



<http://dx.doi.org/10.25157/ja.v11i2.16401>

Penerapan Media Pembelajaran *Timeline* untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keaktifan Siswa di SMAN 3 Ciamis

Erischa Rahma¹, Royas Aulia Subagja², Egi Nurholis³

^{1, 2, 3} Universitas Galuh, Indonesia

Email rahmaerischa@gmail.com^{1*}

Article history: Submit 2024-07-30, Accepted 2024-08-30, Published 2024-09-30

Abstrak

Penelitian ini disusun dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar dalam mencapai pemahaman belajar sejarah peserta didik menggunakan penerapan media pembelajaran *timeline* pada peserta didik kelas XI F2 SMA Negeri 3 Ciamis tahun ajaran 2024- 2025. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan instrumen lembar wawancara dan lembar observasi. Subjek penelitian ini merupakan peserta didik yang terdiri dari 34 orang peserta didik. Objek dari penelitian ini adalah pemahaman belajar sejarah peserta didik. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan minat belajar pada siklus 1 sebesar 26% menjadi sebesar 79% pada siklus 2, kemudian pemahaman belajar sejarah peserta didik pada siklus 1 sebesar 67,6% kemudian pada siklus 2 meningkat menjadi 88,23%. Hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 30,3%. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran *timeline* pada mata pelajaran sejarah dapat meningkatkan minat dan keaktifan dalam mencapai pemahaman belajar peserta didik kelas XI F2 SMA Negeri 3 Ciamis.

Kata Kunci: Pemahaman Belajar, Media *Timeline*, Sejarah

Abstract

This study was prepared with the aim of increasing interest and learning activeness in achieving students' understanding of history learning using the application of *timeline* learning media in class XI F2 students of SMA Negeri 3 Ciamis in the 2024-2025 school year. This type of research is classroom action research with instruments of interview sheets and observation sheets. The subjects of this study were students consisting of 34 students. The object of this research is students' understanding of history learning. The data were analyzed descriptively and presented in the form of tables and graphs. The results showed an increase in activeness and interest in learning in cycle 1 by 26% to 79% in cycle 2, then the understanding of learning the history of students in cycle 1 amounted to 67.6% then in cycle 2 increased to 88.23%. This means an increase of 30.3%. Thus the use of *timeline* learning media in history subjects can increase interest and activeness in achieving the learning understanding of students in class XI F2 SMA Negeri 3 Ciamis.

Keywords: Learning Comprehension, *Timeline* Media, History

PENDAHULUAN

Di era teknologi yang mengalami perkembangan secara pesat, mengakibatkan adanya perubahan yang dialami masyarakat dalam kehidupan sosial dan berbagai bidang lainnya

termasuk bidang Pendidikan (Lase, 2019; Selwyn, 2011; Volti & Croissant, 2024). Pengaruh kemajuan teknologi tidak hanya mengubah cara berkomunikasi atau bekerja, tetapi juga cara belajar dan mengajar di sekolah. Untuk menghadapi perubahan ini, diperlukan keterampilan

dari guru dan peserta didik dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pendidikan. Hal ini penting agar pendidikan tetap relevan dan sejalan dengan tuntutan zaman. Integrasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya membuat proses belajar mengajar lebih menarik tetapi juga mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi tantangan dunia yang semakin maju (Amelia, 2023; Pare & Sihotang, 2023; Schmidt & Tang, 2020). Dengan keterampilan yang sesuai, pendidikan tetap relevan dan sesuai dengan tuntutan zaman. Begitu pula halnya dengan pembelajaran sejarah di era digital menghadapi berbagai tuntutan yang perlu diadaptasi oleh pendidik dan peserta didik. Inovasi media pembelajaran sejarah di era digital sangat penting untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan mereka. Penggunaan media interaktif, memungkinkan mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dapat mendorong partisipasi (Puspitarini & Hanif, 2019; Sudarto, 2021; Tuma, 2021).

Dalam upaya mengakomodasi perubahan ini, guru memiliki peran krusial untuk merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif tidak hanya memberikan materi secara pasif, tetapi juga mengundang peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang interaktif kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, dinamis, dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran interaktif diyakini mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan mendorong mereka untuk lebih aktif

dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian teknologi bukan hanya sekedar alat bantu, melainkan juga sebagai media yang memperkaya pengalaman belajar serta memfasilitasi terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien (Ahmadi, 2017; Pustikayasa et al., 2023).

