampuan berpikir kritis, analitis, reflektif, dan kontekstual. Pembelajaran sejarah yang bermakna perlu membantu peserta didik memahami nilai, makna, serta dampak suatu peristiwa terhadap kehidupan masyarakat pada masa berikutnya. Oleh karena itu, pembelajaran sejarah menjadi sarana penting dalam membentuk kesadaran sejarah, identitas kebangsaan, dan kemampuan peserta didik dalam memahami dinamika kehidupan sosial, politik, ekonomi, dan budaya (Asmara, 2019; Lisnawati & Prihatini, 2019).

Dalam penerapan Kurikulum Merdeka, pembelajaran sejarah diarahkan agar lebih fleksibel, interaktif, dan berpusat pada pengembangan kompetensi peserta didik. Kurikulum ini menekankan pentingnya pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara informatif, tetapi juga mendorong peserta didik untuk melakukan analisis, refleksi, dan pemaknaan terhadap peristiwa sejarah. Pembelajaran sejarah diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui asesmen formatif, pembelajaran berbasis proyek, serta penggunaan media yang bervariasi dan relevan dengan kebutuhan peserta didik (Syamsuridhawati & Bahri, 2025). Dengan demikian, guru sejarah dituntut untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya bersifat tekstual, tetapi juga visual, kontekstual, dan mudah dipahami.

Salah satu kemampuan berpikir yang penting dikembangkan dalam pembelajaran sejarah adalah kemampuan berpikir *Change and Continuity* (Pratomo et al., 2017; Rosanawati, 2024; Syahputra et al., 2024). Kemampuan ini mengarahkan peserta didik untuk memahami bahwa peristiwa sejarah tidak berdiri sendiri, melainkan berlangsung dalam pola perubahan dan keberlanjutan dari waktu ke waktu. Melalui kemampuan ini, peserta didik dapat membedakan hal-hal yang berubah, hal-hal yang tetap bertahan, serta memahami bagaimana suatu peristiwa masa lalu berpengaruh terhadap kondisi masa kini. Konsep perubahan dan keberlanjutan menjadi bagian penting dalam berpikir historis karena membantu peserta didik melihat sejarah sebagai proses yang dinamis, bukan sekadar kumpulan fakta yang terpisah (Zed, 2018).

Kemampuan berpikir *Change and Continuity* juga relevan untuk dikembangkan pada peserta didik SMA karena pada jenjang ini peserta didik telah berada pada tahap berpikir yang lebih matang. Peserta didik tidak cukup hanya mengetahui apa yang terjadi dalam suatu peristiwa sejarah, tetapi juga perlu memahami mengapa perubahan terjadi, apa saja unsur yang tetap berlanjut, serta bagaimana dampaknya terhadap kehidupan masyarakat. Kemampuan ini dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis,

menganalisis hubungan sebab-akibat, memahami konteks sejarah, dan mengevaluasi peristiwa secara lebih mendalam (S. Hastuti et al., 2023). Oleh karena itu, pembelajaran sejarah perlu didukung oleh strategi dan media yang mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami pola perubahan dan keberlanjutan secara jelas.

Namun, kondisi pembelajaran sejarah di sekolah masih menunjukkan adanya beberapa persoalan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 27 Januari 2026 di SMA Negeri 1 Lareh Sago Halaban, khususnya pada pembelajaran sejarah kelas XI, ditemukan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami peristiwa sejarah yang berkaitan dengan konsep perubahan dan keberlanjutan. Kesulitan tersebut terlihat dari rendahnya kemampuan peserta didik dalam menghubungkan peristiwa sejarah masa lalu dengan perubahan serta keberlanjutan yang terjadi hingga masa kini. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket dan penjelasan guru, sehingga media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya bervariasi dan belum optimal dalam membantu peserta didik memahami materi sejarah secara visual.

Hasil wawancara dengan guru sejarah juga menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran masih didominasi oleh teks. Guru menyampaikan bahwa buku paket menjadi sumber utama pembelajaran, kemudian materi dijelaskan secara langsung kepada peserta didik. Kondisi ini membuat peserta didik cenderung merasa jenuh karena materi sejarah disajikan dalam bentuk bacaan panjang dan kurang didukung oleh visualisasi yang menarik. Guru juga mengakui bahwa keterbatasan dalam penggunaan teknologi menjadi salah satu kendala dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Padahal, media pembelajaran berbasis visual dan digital sangat dibutuhkan untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, efektif, dan mudah dipahami oleh peserta didik (Azizah & Susanti, 2023).

