



Pengembangan Media Jelita Sebagai Sarana Eksplorasi Peristiwa Ikonik Umar bin Khattab pada Siswa Sekolah Dasar

Putra Siddiq Hidayat
Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang
Putra26@upi.edu

Diana Asih Lestari
Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang
Diana13@upi.edu

Nisa Nurpasa
Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang
nisanurpasa@upi.edu

Setianing Sri Rejeki Nurazizah
Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang
Setianing10@upi.edu

Ani Nur Aeni
Universitas Pendidikan Indonesia, Sumedang
aninuraeni@upi.edu

Abstract: This study aims to develop and test the feasibility and effectiveness of JELITA (Jelajah Lini Masa Kalender Hijriyah) media as a historical exploration tool capable of enhancing cognitive understanding and the internalization of moral values (ibrah) of the Khulafaur Rasyidin, specifically regarding Umar bin Khattab for 6th-grade elementary students. The method used is Research and Development (R&D) applying the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research and trials were conducted on 22 6th-grade students at SDN Baginda 1. Validation results from material and media experts indicated that the JELITA media falls into the "Highly Feasible" (Sangat Layak) category. Furthermore, the implementation results showed a significant improvement in cognitive understanding, marked by a drastic increase in the students' average scores from the pre-test to the post-test stage. Some students even experienced a dramatic score increase from 20 to a perfect 100. In addition to its cognitive impact, JELITA media also proved effective in facilitating students' social awareness through the internalization of Umar bin Khattab's exemplary values, and it received highly positive responses from students for being interactive and not boring.

Keywords: ADDIE, Historical Exploration, Islamic Education, JELITA Media, Umar bin Khattab

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta efektivitas media JELITA (Jelajah Lini Masa Kalender Hijriyah) sebagai sarana eksplorasi sejarah yang mampu meningkatkan pemahaman kognitif sekaligus penghayatan nilai-nilai karakter (ibrah) pada materi Khulafaur rasyidin khususnya Umar bin Khattab bagi siswa kelas VI SD. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian dan uji coba dilakukan kepada 22 siswa kelas VI di SDN Baginda 1. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa media JELITA berada pada kategori "Sangat Layak" untuk digunakan. Lebih lanjut, hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman kognitif yang signifikan, ditandai dengan lonjakan skor rata-rata siswa dari tahap pre-test ke post-test. Beberapa siswa

bahkan mengalami peningkatan nilai yang drastis dari 20 menjadi 100. Selain berdampak pada ranah kognitif, media JELITA juga terbukti efektif dalam memfasilitasi kesadaran sosial siswa melalui internalisasi nilai keteladanan Umar bin Khattab, serta mendapatkan respons yang sangat positif dari siswa karena interaktif dan tidak membosankan.

Kata kunci: ADDIE, Eksplorasi Sejarah, Media JELITA, Pendidikan Agama Islam, Umar bin Khattab

PENDAHULUAN

Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) harus menjadi mata pelajaran yang diminati, digandrungi dan disukai bahkan dinanti-nantikan oleh peserta didik. Khususnya pada materi Tarikh (Sejarah Kebudayaan Islam), memegang peranan krusial dalam membentuk karakter dan identitas moral siswa Sekolah Dasar. Al-Qur'an secara eksplisit memerintahkan umat manusia untuk mengambil pelajaran dari peristiwa masa lalu, sebagaimana firman Allah SWT dalam Surah Al-A'raf ayat 176:

يَنْفَكُرُونَ لَعَلَّهُمْ الْقَصَصَ فَأَقْصُصْ

“...Maka ceritakanlah kisah-kisah itu agar mereka berpikir.”¹

Namun, realita instruksional di kelas 6 SD seringkali menunjukkan kesenjangan antara idealisme kurikulum dan implementasi di kelas. Materi mengenai kepemimpinan Umar bin Khattab sering disajikan melalui metode ceramah dan buku teks yang padat narasi, sehingga siswa cenderung menghafal fakta tanpa memahami esensi kronologis dan nilai ibrah dari setiap peristiwa. Materi sejarah bisa dianggap abstrak karena keterbatasan media yang mampu memvisualisasikan rentang waktu Hijriyah secara sistematis.

