

PEMBELAJARAN SEJARAH YANG AKTIF, KREATIF DAN INOVATIF MELALUI PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Herdin Muhtarom, Dora Kurniasih, Andi

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
email: herdinmuhtarom01@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif, dan Inovatif Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Mixed Methods*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menyebarkan kuesioner/angket terhadap mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *E-Learning* merupakan model Pembelajaran Sejarah Yang Aktif, Kreatif, dan Inovatif Dalam Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Hal ini dapat dilihat dari responden yang memilih model *E-Learning* sebagai media Pembelajaran Sejarah Yang Aktif, Kreatif, dan Inovatif Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan jumlah 33 responden (68,8%) menyatakan bahwa mereka setuju penerapan *E-Learning* sudah efektif dalam pembelajaran sejarah. *E-Learning* sangat efektif dalam Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif, dan Inovatif Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi

kata kunci: *E-Learning*, pembelajaran sejarah, efektivitas

Abstract

This study aims to determine the Active, Creative, and Innovative History Learning Through the Utilization of Information and Communication Technology. The method used in this research is Mixed Methods. The instrument used in this study was distributing questionnaires / questionnaires to students. The results showed that *E-Learning* is an Active, Creative, and Innovative History Learning Model in Utilizing Information and Communication Technology. This can be seen from the respondents who chose the *E-Learning* model as a medium for Active, Creative, and Innovative History Learning through the Utilization of Information and Communication Technology with a total of 33 respondents (68.8%) stating that they agreed that the application of *E-Learning* was effective in history learning. *E-Learning* is very effective in Active, Creative, and Innovative History Learning using Information and Communication Technology

keywords: *E-Learning*, history Learning, effectiveness

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini sudah berkembang secara pesat dan cepat. Dengan adanya Teknologi Informasi dan Komunikasi, untuk mendapatkan suatu informasi apapun yang ingin dicari dapat diakses melalui laptop, *handphone* dan sebagainya yang telah tersambung oleh jaringan internet. Perkembangan teknologi dan informasi ini sudah banyak dipergunakan oleh berbagai Negara dan sudah dipergunakan dalam dunia pendidikan.

Dalam dunia pendidikan pada proses kegiatan belajar mengajar, terdapat dua hal unsur yang penting yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran. Kedua unsur ini saling keterkaitan karena dengan metode pengajaran tentunya juga akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Salah satu fungsi utama dari media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Areif Sardiman, dkk. (1996). pembahasan media dalam penelitian ini dibatasi pada media pendidikan yaitu media yang hanya digunakan sebagai alat dan bahan penunjang pembelajaran. Pembelajaran ialah dimana suatu kegiatan yang berlangsung melibatkan seseorang dalam upaya untuk mendapatkan sebuah ilmu pengetahuan, keterampilan-keterampilan serta nilai-nilai positif. Dalam pembelajaran melibatkan kedua belah pihak yaitu seorang peserta didik sebagai pembelajar dan guru atau dosen sebagai fasilitator saja. Media pembelajaran ialah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1982). Apabila media digunakan untuk membawa suatu

informasi atau pesan-pesan yang bertujuan instruksional ataupun mempunyai maksud-maksud dalam pembelajaran, maka dari itu dapat disebut sebagai media pembelajaran.

Pembelajaran sejarah merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menelaah tentang asal-usul dan perkembangan serta peranan masyarakat pada masa lampau yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak dan kepribadian peserta didik (Sapriya, 2012:209-210). Selain itu pembelajaran sejarah juga dapat membentuk sikap sosial terhadap diri sendiri seperti saling menghargai, menghormati perbedaan yang satu dengan yang lainnya. Pembelajaran sejarah juga memiliki tujuan agar para mahasiswa ataupun peserta didik mampu untuk membangun atau menumbuhkan akan kesadarannya mengenai pentingnya suatu peristiwa sejarah pada masa lampau.

Pembelajaran sejarah dapat lebih menarik dan tidak membosankan jika kita bisa memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan baik. Disinilah peran seorang pendidik ataupun calon pendidik (mahasiswa keguruan) harus bisa menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi agar bisa membimbing atau mengarahkan peserta didik dan mahasiswanya supaya bisa menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan bijaksana dalam melakukan pembelajaran.

