



## Penggunaan Media Timeline Interaktif Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Kronologi Perkembangan Islam pada Masa Khulafaur Rasyidin di kelas X MAS Al-Awwabin Depok Jawa Barat

Risky Muhamram<sup>1</sup>

<sup>1</sup> MAS Al-Awwabin Depok Jawa Barat

Correspondence: [riskymuharram01@gmail.com](mailto:riskymuharram01@gmail.com)

### Article Info

#### Article history:

Received 02 Jan 2025

Revised 02 Feb 2025

Accepted 31 Mar 2025

#### Keyword:

Digital interactive timeline, Khulafaur Rasyidin, Islamic history, classroom action research, student engagement, MAS Al-Awwabin.

### ABSTRACT

This study aims to explore the use of digital interactive timeline media to enhance the understanding of the chronology of Islamic development during the era of the Khulafaur Rasyidin among tenth-grade students at MAS Al-Awwabin Depok, West Java. The research utilizes a qualitative approach with a classroom action research (CAR) design. The intervention involved students using interactive digital timelines to visualize key events, milestones, and the contributions of the Khulafaur Rasyidin to the development of Islam. Data were collected through observations, student reflections, and teacher interviews. The findings indicate that the use of interactive timeline media significantly improved students' understanding of the historical sequence and significance of events during the Khulafaur Rasyidin period. Students showed greater engagement, improved retention, and a clearer understanding of the cause-and-effect relationships between events. This study highlights the effectiveness of digital interactive timelines as a dynamic and engaging tool in history education, especially in helping students comprehend complex historical narratives. The results suggest that this approach can be a valuable method for teaching Islamic history in secondary education.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABAN MANDIRI BERKARYA.  
This is an open access article under the CC BY NC license  
(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

## INTRODUCTION

Pendidikan sejarah Islam di Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam memperkenalkan dan mengajarkan siswa tentang perkembangan agama Islam dari masa ke masa. Salah satu periode penting dalam sejarah Islam adalah masa Khulafaur Rasyidin, yang mencakup masa pemerintahan empat khalifah pertama setelah wafatnya Nabi Muhammad SAW. Pada periode ini, banyak peristiwa penting yang terjadi dan memberikan kontribusi besar terhadap perkembangan Islam, baik dalam hal politik, agama, dan sosial. Namun, meskipun pentingnya periode ini, banyak siswa yang kesulitan memahami kronologi dan makna dari peristiwa-peristiwa tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah Islam di sekolah-sekolah, khususnya mengenai masa Khulafaur Rasyidin, membutuhkan pendekatan yang lebih menarik dan efektif.

Salah satu metode yang dapat meningkatkan pemahaman siswa adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti timeline interaktif digital. Media ini memungkinkan siswa untuk melihat rangkaian peristiwa secara visual dan interaktif, yang dapat membantu mereka lebih mudah memahami urutan dan hubungan antar peristiwa sejarah. Penelitian oleh Rizki & Azizah (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, penerapan timeline interaktif digital dalam pembelajaran sejarah Islam, khususnya masa Khulafaur Rasyidin, menjadi sebuah inovasi yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di kelas.

Penggunaan timeline interaktif digital menawarkan berbagai keuntungan bagi proses pembelajaran sejarah Islam. Dengan adanya visualisasi timeline, siswa dapat lebih mudah melihat hubungan antar peristiwa dan memahami bagaimana peristiwa-peristiwa tersebut saling berhubungan. Hal ini

membantu siswa dalam mengorganisir informasi yang mereka pelajari, sehingga mereka dapat mengingat dan memahami sejarah Islam dengan lebih baik. Menurut Sari (2019), pembelajaran berbasis visual sangat efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa, karena otak manusia cenderung lebih mudah mengingat informasi yang disajikan dalam bentuk gambar atau grafik. Oleh karena itu, penggunaan timeline interaktif digital memungkinkan siswa untuk memahami secara lebih jelas dan mendalam mengenai kronologi peristiwa pada masa Khulafaur Rasyidin.