Temuan awal juga diperkuat melalui wawancara dengan delapan peserta didik kelas XI. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa mereka masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep perubahan dan keberlanjutan pada materi Pendudukan Jepang di Indonesia. Peserta didik mengungkapkan bahwa pembelajaran yang terlalu banyak menggunakan buku paket membuat suasana belajar terasa membosankan karena materi didominasi oleh teks dan hanya sedikit menampilkan gambar. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang fokus dan kesulitan memahami hubungan antarperistiwa sejarah. Untuk memperkuat temuan tersebut, peneliti memberikan soal esai kepada 36 peserta didik kelas

XI.F8. Hasilnya menunjukkan bahwa pada soal pertama hanya 31% peserta didik yang mampu menjawab dengan benar, sedangkan 69% belum mampu menjawab. Pada soal kedua, hanya 17% peserta didik yang mampu menjawab dengan benar, sedangkan 83% belum mampu menjawab. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir *Change and Continuity* peserta didik masih rendah dan perlu mendapat perhatian dalam pembelajaran sejarah.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis visual dan digital. Penelitian tentang infografis interaktif dalam pembelajaran sejarah menunjukkan bahwa media visual dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih menarik dan terarah (Putri & Hastuti, 2023). Sejalan dengan itu, (H. Hastuti et al., 2025) menegaskan bahwa kemampuan mengenali perubahan dan keberlanjutan merupakan elemen fundamental dalam berpikir historis karena membantu peserta didik memahami dinamika peristiwa masa lalu, membedakan perubahan yang berlangsung cepat maupun bertahap, serta mengenali struktur yang tetap bertahan dari waktu ke waktu. Penelitian lain juga mengembangkan video pembelajaran sejarah berbasis sejarah lokal untuk melatih kemampuan berpikir *Continuity and Change* peserta didik (Fitri & Yefterson, 2021). Selain itu, penelitian mengenai sumber belajar terintegrasi infografis sejarah lokal juga menunjukkan bahwa infografis dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa (Pratama & Yefterson, 2025). Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak berfokus pada pengembangan dan pengujian media, sedangkan kajian yang secara khusus membahas analisis kebutuhan pengembangan media infografis interaktif untuk melatih kemampuan berpikir *Change and Continuity* pada pembelajaran sejarah di SMA masih terbatas. Selain penelitian tentang media pembelajaran sejarah, H. Hastuti et al. (2025) juga telah mengembangkan dan memvalidasi instrumen untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengidentifikasi *Change and Continuity* pada pembelajaran sejarah. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kemampuan ini dapat diukur melalui dimensi waktu, sifat perubahan, dan kecepatan perubahan. Sementara itu, H. Hastuti et al. (2026) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir historis siswa dalam mengidentifikasi perubahan dan keberlanjutan dapat dipetakan ke dalam beberapa kelompok kemampuan, sehingga pembelajaran sejarah perlu dirancang sesuai dengan kebutuhan dan kesulitan siswa.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini memiliki kebaruan pada fokus kajiannya, yaitu menganalisis kebutuhan pengembangan media infografis interaktif sebagai dasar awal dalam merancang media pembelajaran sejarah yang sesuai dengan permasalahan dan kebutuhan peserta didik. Media infografis interaktif dipandang relevan karena mampu

