

PENGARUH PEMBELAJARAN “VIRTUAL LEARNING” DAN KEBIASAAN BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA PADA BIDANG STUDY SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTs DARUTTAQWA GRESIK

Moh. Syahrul Romadhon
Institut KH Abdul Chalim Mojokerto
syahrulromadhon@gmail.com

Abstract: This study was conducted to examine Virtual Learning learning applications and habits in improving student achievement in the field of Islamic Cultural History at MTs Daruttaqwa Gresik, with the aim of knowing how the application of Virtual Learning learning at MTs Daruttaqwa Gresik, how students' study habits and learning achievements in the field of Islamic Cultural History at MTs Daruttaqwa Gresik, and whether there is an influence of Virtual Learning learning in improving student achievement in the field of Islamic Cultural History at MTs Daruttaqwa Gresik. This type of research uses quantitative research. And the data collection is carried out by questionnaire, observation, interview and documentation methods. Then the data is analyzed using statistical formulas. The results of this study, showed that the e-learning method had no significant effect on the learning achievement of SKI subjects. Because the significance value is 0.278 and the value is greater than the probability of 0.05 ($0.278 > 0.05$). From the results of this study, study habits have a significant influence on the learning achievement of SKI subjects. Because the significance value is 0.000 and the value is smaller than the probability of 0.05 ($0.000 < 0.05$). From the results of this study, e-learning methods and study habits do not affect each other's learning achievement in SKI subjects. Because the significance value is 0.533 and the value is greater than the probability of 0.05 ($0.533 > 0.05$). So this test shows that H_a was rejected and H_o was accepted, so there is no significant influence of e-learning methods and study habits on learning achievement in SKI subjects at MTs Daruttaqwa Gresik Regency.

Keywords: *Learning "Virtual Learning, Study Habits, Student Learning Achievement*

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji Aplikasi pembelajaran Virtual Learning dan kebiasaan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa bidang study Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Daruttaqwa Gresik, dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran Virtual Learning di MTs Daruttaqwa Gresik, bagaimana kebiasaan belajar dan prestasi belajar siswa pada bidang study Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Daruttaqwa Gresik, dan adakah pengaruh pembelajaran Virtual Learning dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang study Sejarah Kebudayaan Islam di MTs Daruttaqwa Gresik. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Dan pengumpulan datanya dilakukan dengan metode angket, observasi, interview dan dokumentasi. Kemudian data dianalisis menggunakan rumus statistik. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa Metode e-learning tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar mata pelajaran SKI. Karena nilai signifikansi sebesar 0.278 dan nilai tersebut lebih besar daripada probabilitas 0.05 ($0.278 > 0.05$). Dari hasil penelitian ini kebiasaan belajar ada pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar mata pelajaran SKI. Karena nilai signifikansi sebesar 0.000 dan nilai tersebut lebih kecil daripada probabilitas 0.05 ($0.000 < 0.05$). Dari hasil penelitian ini Metode e-learning dan kebiasaan belajar tidak saling mempengaruhi prestasi belajar mata pelajaran SKI. Karena nilai signifikansi sebesar 0.533 dan nilai tersebut lebih besar daripada probabilitas 0.05 ($0.533 > 0.05$). Sehingga dalam pengujian ini menunjukkan bahwa H_a ditolak dan H_o diterima, jadi tidak ada pengaruh yang signifikan metode e-learning dan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran SKI di MTs Daruttaqwa Kabupaten Gresik.

Kata kunci: *Pembelajaran "Virtual Learning, Kebiasaan Belajar, Prestasi Belajar Siswa*

PENDAHULUAN

Pendidikan, sebagaimana yang telah kita ketahui, telah berusia setua usia umat manusia. Karena tidak dapat disangkal, bahwa sejak anak manusia lahir ke dunia telah dilakukan usaha-usaha pendidikan. Manusia telah berusaha mendidik anak-anaknya sejak lahir, bahkan sejak anaknya masih di dalam kandungan walaupun dengan cara yang amat sederhana dan alami. Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan oleh seseorang terhadap perkembangan orang lain, kearah suatu cita-cita tertentu¹. Sebagaimana yang kita ketahui pula, pendidikan adalah sebuah proses pembentukan manusia seutuhnya yang dapat di pengaruhi oleh banyak faktor pendukung terciptanya suatu pendidikan yang sempurna. Salah satunya adalah keberadaan alat (media) pendidikan. Alat pendidikan dapat diartikan suatu tindakan atau segala sesuatu yang dapat menunjang proses pelaksanaan pendidikan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan tertentu.² Teknologi pendidikan merupakan media komunikasi yang berkembang secara pesat sekali yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan. Media teknologi lazim disebut hardware antara lain berupa TV, radio, video tape, dan komputer. Adapun pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem teknik dan alat Bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia, kita sebut dengan istilah software.³

