

Pengembangan Media *Timeline* Interaktif untuk Melatih Berpikir Kronologis Siswa kelas X SMA N 13 Padang

Tiara Saputri^{1*}, Rini Afriani²

^{1,2} Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

*saputritiara524@gmail.com

ABSTRACT

This research is based on the need for innovative learning media in teaching history at the high school level. This research aims to Find out the process of developing interactive Timeline media and Analyze the suitability of the media and the effectiveness of learning after using Timeline media. The method used is development research following the ADDIE model. Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection used media validation sheets and teacher and student response questionnaires. The research results show that the suitability of the media based on assessments from material experts and media experts states that interactive Timeline media is very suitable for use, with an average validator assessment of 86%. Supported by the results of teacher and student response questionnaires: very practical category with percentages of 100% and 88.33%. Apart from that, the effectiveness of Timeline media was obtained from the results of interviews with students. Based on the research results, it can be concluded that the interactive Timeline media developed for History learning has been declared valid, practical and effective for use in learning.

Keyword : Media Development, Media Timeline, Chronological Thinking

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang tersedianya media pembelajaran pada pembelajaran sejarah yang berbasis teknologi di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui bagaimana proses pengembangan media *Timeline* interaktif dan Menganalisis kelayakan media serta keefektifan belajar setelah penggunaan media *Timeline*. Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan mengikuti model ADDIE. *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi media dan angket respon guru serta peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media *Timeline* interaktif sangat layak digunakan, dengan rata-rata penilaian validator 86%. Didukung dengan hasil angket respon guru dan peserta didik: kategori sangat praktis dengan persentase 100% dan 88,33% .Selain itu, efektifitas media *Timeline* diperoleh dari hasil wawancara bersama peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *Timeline* interaktif yang dikembangkan pada pembelajaran Sejarah telah dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Media Timeline, Berpikir Kronologis

PENDAHULUAN

Pendidikan sejarah merupakan mata pelajaran yang membahas berbagai informasi tentang awal mula, perkembangan dan kerja masyarakat masa lampau atau masa lampau serta mencakup aspek-aspek tajam yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan, semangat, perangai dan membentuk kepribadian peserta didik (Sapriya dalam Muhtarom et al., 2020). Pembelajaran sejarah adalah mengembangkan berpikir kreatif dan kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu, mengembangan sebuah inspirasi, untuk menumbuhkan kemampuan mencari, mengolah, mengumpulkan serta menginformasikan untuk memperkokoh jiwa berkebangsaan. Sebagai guru sejarah memegang peranan penting karena guru sejarah akan menjadi garda terdepan dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah (Purni, 2023) menurut Putri dalam (adi surya nugraha, 2019) mengemukakan bahwa berpikir kronologis adalah konsep berfikir terhadap suatu peristiwa yang berada dalam urutan waktu yang benar Berpikir secara kronologis sangat penting ketika mempelajari sejarah, terutama ketika menjawab pertanyaan, “Bagaimana peristiwa itu terjadi?”.

Berpikir Kronologis adalah keterampilan berpikir yang mengidentifikasi waktu (masa lalu, sekarang, masa depan). Siswa tidak sebatas itu saja, tetapi juga dituntut mampu menafsirkan dan mengkonstruksi kronologi serta menjelaskan kesinambungan dengan sejarah dan perubahannya. Menurut Zed tanpa kesadaran kronologis, sulit untuk menyusun dan memahami konteks peristiwa. (Zed Irawan, 2019). Dalam proses pembelajaran sejarah, kemampuan berpikir kronologis siswa dapat mendorong siswa untuk lebih kritis dan kreatif (Ofianto, 2017). Berpikir kesejarahan memiliki lima jenis standar keterampilan salah satunya Cronological thinking (berpikir kronologi) yaitu memahami waktu sejarah dan membedakan dimensi waktu dalam rangka mengidentifikasi urutan waktu dari suatu peristiwa sejarah (Guslianti & Yefterson, 2024). dengan demikian kemampuan berfikir kronologis menjadi hal penting yang harus dimiliki peserta didik dalam pembelajaran sejarah karena urutan peristiwa menjadi kunci pokok dalam memahami masa lalu (Gustari & Yefterson, 2021).