Beberapa solusi yang saat ini jamak digunakan adalah penggunaan powerpoint statis atau video pembelajaran satu arah². Kelebihan dari solusi ini adalah kemudahan akses dan biaya yang murah. Namun, kelemahannya terletak pada rendahnya keterlibatan emosional dan kognitif siswa; siswa tetap menjadi objek pasif yang tidak memiliki kendali untuk mengeksplorasi peristiwa sesuai kecepatan belajarnya masing-masing³. Hal ini diperkuat oleh teori Jean Piaget yang menyatakan bahwa siswa usia 11-12 tahun sedang dalam masa transisi menuju tahap operasional formal, di mana mereka membutuhkan representasi visual yang kuat untuk memahami proposisi sejarah yang abstrak⁴.

Penelitian mengenai media pembelajaran sejarah telah banyak dilakukan. Harmonika dkk. (2022) membuktikan bahwa penggunaan metode timeline secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa pada materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan menghubungkan benang merah antarperistiwa⁵. Hal ini didukung oleh temuan Ananda (2024) yang menekankan bahwa media timeline digital sangat efektif untuk mengasah kemampuan berpikir kronologis siswa⁶. Dalam konteks interaktivitas, Silmi dkk. (2025) menemukan bahwa media pembelajaran interaktif

¹ “Qur'an Kemenag (1).”

² Aeni et al., “Pemanfaatan Video Pembelajaran ‘Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin’ Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD.”

³ Clif Mims Sharon E. Smaldino, *Instructional Technology and Media for Learning*.

⁴ Judd, *Educational Psychology*.

⁵ Harmonika, Sadarudin, and Supiarmo, “Implementation of Timeline Learning Methods to Improve Student’s Understanding of Islamic Cultural History Subjects at MTs NW Suralaga.”

⁶ Dava, “PENGGUNAAN MEDIA HISTORY TIMELINE DIGITAL UNTUK Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis.”



berpengaruh besar terhadap peningkatan minat belajar sejarah Islam⁷. Lebih lanjut, Andriani dkk. (2024) menyoroti tingginya urgensi kebutuhan media visual digital di tingkat dasar untuk mengatasi kebosanan siswa⁸. Dalam kegiatan pendidikan, teknologi umumnya digunakan sebagai media yang memfasilitasi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas⁹ seperti pengembangan video animasi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran¹⁰. Di sisi lain, Ainun dkk. (2023) menyoroti bahwa kematangan sosial emosional siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas media yang mampu menyajikan tokoh teladan secara relevan¹¹, yang kemudian diperkuat oleh Tazkia & Darmiyanti (2024) mengenai pentingnya integrasi keterampilan sosial emosional melalui media interaktif¹². Meskipun penelitian-penelitian tersebut telah membahas media digital dan timeline, belum ada yang secara spesifik mengintegrasikan konsep lini masa kalender Hijriyah dengan eksplorasi peristiwa ikonik Umar bin Khattab dalam format media "JELITA".

Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada pengembangan Media JELITA (Jelajah Lini Masa Kalender Hijriyah) berbasis model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dirancang secara khusus untuk pembelajaran sejarah Islam pada siswa sekolah dasar. Media ini menghadirkan inovasi pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai informasi kronologis, tetapi juga sebagai media eksploratif-interaktif yang mampu menghubungkan dimensi kognitif, visual, dan afektif peserta didik dalam memahami perjalanan sejarah Islam berbasis kalender Hijriyah.

Berbeda dengan media pembelajaran sejarah konvensional yang cenderung bersifat tekstual dan linear, Media JELITA mentransformasi narasi sejarah menjadi pengalaman belajar yang lebih hidup melalui ilustrasi digital, visualisasi peristiwa ikonik, alur lini masa interaktif, serta penguatan konteks historis yang sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa kelas VI sekolah dasar. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik tidak hanya menghafal urutan peristiwa sejarah, tetapi juga memahami hubungan sebab-akibat, konteks sosial-keagamaan, serta nilai-nilai moral yang terkandung dalam setiap peristiwa sejarah Islam. Dengan demikian, media ini mengintegrasikan unsur literasi sejarah, teknologi pembelajaran digital, dan pendidikan karakter secara simultan.

