

# Pengembangan Konten Sejarah Berstrategi Flipped Classroom di SMA Negeri 4 Singaraja

Ni Luh Yunitami<sup>1</sup>, Ketut Agustini<sup>2</sup>, Dessy Seri Wahyuni<sup>3</sup>

Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Bali  
e-mail: [yunitami9822@gmail.com](mailto:yunitami9822@gmail.com)<sup>1</sup>, [ketutagustini@undiksha.ac.id](mailto:ketutagustini@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>, [seri.wahyuni@undiksha.ac.id](mailto:seri.wahyuni@undiksha.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstrak-** Pengembangan konten e-learning berstrategi flipped classroom sangatlah penting dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sejarah. Tujuan penelitian ini adalah : (1) mengembangkan media pembelajaran sejarah (2) Mendeskripsikan respon guru dan peserta didik (3) menguji efektivitas media pembelajaran e-learning berstrategi flipped classroom pada mata pelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan subjek penelitian sebanyak 25 peserta didik kelas X Mipa 5 SMA Negeri 4 Singaraja. Penelitian ini telah melalui tahap uji ahli isi, uji ahli media dan uji ahli desain pembelajaran dengan hasil rata-rata sebesar 100% yang artinya masuk ke kategori sangat tinggi. Kemudian dilakukan uji perorangan dengan persentase 88% yang masuk kategori baik serta uji kelompok kecil dan lapangan yang masuk kategori sangat baik. Dilakukan pula pengujian pretest dan posttest dengan memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,78 yang masuk kategori Tinggi. Selain itu dilakukan pula uji respon guru, dan respon peserta didik yang keduanya memperoleh kriteria sangat positif. hal ini menunjukkan bahwa konten e-learning yang telah dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran Sejarah dengan strategi flipped classroom.

**Kata kunci--**Learning, Schoology, Flipped Classroom.

**Abstract -** The development of instructional media assisted by E-learning schoology and the Flipped Classroom Method is very important to increase the learning result of students and to increase students's interesment of indonesian history subject. The purpose of this research are: (1) to develop instructional media assisted by E-learning schoology and Flipped Classroom Method in indonesian history subject (2) describe the responses of teachers and students after the development of schoology-based learning media and Flipped Classroom (3) testing the effectiveness of instructional media. This research uses the ADDIE model with 25 subjects in X Mipa 5 class, SMA Negeri 4 Singaraja. This research has passed the content expert test, media expert test and learning design expert test with an average yield of 100%, which means it is included in the very high category. Then an individual test with a percentage of 88% was included in the good category and a small group and field test that was included in the very good category. The pretest and posttest tests were also carried out by obtaining an N-Gain value of 0.78 which was included in the High category. In addition, the teacher response test was also conducted, and the response of students who both obtained very positive criteria. this

*shows that e-learning content that has been developed is effectively used in learning history with a flipped classroom strategy.*

**Keyword--**Learning, Schoology, Flipped Classroom

## I. PENDAHULUAN

Sejarah adalah rekonstruksi masa lalu, rekonstruksi dalam sejarah tersebut adalah apa saja yang sudah dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan dan dialami oleh manusia. Sejarah itu juga merupakan suatu ilmu yang mempelajari peristiwa dalam kehidupan manusia pada masa lampau. Sejarah banyak memaparkan fakta, urutan waktu dan tempat kejadian suatu peristiwa. Sejarah itu dalam wujudnya memberikan pengertian tentang masa lampau. Sejarah bukan sekedar melahirkan cerita dari suatu kejadian masa lampau tetapi pemahaman masa lampau yang didalamnya mengandung berbagai dinamika, mungkin berisi problematika pelajaran bagi manusia berikutnya. Sejarah itu juga sebagai cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi dimasa lampau. Salah satu materi yang ada pada pembelajaran sejarah adalah masuk dan berkembangnya agama dan kebudayaan islam dan hindu-budha ke nusantara. Materi ini menanamkan pengetahuan mengenai bagaimana masuknya agama islam dan