Berdasarkan Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pengajar dan bahan pelajaran yang terjadi dalam suatu lingkungan belajar. Kegiatan pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan, berakar secara metodologis dari pihak pengajar dan aktivitas pembelajaran pedagogi pada peserta didik, dan berproses secara sistematis melalui rancangan pelaksanaan dan tahap evaluasi (Faizal, Marscelino, Aryana, & Apreilan, 2024).

Dalam hal meningkatkan kualitas sumber daya manusia, pendidikan merupakan salah satu aspek yang paling penting. Dunia pendidikan dihadapkan pada tuntutan untuk terus berinovasi demi menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi sesuai dengan perkembangan zaman (Dwita & Zulfitria, 2024). Untuk menciptakan generasi yang berpengetahuan dan berketerampilan, proses pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar mampu menarik minat peserta didik dan mendorong mereka untuk aktif berpartisipasi dalam setiap aktivitas pembelajaran sehingga hal tersebut akan berdampak dengan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran sejarah yang sering kali dianggap penuh dengan hafalan dan materi yang sangat banyak. Dalam hal ini di SMAN 3 Ciamis pada

kelas XI F2, permasalahan terkait rendahnya pemahaman sejarah peserta didik masih menjadi tantangan utama. Rendahnya minat belajar dan upaya peserta didik dalam memahami pelajaran sejarah ini dapat berdampak negatif terhadap hasil belajar peserta didik, yang pada akhirnya menghambat pengetahuan peserta didik dalam memahami materi sejarah yang diajarkan.

Menurut (Sanjaya, 2020) Minat belajar adalah aspek yang dapat menentukan seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu. Minat peserta didik dalam belajar, dorongan dan keinginan akan ilmu pengetahuan semuanya sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran (Jannah & Masnawati, 2024). Media pembelajaran yang menarik dan interaktif diharapkan mampu meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik di kelas yang akan berdampak pada peningkatan pemahaman belajar sejarah. Pembelajaran sejarah pada saat ini harus dirancang untuk memenuhi pembelajaran yang bersifat kontekstual dalam mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang mampu bersaing di era perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang berkembang dengan pesat. Hal ini juga sangat sejalan dengan tujuan kurikulum Merdeka yang lahir sebagai respon terhadap kebutuhan untuk meningkatkan relevansi kurikulum dengan kebutuhan nyata peserta didik dan tantangan zaman yang semakin kompleks (Utami & Amin, 2024).

Berdasarkan pengamatan melalui observasi melalui pengamatan langsung di kelas ketika pembelajaran sejarah dilangsungkan oleh guru, hasil dari observasi awal diperoleh bahwa dalam kegiatan pembelajaran sejarah, banyak peserta didik yang kurang aktif ketika guru menyampaikan materi. Sikap

kurang aktif ini ditunjukkan dengan sedikitnya interaksi peserta didik seperti bertanya, berpendapat, maupun mencatat penjelasan guru. Kemudian berdasarkan wawancara terhadap beberapa peserta didik, teridentifikasi beberapa peserta didik kelas XI mereka secara terbuka memberikan pendapat mengenai kegiatan pembelajaran sejarah selama ini terkesan membosankan dan tidak menarik serta materi pelajaran sejarah yang dianggap sangat banyak dan memerlukan hafalan, menurut peserta didik kelas XI kegiatan pembelajaran sejarah di kelas cenderung menggunakan pendekatan yang konvensional dan sangat dominan keada pembelajaran yang *Teacher Center* seperti guru melakukan ceramah sambil diselingi tanya jawab dan kurang memanfaatkan teknologi digital atau media pembelajaran yang interaktif. Materi sejarah seringkali disampaikan secara terus menerus dengan sedikit variasi dalam metode pembelajaran, akibatnya peserta didik seringkali merasa bosan dan kurang termotivasi dalam pelajaran sejarah yang berujung pada rendahnya partisipasi dan minat belajar mereka di kelas dan berdampak pada tingkat pemahaman pelajaran sejarah. Masalah yang paling terlihat dalam pembelajaran di kelas XI F2 adalah lemahnya kemampuan peserta didik dalam mengingat dan memahami hal-hal yang bersifat faktual seperti tempat, waktu, kronologi suatu peristiwa dan tokoh-tokoh dalam peristiwa sejarah.