Idealnya, dalam pembelajaran Sejarah, guru hendaknya memanfaatkan beragam media untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran yang diciptakan oleh guru seharusnya mampu menarik minat belajar anak. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Anafi et al., 2021). Menurut Gafur dalam (Perestheo & Exposto, 2022) media pembelajaran merupakan komponen penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai penunjang bagi siswa dalam memahami materi di berbagai mata Pelajaran, pembelajaran yang efektif adalah yang mampu meningkatkan pengetahuan siswa secara langsung dengan meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir kritis, dan sikap positif, guru profesional dapat membantu anak-anak usia dini dalam mengenali lingkungan dan kemampuan diri mereka. Ini juga dapat mendorong motivasi dan meningkatkan minat belajar mereka (Wisra, 2019).

Berdasarkan data dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada 10 September 2024 di SMA N 13 Padang. Hasil observasi melalui google form dengan menyebarkan 3 soal berpikir kronologis kepada 20 siswa yang mengikuti tes dengan hasil bahwa, untuk soal pertama hanya 7 (35%) siswa yang menjawab benar, kemudian soal kedua, hanya 6 (30%) siswa yang menjawab benar dan soal ke tiga, hanya 5 (25%) siswa yang menjawab benar. Hal ini menunjukkan bahwa, rendahnya keterampilan berpikir siswa dalam memahami kronologis masih rendah. Kemudian hasil wawancara dengan salah satu guru sejarah di kelas X SMA N 13 Padang, diperoleh bahwa guru hanya menggunakan media berupa *PowerPoint* (PPT) yang di dominasi kata kata saja. Berdasarkan hasil data tersebut, Peneliti menyimpulkan bahwa guru hanya menggunakan *power point* (PPT) yang tampilanya kurang menarik. Hal ini disebabkan karena kurangnya kemampuan guru dalam mempersiapkan media berbasis teknologi. Kemudian dalam pembelajaran masih ditemukan peserta didik yang kurang aktif atau kurang terlibat dalam mengikuti proses pembelajaran, karena media yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi dan menarik. Selain itu, didukung dengan hasil wawancara bersama peserta didik bahwa dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis digital, peserta didik sangat menyukai pembelajaran menggunakan media yang menarik dan interaktif, atau media yang dapat mereka gunakan dengan sendirinya. Hal itu lah yang membuat pembelajaran menggunakan media lebih mampu menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional.(sugiyono, 2019).

Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada dengan melakukan inovasi media interaktif berbasis teknologi. Media pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan teknologi dapat memvisualisasikan peristiwa sejarah (Alhadisti & Yefterson, 2023). Media berbasis teknologi dapat melibatkan siswa secara aktif serta praktis dalam dalam penggunaannya (Efrindah & Yefterson, 2021). Salah satu media berbasis teknologi adalah *Timeline* interaktif. *Timeline* adalah urutan waktu berdasarkan abad, tahun, bulan, minggu, hari, jam (Sadiman, 2008). *Timeline* ini lebih gampang digunakan didalam proses pembelajaran karena mampu menggabungkan antara point point materi didalamnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta melatih siswa dalam berpikir kronologis. Menurut Umamah (2022 :10) pembelajaran sejarah memuat kronologi peristiwa. Metode pembelajaran ini memungkinkan siswa melihat dan memahami kemungkinan rangkaian kejadian. Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa *Timeline* adalah suatu kronologi yang dapat menggambarkan urutan kejadian dalam suatu pembelajaran sejarah.

Media *Timeline* interaktif ini nantinya akan dibuat oleh aplikasi canva yang mengharuskan peserta didik untuk berinteraksi dengan *Timeline* tersebut, dimana mereka nantinya mengakses melalui link yang telah diberikan di Hp masing masing, setelah membuka link tersebut, terdapat petunjuk penggunaan agar siswa dapat menggunakan media dengan mudah dan jelas serta yang paling utama membantu siswa dalam belajar. *Timeline* interaktif berisi informasi terkait materi, referensi yang terdapat dalam media tersebut sudah sah, disertai dengan quiz dan tentunya akan membantu peserta didik untuk meningkatkan

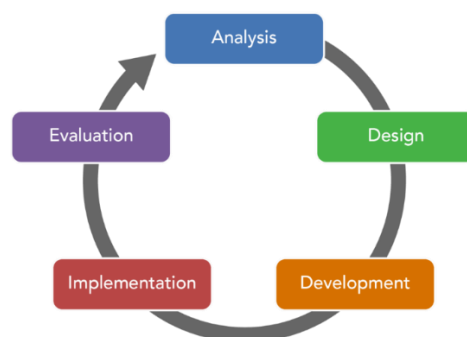
berpikir kronologis mereka.