Selain itu, aspek kebaruan penelitian ini juga terlihat pada fokus pengembangan media berbasis kalender Hijriyah sebagai kerangka utama eksplorasi sejarah. Penggunaan kalender Hijriyah tidak hanya berfungsi sebagai penanda waktu, tetapi juga menjadi instrumen pedagogis yang membantu siswa memahami perjalanan peradaban Islam secara kronologis dan kontekstual. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena siswa diajak mengenali keterkaitan antara momentum sejarah Islam dengan identitas budaya dan spiritual umat Islam.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan dua pendekatan sekaligus, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* untuk melihat peningkatan pemahaman kognitif siswa, serta dari angket respons siswa yang kemudian dianalisis secara statistik deskriptif (persentase dan rata-rata). Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas dan guru PAI, observasi selama proses pembelajaran, serta angket kebutuhan siswa. Tujuannya agar peneliti dapat memahami secara mendalam karakteristik siswa, kebutuhan akan media

⁷ Samarotul Silmi et al., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs Hadanah Darussalam."

⁸ Reki Tri Andriani, Aida Rahmi Nasution, and Kusen Kusen, "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Aplikasi Canva Di MIN 03 Kepahiang."

⁹ Aeni et al., "Pengembangan Video Pembelajaran Pendamping Games Edukatif Wordwall Untuk Materi Pai Sekolah Dasar."

¹⁰ Aeni et al., "Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran Di SD."

¹¹ Andhika, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa."

¹² Tazkia and Damayanti, "Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dasar Di Lingkungan Sekolah."



pembelajaran, serta bagaimana respons mereka terhadap penggunaan media JELITA di lapangan. Secara lebih spesifik, metode yang dipakai adalah *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model ADDIE yang meliputi lima tahapan: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Analysis

Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mewawancarai guru kelas dan guru PAI di SDN Baginda 1, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang. Hasilnya memperlihatkan bahwa pembelajaran sejarah Umar bin Khattab masih sangat bergantung pada metode ceramah dan media statis seperti PowerPoint satu arah. Akibatnya, siswa cenderung pasif dan sekadar menghafal fakta tanpa benar-benar memahami latar belakang dan jalannya peristiwa sejarah. Selain dari wawancara, analisis juga didasarkan pada angket kebutuhan siswa. Dari situ diketahui bahwa siswa kelas VI SDN Baginda 1 membutuhkan lebih banyak visualisasi interaktif untuk membantu mereka memahami kronologi materi sejarah Umar bin Khattab.

Design

Tahap Design dilakukan berdasarkan data hasil analisis dari wawancara dan angket kebutuhan siswa. Pada tahap ini, dirancang sebuah media berupa website interaktif. Kegiatan perancangan mencakup penentuan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, pemilihan *color palette*, pemilihan platform website, desain tampilan, penyusunan materi, serta pembuatan *flow* navigasi yang bersifat non-linear dan referensi untuk game.

Development

Memasuki tahap Development, seluruh konsep yang telah dirancang sebelumnya diwujudkan menjadi produk nyata bernama JELITA (Jelajah Lini Masa Tahun Hijriyah). Proses pengembangannya meliputi pembuatan foto dan video animasi menggunakan Grok AI, penyuntingan video dengan aplikasi CapCut, pembuatan game interaktif melalui ZepQuiz, perancangan kuis menggunakan website WayGround, desain tampilan dengan Canva, serta pengintegrasian semua fitur (video, game, kuis) ke dalam platform s.id. Setelah produk jadi, dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi di SDN Baginda 1. Hasil validasi tersebut kemudian dipakai untuk merevisi dan menyempurnakan produk sebelum benar-benar diimplementasikan.

Implementation

Pada tahap Implementation, produk JELITA diujicobakan kepada 22 siswa kelas VI SDN Baginda 1. Pelaksanaan uji coba meliputi *pretest* (untuk mengukur pemahaman awal siswa), penggunaan media JELITA (siswa diminta mengeksplorasi lini masa, menonton video animasi, bermain game, dan mengerjakan kuis), serta *posttest* (untuk mengukur pemahaman akhir). Siswa juga diminta mengisi angket respons terhadap media sebagai bentuk umpan balik bagi pengembang. Selain itu, uji coba juga dilakukan dalam kelompok kecil.