Salah satu terobosan yang dapat digunakan dalam Teknologi mengenai pembelajaran sejarah yang efektif bagi mahasiswa, bisa melalui berbagai metode diantaranya menggunakan *Schoology*, *Google Clasroom*, *Edmodo*, *Zoom Meeting*, *Quizizz*, *Whatsap Group* dan juga metode pembelajaran melalui *E-Learning*. Biasanya banyak mahasiswa yang cenderung lebih menyukai menggunakan metode pembelajaran *E-Learning*. Soekartawi (2003)

menyatakan *E-Learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Jadi dalam pelaksanaan *E-Learning* di dalamnya dapat menggunakan berbagai jasa tulisan, video, audio atau perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang begitu pesat dapat mendorong berbagai lembaga pendidikan untuk memanfaatkan sistem pembelajaran melalui *E-Learning* agar meningkatkan eektivitas dan fleksibilitas dalam setiap pembelajaran. Soekartawi (2003) menyatakan dalam penelitiannya menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran menggunakan sistem *E-Learning* cenderung sama bila dibanding dengan pembelajaran konvensional atau klasikal, tetapi keuntungan yang bisa diperoleh dengan *E-Learning* adalah dalam hal fleksibilitasnya. Melalui penggunaan *E-Learning* ini dapat mengakses materi pembelajaran dimana saja dan kapan saja.

Dengan adanya Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam suatu pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Sejarah dapat mempermudah mahasiswa dan peserta didik untuk berkomunikasi ataupun mencari suatu informasi-informasi mengenai peristiwa sejarah pada masa lampau. Dengan begitu mahasiswa dan peserta didik dapat mempelajari sejarah dengan konsep yang berbeda.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi, digunakan dalam kegiatan pembelajaran sejarah.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode *mixed methods* dengan menggunakan desain *sequential explanatory*, yakni penggabungan antara data kuantitatif dan data kualitatif secara berurutan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan

data yaitu dengan menggunakan kuesioner/angket. Penelitian dilaksanakan di program studi Pendidikan sejarah.

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data dan menganalisis data kuantitatif. Kedua, mengumpulkan data dan menganalisis data kualitatif. Dan untuk tahap terakhir menganalisis semua data-data untuk diambil kesimpulan dari analisis data tersebut.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada para responden, maka data yang dihasilkan mengenai aspek Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran sejarah yang aktif, kreatif, dan inovatif dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Distribusi Jawaban Responden Tentang *E-Learning*

No	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	Setuju	33	68,8%
2	Sangat Setuju	3	6,3%
3	Tidak Setuju	13	27,1%

Sebanyak 33 responden (68,8%) menyatakan bahwa mereka setuju penerapan *E-Learning* sudah efektif dalam pembelajaran sejarah, sebanyak 3 reponden (6,3%) mereka sangat setuju penerapan *E-Learning* sudah efektif dalam pembelajaran sejarah, Sisanya 13 responden (27,1%) menyatakan bahwa mereka tidak setuju.

Sedangkan mengenai metode *online* yang efektif dalam pembelajaran sejarah, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Distribusi Jawaban Responden Tentang Jenis-jenis Platform Pembelajaran TIK

Jenis Platform	Frekuensi	Presentase (%)
Online E-Learning	25	52,1 %
Schoology	4	8,3 %
Google Classroom	13	27,1 %
Edmodo	4	8,3 %
Zoom Meeting	16	33,3%
Quizizz	2	31,3%
WhatsApp Group	15	31,3 %

Sebanyak 25 responden (52,1%) lebih menyukai Online Learning, sebanyak 4 responden (8,3%) lebih menyukai Schoology, sebanyak 13 responden (27,1%) lebih menyukai Google Classroom, sebanyak 4 responden (8,3%) lebih menyukai Edmodo, sebanyak 16 responden (33,3%) lebih menyukai Zoom Meeting, sebanyak 2 responden (4,2%) lebih menyukai Quizizz, sebanyak 15 responden (31,3%) lebih menyukai WhatsApp Group.