menyajikan informasi sejarah secara ringkas, visual, terstruktur, dan menarik. Infografis dapat memadukan teks, gambar, ikon, garis waktu, dan elemen visual lain sehingga membantu peserta didik memahami materi sejarah yang kompleks secara lebih sederhana(Azizah & Susanti, 2023; Sudibyo et al., 2025). Secara teoretis, penelitian ini didukung oleh teori konstruktivistik yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna (Efgivia et al., 2021). Dengan demikian, media infografis interaktif diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang sesuai untuk melatih peserta didik memahami perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada analisis kebutuhan pengembangan media infografis interaktif untuk melatih kemampuan berpikir *Change and Continuity* dalam pembelajaran sejarah di SMA. Penelitian ini tidak diarahkan untuk menguji efektivitas media, tetapi untuk mendeskripsikan kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran sejarah yang lebih visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik materi. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah menganalisis kebutuhan pengembangan media infografis interaktif untuk melatih kemampuan berpikir *Change and Continuity* pada pembelajaran sejarah di SMA, khususnya pada materi Pendudukan Jepang di Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain analisis kebutuhan yang merupakan bagian awal dari tahapan pengembangan model ADDIE, khususnya pada tahap *analysis*. Desain ini dipilih karena penelitian difokuskan untuk menggambarkan kebutuhan guru dan peserta didik terhadap media infografis interaktif dalam pembelajaran sejarah, bukan untuk menguji kelayakan, kepraktisan, atau efektivitas produk. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Lareh Sago Halaban pada pembelajaran sejarah kelas XI, khususnya materi Pendudukan Jepang di Indonesia. Partisipan dalam penelitian ini terdiri atas satu orang guru mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas XI.F8. Pemilihan partisipan dilakukan secara purposif karena guru dan peserta didik tersebut terlibat langsung dalam proses pembelajaran sejarah serta memiliki pengalaman yang relevan dengan permasalahan rendahnya kemampuan berpikir *Change and Continuity*.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi pembelajaran, wawancara, tes esai, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat proses pembelajaran sejarah, media yang digunakan guru, serta respons peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan kepada guru sejarah dan delapan orang peserta didik untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan media pembelajaran, kesulitan peserta didik dalam memahami konsep perubahan dan keberlanjutan, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih visual dan interaktif. Selain itu, tes esai diberikan kepada 36 peserta didik kelas XI.F8 untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik dalam memahami unsur *Change and Continuity* pada materi Pendudukan Jepang di Indonesia. Data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan data hasil tes esai dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase jawaban benar dan salah. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar untuk merumuskan kebutuhan pengembangan media infografis interaktif dalam pembelajaran sejarah di SMA.

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan pengembangan media infografis interaktif muncul dari tiga temuan utama, yaitu kondisi pembelajaran sejarah yang masih didominasi oleh media teks, kesulitan siswa dalam memahami konsep *Change and Continuity*, serta rendahnya hasil tes awal siswa pada materi Pendudukan Jepang di Indonesia. Temuan ini diperoleh melalui observasi pembelajaran sejarah, wawancara dengan guru, wawancara dengan delapan orang siswa, dan tes esai yang diberikan kepada 36 siswa kelas XI.F8 di SMA Negeri 1 Lareh Sago Halaban.

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran sejarah di kelas XI masih berpusat pada penggunaan buku paket dan penjelasan langsung dari guru. Media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan belum banyak melibatkan media visual atau digital. Selama pembelajaran berlangsung, materi sejarah lebih banyak disampaikan dalam bentuk teks dan uraian lisan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran sejarah masih terbatas, terutama media yang secara khusus membantu siswa memahami perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah.

Hasil wawancara dengan guru sejarah menunjukkan bahwa guru menggunakan buku paket sebagai sumber utama pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media

digital belum dilakukan secara optimal karena adanya keterbatasan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru juga menyatakan bahwa materi Pendudukan Jepang di Indonesia memiliki cakupan yang cukup luas dan memerlukan visualisasi agar lebih mudah dipahami siswa. Selain itu, guru menyampaikan bahwa siswa cenderung lebih tertarik pada media pembelajaran yang memuat unsur visual, gambar, cerita, dan tampilan yang ringkas dibandingkan teks naratif yang panjang.