Adapun berdasarkan penelitian terdahulu yakni penelitian yang dilakukan oleh (Tsurayya Nory et al., 2020). Dengan judul penelitiannya “Pengembangan media *Timeline* interaktif Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa”. Hasil penelitian yaitu Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelayakan media berdasarkan penilaian dari ahli materi dan media menyatakan media *Timeline* interaktif sangat layak digunakan. Persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan model ADDIE sebagai metode penelitian dan meningkatkan berpikir kronologi, sedangkan perbedaannya adalah perbedaan penyajian materi pada media *Timeline*, penelitian terdahulu melakukan pengembangan pada materi proklamasi dengan indicator kronologi urutan waktu yang menekankan pada tanggal kejadian suatu peristiwa sedangkan penelitian ini, lebih menekankan ke masa periodisasi yaitu urutan masa per abad suatu peristiwa, kemudian perbedaan tempat, lokasi dan tahun. (Citra Dara et al., 2017) Dengan judul pengaruh penggunaan media *Timeline* terhadap kemampuan berpikir kronologis pembelajaran sejarah di sman 2 metro hasil penelitiannya yaitu berdasarkan hasil analisis dalam temuan penggunaan media pembelajaran timeline terhadap berpikir kronologis sejarah siswa yang telah diperoleh, maka disimpulkan bahwa tipe pembelajaran yang dipilih berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar terhadap penggunaan media timeline dalam berpikir kronologis sejarah siswa, persamaanya yaitu menggunakan metode ADDIE dan media Timeline sedangkan perbedaannya yaitu lokasi, waktu, materi dan penyajian materi dalam media.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan media berbentuk *Timeline* interaktif sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan dalam belajar Sejarah. Urgensi penelitian ini berpedoman pada permasalahan yang telah dijelaskan, sehingga sangat diperlukan adanya inovasi media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Timeline* interaktif untuk dapat membantu guru dan peserta didik dalam memahami pelajaran Sejarah dan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna bagi peserta didik. Sehingga nantinya peserta didik dapat menerapkan dalam kehidupan nyata sesuai dengan pelajaran Sejarah yang telah mereka peroleh di sekolah.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan langkah-langkah *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* model ADDIE.



Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan produk yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Sugiyono, 2019). Alasan peneliti memilih jenis pembelajaran pengembangan dengan model ADDIE ini adalah karena peneliti ingin mengembangkan inovasi baru dalam hal media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta model ADDIE ini mudah dipelajari karena struktur/tahapannya jelas dan menarik sistematis.

Dalam penelitian ini data diperoleh dari data observasi, wawancara, uji validasi data, dan uji praktikalitas dengan menggunakan angket. Alat pengumpulan data menggunakan alat validasi media dan kepraktisan media pembelajaran. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan angket. Melakukan observasi dan wawancara di sekolah untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan media dalam pembelajaran. Selain itu, tersedia data dari survei mengenai efektivitas media yang dikembangkan. Untuk mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner, terlebih dahulu Anda harus menyediakan kuesioner validasi kepada ahli di bidang validasi. Media tersebut kemudian dievaluasi dan terakhir dilakukan modifikasi sesuai saran tim ahli verifikasi. Setelah media dinyatakan valid barulah media di implementasikan di lapangan.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah inovasi baru mengenai media pembelajaran dalam pelajaran Sejarah yaitu mengembangkan media *Timeline* interaktif untuk materi Sejarah kelas X SMA pada materi mengenai Capaian Pembelajaran “menganalisis dan mengevaluasi Kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia” di kelas X Fase E. Adapun tahap penelitian yaitu menggunakan tahap-tahap model ADDIE. Hasil penelitian sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis kebutuhan mengenai media pembelajaran di sekolah merupakan langkah awal dalam melakukan pengembangan media pembelajaran yaitu media *Timeline* interaktif. langkah pertama dilakukan studi literatur dan analisis kebutuhan media di lapangan. Hasil analisis kebutuhan media dapat diperoleh dengan wawancara dan observasi ke lapangan. Adapun hasil penelitian sebagai berikut:

A. Analisis Kebutuhan guru

Pada tahap analisis kebutuhan ini peneliti melakukan pengumpulan informasi untuk mengetahui permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Analisis kebutuhan yang peneliti lakukan adalah dengan melakukan wawancara dengan salah satu guru sejarah di SMA N 13 Padang mengenai metode, media dan penggunaan media berbasis digital, guru mengungkapkan bahwa metode yang sering digunakan yaitu metode ceramah dan diskusi, untuk media biasanya menggunakan PPT dan buku paket serta untuk penggunaan media berbasis digital jarang digunakan. Oleh karena itu, berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti menganggap perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menarik dan mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Selain itu,

berdasarkan penglihatan dan wawancara guru mengenai prasana ini, sekolah juga memiliki sarana dan prasarana yang cukup lengkap yaitu memiliki infokus dan layar proyektor sehingga sangat mendukung pembelajaran menggunakan teknologi dan masing-masing peserta didik juga memiliki smartphone sehingga sangat mendukung untuk penggunaan media *Timeline* interaktif.

B. Analisis Karakteristik Peserta didik

Tahap analisis karakteristik peserta didik dilakukan pengumpulan informasi sebelum penelitian melalui wawancara beberapa orang peserta didik mengenai media seperti apa yang disukai dalam proses pembelajaran mereka menjawab bahwa untuk media pembelajaran yang disukai yaitu pembelajaran yang menarik seperti ada gambar, foto dan vidio. Berdasarkan analisis karakteristik peserta didik tersebut, peneliti dapat mengembangkan sebuah media *Timeline* interaktif yang menarik sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik sehingga mampu membantu memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang yang dibuat cocok digunakan pada saat pembelajaran dan dapat mengetahui kemampuan peserta didik dalam belajar. Selain itu, siswa tertarik menggunakan media pembelajaran yang beragam dan interaktif untuk mendukung partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Isjoni dalam (Oni sulastr, 2024) Melibatkan siswa dalam penggunaan media interaktif dalam pembelajaran meningkatkan rasa pemahaman siswa terhadap pembelajaran sejarah yang diberikan serta meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran .

C. Analisis Kemampuan Bepikir Kronologis

Tahap analisis kemampuan kronologis diperoleh dari hasil observasi terkait pembelajaran kerjaan Hindu Budha di Indonesia melalui pembagian google form ke peserta didik, untuk melihat kemampuan berpikir kronologis. Berikut diagram hasil tes yang telah dilakukan kepada siswa:

Gambar 1. Hasil Tes Siswa Kelas X



Berdasarkan gambar 1 dapat disimpulkan bahwa dari 20 siswa yang mengikuti tes, soal pertama yang menjawab benar terdapat hanya 7 siswa yaitu (35%). Kemudian soal kedua

yang menjawab benar terdapat hanya 6 siswa yaitu (30%). Selanjutnya untuk soal ke tiga hanya terdapat 5 siswa yaitu (25%) yang menjawab benar. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam memahami kronologis Sejarah masih rendah. Kemampuan berpikir kronologis dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik untuk berpikir kronologis, salah satunya dengan media *Timeline* interaktif yang dirancang dengan menarik dan berisi pembabakan waktu yang membahas tentang rentetan suatu kejadian peristiwa Sejarah.

D. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai materi yang akan digunakan dalam pembuatan *Timeline* interaktif serta untuk memberikan pandangan mengenai desain media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Berdasarkan analisis kurikulum, peneliti memusatkan perhatiannya pada pengembangan media *Timeline* interaktif untuk materi sejarah Kelas X Tahap E yang mencakup Kerajaan Tarumanegara, Kerajaan Kediri, dan Kerajaan Sriwijaya.

2. Tahap Perancangan (Design)

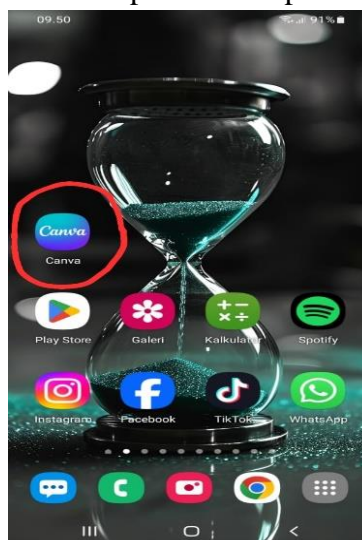
Tahap Desain Setelah melakukan tahap analisis, peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk merancang media *Timeline* interaktif. Ini nantinya akan berbentuk link. Timeline ini mengharuskan anak untuk berinteraksi dengan timeline. Anda harus mengakses tautan yang disediakan oleh guru Anda dan menekan opsi yang disediakan oleh guru Anda. Tentunya dalam mempelajari sejarah sebaiknya juga menggunakan media *Timeline*. Hal ini memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Berikut tahap perancangan yaitu :