HASIL

Metode Pembelajaran Yang Efektif Dalam Pembelajaran Sejarah

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner terhadap mahasiswa mengenai metode pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran sejarah, data yang diperoleh melalui rekapitulasi tanggapan mahasiswa terhadap metode pembelajaran sejarah, metode dengan *E-Learning* di program studi Pendidikan sejarah berada dalam rekapitulasi data tertinggi dengan angka (68,8%) sebagai metode pembelajaran sejarah yang paling efektif. Menurut Rosenberg (2001) menekankan bahwa *E-Learning* merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

E-Learning atau internet enabled learning dalam metode ini menggunakan penggabungan metode pengajaran serta teknologi sebagai sarana penunjang dalam proses belajar. *E-Learning* merupakan proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan dalam belajar (Karwati, 2014). Dengan menggunakan metode *E-Learning* dapat mempermudah proses interaksi antara mahasiswa dengan materi pelajaran. Tidak hanya itu, mahasiswa juga dapat saling memberikan pendapat ataupun bertukar pikiran mengenai hal yang bersangkutan dengan materi pelajaran dengan adanya forum diskusi pada web sehingga terjadi interaksi antar mahasiswa. Demikian juga interaksi mahasiswa dengan dosen terjadi dengan adanya bahan diskusi yang diberikan oleh dosen dalam web yang berupa bahan-bahan belajar serta tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa supaya dosen bisa menilai hasil pekerjaan mahasiswa melalui web yang telah diberikan oleh dosen.

Manfaat pembelajaran elektronik menurut Wulf (1996) terdiri atas empat hal yaitu: pertama, meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara mahasiswa dengan dosen atau instruktur (*enhance interactivity*). Kedua, memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran dari mana dan kapan saja (*time and place flexibility*). Ketiga, menjangkau mahasiswa dalam cakupan luas (*potential to reach a global audience*). Keempat, mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*).

Materi dan pembelajaran dengan menggunakan metode *E-Learning* disampaikan melalui teks, grafik, simulasi, audio, animasi, dan video. Serta dalam *E-Learning* juga terdapat forum diskusi, sehingga mahasiswa menjadi lebih aktif dalam setiap pembelajaran.

Karakteristik *E-Learning*, antara lain. Pertama, memanfaatkan jasa teknologi elektronik; di mana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler. Kedua, memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan jaringan komputer). Ketiga, menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya. Keempat, memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer (Yazdi, Matematika, & Tadulako, 2012).

Model pembelajaran *E-Learning* menurut Rasthy dapat diklasifikasikan menjadi tiga model yaitu *adjunct*, *mixed/blended*, dan *fully online* (Dewi Salma, Prawradilaga, 2013). Model pembelajaran Adjunt yaitu proses pembelajaran tradisional plus, maksudnya yaitu sistem penunjang penyampaian belajar secara online sebagai tambahan pengayaan dari pembelajaran tradisional. Misalnya mahasiswa mendapatkan tugas dari dosen untuk mencari sumber materi melalui internet sebagai sarana untuk menunjang proses pembelajaran dikelas. Model *Mixed/Blended*, yaitu proses pembelajaran secara bersamaan dengan melalui tatap muka dan *online* secara bersama-sama atau keseluruhan. Sedangkan model pembelajaran *fully online* yaitu semua proses pembelajaran dan penyampaian materi dilakukan secara *online* secara keseluruhan.

Dengan demikian, dalam menggunakan *E-Learning* dapat mempermudah mahasiswa untuk memahami materi yang diberikan dosen. Karena mahasiswa dapat mengakses materi tersebut kapan pun dan dimana

pun. hal itu akan membuat mahasiswa lebih mudah untuk memahami secara detail mengenai materi yang diberikan oleh dosen.

Efektivitas Penggunaan *E-Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah

Kegiatan dalam pembelajaran di sekolah dengan efektif oleh seorang pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Efektivitas pembelajaran merupakan takaran keberhasilan suatu sekolah dalam menyelenggarakan pendidikan, sehingga sangat diperlukan adanya upaya pembelajaran yang mampu membangkitkan minat dan kemauan anak dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan seluruh potensi dalam diri anak yang dipadukan dengan kelima aspek perkembangan serta penanaman nilai agama yang kuat dalam diri anak tersebut (Rohmawati, 2015). Penerapan kecanggihan teknologi di pembelajaran sejarah dapat meningkatkan keefektivitasan dalam pembelajaran. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan bimbingan dari pengajar untuk memfasilitasi pembelajaran-pembelajaran yang efektif (Munir, 2009).