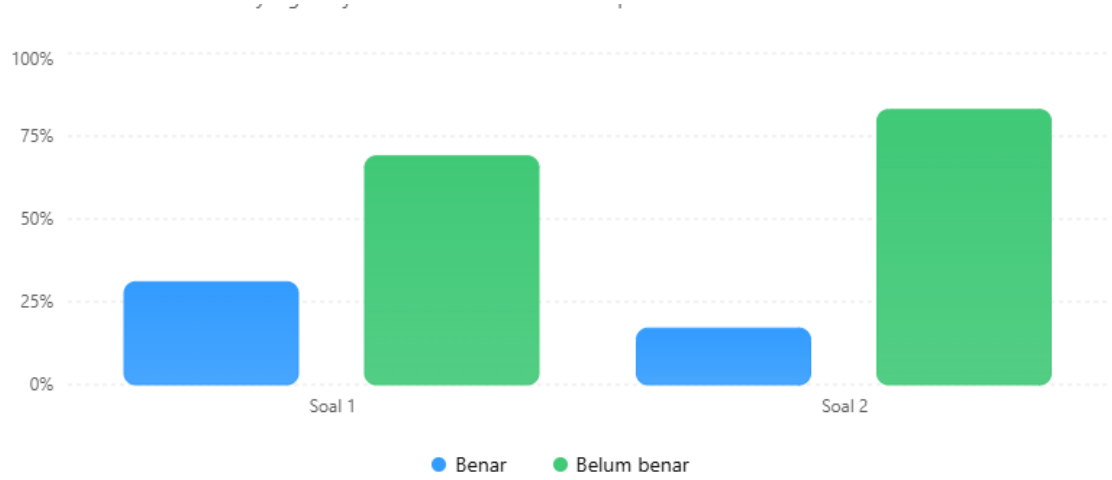
Hasil wawancara dengan delapan orang siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami perubahan dan keberlanjutan pada materi Pendudukan Jepang di Indonesia. Siswa menyatakan bahwa pembelajaran yang terlalu banyak menggunakan buku paket membuat mereka cepat merasa bosan karena materi didominasi oleh tulisan dan hanya sedikit menampilkan gambar. Siswa juga mengungkapkan bahwa mereka kesulitan membedakan unsur perubahan dan unsur keberlanjutan dalam peristiwa sejarah. Namun, terdapat pula sebagian kecil siswa yang menyatakan dapat memahami materi dan mampu menyebutkan beberapa contoh perubahan serta keberlanjutan pada masa Pendudukan Jepang di Indonesia.

Untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara, peneliti memberikan tes esai kepada 36 siswa kelas XI.F8. Tes tersebut berisi soal yang mengukur kemampuan siswa dalam memahami unsur *Change and Continuity* pada materi Pendudukan Jepang di Indonesia. Hasil tes menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih rendah. Pada soal pertama, sebanyak 11 siswa atau 31% mampu menjawab dengan benar, sedangkan 25 siswa atau 69% belum mampu menjawab dengan benar. Pada soal kedua, sebanyak 6 siswa atau 17% mampu menjawab dengan benar, sedangkan 30 siswa atau 83% belum mampu menjawab dengan benar.

Tabel 1. Hasil Tes Esai Kemampuan Berpikir Change and Continuity Siswa

No.	Aspek yang Diukur	Jumlah Siswa Benar	Persentase Benar	Jumlah Siswa Belum Benar	Persentase Belum Benar
1	Mengidentifikasi perubahan dari masa kolonial Belanda ke masa Pendudukan Jepang	11 siswa	31%	25 siswa	69%
2	Mengidentifikasi keberlanjutan sistem pemerintahan dari masa Pendudukan Jepang hingga masa kini	6 siswa	17%	30 siswa	83%

Tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah siswa yang belum mampu menjawab soal dengan benar lebih tinggi dibandingkan siswa yang mampu menjawab. Pada aspek mengidentifikasi perubahan, siswa yang belum menjawab benar mencapai 69%. Sementara itu, pada aspek mengidentifikasi keberlanjutan, siswa yang belum menjawab benar mencapai 83%. Data ini memperlihatkan bahwa kesulitan siswa lebih tinggi pada aspek keberlanjutan dibandingkan aspek perubahan.



Gambar 1. Diagram Hasil Tes Esai Kemampuan Berpikir Change and Continuity

Berdasarkan Gambar 1, terlihat bahwa kemampuan siswa dalam menjawab soal yang berkaitan dengan *Change and Continuity* masih belum optimal. Pada soal pertama, hanya 31% siswa yang mampu menjawab dengan benar, sedangkan 69% lainnya belum dapat memberikan jawaban yang tepat. Kondisi yang sama juga terlihat pada soal kedua, yaitu hanya 17% siswa yang menjawab benar dan 83% siswa masih mengalami kesulitan. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya mampu membedakan unsur perubahan dan keberlanjutan dalam materi Pendudukan Jepang di Indonesia.