Berdasarkan Observasi, pembelajaran sejarah di SMA Negeri 4 singaraja belum sepenuhnya sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hal ini di karenakan pembelajaran yang masih bersifat konvensional yaitu paradigma guru menjelaskan dan siswa hanya mendengarkan, hal ini menyebabkan pembelajaran sejarah menjadi sangat membosankan yang kemudian tidak memberikan sentuhan emosional karena siswa tidak merasa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Masalah lain yang ditemukan adalah media pembelajaran yang tersedia masih kurang relevan untuk proses pembelajaran dimana materi dalam buku pegangan siswa kurang terstruktur dengan baik sehingga sulit dipahami oleh siswa . Sejarah merupakan mata pelajaran yang menuntut siswa untuk berfikir historis dan kronologis sehingga dalam pembelajarannya seharusnya pembelajaran yang dilakukan mampu mengkonstruksi ingatan historis dan kronologis siswa, mengingat lingkup dari mata pelajaran sejarah yang sangat luas.

Dengan karakteristik mata pelajaran sejarah tersebut maka tentunya pembelajaran konvensional tidak cocok diterapkan.

Perlu adanya inovasi strategi pembelajaran yang lebih relevan dan mendukung karakteristik mata pelajaran sejarah. Salah satu strategi yang relevan digunakan adalah strategi flipped classroom. Flipped classroom atau diterjemahkan dengan istilah kelas terbalik adalah kegiatan pembelajaran atau seni mengajar (pedagogi) di mana siswa mempelajari materi ajar melalui sebuah video di rumah atau sebelum datang ke kelas, sedangkan kegiatan di kelas akan lebih banyak digunakan untuk diskusi kelompok dan saling tanya jawab. Dalam model pembelajaran ini, pengajar dapat merekam video mereka sendiri menyampaikan materi ajar menggunakan berbagai aplikasi teknologi (video recorder software) [1]. Strategi ini tentunya akan efektif digunakan karena siswa akan mengeksplorasi pengetahuannya terlebih dahulu sebelum mengikuti pembelajaran tatap muka di kelas. Strategi ini akan lebih memungkinkan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Selain strategi diperlukan juga platform agar materi pembelajaran terstruktur dengan baik sehingga peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran. Salah satu platform yang relevan digunakan adalah schoology Schoology merupakan salah satu platform inovatif yang dibangun berdasarkan inspirasi dari media sosial facebook dengan tujuan untuk kepentingan pendidikan. Platform ini dikembangkan pada tahun 2009 di New York Besana [2]. Schoology membantu guru dalam membuka kesempatan komunikasi yang luas kepada siswa agar siswa dapat lebih mudah untuk mengambil peran/bagian dalam diskusi dan kerja sama dalam tim.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan konten *e-learning* berstrategi *flipped classroom* pada mata pelajaran sejarah. Dimana *e-learning* ini

nantinya akan berisi modul ajar, kuis dan video yang mendukung proses pembelajaran. Pengembangan konten ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dan mampu memecahkan permasalahan siswa yang jenuh akan pembelajaran sejarah.

## II. KAJIAN TEORI

### A. TEORI BELAJAR

Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diinikasikan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan kemampuan serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar [3].

### B. FLIPPED CLASSROOM

Flipped classroom atau diterjemahkan dengan istilah kelas terbalik adalah kegiatan pembelajaran atau seni mengajar (pedagogi) di mana siswa mempelajari materi ajar melalui sebuah video di rumah atau sebelum datang ke kelas, sedangkan kegiatan di kelas akan lebih banyak digunakan

untuk diskusi kelompok dan saling tanya jawab. Dalam model pembelajaran ini, pengajar dapat merekam video mereka sendiri menyampaikan materi ajar menggunakan berbagai aplikasi teknologi [1].