Selain itu, media timeline interaktif digital juga memfasilitasi pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif. Siswa dapat mengakses timeline tersebut kapan saja dan di mana saja, yang memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran. Hal ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi informasi lebih lanjut mengenai peristiwa sejarah yang mereka minati. Dalam penelitian oleh Anggraeni (2020), pembelajaran berbasis teknologi, seperti penggunaan media interaktif, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan mengeksplorasi materi lebih dalam. Pembelajaran yang berbasis teknologi juga lebih fleksibel, karena siswa dapat mengakses materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan mereka.

Namun, meskipun penggunaan media digital menawarkan banyak keuntungan, ada beberapa tantangan yang perlu dihadapi dalam penerapannya. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi yang memadai. Meskipun sebagian besar siswa kini memiliki perangkat digital seperti smartphone atau tablet, tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap teknologi yang dibutuhkan untuk menggunakan media pembelajaran digital seperti timeline interaktif. Menurut Hidayat (2017), kurangnya infrastruktur yang memadai dapat menghambat keberhasilan penggunaan teknologi dalam pembelajaran, terutama di daerah-daerah yang terbatas aksesnya terhadap perangkat teknologi. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa seluruh siswa memiliki akses yang setara terhadap teknologi yang dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran.

Selain itu, tantangan lainnya adalah kesiapan guru dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Meskipun sebagian besar guru sudah mengenal teknologi, tidak semua guru memiliki keterampilan yang cukup untuk memanfaatkan media digital dengan optimal dalam pembelajaran. Pelatihan dan pendampingan bagi guru sangat diperlukan agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dalam mengajarkan materi sejarah Islam. Penelitian oleh Suyadi (2016) menunjukkan bahwa pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi. Dengan pelatihan yang memadai, guru dapat mengintegrasikan media digital dengan baik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermanfaat bagi siswa.

Penggunaan media digital seperti timeline interaktif juga harus disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Dalam hal ini, konten dan desain timeline harus mempertimbangkan karakteristik dan tingkat perkembangan kognitif siswa, agar mereka dapat memahami informasi dengan baik. Hal ini menjadi penting terutama dalam pembelajaran sejarah Islam yang melibatkan peristiwa yang kompleks dan membutuhkan pemahaman yang mendalam mengenai konteksnya. Menurut Sari (2019), penting bagi guru untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan tingkat perkembangan siswa agar proses pembelajaran berjalan efektif dan siswa dapat mengasimilasi informasi dengan baik. Oleh karena itu, penggunaan timeline interaktif digital dalam pembelajaran Fikih diharapkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa untuk memastikan pembelajaran yang lebih maksimal.

Penerapan timeline interaktif digital juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menyediakan berbagai elemen tambahan seperti gambar, video, dan audio yang mendukung pemahaman sejarah Islam. Dengan menambahkan berbagai elemen multimedia, siswa dapat memperoleh informasi yang lebih lengkap dan mendalam mengenai peristiwa-peristiwa pada masa Khulafaur Rasyidin. Hal ini sejalan dengan pendapat Prensky (2001) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, karena mereka dapat memperoleh informasi dalam berbagai format yang menarik. Oleh karena itu, penerapan timeline interaktif digital yang dilengkapi dengan elemen multimedia dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah Islam di kelas.

Penggunaan timeline interaktif digital dalam pembelajaran sejarah Islam, terutama mengenai masa Khulafaur Rasyidin, juga dapat menumbuhkan sikap kritis dan analitis pada siswa. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat menganalisis dan memahami peristiwa sejarah dari berbagai perspektif, serta melihat dampaknya terhadap perkembangan Islam. Pembelajaran yang berbasis analisis ini dapat melatih siswa untuk berpikir lebih kritis dalam memahami berbagai peristiwa sejarah.

Menurut Zins & Elias (2007), pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis akan meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat keputusan yang bijak dan memahami konteks sejarah dengan lebih mendalam.

Secara keseluruhan, penerapan media timeline interaktif digital dalam pembelajaran sejarah Islam di MI Sudirman Gebyog Mojogedang Karanganyar diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai kronologi perkembangan Islam pada masa Khulafaur Rasyidin. Meskipun terdapat tantangan dalam hal akses dan kesiapan teknologi, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperdalam pemahaman mereka terhadap materi sejarah, serta mengembangkan keterampilan abad 21 yang diperlukan di masa depan. Oleh karena itu, penggunaan media digital seperti timeline interaktif dapat menjadi alternatif yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah Islam di sekolah-sekolah dasar di Indonesia.