Pembelajaran yang dikategorikan efektif dalam kegiatan pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan optimal sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar. Dalam pembelajaran sejarah, salah satu pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dianggap efektif dalam metode pembelajaran yaitu dengan menggunakan *E-Learning*, karena sebanyak 33 responden (68,8%) setuju dengan metode *E-Learning* dapat meningkatkan efektivitas dalam pembelajar sejarah. Dengan memanfaatkan *E-Learning* dalam media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi sejarah dan

meningkatkan metode pembelajaran, sehingga meningkatnya tingkat efektivitas dalam pembelajaran sejarah.

Strategi Pembelajaran Sejarah Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan (PAIKEM) Dengan Menggunakan Model *E-Learning*

Sebagai seorang pendidik diperlukannya memiliki strategi pembelajaran yang akan di terapkan dalam pembelajaran di sekolah. Tujuan dari diterapkannya strategi pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan penguasaan atau prestasi belajar peserta didik. Strategi pembelajaran menurut Frelberg & Driscoll (1992) dapat digunakan untuk mencapai berbagai tujuan pemberian materi pelajaran pada berbagai tingkatan, untuk siswa yang berbeda, dalam konteks yang berbeda pula. Gerlach & Ely (1980) mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Dick dan Carey (1996) berpendapat bahwa strategi pembelajaran tidak hanya terbatas pada prosedur kegiatan, melainkan juga termasuk di dalamnya materi atau paket pembelajaran. Strategi pembelajaran terdiri atas semua komponen materi pelajaran dan prosedur yang akan di gunakan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Crowl, Kaminsky & Podell (1997) mengemukakan tiga pendekatan yang mendasari pengembangan strategi pembelajaran. Pertama, *Advance Organizers* dari Ausubel, yang merupakan pernyataan pengantar yang membantu siswa mempersiapkan kegiatan belajar baru dan menunjukan hubungan antara apa yang akan dipelajari dengan konsep atau ide yang lebih luas. Kedua, *Discovery Learning* dari Bruner, yang menyarankan pembelajaran dimulai

dari penyajian masalah dari guru untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelidiki dan menentukan pemecahannya. Ketiga, peristiwa-peristiwa belajar dari Gagne.

Berdasarkan pembahasan yang dikemukakan di atas, suatu proses kegiatan tidak lepas dari apa yang di rencanakan atau di buat dalam strategi pembelajaran yang di buat oleh dosen. Demikian pula kedudukan mahasiswa dalam proses pembelajaran sejarah yang ditentukan oleh dosen dalam membuat proses perencanaan dan mengaktifkan proses pembelajaran. Strategi pembelajaran ini sangat menentukan tingkatan keterlibatan mahasiswa dalam interaksi dan pada gilirannya tingkat keterlibatan tersebut menentukan tingkat perubahan kualitas yang terjadi pada diri mahasiswa. Tingkat perubahan kualitas individu mahasiswa inilah yang dinamakan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa dalam kegiatan inti pembelajaran merupakan proses untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) yang harus dilakukan secara interaktif, inspiratif menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik.

Dengan berkembangnya Teknologi Informasi dan Komunikasi mahasiswa mendapatkan kemudahan dalam berinteraksi dengan sumber belajar yang cakupan sangat luas. Dengan adanya kecanggihan teknologi, mahasiswa dapat memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan atau bahan ajar dengan sangat mudah. Dampak yang sedemikian luas tersebut telah memberikan model pembelajaran yang baru dikalangan dunia pendidikan, yang sering dikenal dengan istilah model *E-*

Learning, Distance Learning, Online Learning, Web Based Learning, dan Virtual Class Room. Model pembelajaran tersebut merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan kecanggihan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam dunia pendidikan.