Evaluation

Tahap terakhir adalah Evaluation. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* guna mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman kognitif siswa. Data tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif (rata-rata dan selisih peningkatan). Hasil angket respons siswa dianalisis dalam bentuk persentase kelayakan, sedangkan data wawancara dan observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memperkuat temuan-temuan yang ada.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Baginda 1, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang, dengan subjek sebanyak 22 siswa kelas VI pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.



Instrumen yang digunakan meliputi: (1) lembar wawancara guru, (2) lembar validasi ahli media dan ahli materi, (3) soal *pretest* dan *posttest*, (4) angket respons siswa dengan skala Likert, serta (5) lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Untuk data kuantitatif dari *pretest* dan *posttest* dianalisis dengan mencari rata-rata (*mean*) dan selisih peningkatan. Sementara itu, data validasi ahli dan angket respons siswa dihitung menggunakan rumus persentase:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria kelayakan yang digunakan adalah: 81%–100% (Sangat layak), 61%–80% (layak), 41%–60% (cukup layak), dan kurang dari 40% (kurang layak). Adapun data kualitatif dari wawancara dan observasi dianalisis secara deskriptif untuk memperkuat hasil-hasil kuantitatif. Dengan demikian, metode ini tidak hanya menghasilkan produk media JELITA yang valid dan praktis, tetapi juga mampu menguji efektivitasnya secara empiris di lapangan melalui pendekatan campuran yang cukup komprehensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

a. Daya Tarik Media JELITA dalam Memfasilitasi Eksplorasi Sejarah

Penelitian ini menghasilkan media JELITA (Jelajah Lini Masa Kalender Hijriah) menunjukkan daya tarik yang signifikan bagi siswa kelas 6 SD melalui integrasi elemen visual dan naratif. Berdasarkan hasil observasi, daya tarik utama media ini terletak pada kemampuannya mentransformasi narasi sejarah yang bersifat tekstual menjadi pengalaman eksploratif yang interaktif.

- Visualisasi Peristiwa Ikonik: Media ini menyajikan peristiwa seperti kepemimpinan Umar bin Khattab dan keadilannya melalui ilustrasi digital yang membantu siswa membangun citra mental yang kuat.
- Kemandirian Belajar: Fitur navigasi bebas memungkinkan siswa mengeksplorasi fakta sejarah sesuai kecepatan belajar masing-masing, yang menurut temuan penelitian terbaru dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan rasa percaya diri siswa.

Pengembangan media Jelita dilakukan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

a. Analisis

Tahap analisis merupakan langkah pertama dalam pengembangan media pembelajaran JELITA (Jelajah Lini Masa Tahun Hijriah). Pada tahap ini, dilakukan observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan di SDN Baginda 1. Tahap awal menunjukkan bahwa materi sejarah Khulafaur Rasyidin, khususnya kepemimpinan Umar bin Khattab, sering dianggap abstrak oleh siswa. Analisis kebutuhan mengonfirmasi perlunya media visual-interaktif untuk menjembatani hambatan kognitif siswa dalam memahami alur kronologis sejarah.

Analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan menciptakan suasana pembelajaran interaktif antara pendidik, peserta didik dan lingkungan pembelajaran. Media merupakan “benda hidup” dan akan menjadi “hidup”



membutuhkan campur tangan pendidik, dimulai diperencanaan, pemilihan dan keterpadatan dalam mengoperasikan media tersebut sehingga mampu memberikan kontribusi bagi pembelajaran.

Menurut Rohmah dan Marimin (2015)¹³ keberhasilan peserta didik merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidik dalam mengajar. Pelaksanaan pembelajaran harus direncanakan secara baik agar dapat memberikan pelayanan yang tepat bagi siswa. Salah satu diantara komponen pendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan kelas 6 di SDN Baginda 1, ditemukan bahwa materi sejarah khulafaur rasyidin, khususnya Umar bin Khattab, sering dianggap abstrak oleh siswa. Dengan demikian, tahap analisis ini berfungsi sebagai landasan untuk merancang media Jelita sebagai solusi visual-interaktif yang mengintegrasikan narasi peristiwa ikonik seperti penaklukan Yerusalem dan kesederhanaan Umar saat bertemu rakyatnya

