

**PENGEMBANGAN *E-LEARNING CONTENT* PADA MATA
KULIAH SEJARAH ISLAM DI INDONESIA DI PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN SEJARAH FKIP UNIVERSITAS
SRIWIJAYA**

SKRIPSI

Oleh:

Arif Rahman Gani

NIM : 06041281722010

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2021

PENGEMBANGAN E-LEARNING CONTENT PADA MATA
KULIAH SEJARAH ISLAM DI INDONESIA DI PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN SEJARAH FKIP UNIVERSITAS SRIWIJAYA

SKRIPSI

Oleh

Arif Rahman Gani

NIM: 06041281722010

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Dr. Hudaibah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Pembimbing 2,

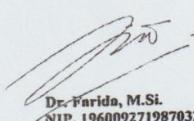


Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

Mengetahui:

Ketua Jurusan,

Koordinator Program Studi,



Dr. Farida, M.Si.
NIP. 196009271987032002


Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP.198411302009121004

PENGEMBANGAN E-LEARNING CONTENT PADA MATA
KULIAH SEJARAH ISLAM DI INDONESIA DI PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN SEJARAH FKIP UNIVERSITAS SRIWIJAYA

SKRIPSI

Oleh

Arif Rahman Gani

NIM: 06041281722010

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing I.

Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Pembimbing II.

Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan
Universitas Sriwijaya
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dr. Farida, M.Si.

NIP. 196009271987032002



**PENGEMBANGAN E-LEARNING CONTENT PADA MATA
KULIAH SEJARAH ISLAM DI INDONESIA DI PROGRAM
STUDI PENDIDIKAN SEJARAH FKIP UNIVERSITAS
SRIWIJAYA**

SKRIPSI

oleh

Arif Rahman Gani

NIM: 06041281722010

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing 1,



Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Pembimbing 2,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah**


Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

**PENGEMBANGAN E-LEARNING CONTENT PADA MATA
KULIAH SEJARAH ISLAM DI INDONESIA DI PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN SEJARAH FKIP UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

SKRIPSI

Oleh

**Arif Rahman Gani
NIM: 06041281722010
Program Studi Pendidikan Sejarah**

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 22 Oktober 2021

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Hudaidah, M.Pd.



2. Sekretaris : Dr. Syarifuddin, M.Pd.



Palembang, November 2021
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah


**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004**

PERNYATAAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Arif Rahman Gani

NIM : 06041281722010

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan *E-Learning Content* Pada Mata Kuliah Sejarah Islam di Indonesia di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya” ini adalah benar-benar karya peneliti sendiri dan peneliti tidak melakukan penjiplakam dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, peneliti bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada peneliti.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 18 Oktober 2021

Yang membuat pernyataan



Arif Rahman Gani

NIM 06041281722010

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur yang sangat banyak kepada Allah SWT, Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Ibu dan Ayah tercinta (Abizariyatama dan Tristianti) , terima kasih atas semua didikan, kasih sayang, nasihat, materi, dan yang paling utama yaitu do'a yang selalu diberikan mulai dari diri ini masih di dalam kandungan hingga saat ini yang tak terhitung jumlahnya tanpa mampu dibalas dengan semua materi di dunia ini. Terima kasih pula telah menjadi salah satu alasan saya harus bertahan hingga saat ini.
- ❖ Seluruh Bapak/Ibu Dosen, Pendidikan Sejarah Universitas Sriwijaya. Terkhusus Dosen Pembimbing saya Ibu Hudaidah, M.Pd. dan Bapak Syarifuddin, M.Pd., terima kasih atas banyak hal yang telah diberikan kepada saya hingga sampai pada saat titik ini. Semoga kelancaran rezeki dan keberkahan kesehatan selalu membersamai ibu dan bapak.
- ❖ Teman-teman seperjuangan Pendidikan Sejarah Angkatan 2017, terima kasih atas banyak hal yang telah dilalui bersama selama perkuliahan. Semoga berakhirknya perkuliahan kita semua, tidak menjadi akhir pertemanan untuk kita semua pula.
- ❖ Teman dan sahabat saya di Bangka, terima kasih banyak atas semua dukungan, arahan, dan do'a yang kalian sertakan selama saya melalui perkuliahan hingga penyusunan ini. Semoga hal baik selalu membersamai kalian semua.
- ❖ Kepada salah satu sahabat saya, Alm. Faidhol Hissiyanta. Terima kasih telah berkenan untuk menjadi salah satu sahabat saya, dan terima kasih telah membuka jalan saya untuk bisa melalui proses skripsi ini dengan baik. Dari semua hal, semoga pencapaian ini dapat saya persembahkan dan dapat menjadi salah satu amal baikmu, sahabat,
- ❖ Keluarga Besar Isba Indralaya, terima kasih telah mengajarkan arti kekeluargaan dengan lebih dalam, dan menjadi tempat untuk pulang di tanah rantauan ini.