### C. MEDIA PEMBELAJARAN

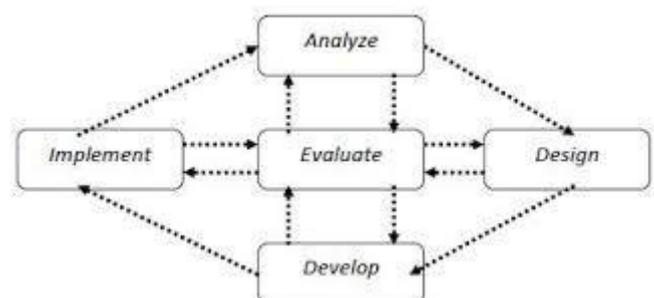
Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, ataupun kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. [4]

### D. E-LEARNING

E-Learning adalah konsep pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar yang tidak terikat oleh ruang dan waktu [5]. E-Learning adalah kepanjangan dari elektronik learning yang merupakan cara baru dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media elektronik khususnya internet sebagai sistem pembelajarannya. [6]

## III. METODOLOGI

Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Pengembangan R&D dengan menggunakan model ADDIE (analysis, design, development, implementation, evaluation). Metode penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu.



Gambar 1 Model ADDIE

Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu :

#### A. Tahap Analisis (Analysis)

Fase analisis (*analyze*) merupakan tahapan pertama dari model ADDIE. Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan analisis terhadap mata pelajaran, ketersediaan sumber belajar, menganalisis masalah yang dihadapi baik oleh siswa maupun guru dalam pembelajaran sehingga nantinya dapat

menemukan solusi yang tepat untuk menghadapi permasalahan dalam pembelajaran. Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik, yaitu menganalisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas. Pada tahap analisis dilakukan pengumpulan data.

#### B. Design (Desain).

Tahap kedua pada model pengembangan ADDIE adalah tahap desain. Tahap ini dilakukan berdasarkan hasil tahap analisis sebagai acuan dalam pengembangan bahan pembelajaran mandiri berupa *E-Learning*, pada tahap ini juga dilakukan perbaikan-perbaikan kembali apabila masih mendapat ketidaksesuaian desain antara kebutuhan pengguna dan pengembang.

#### C. Development (Pengembangan).

Tahap ketiga pada model ADDIE adalah tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk, rancangan yang di buat dari tahapan desain akan dikembangkan menjadi *E-Learning*.

#### D. Implementation.

Tahapan ini adalah tahapan bagaimana mengimplementasikan hasil rancangan yang di buat setelah melewati tahapan-tahapan sebelumnya.

#### E. Evaluation (Evaluasi)

Pada dasarnya evaluasi merupakan kegiatan untuk mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data yang hasilnya digunakan sebagai pertimbangan untuk mengambil suatu keputusan [7-8]. Pada tahap akhir, evaluasi terhadap *E-Learning* dilakukan agar mengetahui kekurangan dari *E-Learning* saat tahap implementasi dilakukan, sehingga bisa dilakukannya perbaikan pada bagian yang kurang sempurna sehingga dapat meminimalisir kekurangan-kekurangan yang ada di dalam konten *E-Learning*.

### IV. PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan konten e-learning berstrategi flipped classroom pada mata pelajaran sejarah adalah sebagai berikut:

#### A. Hasil Tahap Analisis

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan analisis terhadap mata pelajaran, ketersediaan sumber belajar, menganalisis masalah yang dihadapi baik oleh siswa maupun guru dalam pembelajaran sehingga nantinya dapat menemukan solusi yang tepat untuk menghadapi permasalahan dalam pembelajaran. Hasil dari analisis mata pelajaran Sejarah yaitu terdapat beberapa kompetensi dasar yang harus di capai siswa dalam pelajaran sejarah yaitu, menganalisis berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Hindu dan