b. Desain

Tahap perancangan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran JELITA (Jelajah Lini Masa Tahun Hijriah) berbasis situs web guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap memahami peristiwa ikonik dalam kehidupan Umar bin Khattab. Perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan data awal yang diperoleh di SDN Baginda 1. Media JELITA (Jelajah Lini Masa Tahun Hijriah) dikembangkan dalam bentuk situs web interaktif untuk memudahkan siswa mengakses materi. Media JELITA dirancang untuk siswa kelas 6 dengan mengacu pada Fase C mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, yang bertujuan agar siswa memahami sejarah khulafaur rasyidin, khususnya Umar bin Khattab dalam penanggalan bulan hijriah.

Struktur materi dalam JELITA dirancang menggunakan pendekatan interaktif dengan memadukan teks, gambar, video animasi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran bagi siswa kelas 6. Ilustrasi video animasi dirancang agar sesuai dengan konteks sejarah kepemimpinan Umar bin Khattab, sehingga memudahkan siswa dalam memahami video tersebut. Selain aspek kognitif, desain JELITA mengintegrasikan titik-titik interaksi (*interaction points*) yang memuat nilai-nilai keteladanan (ibrah). Setiap peristiwa penting, seperti penaklukan Yerusalem atau penetapan kalender Hijriah, dilengkapi dengan kolom refleksi untuk memancing kesadaran sosial siswa.

Situs web ini dirancang dengan tampilan *user friendly* sehingga siswa kelas 6 dapat mengakses materi baik melalui perangkat ponsel, laptop, maupun alat pendukung lainnya. Situs web ini juga memudahkan aksesibilitas materi secara mandiri. Struktur navigasi dirancang menggunakan pendekatan *non-linear*, di mana siswa kelas 6 (Fase C) dapat bebas mengeksplorasi lini masa tahun Hijriah tanpa terikat urutan kaku

c. Pengembangan

Pada tahap pengembangan, semua konsep yang telah dirancang dan disiapkan sebelumnya mulai dikembangkan dalam bentuk produk akhir, yaitu web interaktif JELITA. Proses ini mencakup pembuatan dan pengolahan materi untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa kelas 6 dalam memahami sejarah khulafaur rasyidin, khususnya Umar bin Khattab dalam penanggalan bulan hijriah.

¹³ Pradana and Wahyudi, "Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)."