- ❖ Almamaterku tercinta Universitas Sriwijaya. Yang telah menjadi tempat pertemuan dengan saudara-saudari luar biasa dan pengalaman hidup yang berharga sebagai mahasiswa. Hidup Mahasiswa !
- ❖ Kepada yang pernah ada saat itu, ada saat ini, pada yang berencana pergi, atau berencana ingin terus ada. Kepada yang mengecewakan, kepada yang saya kecewakan. Kepada yang mencintai, kepada yang saya cintai. Kepada yang tidak pernah meminta, kepada yang tiba-tiba ada. Kepada yang tahu caranya ada. Terima kasih, sudah saling membentuk.

Motto

“Amor Fati”

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan *E-Learning Content* Pada Mata Kuliah Sejarah Islam di Indonesia di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Dr. Hudaidah, S.Pd., M.Pd. dan bapak Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak Dr. Hartono, M.A. Dekan FKIP Unsri, ibu Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, dan bapak Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dosen Tim Penguji bapak Dr. Dedi Irwanto, M.A., bapak Drs. Supriyanto, M.Hum., dan ibu Aulia Novemy Dhita, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, 22 Oktober 2021

Penulis,



Arif Rahman Gani

06041281722010

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN

HALAMAN PENGESAHAN

i

PERNYATAAN

ii

PRAKATA

iv

DAFTAR ISI.....

vii

DAFTAR GAMBAR.....

xi

DAFTAR TABEL

xii

DAFTAR BAGAN.....

xii

DAFTAR LAMPIRAN

xiii

ABSTRAK.....

xiii

BAB I PENDAHULUAN

1

 1.1 Latar Belakang.....

1

 1.2 Rumusan Masalah.....

6

 1.3 Tujuan Kegiatan

7

 1.4 Manfaat Penelitian.....

7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

8

 2.1 Belajar dan Pembelajaran

8

 2.1.1 Pengertian Belajar

8

 2.1.2 Pengertian Pembelajaran

9

 2.2 Teori-Teori Belajar

10

 2.2.1 Teori Konstruktivis.....

10

 2.2.2 Teori Kognitif

11

 2.2.3 Teori Behavioristik.....

11

 2.3 Penelitian Pengembangan

12

 2.4 Model-model Pengembangan

13

 2.4.1 Model *ASSURE*

13

 2.4.2 Model Hannafin and peck

13

2.4.3 Model Dick and Carrey	14
2.4.4 Model Alessi and Stanley R. Trollip	15
2.5 <i>E-Learning Content</i>	16
2.5.1 Pengertian <i>E-Learning</i>	16
2.6 Hakikat Pembelajaran Sejarah	19
2.6.1 Pengertian Sejarah	19
2.6.2 Mata Kuliah Sejarah Islam di Indonesia.....	19
2.7 Hasil Belajar.....	20
2.8 Penelitian Relevan.....	21
2.9 Kerangka Berpikir	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Lokasi Penelitian	23
3.2 Subjek Penelitian.....	23
3.3 Metode Penelitian	23
3.4 Prosedur Penelitian.....	24
3.4.1 Tahap Perencanaan	25
3.4.2 Tahap Desain	26
3.4.2.1 Mendesain Tujuan Instruksional	26
3.4.2.2 Menentukan <i>Software</i> yang digunakan	27
3.4.2.3 Mendesain <i>Flowchart</i>	27
3.4.2.4 Membuat <i>Storyboard</i>	27
3.4.2.5 Self Evaluation	27
3.4.3 Tahap Pengembangan	28
3.4.3.1 Menyiapkan Teks Materi.....	28
3.4.3.2 Menyiapkan Desain Grafis.....	28
3.4.3.3 Menginput Audio dan Video	28
3.4.3.4 Menyatukan Komponen	29
3.4.3.5 Uji <i>Alpha</i>	29
3.4.3.6 Memperbaiki Instrumen.....	29
3.4.3.7 Melakukan Beta Test	29
3.4.3.8 Melakukan Uji Coba Lapangan	30