Pelajaran sejarah identik dengan rasa bosan jika sedang belajar materi sejarah, hal tersebut merupakan tantangan bagi dosen untuk mengatur strategi pembelajaran sehingga mahasiswa dapat menerima cakupan materi yang diberikan oleh dosen. Pembelajaran sejarah dengan menggunakan PAIKEM dengan model *E-Learning* merupakan cara atau metode yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan cara menggunakan model *E-Learning*, dosen dapat memberikan materi melalui pemanfaatan teknologi sebagai sarana atau media dalam pembelajaran. Dalam PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inspiratif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) terdapat model pembelajaran kontekstual yang melibatkan empat prinsip utama dalam proses pembelajarannya dengan model *E-Learning*:

1. Proses Interaksi

Pada tahap ini mahasiswa dan dosen berinteraksi secara aktif dalam forum diskusi yang tersedia pada *E-Learning*. dengan menggunakan forum diskusi mahasiswa dapat bertanya akan hal materi yang diberikan oleh dosen, sehingga akan tercipta pembelajaran aktif dengan menggunakan model *E-Learning*.

2. Proses Komunikasi

Pada tahap ini mahasiswa dapat mengkomunikasikan pengalaman pembelajaran dengan model *E-Learning*, sehingga dosen mengetahui hasil dari pembelajaran yang telah diberikan kepada mahasiswa.

3. Proses Refleksi

Pada tahap ini peran dosen sangat penting, karena sebagai pendidik

harus dapat mengetahui seberapa paham mahasiswa terhadap materi yang diberikan dalam model *E-Learning*, sehingga dosen dapat meninjau pembelajaran yang seharusnya dilakukan sesuai dengan model *E-Learning*.

4. Proses Eksplorasi

Dengan kemudahan informasi, mahasiswa dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi dalam mencari sumber materi pembelajaran yang diberikan oleh dosen, sehingga mahasiswa dapat mengetahui dan mencari referensi terlebih dahulu sebelum adanya pembelajaran yang dilakukan oleh dosen dalam *E-Learning*.

Dengan menggunakan model *E-Learning* dalam pembelajaran sejarah dengan PAIKEM (Pembelajaran Aktif, Inspiratif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan). Dapat mengurangi akan kebosan dalam memahami materi sejarah. Karena dengan model *E-Learning* dengan memanfaatkan teknologi dapat memfasilitasi mahasiswa lebih kreatif, inovatif, dan sangat efektif untuk memahami materi sejarah dengan mudah.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat bermanfaat bagi dunia pendidikan. Dan berdasarkan hasil penyebaran kuesioner terhadap para responden pada program studi pendidikan sejarah. Data yang diperoleh mengenai pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Sejarah yang aktif, kreatif, dan inovatif telah terbukti bahwa sebanyak 33 responden (68,8%) mereka menyatakan bahwa setuju akan penerapan *E-Learning* sudah efektif dalam pembelajaran sejarah, sebanyak 3 responden (6,3%) mereka sangat setuju

akan penerapan *E-Learning* yang sudah efektif dalam pembelajaran sejarah, sisanya sebanyak 13 responden (27,1%) mereka menyatakan tidak setuju jika penerapan *E-Learning* dalam pembelajaran sejarah sudah efektif. Dan mengenai pembelajaran sejarah yang efektif mahasiswa menyukai pembelajaran sejarah dengan menggunakan metode pembelajaran melalui media platform seperti *E-Learning*, Schoology, Google Classroom, Edmodo, Zoom Meeting, Quizizz dan Whatsap Group.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1982). *Konsep CBSA dan Berbagai Strategi Belajar Mengajar*. Program Akta VB modul 11 Jakarta: Ditjen Pendidikan Tinggi.
- Dewi Salma, Prawradilaga, dkk. 2013. *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana.
- Frelberg, H.J. and Driscoll, A. 1992 *Universal Teaching Strategies*. Boston: Allyn & Bacon.
- Gerlach, V.S. & Ely, D.P. 1980. *Teaching and Media A Systematic*
- Karwati, E. 2014. *The Influence of E-Learning Based on Information. Approach*. New Jersey: Prentice Hall.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Rohmawati, A. 2015. Usia Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Sadiman Arief, dkk. 1996. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Schramm, Wilbut. 1978. *Draf sampler of Distance Education*. Hawaii: East-West Communication Institute.
- Soekartawi. 2003. Prinsip Dasar E - learning: Teori dan Aplikasinya Di

Indonesia. Jakarta: *Jurnal Teknodik* Depdiknas Edisi No.12/VII/ Oktober/2003.

- Yazdi, M., Matematika, D. J., & Tadulako, U. 2012. *E-Learning Sebagai Media Pembelajaran*. 2(1), 143–152.