1) Link untuk mengakses media Timeline Interaktif

https://www.canva.com/design/DAGT1Ca6QPc/ufGfyaI0AD9CbJPg5nXCXw/edit?ui=eyJEljp7IIQiOnsiQSI6IIBCc1R6bVZ3cmJtY3ZLUHcifX19&utm_content=DAGT1Ca6QPc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

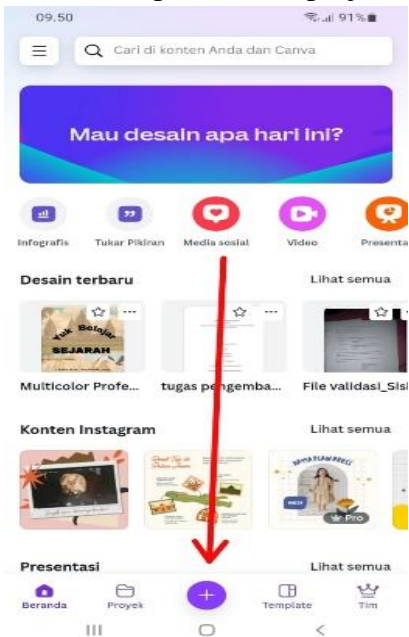
2) Tampilan awal aplikasi canva

Gambar 2. Tampilan awal aplikasi canva



3) Menu tampilan awal untuk membuat project baru

Gambar 3. Tampilan untuk project baru



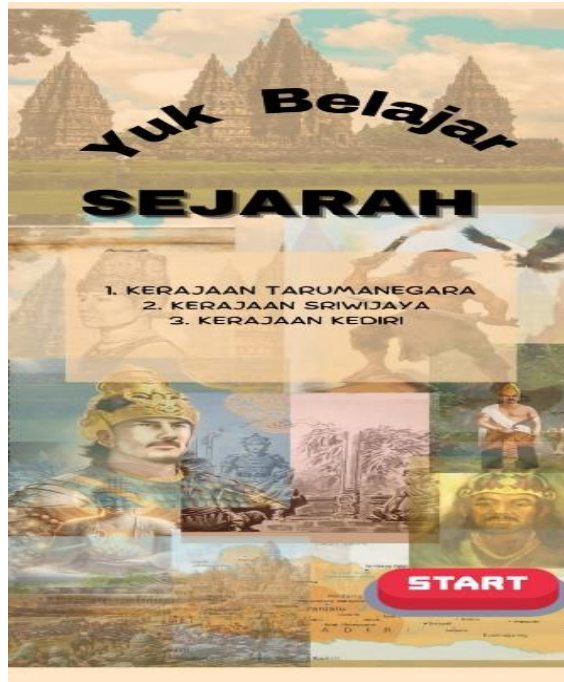
4) Setelah itu atur dan kreasikan tampilan Timeline sesuai dengan yang diinginkan dengan cara klik design dan elemen

Gambar 4. Tampilan mengkreasikan media



5) Tampilan awal media Timeline nteraktif Gambar

Gambar 5. Tampilan awal Timeline



6) Tampilan menu profil pengembang media

Gambar 6. Tampilan menu profil pengembang media



7) Tampilan menu quiz.

Gambar 7. Tampilan menu quiz



3. Tahap Pengembangan (Development)

Setelah media dirancang dilakukan tahap penilaian oleh para validator. Tim validator akan memberikan nilai mengenai media *Timeline* interaktif yang telah dirancang. Hasil penilaian dijadikan pedoman untuk merevisi media. Hasil uji validitas memperoleh hasil validasi materi dengan kategori sangat valid yaitu 86% dan hasil validasi media memperoleh 85%.

Tabel 1. Persentase Validitas Media Timeline Interaktif

Aspek	Presentase	Kategori
Aspek Materi	86%	Sangat valid
Aspek Media	85%	Valid
Rata rata keseluruhan	86%	Sangat valid

Berdasarkan hasil uji validitas, maka media sudah dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil uji validitas diperkuat dengan hasil kelayakan menurut Purwanto dengan rentang 86%-100% kategori sangat valid (Purwanto, 2017).