3.5 Teknik Pengumpulan Data	30
3.5.1 Analisis Kebutuhan	30
3.5.2 Wawancara (<i>interview</i>).....	30
3.5.3 Walkthrough	31
3.5.4 Observasi	31
3.6 Teknik Analisis Data	32
3.6.1 Analisis Kebutuhan	32
3.6.2 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	32
3.6.3 Tes Hasil Belajar.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Hasil Penelitian.....	34
4.1.1.1 Mendefinisikan Ruang Lingkup Materi.....	34
4.1.1.2 Mengidentifikasi Karakteristik Mahasiswa.....	35
4.1.1.3 Menganalisis Kebutuhan Pembelajaran	36
4.1.1.4 Mengidentifikasi Sumber Daya Pendukung	37
4.1.2 Desain (<i>Design</i>)	37
4.1.2.1 Mendesain Tujuan Pembelajaran.....	37
4.1.2.2 Mendesain <i>Flowchart</i>	38
4.1.2.3 Membuat <i>Storyboard</i>	40
4.1.2.4 Evaluasi Oleh Peneliti (<i>Self Evaluation</i>)	42
4.1.3 Tahap Pengembangan	43
4.1.3.1 Menyiapkan Teks Materi.....	43
4.1.3.2 Menyiapkan Desain Grafis.....	43
4.1.3.3 Menyiapkan Audio & Video.....	45
4.1.3.4 Menyatukan Komponen	45
4.1.3.5 Uji Alpha	46
4.1.3.6 Memperbaiki Instrumen.....	47
4.1.3.7 Beta Test.....	50
4.1.3.8 Melakukan Uji Coba Lapangan (<i>Field Test</i>).....	51
4.3 Kelebihan dan Kekurangan	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	66

5.1 Kesimpulan.....	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Penyatuan Komponen.....	46
Gambar 4.2 Proses Pelaksanaan Pembelajaran.....	52
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Allesi & Trollip.....	24

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Tingkat Kevalidan.....	32
Tabel 3.2 Kriteria Nilai Tes Hasil Belajar.....	33
Tabel 4.1 Perumusan Tujuan Pembelajaran	38
Tabel 4.2 <i>StoryBoard E-Learning Content</i>	40
Tabel 4.3 Desain Grafis	44
Tabel 4.3 Tabel Identitas Validator	46
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validator.....	47
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Ahli pada tahap <i>Expert Review</i>	48
Tabel 4.6 Tabel Prototipe pada tahap <i>Expert Review</i>	49
Tabel 4.7 Hasil <i>Pretest</i> Mahasiswa.....	51
Tabel 4.8 Hasil <i>Posttest</i> Mahasiswa	53
Tabel 4.9 Rincian Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul.....	32
Lampiran 2. SK Pembimbing Skripsi.....	33
Lampiran 3. SK Penelitian Fakultas	383
Lampiran 4. SK Selesai Penelitian Proram Studi Pendidikan Sejarah	74
Lampiran 5. Kartu Bimbingan	75
Lampiran 6. Lembar Validasi <i>E-Learning Content</i>	81
Lampiran 7. Lembar Validasi Materi.....	87
Lampiran 8. Lembar Validasi Desain Pembelajaran.....	94
Lampiran 9. Lembar Tanggapan Mahasiswa.....	99
Lampiran 10. Satuan Acara Perkuliahan	108
Lampiran 11. Materi Ajar	111
Lampiran 12. Lembar Soal Penelitian <i>Pretest</i>	123
Lampiran 13. Lembar Soal Penelitian <i>Posttest</i>	133
Lampiran 14. Data Hasil Perbandingan nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	143
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian	145

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan *E-Learning Content* pada Mata Kuliah Sejarah Islam di Indonesia di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid dan efektif. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa pendidikan sejarah angkatan 2020 FKIP Universitas Sriwijaya. Penelitian ini menggunakan Model pengembangan Alessi & Trollip yang terdiri dari tahap Perencanaan, Desain, dan Pengembangan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan lembar validasi, pengambilan data dilakukan pada mahasiswa pendidikan sejarah angkatan 2020 FKIP Universitas Sriwijaya. Kevalidan media dinilai dari tiga ahli yakni ahli media pembelajaran, ahli materi, dan ahli desain instruksional. Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah validasi media 4,50 dengan kategori sangat valid, validasi materi 3,47 dengan kategori valid, dan validasi desain instruksional 4,74 dengan kategori sangat valid. Rata-rata hasil uji validasi pada tahap *expert review* 4,24 dengan kategori sangat valid. Hasil tahap *field test* di peroleh nilai *n-gain* ternormalisasi sebesar 0,60 dengan kategori sedang. Berdasarkan data hasil penelitian dapat diketahui bahwa *E-Learning Content* dengan materi Kesultanan Palembang Darussalam ini sudah memenuhi kerriteria valid dan efektif