Pada soal pertama, persentase siswa yang menjawab benar sebesar 31%, sedangkan siswa yang belum menjawab benar sebesar 69%. Pada soal kedua, persentase siswa yang menjawab benar sebesar 17%, sedangkan siswa yang belum menjawab benar sebesar 83%. Diagram hasil tes esai memperlihatkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami unsur perubahan dan keberlanjutan pada materi Pendudukan Jepang di Indonesia.

Selain data umum yang menunjukkan rendahnya kemampuan siswa, ditemukan pula data yang berbeda dari pola umum. Meskipun sebagian besar siswa menyatakan kesulitan

memahami materi, terdapat beberapa siswa yang menyatakan mampu memahami materi Pendudukan Jepang di Indonesia dan dapat menyebutkan contoh perubahan serta keberlanjutan. Data ini menunjukkan bahwa tidak semua siswa mengalami kesulitan pada tingkat yang sama. Namun, secara umum, jumlah siswa yang belum mampu menjawab soal dengan benar tetap lebih dominan dibandingkan siswa yang mampu menjawab.

Berdasarkan seluruh data hasil observasi, wawancara, dan tes esai, kebutuhan utama dalam pembelajaran sejarah adalah tersedianya media pembelajaran yang lebih visual, ringkas, menarik, dan mampu membantu siswa membedakan unsur perubahan serta keberlanjutan dalam peristiwa sejarah. Media infografis interaktif dibutuhkan karena dapat memuat teks singkat, gambar, foto, alur peristiwa, serta tampilan visual yang dapat membantu siswa memahami materi Pendudukan Jepang di Indonesia secara lebih terarah. Temuan ini menjadi dasar awal bahwa pengembangan media infografis interaktif diperlukan dalam pembelajaran sejarah untuk melatih kemampuan berpikir *Change and Continuity* siswa SMA.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Lareh Sago Halaban masih membutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami konsep *Change and Continuity* secara lebih konkret. Temuan ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih banyak menggunakan buku paket dan penjelasan guru. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran sejarah cenderung bersifat tekstual dan belum sepenuhnya memfasilitasi peserta didik untuk memahami hubungan antara peristiwa masa lalu, perubahan yang terjadi, serta keberlanjutan yang masih tampak hingga masa kini. Dalam konteks ini, kebutuhan terhadap media infografis interaktif menjadi penting karena peserta didik tidak hanya memerlukan informasi sejarah, tetapi juga membutuhkan bantuan visual untuk melihat pola perubahan dan keberlanjutan dalam suatu peristiwa.

Rendahnya kemampuan peserta didik dalam menjawab soal esai yang memuat unsur *Change and Continuity* menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap peristiwa sejarah masih berada pada tahap mengenali informasi, belum sampai pada tahap menganalisis hubungan antarwaktu. Pada soal pertama, hanya 31% peserta didik yang mampu mengidentifikasi perubahan dari masa kolonial Belanda ke masa Pendudukan Jepang, sedangkan 69% belum mampu menjawab dengan benar. Pada soal kedua, hanya 17% peserta

didik yang mampu mengidentifikasi keberlanjutan sistem pemerintahan dari masa Pendudukan Jepang hingga masa kini, sedangkan 83% belum mampu menjawab dengan benar. Data ini menunjukkan bahwa aspek keberlanjutan lebih sulit dipahami dibandingkan aspek perubahan. Artinya, peserta didik lebih mudah melihat sesuatu yang tampak berbeda secara langsung, tetapi masih kesulitan mengenali unsur yang tetap berlanjut dalam sistem sosial, politik, atau pemerintahan setelah suatu peristiwa sejarah terjadi.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran sejarah belum cukup jika hanya disampaikan melalui teks panjang dan penjelasan verbal. Pembelajaran sejarah seharusnya membantu peserta didik membangun pemahaman tentang keterkaitan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan. Hal ini sejalan dengan pendapat Zed (2018) bahwa sejarah tidak hanya berkaitan dengan perubahan peristiwa, tetapi juga dengan keberlanjutan yang menyertai perubahan tersebut dalam perjalanan waktu. Dengan demikian, kemampuan berpikir *Change and Continuity* perlu dilatih melalui media yang mampu menampilkan alur waktu, perbandingan kondisi, hubungan sebab-akibat, dan keberlanjutan suatu kebijakan atau sistem secara lebih jelas.