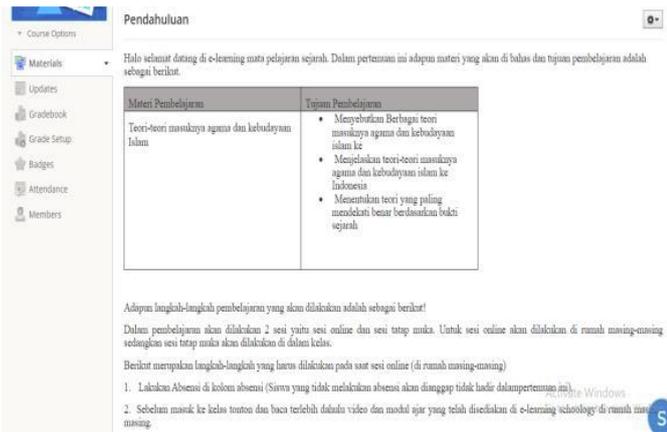
Buddha ke Indonesia, menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. Berdasarkan dengan observasi di lapangan dengan menyebarkan angket siswa dan melakukan wawancara bersama dengan guru yang menguasai mata pelajaran sejarah, diketahui bahwa sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran bersumber dari internet dan media buku yang kemudian akan dipresentasikan menggunakan media power point. Namun ada beberapa masalah yang timbul seperti informasi dari internet kurang valid, serta materi yang ada pada buku kurang terstruktur dan kurang lengkap karena hanya bersumber dari satu buku. Power point yang dibawakan oleh guru juga cenderung membosankan sehingga diperlukan media yang lebih menarik. Siswa merasa bahwa media yang disediakan oleh guru kurang menarik serta kurang terstruktur sehingga siswa sulit untuk memahami, metode yang digunakan oleh guru yaitu metode ceramah juga sangat membosankan bagi siswa sedangkan materi yang harus dipahami siswa sangat kompleks. Siswa lebih senang jika disediakan media yang bervariasi, disediakan forum diskusi dan menggunakan media e-learning yang lebih terstruktur.

#### B. Hasil Tahap Design

Hasil tahap design *E-learning* yang dikembangkan pada penelitian ini dirancang berbasis web dengan menggunakan platform Schoology. Strategi pembelajaran Flipped Classroom akan diimplementasikan pada masing-masing kegiatan belajar. Desain Pengembangan *E-learning* Sejarah adalah memasukan materi seperti modul ajar, video dan kuis ke dalam wadah Schoology.

#### C. Hasil Tahap Development

Halaman pendahuluan menampilkan petunjuk langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran serta menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran sehingga siswa mudah mengikuti pembelajaran.



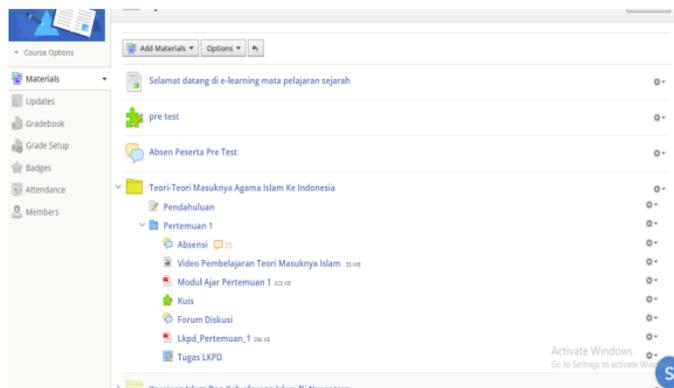
Gambar 2 Gambar Tampilan



Gambar 3 Gambar halaman Video Pembelajaran

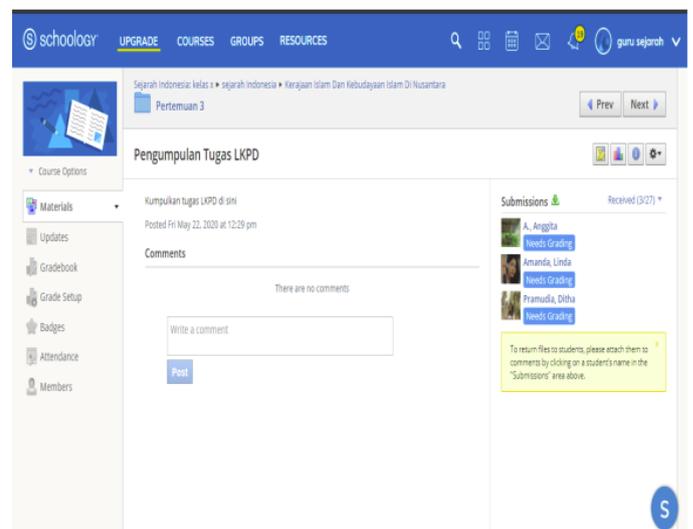
### Halaman Pendahuluan

Halaman kegiatan belajar menampilkan keseluruhan kegiatan pembelajaran. Setiap kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *flipped classroom* dimana dalam setiap pertemuan terdapat absensi siswa, modul ajar, video pembelajaran, kuis dan penugasan berupa LKPD.