Kata Kunci : Penelitian dan pengembangan, model pengembangan Alessi & Trollip, *E-Learning Content*, Pendidikan Sejarah

Pembimbing 1



Dr. Hudaiddah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Pembimbing 2



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 19841130200912100

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 19841130200912100

ABSTRACT

The study was entitled "E-Learning Content on a subject for Islamic in Indonesian at FKIP Sriwijaya University History Study." It aims to produce a valid and effective learning medium. The study is done at 2020 FKIP Sriwijaya University. The Study use Alessi & Trollip development models composed of the stages of planning, design, and development. The instrument used in this study is the cutting edge of a validation sheet, data retrieval being done on 2020 FKIP at sriwijaya university. Validating the media is judged by three as learning media experts, materials experts, and instructional design experts. Research results are 4,50 media validation in very valid categories, 3,47 material validation in valid categories, and instructional 4,74 design validation in highly valid categories. The average validation test results at the expert review stage 4,24 in a highly valid category. The results of the field test are acquired a nomalized n-gain value of 0,60 in a moderate category. Research data suggests that e-learning content with the issue of the palemusian empire fulfilled the valerie as valid and effective.

Keywords : *Research and development, Alessi & Trollip development models, e-learning content, History education*

Pembimbing 1



Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Pembimbing 2



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 19841130200912100

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 19841130200912100

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah proses yang terjadi tanpa henti. Dalam hal ini, manusia menjadi subjek dari pendidikan itu sendiri. Maka dari itu, manusia dituntut untuk memegang sebuah tanggung jawab untuk melahirkan hasil pendidikan yang baik. Perubahan yang terjadi pada hasil yang tercipta oleh manusia itu jelas adanya. Secara bahasa sederhananya, ada peralihan dari tidak mampu menjadi mampu, dari tidak paham menjadi paham. Namun perubahan ini tentu tidak berarti sesempit itu saja, karena perubahan ini tercipta ada kaitannya dengan aspek jasmani dan rohani yang mengalami perkembangan (Husin, 2019:80). Untuk mencapai peran tersebut, pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi agar relevan dengan perubahan era yang terjadi (Akrim, 2018: 458).

Pemahaman konsep pendidikan sekurang-kurangnya harus cenderung pada dua hal pokok yaitu pendidikan sebagai sebuah bentuk tingkah laku manusia yang merupakan semacam pembinaan kepada manusia lainnya, dan pendidikan sebagai sebuah ilmu pendidikan (Darmadi, 2019:5). Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses agar mahasiswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, bangsa dan Negara.

Perlu diketahui, bahwa dalam menerapkan proses pembelajaran memiliki berbagai macam cara, diantara lainnya adalah pembelajaran 4.0. Pembelajaran 4.0 merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas berupa jaringan internet untuk mendukung jalannya proses pembelajaran. Pada tingkat ruang lingkup pendidikan perguruan tinggi, gaya belajar pembelajaran 4.0 sudah menjadi rancangan besar dari pemerintah dalam mengupayakan peningkatan daya saing mahasiswa sebagai persiapan awal untuk meningkatkan sumber daya manusia. Dalam hal ini, tentu selanjutnya menjadi peran penting bagi pendidik

dalam mengembangkan upaya dan tenaga yang dimilikinya (Savitri, 2019). Adaptasi terhadap kemajuan teknologi dalam sistem pendidikan harus menjadi fokus Negara-negara berkembang guna menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu dan siap menghadapi persaingan global (Atalay, 2015: 970)

Proses pembelajaran merupakan dasar yang terpenting dalam ranah pendidikan. Pelaksanaan proses pembelajaran sendiri sangatlah tidak mudah dilakukan, dikarenakan membutuhkan banyak sekali perhatian dan berbagai faktor pendukung yang diperlukan untuk dapat memberikan pemahaman pada Dosen maupun mahasiswa. Dalam hal ini, tentu memiliki faktor yang mampu mempengaruhi proses pembelajaran itu sendiri, yaitu: (1) faktor dari lembaga pendidikan ataupun sekolah sebagai penyedia fasilitas, (2) faktor mahasiswa, mahasiswa atau pembelajar, (3) faktor guru, dosen ataupun pengajar (Mulyadi, 2017:8-9).

Pembelajaran berbasis web sering disebut sebagai pendidikan berbasis web atau *Web Based Education* (WBE), kadang disebut *e-learning*, dan dapat diartikan sebagai penerapan teknologi web dalam bidang pembelajaran pada proses pendidikan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dilakukan dengan menggunakan teknologi internet, selama masyarakat yang mengikutinya merasa bahwa proses pembelajaran sudah terjadi maka kegiatan tersebut dapat disebut pembelajaran berbasis jaringan (Rusman, 2012:335).

