

**PENGEMBANGAN KONTEN *E-LEARNING* BERORIENTASI
PENDIDIKAN KARAKTER DENGAN MENGGUNAKAN
MODEL *WATERFALL* PADA MATA PELAJARAN
SENI BUDAYA DALAM ERA REVOLUSI INDUSTRI
4.0 DI MTs TERPADU MARDLATILLAH**

Oleh

**David Arifuddin, NIM 1511021007
Prodi Teknologi Pendidikan**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan desain Pengembangan Konten *E-learning*, (2) menguji validitas hasil Pengembangan Konten *E-learning*, (3) mengetahui efektifitas penggunaan produk Konten *E-learning* terhadap hasil belajar seni budaya. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan Model pengembangan yang digunakan adalah model *Waterfall*. Metode pengumpulan data, yaitu pencatatan dokumen, kuisioner, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan, yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian yaitu (1) Pengembangan konten *E-learning* berorientasi pendidikan karakter dikembangkan melalui *Fase Requirements Analysis*, *Fase System Design*, *Fase Implementation*, *Fase Testing*, *Fase Deployment*, dan *Fase maintenance*. (2) Hasil pengembangan konten *E-learning* yang dikembangkan memiliki validitas dengan: (a) Hasil *review* ahli isi (96%), (b) Hasil *review* ahli desain (85%), (c) Hasil *review* ahli media (96,1%), (d) Hasil uji coba perorangan (93%), hasil uji coba kelompok kecil (92,5%), dan hasil uji lapangan (94,45%). (3) Pengembangan konten *E-learning* efektif diterapkan dalam pembelajaran mata pelajaran seni budaya. Disimpulkan bahwa nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa dengan menggunakan konten *E-learning* berbasis dapat meningkatkan hasil belajar seni budaya kelas VIII di MTs Terpadu Mardlatillah

Kata kunci: Konten *E-learning*, Model Pengembangan, Pendidikan Karakter

**DEVELOPMENT E-LEARNING CONTENT
CHARACTER EDUCATION USING THE WATERFALL
MODEL ON THE SUBJECT CULTURAL ARTS IN
THE INDUSTRIAL REVOLUTION 4.0 AT
THE MTs TERPADU MARDLATILLAH**

Oleh

**David Arifuddin, NIM 1511021007
Prodi Teknologi Pendidikan**

ABSTRACT

The research aims at (1) to describe the design for content development on e-learning, (2) to test the validity of content development on e-learning, (3) to see the effectiveness of the use of content products e-learning to cultural arts. The study is the development study with the development model used as the waterfall model. Data collection methods, document record-keeping, kuisoner, and testing. The data analysis techniques used are qualitative and quantitative descriptive analysis. The research on (1) the development of education-oriented content e-learning character was developed through phase-analysis, design phase, phase testing, phase deployment, phase deployment, and maintenance phase. (2) developing content e-learning (96%), (b) the design experts' review (85%), (c) the media expert's review (96.1%), (d) individual trials (93%), small group trials (92.5%), and field tests (94.45%). (3) the development of content e-learning is effectively applied to cultural arts. It concluded that the posttest score was higher than the pretest score. It can be interpreted that using content e-learning based can increase the result of learning the eighth grade cultural arts in MTs Terpadu Mardlatillah

Kata kunci: *E-Learning Content, Development Model, Cultural Arts*

UNDIKSHA