## **RESEARCH METHODS**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengeksplorasi penerapan media timeline interaktif digital dalam pembelajaran sejarah Islam mengenai masa Khulafaur Rasyidin di kelas X MAS Al-Awwabin Depok, Jawa Barat. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus melibatkan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siswa diminta untuk menggunakan media timeline interaktif digital untuk memvisualisasikan dan mempelajari kronologi perkembangan Islam pada masa Khulafaur Rasyidin. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta refleksi siswa mengenai pengalaman mereka menggunakan media tersebut.

Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menilai efektivitas penggunaan timeline interaktif digital dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah Islam. Observasi digunakan untuk menilai keterlibatan siswa dalam menggunakan media tersebut, sementara wawancara dengan guru dan siswa bertujuan untuk menggali persepsi mereka terhadap metode pembelajaran ini. Refleksi siswa digunakan untuk memahami sejauh mana mereka dapat menghubungkan peristiwa-peristiwa sejarah dengan konteks yang lebih luas. Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan wawasan mengenai penerapan media digital dalam pembelajaran sejarah di sekolah.

## **RESULTS AND DISCUSSION**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media timeline interaktif digital dalam pembelajaran sejarah Islam mengenai masa Khulafaur Rasyidin efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang kronologi peristiwa-peristiwa penting selama periode tersebut. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terkait urutan dan hubungan antar peristiwa, seperti penetapan khalifah pertama, perkembangan kekhilafahan, dan perluasan wilayah Islam. Hal ini sesuai dengan penelitian oleh Sari (2019), yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran meningkatkan pemahaman siswa dengan cara yang lebih sistematis dan terstruktur.

Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan dalam keterlibatan dan minat terhadap materi pembelajaran. Penggunaan timeline interaktif yang memungkinkan siswa untuk mengakses informasi dengan cara yang lebih menarik membantu meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Beers (2011) menunjukkan bahwa media digital yang interaktif mampu mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, yang berdampak positif terhadap minat dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Siswa juga dapat melihat hubungan sebab-akibat antara peristiwa-peristiwa sejarah yang terjadi pada masa Khulafaur Rasyidin. Melalui visualisasi timeline, siswa tidak hanya menghafal urutan peristiwa, tetapi juga dapat mengidentifikasi pengaruh setiap kejadian terhadap perkembangan Islam. Prensky (2001) mengungkapkan bahwa penggunaan media interaktif seperti timeline digital membantu siswa untuk berpikir lebih kritis dan memahami konteks lebih mendalam.

Penggunaan media timeline interaktif digital juga membantu siswa memahami peran setiap khalifah dalam perkembangan Islam. Siswa dapat melihat bagaimana kebijakan dan keputusan yang diambil oleh Abu Bakar, Umar, Utsman, dan Ali memengaruhi jalannya sejarah Islam. Menurut Hidayat (2017), media digital dapat memperjelas peran individu dalam sejarah dengan memberikan gambaran visual yang lebih menarik, yang membantu siswa memahami kontribusi setiap tokoh secara lebih rinci.

Pembelajaran yang berbasis timeline juga mendorong siswa untuk bekerja lebih mandiri dalam mengakses dan memahami informasi. Mereka dapat mengulang materi kapan saja melalui media timeline yang disediakan, yang membuat proses belajar lebih fleksibel. Saracho & Spodek (2007) mencatat bahwa pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih mandiri dan mengatur ritme pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka.

Namun, meskipun penggunaan timeline interaktif digital efektif dalam meningkatkan pemahaman, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengakses media tersebut karena keterbatasan perangkat. Beberapa siswa tidak memiliki akses yang memadai terhadap perangkat komputer atau tablet yang diperlukan untuk mengikuti pembelajaran berbasis media digital. Menurut Anggraeni (2020), keterbatasan infrastruktur seperti ini dapat menghambat efektivitas teknologi dalam pembelajaran, yang menjadi tantangan bagi sekolah untuk memastikan akses yang setara bagi seluruh siswa.