Peneliti ingin melakukan penelitian mengenai pengembangan, yang artinya dalam penelitian peneliti mengembangkan suatu media pembelajaran dengan tujuan untuk menyempurnakan media pembelajaran tersebut agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan baik. Dan media yang peneliti ingin kembangkan ialah *E-Learning Content* pada Mata Kuliah Sejarah Islam di Indonesia dengan subjek tertuju pada Mahasiswa di prodi peneliti sendiri, yaitu Prodi Pendidikan Sejarah pada Mahasiswa Angkatan 2020 semester 2, yang terbilang cukup baru mulai perkuliahan. Melihat perkembangan teknologi dan media informasi sekarang ini yang kian meningkat, peneliti terpikirkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat diakses atau dilaksanakan saat

terkendala untuk perkuliahan tatap muka, yaitu dengan cara pembelajaran menggunakan *E-Learning Content*.

E-Learning adalah salah satu jenis kegiatan pembelajaran yang secara metodenya dapat menyampaikan bahan ajar materi terhadap penerima materi melalui media internet, maupun dari media komputer. Ada 3 poin penting yang menjadi syarat dalam melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan *E-Learning*, antara lain: (1) Adanya jaringan dan pendukung lainnya, (2) Adanya dukungan layanan belajar bagi mahasiswa, (3) Adanya instruktur dan teknisi yang terlatih (Herayanti, 2015).

Berdasarkan hasil wawancara informal yang telah dilakukan dengan beberapa mahasiswa Pendidikan Sejarah angkatan 2020 mengenai pengalaman mereka saat menjalani perkuliahan dengan pembelajaran daring, yang masih terbilang baru. Dari tanggapan mereka, melaksanakan perkuliahan pembelajaran daring ini memiliki beraneka macam keluhan. Dari segi penyediaan kuota internet yang perlu lebih, jaringan yang tidak memungkinkan, dan minimnya interaksi yang efektif. Memang, dalam hal ini tidak dapat dipungkiri, melihat pada saat ini dunia sedang menghadapi pandemi yang luar biasa, hingga menyiptakan pembelajaran daring yang pada awalnya sebagai alternatif dari terkendalanya pelaksanaan perkuliahan tatap muka, hingga menjadi sebuah keharusan yang harus dijalani. Dengan minimnya pengalaman pembelajaran kuliah, kurangnya interaksi antar sesama teman kelas, menjadikan hal ini problematika yang berdampak pada ketidakefektifan dalam menjalankan belajar secara berkelompok, yang mengharuskan melakukan dalam pembelajaran daring.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa *E-Learning Content* yang dapat menjadi alternatif pembelajaran *Online* untuk mahasiswa dan dapat diakses menggunakan internet. Dengan *E-Learning Content* ini juga dapat membantu para dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan proses pembelajaran seperti biasa, jika mengalami hambatan dalam kehadiran dosen ke kelas dengan menyampaikan materi pembelajaran mengenai sejarah islam di Indonesia.

Mata kuliah Sejarah Islam Indonesia dijumpai pada semester dua dan memiliki total 3 sks. Deskripsi mata kuliah Sejarah Islam Indonesia bertujuan untuk memberikan gambaran atau pengetahuan kepada mahasiswa tentang sejarah Islam Indonesia, urgensi dan kompetensinya. Apa saja bidang atau ruang lingkup yang dibahas, dan bagaimana atau metode pembelajaran yang digunakan. Materi sejarah Islam di Indonesia dimulai dari proses awal Islamisasi nusantara kemudian bangkitnya kerajaan Islam nusantara bahkan hingga runtuhnya kesultanan tersebut. Mahasiswa dikenalkan dengan perbedaan pendapat para sejarawan tentang proses Islamisasi di Nusantara, sehingga mereka memiliki wawasan yang luas akan hal tersebut.

Urgensi mata kuliah ini penting untuk membekali mahasiswa dengan wawasan dan ilmu agar dapat membaca secara kritis dan objektif mengenai pandangan sejarawan Barat dan dalam negeri tentang cara berpikir sejarah Islam di Indonesia, tentu hal ini sangat penting.

Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mewawancarai Dosen Pengampu pada Mata Kuliah Sejarah Islam di Indonesia ini, beliau mengatakan bahwa tak banyak permasalahan yang dihadapi saat perkuliahan menggunakan *E-Learning* Universitas Sriwijaya, yang tak lain ialah permasalahan jaringan dari masing-masing mahasiswa yang terkadang tidak dapat diperkirakan ataupun ditebak untuk kondisi jaringan yang paling prima. Pembelajaran menggunakan *E-Learning* ini juga telah lama ada, namun semenjak adanya pandemi ini, pembelajaran menggunakan *E-Learning* ini lebih terangkat lagi pemanfaatannya ke ranah pembelajaran. Pembelajaran *E-Learning* ini juga dapat mempermudah Dosen maupun mahasiswa dalam memanfaatkannya dalam proses pembelajaran, hal ini tentu dikarenakan pembelajaran yang tidak terikat waktu dan jarak.

Peneliti melakukan penelitian dengan cara mewawancarai Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah, untuk menganalisis kebutuhan untuk mengetahui kondisi pelaksanaan *E-Learning* secara umum di Program Studi Pendidikan Sejarah. Beliau menjabarkan kondisi bagaimana pelaksanaan penggunaan *E-Learning* secara umum di Program studi Pendidikan Sejarah. Bahwa di prodi sejarah, pelaksanaan pembelajaran *E-Learning* sudah terlaksana

dengan baik. Namun tentu pembelajaran *E-Learning* kerap bermasalah dengan jaringan, yang membuat mahasiswa yang bermasalah dengan jaringan akan menerima hasil pembelajaran yang kurang efektif saat pelaksanaan pembelajaran secara virtual. Dalam hal ini tentu menjadi perhatian, untuk lebih mengonsep pada *E-Learning Content* dengan dapat disediakan secara maksimal pada laman *E-Learning*, seperti penyediaan video pembelajaran, *PowerPoint*, modul pembelajaran, dll.

Pengembangan *E-Learning Content* telah dilakukan oleh Wahyuni, Warpala, dan Agustini. Penelitian ini diangkat dengan judul “Pengembangan Konten *E-Learning* Berbasis *Self Regulated Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Airline Reservation*” Dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk konten *E-Learning* dalam peningkatan hasil belajar *Airline Reservation* pada mahasiswa, mendeskripsikan bagaimana pendapat dari ahli isi, mahasiswa itu sendiri, hingga bagaimana tanggapan guru dalam hal tersebut. Tujuan terakhir dalam penelitian ini ialah menganalisis keefektifan penggunaan konten *E-Learning* berbasis *Self Regulated Learning* yang diperuntukan bagi pembelajaran untuk mahasiswa (Wahyuni, 2020)

Penelitian lain juga dilakukan oleh Heni Rodiawati dan Komarudin. Dengan judul penelitian “Pengembangan *E-Learning* Melalui Modul Interaktif berbasis *Learning Content Development System*”. Penelitian ini dengan memberdayakan pembelajaran menggunakan Modul Interaktif berbasis *Learning Content Development System*, peneliti bertujuan menciptakan sebuah bahan ajar berupa *E-Learning* yang berbentuk modul interaktif berbasis *Learning Content Development System* yang diperuntukan pada pembelajaran peserta didik (Rodiawati, 2018).

Berdasarkan penelitian Khairi Nurokhim, dengan judul “Pengembangan Konten *E-Learning* Sebagai Upaya Optimalisasi Pembelajaran Sistem Pernapasan di SMA 4 Semarang”. Dapat melihat bagaimana baiknya peran pembelajaran yang unik dan menarik dapat menjadi bentuk upaya pengoptimalisasian pembelajaran terhadap belajar peserta didik, metode pembelajaran yang baru, sehingga dapat membuat mahasiswa turut tertarik dalam mengikuti pembelajaran hingga selesai.

Dalam penelitian ini, difokuskan dalam mengoptimalkan pembelajaran dalam belajar bagi peserta didik (Nurokhim, 2011)

Pada penelitian pengembangan *E-Learning Content* yang dilakukan oleh Wahyuni, Warpala, dan Agustini, juga pada penelitian yang dilakukan oleh Khairi Nurokhim, memiliki perbedaan pada tujuan dilakukannya penelitian tersebut. Penelitian Wahyuni, Warpala, dan Agustini berfokus pada peningkatan hasil belajar *Airline Reservation* pada peserta didik, lalu penelitian yang dilakukan Khairi Nurokhim bertujuan pada pengoptimalkan pembelajaran bagi peserta didik, sedangkan penelitian yang peneliti memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan maupun efektifitas pembelajaran daring tersebut. Lalu, ada perbedaan juga pada penelitian yang dilakukan oleh Heni Rodiawati dan Komarudin. Pada penelitian tersebut, dilakukan ataupun diteliti pada taraf subjek peserta didik di sekolah, sedangkan peneliti melakukan penelitian pada subjek mahasiswa dari sebuah perguruan tinggi.