4. Tahap Penerapan (Implementation)

Setelah media yang dirancang lolos tahap evaluasi oleh tim ahli validasi dan dinyatakan valid atau layak digunakan dalam pembelajaran, maka media *Timeline* interaktif dapat diterjunkan di lapangan. Uji coba produk dilakukan di Kelas X SMA N 13 Padang. Penerapan media *Timeline* interaktif bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media *Timeline* yang dikembangkan untuk mengetahui apakah mudah digunakan untuk pembelajaran, dan sebagai sumber data untuk menguji kepraktisan media. Setelah mengimplementasikan

produk, siswa diberikan angket kepraktisan media *Timeline*, dengan hasil praktikalitas respon 30 peserta didik pada kelas X Fase E memperoleh persentase 88,33% dengan kategori “sangat praktis”.

Hasil tersebut terletak pada kategori rentang persentase kepraktisan menurut Purwanto (2017) dengan rentang 86% - 100% kategori “sangat praktis. Berdasarkan hasil penerapan ini diperoleh data bahwa: peserta didik sangat tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media *Timeline*, peserta didik terlihat aktif dan terlibat secara langsung dalam penggunaan media *Timeline*, sehingga peserta didik mudah dalam memahami pembelajaran karena dalam media *Timeline* interaktif terdapat gambar/animasi yang menarik serta dilengkapi dengan kuis dan hasil publikasi berbentuk link. Kemudian, produk media *Timeline* interaktif dievaluasi oleh guru, dan guru diberikan angket praktikalitas media *Timeline*, Berikut Perhitungan Praktikalitas Respon Guru SMA N 13 Padang:

No	Nama Guru	Pertanyaan						Skor Diperoleh	Skor Maksimum
		1	2	3	4	5	6		
1	YY	4	4	4	4	4	4	24	24
Jumlah		4	4	4	4	4	4	24	24
Rata-Rata Persentase Keseluruhan								100%	
Kategori								Sangat Praktis	

Hasil penerapan ini didukung dengan pengumpulan data uji kepraktisan media pada kategori sangat praktis, dengan persentase data kepraktisan dari guru sebesar 100%, data kepraktisan dari respon peserta didik persentasenya sebesar 88,33%. Oleh karena itu, berdasarkan tingkat kepraktisan menurut Purwanto (2017), dapat dikatakan bahwa media *Timeline* yang dikembangkan dinilai praktis atau mudah digunakan untuk pembelajaran, berkisar antara 86% hingga 100% dengan kategori sangat praktis.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari pelaksanaan penelitian. Evaluasi diperoleh berdasarkan tahap implementasi yaitu melalui angket respon praktikalitas yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Evaluasi dilakukan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna produk.

Berdasarkan hasil uji validitas dan uji praktikalitas media *Timeline* yang sudah diperoleh kepraktisan dari angket respon guru adalah 100% dengan kategori sangat praktis, kemudian dari angket respon peserta didik adalah 88,33% dengan kategori sangat praktis. Selain itu uji efektivitas di peroleh dari wawancara 5 orang peserta didik. Dalam proses pengujian keefektifitasan media *Timeline* interaktif berdasarkan landasan berpikir kronologis dengan pertanyaan “*Apakah media Timeline intraktif dapat membantu ananda dalam mengurutkan peristiwa pada masa kerajaan Sriwijaya pada abab ke 7 M*”

Jawaban dari siswa sebagai berikut:

“ sangat membantu buk, pada pembabakan pertama di kerajaan Sriwijaya di abab ke 7 M yaitu *Pertumbuhan Ekonomi (Awal Abad ke-7): Sriwijaya mulai berkembang sebagai pusat perdagangan internasional, mengontrol jalur perdagangan antara Cina dan India. Kedua, Penerimaan Agama Buddha (Sekitar 670 M): Sriwijaya menjadi pusat penyebaran agama Buddha di Asia Tenggara, menarik para biksu dan pelajar dari berbagai wilayah, termasuk Cina. Ketiga, Ekspansi Wilayah (Akhir Abad ke-7): Kerajaan ini memperluas pengaruhnya ke pulau-pulau di sekitarnya, termasuk Jawa, dan menguasai rute perdagangan penting. Keempat, akhir abab ke 8 Sriwijaya mendapat serangan dari berbagai dari kerajaan lain dan mencoba menguasai kerajaan sriwijaya.*”