Dalam tujuan pelajaran sejarah pada kurikulum Merdeka diantaranya adalah menumbuhkan kesadaran sejarah dan pemahaman tentang dimensi ruang dan waktu. Pemahaman konsep sejarah juga tercantum pada elemen dalam pembelajaran sejarah yaitu terkait dengan keterampilan proses sejarah (*Historical*

Thinking Skills). Peserta didik diantaranya diharapkan mampu berpikir diakronis (kronologi), berpikir sinkronis, berpikir kausalitas, berpikir kritis, dan berpikir kontekstual. Kurangnya pemahaman belajar sejarah di kelas XI F2 tersebut menjadi masalah yang harus di atasi karena dalam pembelajaran sejarah konsep ruang dan waktu menjadi landasan yang penting, peneliti melihat perlunya peningkatan minat dan keaktifan belajar peserta didik agar pemahaman mereka dalam materi mengenai konsep waktu sebagai dasar kemampuan berpikir sejarah mampu mereka kuasai dan pembelajaran sejarah memberikan pembelajaran yang bermakna.

Salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dengan penerapan media pembelajaran yang interaktif dan menarik Menurut (Zannah & Hanifah, 2024) media memiliki keutamaan yaitu sebagai sarana belajar dan sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Maka seorang guru harus memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan dan menciptakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Dalam membuat dan melaksanakan media pembelajaran di kelas yang menarik diantaranya memiliki sifat interaktif yang didalamnya bisa membangun kemampuan bekerjasama, komunikasi dan menimbulkan interaksi antar peserta didik melalui permainan yang bisa meningkatkan minat dan keaktifan belajar sejarah. Dalam penggunaan media pembelajaran sebagai sarana belajar harus dibuat semenarik mungkin sehingga menimbulkan perasaan tantangan dan rasa ingin tahu. Menurut (Djamarah, 2011) cara tersebut dilakukan untuk membangkitkan minat belajar diantaranya adalah memberikan

kesempatan mendapatkan hasil belajar yang baik melalui penyediaan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif serta menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar, sementara upaya yang dilakukan dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. (Widyastuti, Esy & Widodo, 2018) mengemukakan bahwa keaktifan belajar bisa dibangun melalui berbagai aktifitas baik fisik maupun psikis sehingga peserta didik tidak hanya mendengarkan saja, bahkan tidak hanya melihat atau pasif dalam hal ini penggunaan media *timeline* adalah upaya yang dilakukan untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik.

Lebih lanjut peneliti menggunakan media pembelajaran *timeline* (garis waktu) sebagai salah satu cara meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik di kelas, Media pembelajaran *timeline* adalah salah satu metode yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar sejarah untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Media ini menjadi salah satu upaya mengatasi permasalahan yang timbul dalam proses belajar sejarah dan menumbuhkan kemampuan berpikir secara kronologis agar peserta didik mampu melakukan rekonstruksi peristiwa sejarah melalui bantuan media *timeline*.

Pada tahap awal penelitian, observasi terhadap aktivitas di kelas menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang kurang termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kurangnya variasi dalam metode pengajaran dan penggunaan media pembelajaran yang monoton sering kali menjadi penyebab menurunnya minat terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, implementasi media *timeline*

diharapkan mampu menciptakan variasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mendorong mereka lebih aktif berpartisipasi (Barkley & Major, 2020; Bond, 2020).

Selain itu, penggunaan media *timeline* sebagai media pembelajaran interaktif akan memberikan pengalaman belajar yang berbeda, di mana mereka tidak hanya belajar secara pasif mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat aktif dalam menemukan dan memahami konsep-konsep melalui kegiatan yang menantang.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan di SMAN 3 Ciamis bertujuan mengeksplorasi sejauh mana penerapan media pembelajaran *timeline* dapat meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik dalam mata pelajaran sejarah. Penelitian ini diharapkan berkontribusi terhadap peningkatan minat dan keaktifan peserta didik seperti memudahkan pemahaman kronologis peristiwa sejarah karena mereka dibantu media *timeline* untuk memvisualisasikan urutan peristiwa sejarah secara visual. Kemudian penggunaan media *timeline* ini diharapkan bisa meningkatkan partisipasi aktif serta mendorong pemikiran kritis peserta didik dalam mengurutkan dan memaknai jalannya peristiwa sejarah.