Gambar 2 Tampilan Kegiatan Pembelajaran

Pada halaman video pembelajaran terdapat video yang mendukung proses pembelajaran. Video ini bisa di tonton langsung pada e-learning atau di download.



Gambar 4 Halaman Penugasan LKPD

### D. Tahap Implementasi

#### 1. Uji Ahli Isi

Kegiatan uji ahli isi bertujuan untuk mendapatkan data penelitian berupa validitas dari segi isi serta saran dan masukan agar pengembangan media pembelajaran maksimal. Kegiatan uji ahli isi dilakukan oleh dua ahli yaitu guru pengampu mata pelajaran sejarah dan Dosen pendidikan sejarah yang membidangi sejarah.

$$\text{Validitas isi} = DA+B+C+D = 2121 = 1$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan angket, didapatkan hasil 1 yang dimana dari tabel tingkat validitas berada pada koefisien jika dikonversikan pada tabel validitas Uji Ahli berada pada kriteria “Sangat Tinggi”, dengan ini e-learning sejarah dinyatakan layak digunakan sehingga disimpulkan tidak perlu lagi dilakukan revisi terhadap produk e-learning sejarah.

## 2. Uji Ahli Desain Pembelajaran

Kegiatan uji ahli isi bertujuan untuk mendapatkan data penelitian berupa validitas dari segi desain Pembelajaran serta saran dan masukan agar pengembangan media pembelajaran maksimal. Kegiatan uji ahli isi dilakukan oleh dua ahli yaitu guru pengampu mata pelajaran sejarah dan Dosen pendidikan sejarah yang membidangi sejarah.

Validitas isi =  $DA+B+C+D = 1212 = 1$

Berdasarkan dari hasil perhitungan angket, didapatkan hasil 1 yang dimana dari tabel tingkat validitas berada pada koefisien 0,91-1,00 jika dikonversikan pada tabel validitas Uji Ahli berada pada kriteria “Sangat Tinggi”, dengan ini e-learning sejarah dinyatakan layak digunakan sehingga disimpulkan tidak perlu lagi dilakukan revisi terhadap produk e-learning sejarah

## 3. Uji Ahli Media

Kegiatan uji ahli isi bertujuan untuk mendapatkan data penelitian berupa validitas dari segi desain Pembelajaran serta saran dan masukan agar pengembangan media pembelajaran maksimal. Kegiatan uji ahli isi dilakukan oleh dua ahli yaitu guru pengampu mata pelajaran sejarah dan Dosen pendidikan sejarah yang membidangi sejarah.

Validitas isi =  $DA+B+C+D = 1818 = 1$

Berdasarkan dari hasil perhitungan angket, didapatkan hasil 1 yang dimana dari tabel tingkat validitas berada pada koefisien 0,91-1,00 jika dikonversikan pada tabel validitas Uji Ahli berada pada kriteria “Sangat Tinggi”, dengan ini e-learning sejarah dinyatakan layak digunakan sehingga disimpulkan tidak perlu lagi dilakukan revisi terhadap produk e-learning sejarah.

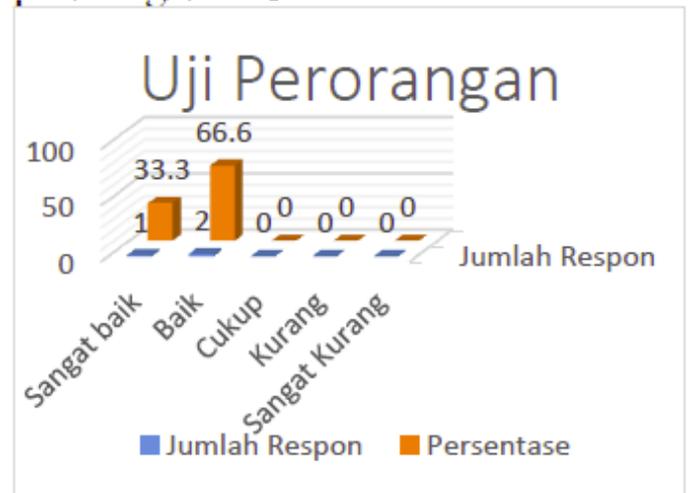
## 4. Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Lapangan

### A. Uji Perorangan

Uji perorangan dilakukan terhadap 3 siswa yang mendapatkan mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Singaraja. Dalam kegiatan uji coba perorangan, siswa diberikan media e-learning sejarah lalu siswa mengoperasikan media e-learning sejarah kemudian mengisi angket yang diberikan. Adapun indikator penilaian pada uji perorangan ini adalah penyajian, interaktivitas, tampilan, dan pembelajaran.