Berdasarkan hasil uji validitas, praktikalitas dan efektifitas yang sudah diperoleh dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan yakni media *Timeline* sudah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media *Timeline* interaktif pada materi Sejarah Fase E mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dan guru. Peserta didik terlihat antusias dan terlibat aktif dalam pembelajaran karena saat belajar peserta didik berinteraksi langsung dengan media *Timeline* interaktif . Selain itu, dengan tampilan media *Timeline* yang menarik, dilengkapi dengan teks, gambar/animasi, video serta kuis yang dapat memberikan pengalaman baru bagi peserta didik, serta bagi guru media *Timeline* interaktif memudahkan guru dalam menyampaikan materi karena media yang dikembangkan dapat berupa link yang mudah diakses kapan pun dan menciptakan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, disimpulkan bahwa guru dan siswa memerlukan inovasi dalam media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini penting untuk meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran dan membantu siswa berpikir secara berurutan. Oleh karena itu, pengembangan media *Timeline Interaktif* dirancang untuk digunakan langsung oleh peserta didik dalam mendukung kemampuan berpikir kronologis. Desainnya yang menarik memudahkan peserta didik memahami konsep dengan lebih baik. Media *Timeline Interaktif* ini juga dibuat agar dapat diakses dengan bebas oleh guru dan peserta didik kapan saja dan di mana saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi surya nugraha. (2019). PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN. *Swarnadwipa*.
- Alhadisti, M. E., & Yefterson, R. B. (2023). Media Pembelajaran Sejarah Interactive Multimedia Instructional di SMA. *Kronologi*, 5(1).
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., Leksono, P., Universitas, P., Adi, P., & Surabaya, B. (2021).

- Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3d.jurnal education dan development*
- Citra Dara, M., Setiawati, E., Kunci, K., Timeline, M., Kronologis, B., & Sejarah, P. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Timeline Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Pembelajaran Sejarah Di Sman 2 Metro. *Jurnal Historia*, 5(1).
- Efrindah, S., & Yefterson, R. B. (2021). *Media Presentasi Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kronologi Siswa*. 3(3), 17.
- Guslianti, S., & Yefterson, R. B. (2024). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa*. 6(3).
- Gustari, R., & Yefterson, R. B. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah*. 3(1), 9.
- Irawan, D. (2019). *Pengembangan Media Digital Game-Based Learning (Dgbl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA*. Jurnal universitas siliwangi
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Muhammadiyah Hamka, U. (2020). *Pembelajaran Sejarah Yang Aktif, Kreatif Dan Inovatif Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. 3(1). Jurnal universita siliwangi
- Ofianto. (2017). *View of Model Learning Continuum Keterampilan Berpikir Historis (Historical Thingking) Pembelajaran Sejarah SMA*. Jurnal scholar
- Oni sulastrri. (2024). ©JP-3 *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* ©Oni Sulastrri *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Game Quizizz dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X.9 SMA Negeri 21 Makassar Oni Sulastrri* (Vol. 6, Issue 3). Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran
- Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Suralaga Sri Harmonika, M. N., Sadaruddin, M., Gunawan Supiarmo, M., & Darul Kamal Kembang Kerang Lombok Timur NTB, S. W. (2022). Implementation of Timeline Learning Methods to Improve Student's Understanding of Islamic Cultural History Subjects at MTs NW Suralaga Implementasi Metode Pembelajaran Timeline untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada. *Jurnal At Tadbir STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang NTB*, 2.

<https://journal.staidk.ac.id/index.php/tadbir>

- Perestheo, A., & Exposto, P. (2022). *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional*.
- Purni, T. (2023). KRINOK: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP UNJA | 190. *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 2(1), 190–197.
- Purwanto, N. (2017). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, Alfabeta.
- sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*.
- Tsurayya Nory, L., Sejarah, J., Ilmu Sosial, F., & Negeri Padang, U. (2020). *Pengembangan Media Timeline Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa*. *Jurnal scholar*
- Wisra, O. dan N. (2019). Profesionalisme Guru Dalam Mengembangkan Anak Sejak Usia Dini Sebagai Generasi Penerus Bangsa. *Tambusai*, 3(2).