Kebutuhan terhadap media infografis interaktif juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru dan peserta didik. Guru menyampaikan bahwa media yang digunakan selama ini masih terbatas pada buku paket, sementara peserta didik menyatakan bahwa materi sejarah yang terlalu banyak teks membuat pembelajaran terasa membosankan. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara karakteristik materi sejarah yang kompleks dengan bentuk media yang digunakan dalam pembelajaran. Materi Pendudukan Jepang di Indonesia, misalnya, memuat banyak aspek perubahan dan keberlanjutan, seperti perubahan sistem pemerintahan, kebijakan sosial, pendidikan, ekonomi, serta pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat Indonesia. Jika materi seperti ini hanya disajikan dalam bentuk teks, peserta didik akan kesulitan menyusun hubungan antarperistiwa secara runtut.

Media infografis interaktif dapat menjadi alternatif yang sesuai karena mampu menyajikan informasi sejarah secara ringkas, visual, dan terstruktur. Infografis memungkinkan materi yang panjang disederhanakan menjadi poin-poin utama yang dilengkapi dengan gambar, ikon, warna, garis waktu, dan hubungan antarkonsep. Hal ini sejalan dengan pendapat Azizah & Susanti (2023) yang menyatakan bahwa infografis membantu pembaca memahami informasi melalui penyajian gambar dan poin-poin yang terarah. Dalam pembelajaran sejarah, infografis interaktif dapat membantu peserta didik

melihat perbedaan kondisi sebelum dan sesudah suatu peristiwa, sekaligus mengenali unsur yang masih berlanjut hingga masa berikutnya. Temuan ini sejalan dengan H. Hastuti et al. (2026) yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengidentifikasi perubahan dan keberlanjutan tidak selalu berada pada tingkat yang sama. Sebagian siswa dapat lebih mudah mengenali perubahan, tetapi belum tentu mampu memahami unsur keberlanjutan dalam suatu peristiwa sejarah. Oleh karena itu, hasil tes esai dalam penelitian ini memperkuat perlunya media pembelajaran yang tidak hanya menampilkan informasi sejarah, tetapi juga membantu siswa membedakan pola perubahan dan keberlanjutan secara lebih terarah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Lubis (2024) yang mengembangkan infografis interaktif sebagai media pembelajaran sejarah pada materi Kerajaan Islam untuk SMA. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa infografis interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah yang menarik dan membantu peserta didik lebih aktif dalam memahami materi. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan infografis interaktif sebagai media pembelajaran sejarah. Namun, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda karena tidak hanya melihat kebutuhan media secara umum, tetapi secara khusus mengarah pada kebutuhan media untuk melatih kemampuan berpikir *Change and Continuity* peserta didik.

Temuan ini juga memiliki hubungan dengan penelitian Fitri & Yefterson (2021) yang mengembangkan video pembelajaran sejarah berbasis sejarah lokal Sumatera Barat untuk melatih kemampuan berpikir *Continuity and Change*. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media visual dapat digunakan untuk membantu peserta didik memahami perubahan dan keberlanjutan dalam sejarah. Perbedaannya, penelitian terdahulu menggunakan video pembelajaran sebagai media utama, sedangkan penelitian ini menempatkan infografis interaktif sebagai media yang dibutuhkan. Infografis interaktif memiliki keunggulan karena dapat menyajikan materi dalam bentuk visual yang lebih ringkas, sistematis, dan dapat dieksplorasi oleh peserta didik melalui fitur interaktif.

Selain itu, penelitian ini juga berkaitan dengan penelitian Pratama & Yefterson (2025) mengenai pengembangan sumber belajar terintegrasi infografis sejarah lokal untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa infografis dapat digunakan sebagai sumber belajar yang mendukung pemahaman sejarah. Namun, fokus penelitian ini berbeda karena diarahkan pada analisis kebutuhan pengembangan media infografis interaktif untuk melatih kemampuan berpikir *Change and Continuity*. Dengan

demikian, penelitian ini memberikan kontribusi awal dalam menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran sejarah perlu didasarkan pada kebutuhan nyata di kelas, terutama ketika peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pola perubahan dan keberlanjutan.