Hambatan yang mungkin peneliti hadapi ketika melakukan penerapan media *timeline* sejarah di kelas adalah mengenai variasi kemampuan peserta didik dalam memahami informasi secara tekstual yang memungkinkan membuat sebagian dari mereka merasa kesulitan dan memengaruhi keaktifan mereka dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian penggunaan media *timeline* sejarah bisa memakan waktu yang lebih karena

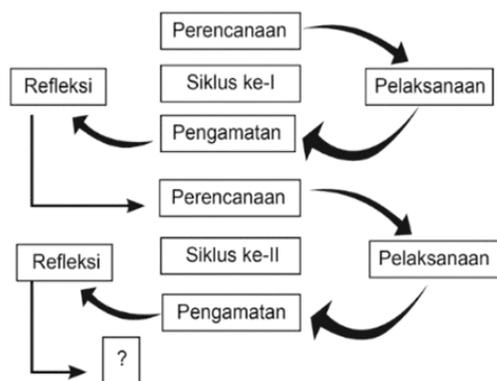
peserta didik terlibat dalam prosesnya sehingga memerlukan manajemen kelas yang baik agar tidak mengurangi waktu untuk memperdalam materi. Dengan berbagai kendala tersebut perlu adanya manajemen kelas dan pengaturan waktu yang efisien dan pendampingan kelompok untuk memastikan peserta didik yang mengalami kesulitan dapat terbantu sehingga guru bisa memastikan bahwa setiap peserta didik mendapatkan pemahaman yang merata.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini penting untuk dilakukan guna mengetahui dampak penerapan media pembelajaran *timeline* terhadap pemahaman belajar sejarah peserta didik di SMAN 3 Ciamis. Diharapkan, hasil penelitian ini memberikan kontribusi positif dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, serta memberikan referensi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam menerapkan strategi pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014). Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan minat belajar dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sejarah melalui media pembelajaran *timeline*.

Desain pada penelitian ini menggunakan model yang dicetuskan oleh Suharsimi Arikunto tahun 2021 dalam bukunya yang berjudul penelitian tindakan kelas edisi revisi yang dapat digambarkan melalui bagan berikut ini:



Sumber: (Arikunto, 2010)

Gambar 1 Design Penelitian Suharsimi Arikunto tahun 2021 edisi revisi

Menurut (Arikunto, 2010) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya kausalitas dari sebuah perlakuan, hal-hal apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan dan memaparkan seluruh prosesnya sejak awal diberikan perlakuan sampai dengan dampaknya secara sistematis. Metode penelitian ini terdiri dari 4 tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang rencana tindakan yang mencakup penggunaan media pembelajaran *timeline*, rencana ini meliputi penyusunan skenario pembelajaran, pembuatan media *timeline* yang relevan dengan materi sejarah, dan penyiapan instrumen penelitian seperti lembar observasi dan instrumen penilaian.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan rencana tindakan yang telah disusun. Peneliti bekerjasama dengan guru sejarah untuk menerapkan media belajar *timeline* dalam proses pembelajaran dikelas. Peneliti juga berperan sebagai pengamat untuk mengumpulkan data

tentang aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran.

3. Observasi

Pada tahap observasi, peneliti mengamati dan mencatat berbagai aspek yang terjadi selama proses pembelajaran. Data yang dikumpulkan meliputi minat belajar dan keaktifan peserta didik, observasi dilakukan dengan menggunakan lembar instrumen yang telah disiapkan sebelumnya.

4. Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti bersama guru pamong menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk mengevaluasi tindakan yang telah dilakukan. Refleksi ini bertujuan untuk mengukur kekurangan dan kelebihan dari tindakan yang telah dilakukan sebagai bahan pertimbangan untuk siklus berikutnya.