Tinjauan keberhasilan yang dilihat dari hasil penelitian terdahulu, dan memerhatikan bagaimana teknologi dan informasi kian meningkat setiap tahunnya, yang dapat menjadi pondasi dalam membentuk pendidikan lebih baik lagi. Maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian pengembangan *E-Learning Content*, guna menciptakan dan memperbarui hasil yang lebih baik hingga membuat proses pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak monoton. Berdasarkan hal ini, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul ***"Pengembangan E-Learning Content Pada Mata Kuliah Sejarah Islam di Indonesia di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya"***

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan *E-Learning Content* pada Mata Kuliah Sejarah Islam di Indonesia dengan valid ?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan pembelajaran *E-Learning Content* yang dikembangkan pada Mata Kuliah Sejarah Islam di Indonesia ?

1.3 Tujuan Kegiatan

1. Untuk mengembangkan *E-Learning Content* yang valid pada Mata Kuliah Sejarah Islam di Indonesia
2. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan *E-Learning Content* yang dikembangkan terhadap Mata Kuliah Sejarah Islam di Indonesia

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Dosen, dapat dijadikan sebagai masukan atau wacana bagi dosen dalam upaya peningkatan pembelajaran. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat mahasiswa lebih aktif.
2. Bagi Mahasiswa, sebagai alat bantu pembelajaran sehingga mahasiswa dapat melakukan pembelajaran yang fleksibel. Selain itu juga diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang baru sehingga dapat membuat mahasiswa lebih aktif.
3. Bagi Fakultas atau Universitas, sebagai upaya perbaikan kualitas pembelajaran sejarah serta dapat dijadikan masukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akrim, M. (2018). *Media Learning in Digital Era*. 231(Amca), 458–460.
<https://doi.org/10.2991/amca-18.2018.127>
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Atalay, R. (2015). *The Education and the Human Capital to Get Rid of the Middleincome Trap and to Provide the Economic Development*. Procedia – Social and Behavioral Sciences, 174, 969–976. ISSN: 18770428.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.01.720>
- Azra, Azyumardi. 2013. *Jaringan Ulama: Timur Tengah dan Kepulauan Nusantara Abad XVII & XVIII*. Jakarta: Kencana
- Baharun, Hasan. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE*. Cendekia. 14(2): 232-246.
- Barron, A. B., Hebets, E. A., Cleland, T. A., Fitzpatrick, C. L., Hauber, M. E., & Stevens, J. R. (2015). *Embracing multiple definitions of learning*. Trends in Neurosciences, 1–3. <https://doi.org/10.1016/j.tins.2015.04.008>
- Barsness, K. A. (2020). *Seminars in Pediatric Surgery and application of mastery learning principles*. xxxx, 10–13.
<https://doi.org/10.1016/j.sempedsurg.2020.150904>
- Ceesay, Ebrima K. (2021). *Potential Impact of Covid-19 outbreak on education, staff development and training in Africa*. Research In Globalization.
<https://doi.org/10.1016/j.resglo.2021.100049>
- Choi, Heeseung, Ujin Lee, Taekyun Gwon. (2021). *Development of a Computer Simulation-based, Interactive, Communication Education Program for Nursing Students*. Clinical Simulation in Nursing.
<https://doi.org/10.1016/j.ecns.2021.04.019>
- Cidral, Wilmar, Manuela Aparicio, Tiago Oliveira. (2020). *Students' long-term orientation role in e-learnin succes: A Brazillian study*. Heliyon.
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05735>
- Cohen, Eli B., Małgorzata Nycz. 2006. *Learning Objects and E-Learning: an*