Dari proses pengoperasian media pembelajaran ini dan penyebaran angket terhadap siswa, maka peneliti mendapatkan data hasil uji coba kelompok kecil dengan rata-rata persentase 88,6% dan jika dikonversikan dengan tabel konversi tingkat

pencapaian maka mendapatkan hasil “baik” maka dapat disimpulkan uji perorangan berhasil.



Gambar 5 Grafik Uji Perorangan

### B. Uji Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil dilakukan kepada 9 siswa yang mendapat mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Singaraja. Kegiatan Uji Kelompok Kecil dilakukan dengan memberikan media e-learning sejarah pada siswa lalu siswa mengoperasikan media e-learning sejarah kemudian mengisi angket yang diberikan. Hasil dari uji coba kelompok kecil terhadap e-learning mata pelajaran sejarah diperoleh persentase rata-rata 90,5 dan jika dikonversikan ke dalam tabel konversi, persentase tingkat pencapaian e-learning sejarah yaitu rata-rata 90,5 berada pada kualifikasi sangat baik.

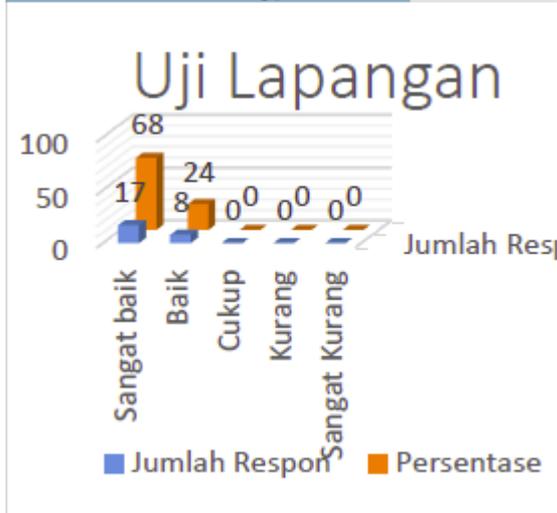


Gambar 6 Grafik Uji Kelompok Kecil

### C. Uji Lapangan

Uji lapangan dilakukan terhadap 25 orang siswa yang mendapatkan mata pelajaran sejarah. Kegiatan uji lapangan dilakukan dengan menerapkan e-learning mata pelajaran sejarah di dalam pembelajaran. Di akhir kegiatan siswa mengisi

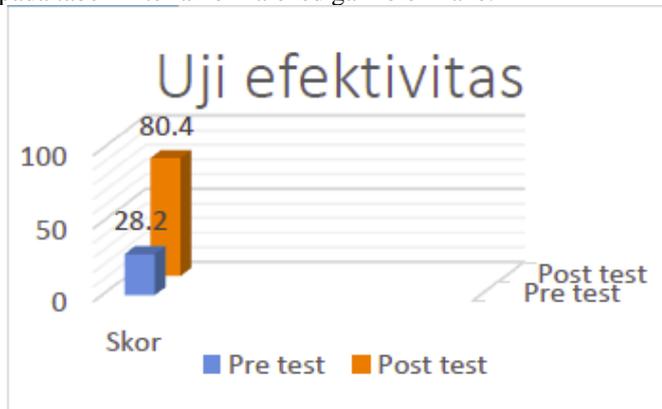
angket yang diberikan. Dalam pengujian lapangan didapatkan persentase rata-rata sebesar 91,12. Setelah dikonversi dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian isi e-learning sejarah yaitu berada pada kualifikasi sangat baik.