Secara konseptual, kebutuhan terhadap media infografis interaktif dapat dikaitkan dengan teori konstruktivistik. Teori ini menekankan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan berkaitan dengan konteks yang dipelajari. Dalam pembelajaran sejarah, peserta didik perlu diberi kesempatan untuk mengamati, membandingkan, menghubungkan, dan menyimpulkan suatu peristiwa. Infografis interaktif dapat mendukung proses tersebut karena peserta didik tidak hanya menerima informasi, tetapi juga dapat mengeksplorasi materi melalui tampilan visual dan alur informasi yang lebih jelas. Dengan demikian, media ini berpotensi membantu peserta didik membangun pemahaman historis secara lebih aktif.

Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya guru sejarah mengembangkan atau memanfaatkan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru tidak cukup hanya menggunakan buku paket sebagai sumber utama, terutama pada materi yang menuntut kemampuan analisis historis. Infografis interaktif dapat digunakan sebagai media alternatif untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih sederhana, menarik, dan terarah. Bagi peserta didik, media ini dapat membantu memahami materi sejarah yang kompleks, terutama dalam mengidentifikasi aspek perubahan dan keberlanjutan dari suatu peristiwa. Bagi sekolah, temuan ini dapat menjadi dasar untuk mendorong penggunaan media pembelajaran digital yang lebih bervariasi sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya berfokus pada tahap analisis kebutuhan. Penelitian ini belum sampai pada tahap pengembangan produk, validasi ahli, uji praktikalitas, maupun uji efektivitas media infografis interaktif. Selain itu, data awal diperoleh dari satu sekolah dan satu kelas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas ke semua SMA. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melanjutkan hasil analisis kebutuhan ini ke tahap pengembangan media, validasi oleh ahli materi dan ahli media, uji coba kepada guru dan peserta didik, serta pengujian efektivitas media dalam melatih kemampuan berpikir *Change and Continuity* pada pembelajaran sejarah.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media infografis interaktif dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah di SMA, khususnya untuk melatih kemampuan berpikir *Change and Continuity* pada materi Pendudukan Jepang di Indonesia. Kebutuhan tersebut terlihat dari hasil observasi, wawancara, dan tes esai awal yang menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih didominasi oleh buku paket dan penjelasan guru, sementara siswa masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi unsur perubahan dan keberlanjutan dalam peristiwa sejarah. Hasil tes esai memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menjawab soal yang berkaitan dengan konsep *Change and Continuity*, terutama pada aspek keberlanjutan. Temuan ini menegaskan bahwa pembelajaran sejarah memerlukan media yang lebih visual, ringkas, sistematis, dan interaktif agar siswa dapat memahami hubungan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan secara lebih jelas.

Secara ilmiah, penelitian ini memberikan kontribusi sebagai studi awal dalam pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis kebutuhan nyata di kelas. Kajian ini memperkuat pentingnya analisis kebutuhan sebelum media pembelajaran dikembangkan, sehingga produk yang dirancang nantinya benar-benar sesuai dengan karakteristik siswa, kebutuhan guru, dan tuntutan Kurikulum Merdeka. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi guru dan peneliti untuk mengembangkan media infografis interaktif yang memuat alur waktu, visualisasi peristiwa, perbandingan perubahan, serta unsur keberlanjutan dalam pembelajaran sejarah. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melanjutkan tahap pengembangan produk, melakukan validasi ahli materi dan ahli media, menguji kepraktisan kepada guru dan siswa, serta mengukur efektivitas media infografis interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir *Change and Continuity* siswa secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial-Humaniora, 2*(2). https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940

Azizah, I., & Susanti, R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Canva dengan Desain Infografis dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Educatio FKIP UNMA, 9*(2), 458–464. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4798

Cahya, A. (2024). Peranan Pembelajaran Sejarah sebagai Upaya Membentuk Karakter Peserta Didik pada Kurikulum Merdeka. *Visi Sosial Humaniora, 5*(1), 194–205. https://doi.org/10.51622/vsh.v5i1.2332

Efgivia, M. G., Rinanda, R. Y. A., Hidayat, A., Maulana, I., & Budiarjo, A. (2021). Analysis of constructivism learning theory. *Proceedings of the 1st UMGESHIC International Seminar on Health, Social Science and Humanities (UMGESHIC-ISHSSH 2020)*, 208–212. https://doi.org/10.2991/assehr.k.211020.032