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas XI F2 di SMA Negeri 3 Ciamis yang terdiri dari 14 orang peserta didik putri dan 19 orang peserta didik putra dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran menggunakan metode pembelajaran *timeline* dalam dua kali siklus. Setelah data terkumpul peneliti melakukan analisis data berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas untuk memperoleh suatu pembahasan dan kesimpulan secara keseluruhan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perencanaan Pembelajaran Sejarah Menggunakan Media *Timeline*

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru Sejarah di

SMA Negeri 3 Ciamis terdapat kendala dalam proses pembelajaran yang membuat pembelajaran kurang menarik. Penerapan pembelajaran yang kurang menarik ini terjadi karena pembelajaran sama sekali tidak memanfaatkan media dan peserta didik hanya menjadi pendengar bagi guru, Hal ini menyebabkan banyak peserta didik yang berpendapat bahwa pembelajaran sejarah merupakan pelajaran yang monoton dan membosankan, peserta didik tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan minat belajar peserta didik menurun. Permasalahan yang ada dijadikan dasar untuk melaksanakan penelitian dengan penerapan media *timeline* untuk meningkatkan keaktifan dan minat belajar sejarah peserta didik kelas 11 F2 di SMA Negeri 3 Ciamis.

Kegiatan penelitian dimulai dari tahap perencanaan pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan media *timeline* di SMA Negeri 3 Ciamis yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik. Untuk menjamin efektivitas dan keberhasilan implementasinya, terdapat sejumlah langkah strategis yang perlu diperhatikan. Berikut beberapa aspek penting dalam perencanaan tersebut.

1. **Identifikasi Tujuan Pembelajaran:**

Langkah pertama untuk melaksanakan Penelitian adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur dalam meningkatkan keaktifan dan minat belajar sejarah peserta didik. Dalam konteks ini tujuan utama pembelajaran adalah agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang telah ditetapkan

2. **Membuat media *Timeline*:** Media pembelajaran *timeline* atau linimasa/garis waktu ini merupakan

media pembelajaran visual yang digunakan untuk menggambarkan urutan peristiwa secara kronologis dalam pembelajaran sejarah yang membantu peserta didik memahami hubungan antar peristiwa, tahapan dan perkembangan konsep atau peristiwa sejarah terkait waktu dan periode tertentu. Media *timeline* termasuk media grafis visual yang dibuat untuk memudahkan peserta didik dalam memahami kronologis sebuah peristiwa sejarah. Karakteristik media *timeline* yang sederhana dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam dalam suatu peristiwa sejarah dalam lingkup waktu. Media *timeline* yang digunakan oleh peneliti dibuat dari bahan yang sederhana yang terbuat dari kertas yang dicetak dimana dalam kertas tersebut terdapat dua unsur yakni peristiwa dan deskripsi yang terkait dengan peristiwa tersebut. A) Peristiwa: Kertas yang bertuliskan nama peristiwa-peristiwa penting dalam suatu periode pada materi sejarah. Peristiwa ini diidentifikasi oleh peserta didik terkait tanggal atau periode waktu secara kronologis yang jelas, dan membantu peserta didik melihat hubungan kausalitas atau sebab akibat dari peristiwa sejarah. B) Deskripsi Mengenai Peristiwa: Kertas berisikan deskripsi singkat yang menjelaskan dengan keterkaitan peristiwa yang sedang dibahas. Deskripsi ini memberikan konteks penting, seperti penjelasan yang berhubungan dengan peristiwa yang sedang dibahas dapat berisi latar belakang dan jalannya peristiwa, tokoh yang terlibat, dampak peristiwa,

serta hubungan sebab-akibat dengan peristiwa lain.

3. **Perencanaan Aktivitas kelas:** Aktivitas kelas dirancang untuk memanfaatkan media *timeline* secara optimal. Aktivitas ini melibatkan pembagian peserta didik ke dalam kelompok kecil di mana mereka akan menyusun *timeline* secara kronologis, setiap kelompok lalu akan mempresentasikan hasil penyusunan *timeline* yang telah mereka buat berdasarkan hasil analisis dan diskusi kelompoknya masing-masing. Aktivitas ini dirancang untuk mendorong kolaborasi, diskusi dan keaktifan peserta didik selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada penerapannya peserta didik juga diminta untuk bersaing dalam menyusun *timeline* secara tepat dan cepat sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih menyenangkan
4. **Rencana Evaluasi:** Rencana evaluasi mencakup metode penilaian seberapa besar tingkat keaktifan peserta didik selama proses kegiatan belajar berlangsung dan bagaimana peningkatan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, beberapa aspek yang dilihat seperti kehadiran, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik.