- informing Science perspective*. Interdisciplinary Journal of Knowledge and Learning Objects. 2(1): 24-34.
- Corbett, Frederique, Elio Spinello. (2020). *Connectivism and leadership: harnessing a learning theory for the digital age to redefine leadership in the twenty-first century*. Heliyon. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e03250>
- Darmawan, Deni. 2014. *Pengembangan E-Learning: Teori dan Desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dong, Chuanmei, Simin Cao, Hui Li. 2020. YOUNG CHILDREN'S ONLINE LEARNING DURING COVID-19 PANDEMIC: CHINESE PARENTS' BELIEFS AND ATTITUDES. *Children and Youth Services Review*, 118, 105440, <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105440>.
- Fageha, M. K., & Aibinu, A. A. (2013). *Managing Project Scope Definition to Improve Stakeholders' Participation and Enhance Project Outcome*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 74(March), 154–164. doi: 10.1016/j.sbspro.2013.03.038.
- Herayanti, lovy, M. Fuaddunnazmi, Habibi. 2015. *Pengembangan media pembelajaran berbasis Moodle pada mata kuliah Fisika Dasar*. Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi. 1(3): 205-209.
- Houwer, Jan De., Dermot Barnet Holmes & Agnes Moors. (2013). What is learning? On the nature and merits of a functional definition of learning. Jurnal Psychon Bull Rev. DOI 10.3758/s13423-013-0386-3.
- Husin, Azizah, Umi Chotimah. 2019. *Pengantar Pendidikan*. Palembang: SIMETRI.
- Hwang, Gwo-Jen, Sheng-Yuan Wang, Chiu-Lin Lai. 2020. EFFECTS OF A SOCIAL REGULATION_BASED ONLINE LEARNING FRAMEWORK ON STUDENTS' LEARNING ACHIEVEMENTS AND BEHAVIORS IN MATHEMATICS. *Computer & Education*, 160, 104031. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104031>
- Iftakhar, Shampa. 2016. *Google Classroom: What Works and How?*. Journal of Education and Social Sciences. 3(1): 12-18.

- Indrakusuma, Abdul Haris, Asti Riani Putri. *E-Learning: Teori dan Desain*. Tulungagung: STKIP PGRI Tulungagung
- Krath, Jeanine, Linda Schurmann, Harald F.O. von Korflesch. (2021). *Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning*. Computer in Human Behavior. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963>
- Lesort, T., Lomonaco, V., Stoian, A., Maltoni, D., Filliat, D., & Díaz-rodríguez, N. (2020). *Continual learning for robotics : Definition , framework , learning strategies , opportunities and challenges*. 58(September 2019), 52–68. <https://doi.org/10.1016/j.inffus.2019.12.004>
- Mulyadi, Beni. 2017. “*Pengembangan E-Learning pada Standar Kompetensi mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak di SMK Negeri 7 Yogyakarta*.” Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nacher, Maria Jose, et, al. (2021). *The effectiveness of the GoKoan e-elarning platform in improving university students' academic performance*. Studies in Educational Evaluation. <https://doi.org/10.1016/j.stuedue.2021.101026>
- Pane, Aprida. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman. 3(2): 333-352.
- Por, F. P., Mustafa, Z., Osman, S., Phoon, H. S., & Fong, S. F. (2012). *Design and Development of Multimedia Pronunciation Learning Management System for Non-Native English Speakers*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 64, 584–593. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.068>.
- Sair, dan Irwanto. 2014. *Metodologi dan Historiografi Sejarah*. Yogyakarta: Eza_Publisher.
- Savitri, Desy Irsalina. 2019. *Penggunaan Pembelajaran 4.0 Berbantuan Aplikasi Google Classroom dan Form dalam Mata Kuliah Ilmu Sosial dan Budaya*. Jurnal Borneo Saintek. 2(1): 20-25.
- Shetu, Syeda Farjana, et, al. (2021). *Impactful e-learning framework: A new hybird form of education*. Current Research In Behavioral Sciences. <https://doi.org/10.1016/j.crbeha.2021.1000038>
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka

Cipta.

- Sobry, dan Sutikno. 2013. *Belajar dan Pembelajaran: Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang berhasil*. Lombok: Holistica Lombok.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Sutikno. 2016. *Desain Pembelajaran dalam Transformasi Pendidikan Teknologi*. Yogyakarta: Lentera Kreasindo.
- Surjono, Herman Dwi. 2011. *Membangun Course E-Learning Berbasis Moodle*. Yogyakarta: UNY Press.
- Triwiyanto, Teguh. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang No.20 Tahun 2013 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Uno, Hamzah. 2012. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Utami, Sinddy Miranti. 2017. *Pengembangan Modul Fisika Matematika II Materi Persamaan Diferensial Parsial Untuk Program Studi Pendidikan Fisika Fkip Universitas Sriwijaya*. Skripsi. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Yatim, Badri. 2015. *Sejarah Peradaban Islam: Dirasah Islamiyah II*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Yekefalla, Leili, et, al. (2021). *Factors related to students' satisfaction with holding e-elarning during the Covid-19 pandemic based on the dimensions of e-learning*. Heliyon. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon/2021.e07628>
- Wati, Widya. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Makalah. Konsentrasi Pendidikan Fisika, Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Padang.
- Wirawan, Arif Wahyu, Cicilia Dyah Sulistyaningrum Indrawati, Andre N. Rahmanto. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Kearsipan Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa SMK Negeri 3 Surakarta*
- Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan Tata Rancang Pembelajaran menuju Pencapaian Kompetensi*. Jakarta: Az-Ruzz Media.