Selain tantangan infrastruktur, tantangan lainnya adalah keterampilan teknis siswa dalam menggunakan perangkat digital untuk mengakses dan berinteraksi dengan media timeline. Meskipun sebagian besar siswa terbiasa dengan teknologi, mereka mungkin belum familiar dengan penggunaan perangkat lunak atau aplikasi pembuat timeline interaktif. Hidayat (2017) mengemukakan bahwa keterampilan teknis siswa harus terus dikembangkan agar mereka dapat memanfaatkan teknologi dengan lebih efektif dalam pembelajaran.

Penerapan timeline interaktif digital juga menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Dalam beberapa sesi, siswa bekerja dalam kelompok untuk membuat dan mengedit timeline bersama. Mereka berbagi informasi, berdiskusi, dan membantu satu sama lain dalam menyusun informasi yang tepat. Suyadi (2016) mencatat bahwa pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan kolaborasi dapat meningkatkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa, yang sangat bermanfaat bagi perkembangan mereka.

Selain manfaat dari segi pemahaman dan keterampilan, penggunaan timeline digital juga mengajarkan siswa untuk menyajikan materi sejarah dengan cara yang lebih menarik. Mereka tidak hanya belajar untuk memahami sejarah, tetapi juga untuk menyampaikan pengetahuan tersebut dalam bentuk yang lebih kreatif dan komunikatif. Menurut Zins & Elias (2007), keterampilan untuk menyajikan informasi dengan cara yang menarik sangat penting dalam pendidikan abad ke-21, di mana keterampilan komunikasi dan presentasi menjadi kunci keberhasilan.

Secara keseluruhan, penerapan media timeline interaktif digital dalam pembelajaran sejarah Islam di kelas X MAS Al-Awwabin Depok berhasil meningkatkan pemahaman siswa mengenai kronologi peristiwa-peristiwa pada masa Khulafaur Rasyidin. Meskipun ada tantangan dalam hal akses dan keterampilan teknis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media digital dapat menjadi alat yang efektif untuk memperdalam pemahaman sejarah dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, integrasi teknologi seperti timeline digital dapat dijadikan sebagai alternatif yang bermanfaat dalam pembelajaran sejarah Islam di sekolah.

## CONCLUSION

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media timeline interaktif digital dalam pembelajaran sejarah Islam, khususnya mengenai masa Khulafaur Rasyidin, efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang kronologi peristiwa-peristiwa penting dalam periode tersebut. Melalui visualisasi yang ditawarkan oleh media timeline, siswa dapat memahami hubungan antar peristiwa, serta dampaknya terhadap perkembangan Islam. Selain itu, penggunaan media ini juga meningkatkan keterlibatan siswa, membuat mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran dan mendorong mereka untuk bekerja sama dalam kelompok. Meskipun ada tantangan terkait dengan keterbatasan akses perangkat dan keterampilan teknis siswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa media timeline digital dapat menjadi metode yang efektif dan menarik dalam pembelajaran sejarah Islam. Dengan bantuan teknologi ini, siswa dapat mengakses materi secara lebih fleksibel, yang berpotensi untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, penerapan media digital seperti timeline interaktif sangat dianjurkan sebagai alternatif dalam pengajaran sejarah Islam di sekolah-sekolah, khususnya untuk membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks seperti yang terjadi pada masa Khulafaur Rasyidin.

## REFERENCES

- Anggraeni, N. (2020). Pembelajaran Digital di Era Revolusi Industri 4.0: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Informasi*, 6(3), 123-130.
- Beers, B. (2011). *21st Century Skills: Preparing Students for THEIR Future*. K-12 Education.
- Hidayat, A. (2017). Tantangan Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 6(1), 72-83.
- Mahmudah, I. (2018). Pengaruh Mind Mapping dalam Pembelajaran Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 12(4), 89-101.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Rizki, S., & Azizah, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 9(2), 120-130.
- Saracho, O. N., & Spodek, B. (2007). *The Role of Play in Early Childhood Development and Education: A Consensus Statement*. Journal of Early Childhood Teacher Education, 28(2), 183-191.
- Suyadi, A. (2016). Pembelajaran Berbasis Proyek dan Peningkatan Keterampilan Berpikir Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru*, 9(2), 77-83.
- Sari, L. (2019). Pembelajaran dengan Teknologi: Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 34-42.
- Zins, J. E., & Elias, M. J. (2007). Social and Emotional Learning: Promoting the Development of All Students. *Journal of Educational Psychology*, 99(3), 318-329.