Pelaksanaan Kegiatan

Setelah proses identifikasi masalah dan perencanaan tindakan, peneliti melaksanakan kegiatan PTK di kelas XI F2 SMAN 3 Ciamis dengan tahapan sebagai berikut:

1. **Pengenalan media belajar:** perkenalkan media belajar *Timeline* kepada peserta didik dengan menjelaskan tujuan penggunaan media

tersebut. Tunjukkan beberapa contoh kartu *timeline* dan bagaimana caramembaca dan memperoleh informasi didalamnya.

2. **Instruksi aktivitas:** berikan instruksi yang jelas pada peserta didik, dimana peserta didik harus menyusun potongan kartu *timeline* secara kronologis. Peserta didik perlu bekerjasama untuk menyusun kartu tersebut secara cepat dan tepat untuk menjadi pemenang dalam pengerjaan media tersebut.
3. **Pelaksanaan aktivitas:** bagikan media *timeline* kepada setiap kelompok, kemudian peserta didik harus berdiskusi dan berkolaborasi, manfaatkan berbagai sumber seperti buku dan internet, susun potongan kartu tersebut menjadi sebuah *timeline* peristiwa yang kronologis, peneliti dan guru bertugas mengamati dan mencatat berbagai hal yang terjadi selama kegiatan berlangsung.
4. **Evaluasi dan diskusi:** setelah aktivitas selesai, hasil penyusunan *timeline* dan kegiatan pembelajaran dapat menunjukkan keaktifan, pemahaman, dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. Tanyakan kepada peserta didik bagaimana pengalaman mereka saat melaksanakan kegiatan pembelajaran, apakah peserta didik mengalami kesulitan saat menggunakan media tersebut, pendapat mereka dapat dijadikan bahan evaluasi untuk penerapan siklus selanjutnya.
5. **Umpan balik dan refleksi:** berikan umpan balik pada hal yang telah dikerjakan oleh peserta didik, dan diskusikan hal-hal apa saja yang perlu diperbaiki oleh peserta didik untuk kegiatan pembelajaran kedepannya.

Hasil

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang diperoleh dengan guru kelas XI SMA Negeri 3 diperoleh data nilai yang dimiliki sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media *timeline*. Data nilai ini menjadi landasan yang digunakan peneliti sebagai data pra tindakan yang menunjukkan bahwa sebanyak 31 orang peserta didik belum memenuhi ketuntasan kriteria pembelajaran yaitu 75. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pula, diperoleh informasi bahwasannya hasil belajar peserta didik yang rendah diperoleh akibat kurangnya pemahaman dan minat belajar peserta didik dalam mata Pelajaran Sejarah. Hasil observasi terhadap pemahaman peserta didik sebelum penerapan media *timeline* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Table 1. Hasil Observasi Belajar peserta didik Pra Tindakan

Keterangan	Nilai
Jumlah	1745
Rata-rata	51.32
Nilai Tertinggi	92
Tuntas KKM	3 Peserta didik
Belum Tuntas KKM	31 Peserta didik
Presentase Ketuntasan KKM	9,67 %

Selain itu, diperoleh pula data hasil observasi keaktifan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

Keterangan	Jumlah peserta didik
Bertanya	2 orang
Menjawab	5 orang
Berpendapat	2 orang
Presentase keaktifan	26%

Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa nilai hasil belajar sejarah peserta didik menunjukkan angka yang cukup rendah dan masih sedikit peserta didik yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Adapun setelah pelaksanaan tindakan di siklus pertama

diperoleh data bahwa pemahaman dan minat belajar sejarah peserta didik mengalami peningkatan. Peningkatan pemahaman belajar sejarah diketahui dengan menerapkan metode pembelajaran *timeline* pada peserta didik kelas XI F2 di SMA Negeri 3 Ciamis.