Dengan perkembangan teknologi pendidikan, maka pada hakekatnya pendidikan merupakan sebuah proses transfer informasi. Dimana informasi dapat diartikan benda abstrak yang dapat dipergunakan untuk mencapai tujuan positif maupun negatif. Mempercepat atau memperlambat keputusan. Dengan demikian informasi memiliki kekuatan, baik membangun maupun merusak, menjadi symbol dan kebutuhan masyarakat modern (masyarakat informasi).⁴ Informasi dapat bersumber dari manusia yang bisa berupa ide dan peristiwa (event). Untuk dapat menjadi informasi, ide harus dinyatakan baik dalam bentuk isyarat (symbol verbal). Informasi dapat dicari, dikumpulkan dan diolah menjadi informasi tercetak, informasi audio, dan informasi audio visual statis maupun gerak⁵.

Teknologi informasi dapat diartikan sebagai teknologi elektronika yang mampu mendukung percepatan dan meningkatkan kualitas informasi, yakni melalui internet, percepatan arus informasi ini tidak mungkin lagi dibatasi oleh ruang dan waktu⁶. Berbicara internet adalah berbicara suatu media elektronik yang mengandung beragam informasi keilmuan. Internet termasuk salah satu alat yang dapat digunakan untuk memajukan dan meningkatkan kualitas pendidikan. Internet merupakan suatu media baru dengan kandungan teknologi yang tinggi. Bentuk pelayanan dengan internet cukup mudah dibandingkan dengan media yang lain, karena pelayanan internet dapat menampilkan berbagai informasi dalam dunia pendidikan.

Internet sebagai media komunikasi baru, dari segi penyampaian informasi dapat dikatakan sebagai suatu media pendidikan. Internet dapat dikatakan sebagai media pendidikan yang paling canggih dewasa ini, menurut World Magazine lebih dari 80 juta rakyat Amerika dan 200 juta warga dunia mengakses internet dan jumlah ini diharapkan lebih meningkat lagi.

Internet adalah sebuah jaringan dunia dari sejumlah jaringan terpisah-pisah yang terdapat di perguruan tinggi, perusahaan, militer dan lembaga ilmu pengetahuan termasuk lembaga pendidikan. Internet adalah jaringan dari sejumlah jaringan. Internet tersusun dari

¹ Suwarno, *Pengantar Umum Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta,1992),6.

² Syaiful Bahri dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta,1997), 54.

³ S. Nasution, *Teknologi Pendidikan* (Bandung : Jemmars, 1982),7.

⁴ Zalkarimein Nasution, *Teknologi Komunikasi Dalam Perspektif* (Jakarta: Fakultas Ekonomi UI, 1989),90.

⁵ S. Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara,1992),2.

⁶ JB Wahyudi, *Teknologi Informasi dan Produksi Citra Bergerak* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama,1992),11.



sejumlah Local Area Network (LAN, jaringan lokal) yang terbatas daerah cakupannya, Metropolitan Area Network (MAN, jaringan kota metropolitan) mencakup kota metropolitan yang luas, dan Wide Area Network (WAN, jaringan luas) yang menghubungkan berbagai komputer di seluruh dunia. Semua jaringan ini dihubungkan dengan beragam alat komunikasi, mulai dari sambungan telpon biasa dan berkecepatan tinggi, satelit, gelombang mikro dan serat optik yang pada realitasnya semua jenis alat komunikasi ini berada pada internet mengandung arti bahwa semua jaringan ini saling berhubungan.

E-Learning sudah menjadi komponen yang sangat esensial dalam pendidikan. Globalisasi, yang juga bisa berarti proliferasi (pengembangbiakan) informasi, memungkinkan internet dan pentingnya pengetahuan berbasis pada ekonomi yang mempunyai tambahan secara lengkap pada dimensi baru pengajaran dan pembelajaran. Banyak guru, siswa-siswa, dan institusi-institusi yang memakai pembelajaran online yang merupakan kebutuhan untuk sumber-sumber yang akan diujikan dan diinformasikan. Berbagai istilah digunakan untuk mengemukakan pendapat atau gagasan tentang pembelajaran elektronik (E-Learning), antara lain adalah: online learning, internet-enabled learning, virtual learning, atau web-based learning.