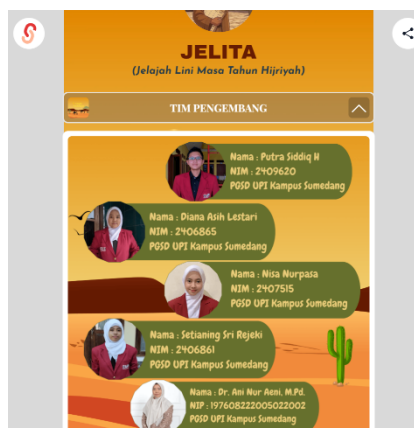




Gambar 1. Tampilan Situs Web Pembelajaran JELITA di Laptop

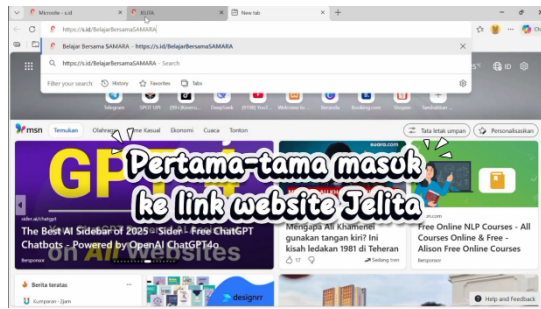


Gambar 2. Tampilan Situs Web Pembelajaran JELITA di Ponsel

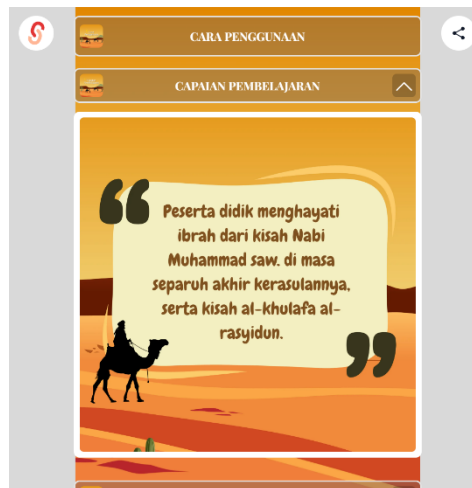


Gambar 3. Tim Pengembang Media JELITA





Gambar 4. Panduan Penggunaan Media JELITA

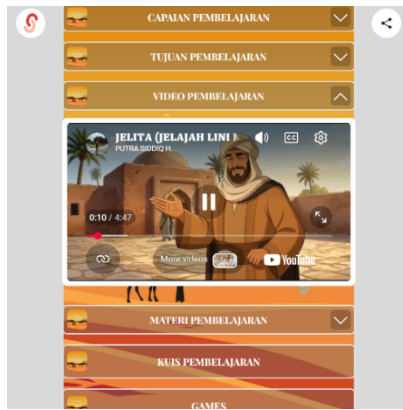


Gambar 5. Capaian Pembelajaran



Gambar 6. Tujuan Pembelajaran





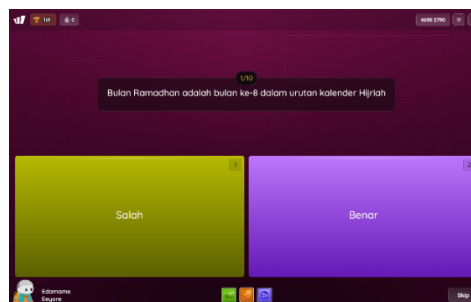
Gambar 7. Video Pembelajaran



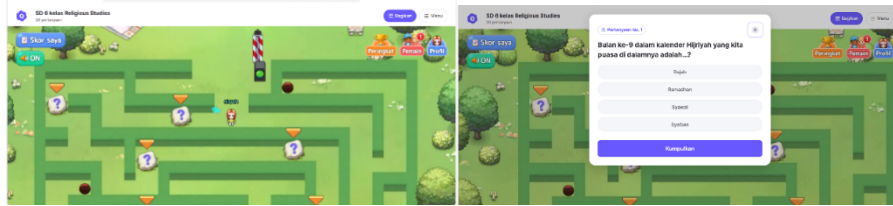
Gambar 8. Materi Pembelajaran



Gambar 9. Materi Pembelajaran Perbandingan Bulan Hijriah



Gambar 10. Kuis Pembelajaran

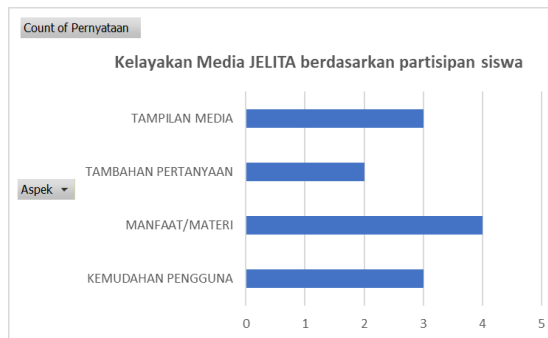


Gambar 11. Game Pembelajaran Interaktif

d. Penerapan

Pada tahap penerapan dilakukan tahap implementasi media pembelajaran JELITA dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk kelas VI di SDN Baginda 1, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang. Implementasi ini dilaksanakan untuk menguji keefektifan media tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait sejarah khulafaur rasyidin, khususnya Umar bin Khattab dalam penanggalan bulan hijriah.

Table 1. Kelayakan Media JELITA berdasarkan partisipan siswa kelas 6 SD



Tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada semua komponen penilaian. Peningkatan tertinggi terdapat pada aspek pemahaman fakta sejarah, yang membuktikan bahwa eksplorasi digital memudahkan siswa dalam menyerap informasi kronologis.