Gambar 7 Grafik Uji Lapangan

#### 5. Uji Normalitas Gain.

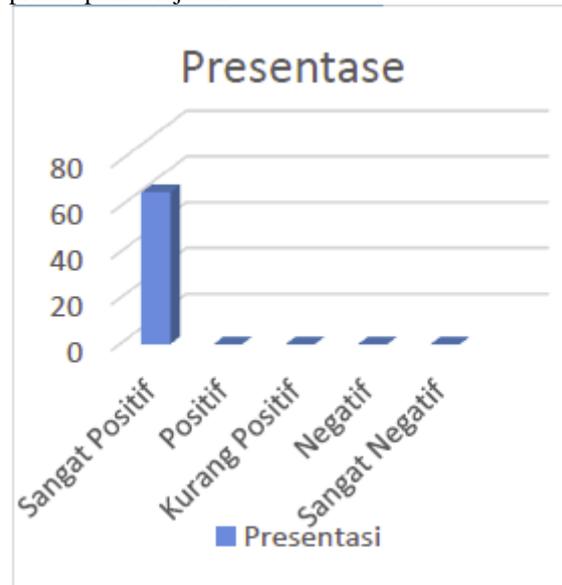
Uji normalitas gain dilakukan dengan pemberian pre test dan post test untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah membaca konten mata pelajaran sejarah pada e-learning. Hasil analisis pre test dan post test tersebut didapatkan kenaikan 78% dari 80,4 menjadi 28,2 selanjutnya dilakukan pencarian nilai N-Gain atau Normalized gain untuk mengetahui tingkat kenaikan hasil post test. Hasil yang diperoleh dari nilai n-gain adalah 0,78 sehingga tingkat kenaikan hasil post test masuk ke kriteria sedang, merujuk pada tabel kriteria normalized gain oleh hake.



Gambar 8 Grafik Uji Efektivitas

#### 6. Uji Respons Siswa.

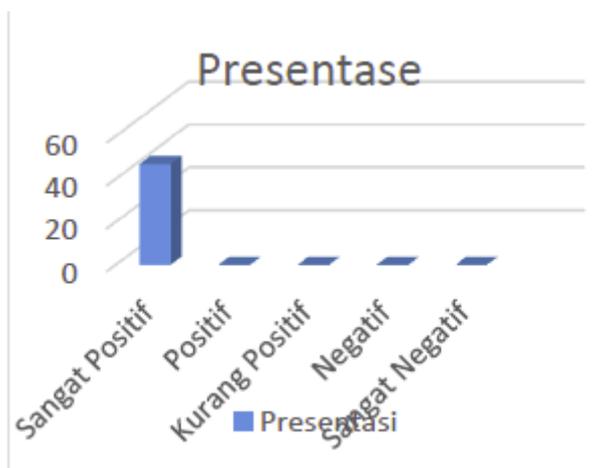
Uji respon siswa dilakukan terhadap seluruh siswa yang berjumlah 25 orang siswa yang sebelumnya telah menggunakan e-learning sejarah dalam kegiatan belajar mengajar dan memberikan angket kepada masing-masing siswa. Hasil respon siswa dengan rata-rata 67,36 termasuk dalam rentangan kualifikasi sangat positif. Hal ini menunjukkan keberhasilan dalam pengembangan e-learning mata pelajaran sejarah yang dilakukan dengan hasil komentar angket seperti adanya motivasi siswa menggunakan e-learning serta kemudahan siswa dalam menggunakan e-learning dalam proses pembelajaran.



Gambar 9 Grafik Hasil Uji Respon Siswa

#### 7. Uji Respon Guru

Uji respons guru mata pelajaran terhadap pengembangan e-learning dengan menggunakan instrumen angket. Responden dalam pengambilan respon ini dilakukan oleh guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Singaraja. Hasil dari Uji Respon Guru adalah 47. Setelah di konversikan ke dalam tabel kriteria penggolongan respon, hasil respon guru dengan rata-rata 47 termasuk dalam rentangan kualifikasi sangat positif. Hal ini menunjukkan bahwa guru antusias dan mendukung dengan adanya pengembangan e-learning mata pelajaran sejarah.



Gambar 10 Grafik Uji Respon Guru

#### E. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi dilakukan perbaikan-perbaikan terkait media yang dikembangkan. Perbaikan yang dilakukan seperti melakukan revisi mengikuti masukan maupun saran dari para ahli terhadap pengembangan e-learning yang telah dilakukan.