Fitri, T. T., & Yefterson, R. B. (2021). Video Pembelajaran Sejarah Berbasis Sejarah Lokal Sumatera Barat untuk Melatih Kemampuan Berfikir tentang Perubahan. *Jurnal Kronologi, 3*(4), 418–439. https://doi.org/10.24036/jk.v3i4.284

Hasan, S. H. (2019). Pendidikan Sejarah untuk Kehidupan Abad ke-21. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah, 2*(2), 61–72. https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.16630

Hastuti, H., Ningsih, T. Z., Lestari, T., Judijanto, L., & Nababan, S. A. (2025). Development and validation of multiple-choice graded response models (MC-GRMs) to measure identifying change and continuity in history learning. *The New Educational Review, 81*, 65–79. https://doi.org/10.15804/tner.2025.81.3.04

Hastuti, H., Ningsih, T. Z., Putri, S. K., & Trilaksana, A. (2026). Machine learning models for clustering and validation of historical thinking skills: A multi-dimensional approach. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization, 10*(2), 826–834. https://doi.org/10.62527/joiv.10.2.4742

Hastuti, S., Martini, T., & Utami, A. T. (2023). Pemanfaatan Silika dari Abu Sekam Padi untuk Pembuatan Material Imprinted Ionic sebagai Adsorben Ion Logam Pb(II). *ALCHEMY Jurnal Penelitian Kimia, 19*(2), 162–169. https://doi.org/10.20961/alchemy.19.2.70373.162-169

Lisnawati, L., & Prihatini, A. E. (2019). Pengaruh Current Ratio, Earning Per Share (EPS), Return on Equity (ROE), dan Return on Total Assets (ROA) terhadap Harga Saham pada Perusahaan Sub Sektor Perkebunan yang Masuk Perhitungan Indeks Saham Syariah Indonesia (ISSI) di Bursa Efek Indonesia (BEI). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis, 8*(3), 18–29. https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jiab/article/view/24015

Lubis, P. A. (2024). *Efektivitas Strategi Mastery Learning dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Padangsidimpuan* [Skripsi, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan]. https://etd.uinsyahada.ac.id/12119

Pratama, S. P., & Yefterson, R. B. (2025). Pengembangan Sumber Belajar Terintegrasi Infografis Sejarah Lokal untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa di SMAN 1 Lareh Sago Halaban. *Jurnal Kronologi, 7*(3), 1–20. https://doi.org/10.24036/jk.v7i3.945

Pratomo, N. H., Wiyanarti, E., & Kurniawati, Y. (2017). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Picture and Picture untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 6*(2). https://doi.org/10.17509/factum.v6i2.9981

Putri, A. R., & Hastuti, H. (2023). Analisis Kebutuhan Infografis Interaktif sebagai Media Pembelajaran Sejarah pada Materi Kerajaan Islam untuk SMA. *Jurnal Kronologi, 5*(4), 1–10. https://doi.org/10.24036/jk.v5i4.771

Rosanawati, I. M. R. (2024). Pentingnya Pembelajaran Sejarah di Abad 21 pada Anak SD. *Pendar Cahaya: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Humaniora, 4*(1), 43–48.

Sudibyo, S., Kurniawati, K., & Abrar, A. (2025). Pengembangan Pembelajaran Sejarah Berbasis Infografis dalam Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa.

Jurnal Humanitas: Katalisator Perubahan dan Inovator Pendidikan, 11(1), 19–38. https://doi.org/10.29408/jhm.v11i1.28207

Syahputra, M. I., Purwanta, H., & Djono, D. (2024). Kompetensi Berpikir Historis dalam Pembelajaran Sejarah. *WIKSA: Prosiding Pendidikan Sejarah Universitas Indraprasta PGRI, 1*(2), 229–244. https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/wiksa/article/view/7845

Syamsuridhawati, S., & Bahri, B. (2025). Pendekatan Pembelajaran dalam Mata Pelajaran Sejarah pada Kurikulum Merdeka. *JUPENJI: Jurnal Pendidikan Jompa Indonesia, 4*(2), 1–7. https://doi.org/10.57218/jupenji.Vol4.Iss2.1388

Zed, M. (2018). Tentang Konsep Berfikir Sejarah. *Lensa Budaya: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Budaya, 13*(1), 54–60. https://doi.org/10.34050/jlb.v13i1.4147