Efektivitas Media JELITA dalam Meningkatkan Pemahaman dan Penghayatan Ibrah

Efektivitas penggunaan media JELITA dalam meningkatkan pemahaman kognitif dan penghayatan nilai-nilai moral (*ibrah*) diukur melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*. Data berikut menunjukkan perkembangan pemahaman siswa sebelum dan sesudah intervensi:

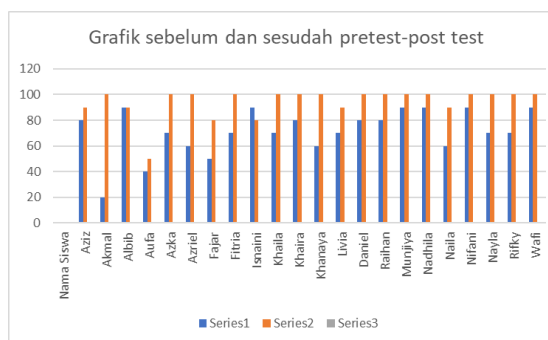
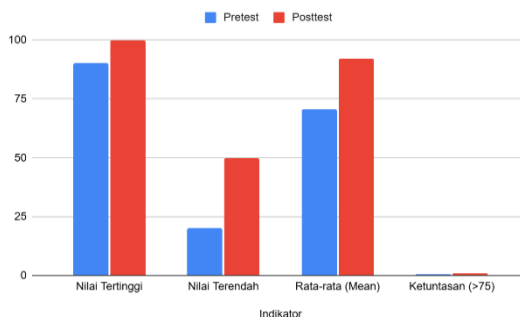


Table 2. Perbandingan Skor Pre-test dan Post-test



Berdasarkan hasil penelitian terhadap 22 siswa kelas VI SDN Baginda 1, diperoleh rata-rata nilai pretest sebesar 71,36 dan rata-rata nilai posttest sebesar 94,09. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 22,73 poin setelah penggunaan media JELITA. Seluruh siswa mengalami peningkatan nilai, yang membuktikan bahwa media JELITA efektif dalam menjembatani hambatan kognitif dan meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran PAI.

Peningkatan skor tersebut menunjukkan bahwa media JELITA berhasil menjembatani hambatan kognitif dalam pembelajaran PAI. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ainun et al. (2023)¹⁴ yang menekankan bahwa kematangan sosial emosional siswa sangat dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang mampu menyajikan tokoh teladan secara relevan. Dalam aspek penghayatan *ibrah*, media JELITA memfasilitasi "kesadaran sosial" siswa melalui visualisasi empati Umar bin Khattab terhadap rakyatnya. Sebagaimana dijelaskan oleh Tazkia & Darmiyanti (2024)¹⁵, integrasi keterampilan sosial emosional (SEL) melalui media interaktif dapat memperkuat kontrol emosi dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab pada anak. Siswa tidak hanya menghafal tahun peristiwa, tetapi juga belajar memposisikan diri dalam situasi dilematis yang dihadapi oleh sang Khalifah.

Secara teoretis, keberhasilan media JELITA mendukung pandangan bahwa pendidikan karakter di era digital memerlukan inovasi yang menggabungkan aspek kognitif dan afektif secara simultan. Dengan memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi, media ini secara tidak langsung menerapkan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), yang terbukti lebih efektif dalam menanamkan nilai-nilai moral yang tahan lama dalam ingatan siswa sekolah dasar.

e. Evaluasi

Evaluasi ini dilakukan untuk menilai efektivitas dan kelayakan media JELITA dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait sejarah khulafaur rasyidin, khususnya Umar bin Khattab dalam penanggalan bulan hijriah. Selain aspek kognitif, evaluasi terhadap aspek afektif menunjukkan bahwa penggunaan media JELITA berhasil memfasilitasi penghayatan nilai moral (*ibrah*). Melalui fitur interaktif dan video animasi, siswa tidak hanya mampu menghafal fakta sejarah, tetapi juga menunjukkan peningkatan kesadaran sosial melalui internalisasi karakter Umar bin Khattab.

Secara teknis, hasil evaluasi menunjukkan bahwa tampilan *user-friendly* dan struktur navigasi *non-linear* pada situs web JELITA memberikan fleksibilitas aksesibilitas yang tinggi bagi siswa. Media

¹⁴ Andhika, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa."