#### V. KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian “Pengembangan Konten E-learning Berstrategi Flippedclassroom pada Mata Pelajaran Sejarah” dapat disimpulkan bahwa implementasi pada media pembelajaran menggunakan metode ADDIE yang memiliki tahapan (*Analyze, Design, Development, Implementation And Evaluatioan*) Dari penyebaran angket dan pengoperasian media uji ahli isi dengan hasil persentase 100%, uji ahli desain pembelajaran didapatkan hasil persentase 100%, uji ahli media dengan hasil persentase 100%, untuk uji efektifitas diperoleh persentase kenaikan 78% yang termasuk dalam kriteria Sangat Tinggi. Hasil uji respons guru mendapatkan hasil rata-rata 47% dan uji respon siswa mendapatkan hasil rata-rata 66,7% dimana keduanya termasuk dalam kriteria sangat positif. Hasil penelitian pengembangan konten e-learning berstrategi flipped classroom pada mata pelajaran sejarah sejalan dengan (Andrianus.I.W, Suartama.I.K, 2018) yaitu “Pengembangan Mobile Learning Berorientasi Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Mata Kuliah Multimedia” yang mendapatkan hasil efektivitas “Tinggi” dan mendapatkan hasil validitas ahli dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil Penelitian ini terkait dengan (Basriah,K. 2018) yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Termodinamika” yang sama-sama mendapatkan respon guru dan siswa sangat positif. Hasil Penelitian ini terkait pula dengan penelitian yang dilakukan (Putri, M. A.,2014) yang berjudul “Pengembangan E-Learning Berbasis Schoology Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Viii Di Smp Negeri

1 Seririt” dimana menunjukkan hasil uji ahli dengan validasi sangat tinggi, serta uji perorangan, kelompok kecil dan Uji Lapangan dengan kategori “sangat baik”.

#### VI. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya terdapat beberapa saran yaitu bagi pengembang e-learning selanjutnya agar dapat mengatur e-learning agar lebih user friendly atau mudah digunakan oleh pengguna yang masih belum terbiasa dengan pembelajaran berbasis online. Produk e-learning berstrategi flipped learning pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 4 singaraja ini belum sampai pada tahap pengukuran hasil belajar siswa. Oleh karena itu, perlu diadakan pengkajian lebih lanjut mengenai efektivitas penggunaan e-learning berkaitan dengan pengukuran hasil belajar siswa dengan menggunakan modul ini melalui penelitian eksperimen dengan menggunakan konten dan model pembelajaran yang berbeda

#### REFERENCES

- [1] Zainuddin, Z. &. (2018). Supporting students’ self-directed learning in the flipped classroom through the LMS TES BlendSpace. *On the Horizon*.
- [2] Sulaiman, W. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Schoology Dalam Mata Pelajaran Jaringan Komputer Dasar. *Jurnal IT-EDU*.
- [3] Trianto. (2011). *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan & Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- [4] Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [5] Divayana, D.G.H. (2017). Evaluasi Pemanfaatan E-Learning Menggunakan Model CSE-UCLA. *Cakrawala Pendidikan*, Vol. XXXVI, No. 2, 280-289.
- [6] Hidayati. (2010). Sistem E-Learning Untuk Meningkatkan Proses Belajar Mengajar Study Kasus Pada SMA Negeri Bandar Lampung. *Jurnal TELEMATIKA MKOM*.
- [7] Divayana, D.G.H. (2016). Evaluasi Program Perpustakaan Digital Berbasis Sistem Pakar Pada Universitas Teknologi Indonesia. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- [8] D.G.H. Divayana, A. Adiarta, & I.B.G.S. Abadi. (2017). *Conceptual and Physical Design of Evaluation*



**e-ISSN: 2685-7006 | p-ISSN: 2252-9063**  
*Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*  
*(KARMAPATI)*  
*Volume 9, Nomor 2, Tahun 2020*

Program for Optimizing Digital Library Services at  
Computer College in Bali Based on CSE-UCLA  
Technology, Vol. 95, No. 16, 3767-3782.

Model Modification with Weighted Product. Journal  
of Theoretical and Applied Information