Table 2 Hasil Observasi penerapan Media Timeline dalam siklus 1

Keterangan	Nilai
Jumlah	2575
Rata-rata	75.73
Nilai Tertinggi	92
Tuntas KKM	23 Peserta didik
Belum Tuntas KKM	11 Peserta didik
Presentase Ketuntasan KKM	67.6%

Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwasannya terdapat peningkatan pemahaman dan minat belajar sejarah peserta didik yang dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik, dimana perolehan nilai rata-rata peserta didik sebesar 75,73 dengan total 23 peserta didik telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum. Hal ini merupakan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan dengan hasil belajar peserta didik sebelum penerapan metode pembelajaran *timeline*. Namun, masih terdapat 11 orang peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum. Pada data tersebut pula terlihat adanya peningkatan presentase kriteria ketuntasan minimum sebesar 57,93%. Setelah melaksanakan kegiatan satu kali siklus penerapan media *timeline*, peneliti melakukan refleksi untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus sebelumnya dan mempersiapkan pelaksanaan siklus selanjutnya. Data hasil observasi penerapan media *timeline* pada siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Table 3 Hasil Observasi Penerapan Media Timeline pada siklus II

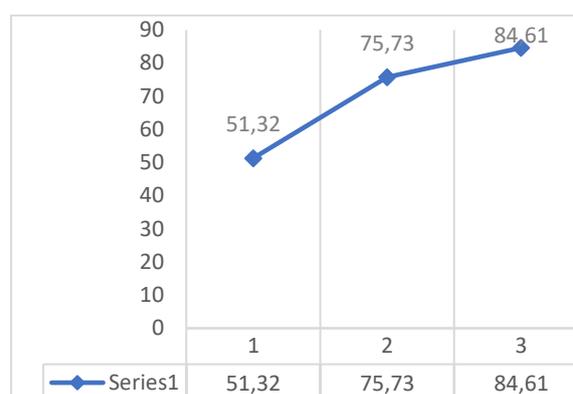
Keterangan	Nilai
Jumlah	2887
Rata-rata	84,91
Nilai Tertinggi	98
Tuntas KKM	30 Peserta didik
Belum Tuntas KKM	4 Peserta didik
Presentase Ketuntasan KKM	88,23%

Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwasanya terdapat peningkatan pemahaman dan minat belajar sejarah peserta didik yang dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik di mana perolehan nilai rata-rata peserta didik sebesar 84,91. Dengan total 30 orang peserta didik telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum dan 4 orang peserta didik belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum. Juga terdapat peningkatan presentase ketuntasan minimum sebesar 30,3% dari perolehan hasil belajar pada siklus sebelumnya. Selain itu berdasarkan hasil observasi keaktifan peserta didik, terdapat peningkatan keaktifan peserta didik yang dilihat dari banyaknya peserta didik yang bertanya, menjawab dan berpendapat dalam penerapan pembelajaran siklus 1 dan 2 yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Keterangan	Jumlah peserta didik
Bertanya	5 orang
Menjawab	12 orang
Berpendapat	10 orang
Presentase keaktifan	79%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwasannya terdapat peningkatan jumlah keaktifan peserta didik yang dilihat dari penilaian partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penerapan media pembelajaran *timeline* yang menekankan pada diskusi dan kolaborasi dapat meningkatkan keaktifan,

pemahaman dan minat belajar sejarah peserta didik yang berdampak pada peningkatan hasil belajar sejarah peserta didik di kelas XI F2 SMA Negeri 3 Ciamis. Jika dilihat kedalam grafik, maka peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat seperti di bawah ini:



Gambar 2 Grafik Observasi Peningkatan Pemahaman

Dalam grafik tersebut dapat dilihat presentase peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran sejarah. Selama proses kegiatan selama proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, peneliti memperoleh berbagai tanggapan dari peserta didik banyak sekali peserta didik yang merasa antusias ketika pembelajaran diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran seperti ini, selain suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menantang, peserta didik juga memerlukan kemampuan berpikir yang mumpuni untuk dapat menyusun potongan peristiwa menjadi sebuah *timeline* yang utuh.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *timeline* mampu meningkatkan keaktifan dan minat belajar peserta didik kelas XI F2 di SMA Negeri 3 Ciamis pada mata pelajaran sejarah. Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini antara lain guru harus lebih memotivasi peserta didik untuk selalu terlibat aktif dalam proses pembelajaran, guru juga perlu merancang pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik yang berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Ketika menyusun rancangan pembelajaran guru perlu mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran yang kreatif contohnya media pembelajaran *timeline* agar dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, F. (2017). Guru SD di Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi). (Pendekatan, Media, Inovasi), (Semarang: Pilar Nusantara).
- Amelia, U. (2023). Tantangan Pembelajaran Era Society 5.0 dalam Perspektif Manajemen Pendidikan. *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1). <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Diambil dari <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=217760>
- Barkley, E., & Major, C. (2020). Student engagement techniques: A handbook for college faculty 2020. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 11(1).
- Bond, M. (2020). Facilitating student engagement through the flipped learning approach in K-12: A systematic review. *Computers and Education*, 151. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103819>
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar* (2 ed.). Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwita, R., & Zulfitria, Z. (2024). TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM KURIKULUM MERDEKA BELAJAR: MEMBANGUN MASA DEPAN PENDIDIKAN YANG INKLUSIF DAN BERDAYA SAING. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(6), 26–34.
- Faizal, M., Marscelino, B., Aryana, A., & Apreilan, Z. (2024). PENGGUNAAN MODEL GAME BASED-LEARNING DENGAN BANTUAN MEDIA CROSS HISTORIC PADA PEMBELAJARAN SEJARAH DI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR. *King Jurnal Sejarah Indonesia*, 1(1).
- Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(4), 173–183.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The Action Research Planner. In *The Action Research Planner*. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Lase, D. (2019). EDUCATION AND INDUSTRIAL REVOLUTION 4.0.

- Jurnal Handayani*, 10(1).
<https://doi.org/10.24114/jh.v10i1.14138>
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Pustikayasa, I. M., Pemana, I., Kadir, F., Zebua, R. S. Y., Karuru, P., Hustita, L., ... Suryani, I. (2023). *TRANSFORMASI PENDIDIKAN: Panduan Praktis Teknologi di Ruang Belajar*. Diambil dari https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=vnjnEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=related:CZtJh2C5Oj0J:scholar.google.com/&ots=vmdzbWemZg&sig=H_8yS-sjzBSaRpnexsHRXjG1HvY&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Diambil dari <https://prenadamedia.com/product/strategi-pembelajaran-berorientasi-standar-proses-pendidikan/>
- Schmidt, J. T., & Tang, M. (2020). Digitalization in Education: Challenges, Trends and Transformative Potential. In *Führen und Managen in der digitalen Transformation*. https://doi.org/10.1007/978-3-658-28670-5_16
- Selwyn, N. (2011). Education & Technology. Key Issues & Debates. In *Neurological sciences : official journal of the Italian Neurological Society and of the Italian Society of Clinical Neurophysiology*. https://doi.org/10.1007/978-3-658-28670-5_16
- Sudarto, S. (2021). Peningkatan Apresiasi Siswa Terhadap Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Sejarah Dengan Media Tradisi Sedekah Laut Cilacap. *Jurnal Artefak*, 8(2), 203–212. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/ja.v8i2.6713>
- Tuma, F. (2021). The use of educational technology for interactive teaching in lectures. *Annals of Medicine and Surgery*, Vol. 62. <https://doi.org/10.1016/j.amsu.2021.01.051>
- Utami, I. T., & Amin, S. (2024). Strategi Guru Sejarah terhadap Pelaksanaan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Sejarah di SMAN 12 Semarang. *VISA: Journal of Visions and Ideas*, 4(3), 1434. <https://doi.org/https://doi.org/10.47467/visa.v4i3.2982>
- Volti, R., & Croissant, J. (2024). *Society and Technological Change* (9 ed.). Diambil dari <https://books.google.co.id/books?id=in8CEQAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Widyastuti, Esy & Widodo, S. A. (2018). *HUBUNGAN ANTARA MINAT BELAJAR MATEMATIKA KEAKTIFAN SISWA DAN FASILITAS BELAJAR DISEKOLAH DENGAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X SMK SE-KECAMATAN UMBULHARJO*. 873–881.
- Zannah, M., & Hanifah, N. (2024). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1), 54–65.