¹⁵ Tazkia and Damayanti, "Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dasar Di Lingkungan Sekolah."



ini berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana keterlibatan emosional siswa terhadap materi kepemimpinan Islam meningkat secara simultan.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran interaktif bernama JELITA (Jelajah Lini Masa Tahun Hijriyah) yang berfokus pada materi sejarah kekhalifahan Umar bin Khattab. Berdasarkan analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Media JELITA (Jelajah Lini Masa Tahun Hijriyah) dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi yang menunjukkan kategori sangat baik. Media ini dirancang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar dengan tampilan visual yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan. Dalam proses pembelajaran, media JELITA mampu membantu siswa memahami materi kepemimpinan Umar bin Khattab secara lebih konkret melalui penyajian kronologi peristiwa yang sistematis. Selain itu, penggunaan media ini juga menunjukkan adanya respon positif dari peserta didik, ditandai dengan meningkatnya keterlibatan, antusiasme, dan keaktifan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa penggunaan media JELITA efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai rata-rata dari 71,36 pada pretest menjadi 94,09 pada posttest dengan selisih sebesar 22,73 poin. Tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, media ini juga berkontribusi dalam menumbuhkan pemahaman nilai moral (ibrah) serta kesadaran sosial peserta didik melalui keteladanan kepemimpinan Umar bin Khattab. Dengan demikian, media JELITA dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan bermakna, serta mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, Ani Nur, Dadan Djuanda, Maulana Maulana, Rini Nursaadah, and Salsabila Baliani Putri Sopian. "Pengembangan Video Pembelajaran Pendamping Games Edukatif Wordwall Untuk Materi Pai Sekolah Dasar." *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 8, no. 2 (2023): 28. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v8i2.9375>.
- Aeni, Ani Nur, Mita Dewi Handari, Sakti Wijayanti, and Wira Sakti Sutiana. "Pengembangan Video Animasi Light Pedia Sebagai Media Dakwah Dalam Pembelajaran Di SD." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 3 (2022): 721. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1077>.
- Aeni, Ani Nur, Rifa'ul Khulqi, Dea Alfia Latifa, and Alma Nurul Inayah. "Pemanfaatan Video Pembelajaran 'Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin' Sebagai Media Pembelajaran Politik Islam Siswa SD." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6, no. 4 (2022): 979. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1097>.
- Andhika, M. Rezki. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa." *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 4, no. April (2021): 54. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v1i01.598>.
- Clif Mims Sharon E. Smaldino, Deborah L Lowther. *Instructional Technology and Media for Learning. Revista Mexicana de Investigación Educativa*. Vol. 15, 2010.
- Dava, Ananda. "PENGUNAAN MEDIA HISTORY TIMELINE DIGITAL UNTUK



- Meningkarkan Kemampuan Berpikir Kronologis.” *Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 2024, 121–32.
- Harmonika, Sri, Muhamad Sadarudin, and M. Gunawan Supiarmo. “Implementation of Timeline Learning Methods to Improve Student’s Understanding of Islamic Cultural History Subjects at MTs NW Suralaga.” *At-Tadbir* 2, no. 1 (2022): 11–22.
- Judd, Charles H. *Educational Psychology. Educational Psychology*. Vol. 62, 2012.
<https://doi.org/10.4324/9780203806197>.
- Penelitian, Jurnal Hasil, Kajian Kepustakaan, and Bidang Pendidikan. “Jurnal Kependidikan:” 6, no. 2 (2020): 300–309.
- Pradana, Indra Sukma, and Galih Dwi Wahyudi. “Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP).” *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)* 3, no. 1 (2025): 85–100.
<https://jurnalcendekia.id/index.php/jhpp>.
- “Qur’an Kemenag (1),” n.d.
- Reki Tri Andriani, Aida Rahmi Nasution, and Kusen Kusen. “Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Aplikasi Canva Di MIN 03 Kepahiang.” *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 2, no. 2 (2024): 244–52.
<https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.251>.
- Samarotul Silmi, Miftahir Rizqa, Aditya, and Ainur Rafiq. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs Hadanah Darussalam.” *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 3 (2025): 762–68. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i3.1578>.
- Tazkia, Halla Azmi, and Astuti Damayanti. “Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dasar Di Lingkungan Sekolah.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 3 (2024): 8.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.557>.