VLE (Virtual Learning Environment) adalah lingkungan berbasis computer yang secara relatif merupakan sistem-sistem terbuka yang memungkinkan adanya interaksi serta pertemuan dengan peserta (pelajar/instruktur) yang lain.⁷ Virtual Learning Environment (VLE) adalah sistem perangkat lunak yang didukung dengan perangkat keras, yang didesain untuk memfasilitasi pengajar melakukan manajemen terhadap pembelajaran yang diberikan kepada peserta ajar, khususnya membantu dalam administrasi course. Sistem tersebut dapat mencatat kemajuan (progress) proses belajar, dimana dapat dipantau baik oleh pengajar maupun peserta ajar. Selain utamanya digunakan untuk proses pendidikan jarak jauh (distance education), sistem tersebut juga dapat digunakan sebagai tambahan atau penunjang dalam kelas tatap muka⁸. Dengan adanya Virtual Learning, maka ketergantungan akan jarak dan waktu yang diperlukan untuk pelaksanaan pendidikan akan dapat diatasi. Karena semua yang diperlukan akan dapat disediakan secara online sehingga dapat diakses kapan saja. VLE memanfaatkan perkembangan jaringan yang sudah semakin luas sehingga VLE dapat menampung komunitas pelajar dan mendorong untuk terjadinya interaksi dan diskusi secara elektronik.

MTs Daruuttaqwa Gresik yang terletak di Gresik merupakan salah satu sekolah idaman warga kabupaten Gresik. Lokasinya sangat mendukung untuk terlaksananya proses belajar mengajar karena berada di lingkungan perumahan yang tidak langsung berhubungan dengan jalan raya yang penuh dengan kebisingan. Dalam perkembangannya MTs Daruuttaqwa Gresik selalu berbenah diri dalam rangka mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan jumlah rombongan belajar 18 kelas yang diasuh oleh 46 guru dan tenaga administrasi yang memadai, serta didukung oleh fasilitas pembelajaran yang lengkap, MTs Daruuttaqwa Gresik mempunyai obsesi besar untuk menjadikan sekolah ini sebagai pusat unggulan (The center of excellence) dan menjadi salah satu Sekolah Standart Internasional (International Standart School). Untuk itu sekolah memberikan kesempatan kepada guru dan karyawan untuk selalu meningkatkan profesionalisme dengan mengikuti sertakan kursus computer dan penggunaan internet serta pelatihan bahasa asing khususnya bahasa Inggris, sehingga didalam pembelajaran diharapkan guru dapat berkomunikasi dengan dua bahasa (bilingual).

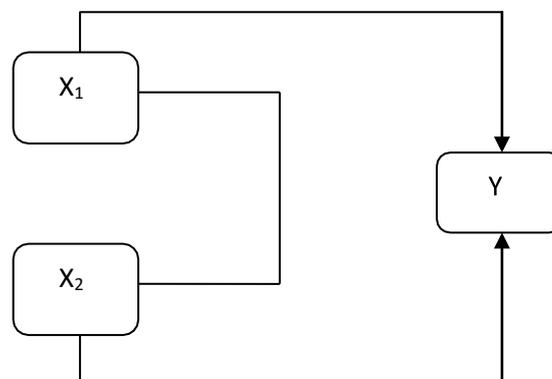
⁷ http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_virtual_learnig_environment.

⁸ <http://frenky.cahaya-purnama-blogspot.com/2019/11/virtual-learning-environment>.



Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan model kolerasional, yaitu sebuah penelitian yang bertujuan untuk menemukan ada dan tidaknya hubungan antara variabel yang satu dengan variabel yang lain. Apabila hubungan itu ada, seberapa erat hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan itu. Perlu diketahui bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak dituntut menggunakan angka, nilai dari penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan hasilnya. Adapun untuk menemukan besarnya korelasi, peneliti menggunakan statistic sehingga kesimpulan yang diperolehnya dapat dirumuskan dalam data yang berupa angka. Variable adalah konsep yang diberi lebih dari satu nilai.¹² Sedangkan yang dimaksud variable penelitian “obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”.⁹ Sedangkan menurut Arikunto variabel penelitian pada dasarnya segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini terdiri dari tiga variabel yaitu variabel bebas (X_1) dan (X_2) serta variabel terikat (Y). Secara skematis variabel penelitian adalah sebagai berikut:

Gambar 1.3 Skema Variable penelitian



Keterangan :

X_1 = Variabel bebas ke-1 (Metode *E-learning*)

X_2 = Variabel bebas ke-2 (Kebiasaan Belajar)

Y = Variabel terikat (Prestasi Belajar Siswa)

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul.¹⁰ Dalam penelitian ini, analisis data yang berkaitan dengan metode *E-Learning* (X_1) dan kebiasaan belajar (X_2) sebagai variable bebas dan prestasi siswa (Y) sebagai variable terikat menggunakan analisis regresi. Sebelum dianalisis menggunakan analisis regresi dilakukan uji normalitas dan uji linieritas terlebih dahulu.

Pengujian analisis prasyarat ini terdiri dari uji normalitas dan homogenitas dan akan dijabarkan sebagai berikut. Uji Normalitas Data, Uji homogenitas Data dan Uji Hipotesis Anava 2 Jalur

Variable dependen harus memiliki varian yang sama dalam setiap varian independen. Jika terdapat lebih dari satu variable independen, maka harus ada homogeneity of variance didalam cell yang dibentuk oleh variable independen kategorikal.

⁹ Arikunto, *Prosedur Penelitian*, h. 94

¹⁰ Sugiyono, *Statistik*, h. 207



SPSS memberikan test dengan nama *Levene's test of homogeneity of variance*. Jika nilai *Levene test* signifikan (probabilitas < 0.05) maka hipotesis nol akan ditolak bahwa group memiliki variance yang berbeda dan hal ini menyalahi asumsi. Jadi yang dikehendaki adalah tidak dapat menolak hipotesis nol atau hasil *Levene test* tidak signifikan (probabilitas > 0.05). walaupun asumsi variance sama ini dilanggar, Box menyatakan bahwa ANOVA robust untuk penyimpangan yang kecil dan modert dari homogeneity of variance. Perhitungan kasarnya rasio terbesar ke kecil dari group variance harus 3 atau kurang dari 3.

Anava 2 Jalur digunakan untuk menguji hipotesis perbandingan lebih dari dua sample dan setiap sampel terdiri atas dua jenis atau lebih secara bersama-sama. Hipotesis (H_a dan H_0) dalam bentuk kalimat: H_a = ada pengaruh yang signifikan antara metode *e-learning* dan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar siswa. H_0 = tidak ada pengaruh yang signifikan antara metode *e-learning* dan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar siswa. Menghitung jumlah kuadrat total (JKt), antara A (JK_A), antara B (JK_B), interaksi AxB (JK_{AB}), dan dalam kelompok (JK_d). Menghitung derajat kebebasan total (db_t), antara A (db_A), antar B (db_B), interaksi A x B (db_{AB}) dan dalam kelompok (db_d) ($db_t = N-1$) ($db_A = K-1$). Menghitung rata-rata kuadrat antar A (Rk_A), antar B (Rk_B) dan interaksi A x B.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Virtual Learning di Sekolah

Virtual Learning terdiri dari dua kata : Virtual dan Learning. Menurut kamus Webster's, *virtual is being in essence or effect but not in fact*. Virtual berarti semu, bukan benda aslinya, maya, simulasi/latihan/demo, bekerja secara electronic, bisa berpindah-pindah saat anda berada dimana saja, tidak benar-benar secara fisik.¹¹

Sedangkan arti kata Learning : adalah *Learning is the acquisition and development of memories and behaviors, including skills, knowledge, understanding, values, and wisdom. It is the goal of education, and the product of experience*.¹² Learning berarti proses perubahan tingkah laku yang harus dapat di ukur, proses yang dilakukan seseorang untuk mengubah keadaannya dari tidak tahu menjadi tahu, termasuk ibadah. Bisa juga diartikan proses sepanjang hidup dan baru benar-benar berhenti ketika kita masuk liang kubur, suatu proses yang terjadi secara bertahap, bertanya tentang apa yang tidak ia ketahui dan bukannya bertanya tentang apa yang ia ketahui, proses membangun usaha menemukan yang ingin diketahui dan diperlukan untuk hidup, proses membangun pengetahuan melalui transformasi pengalaman.¹³

Definisi Virtual Learning, *the delivery of educational lessons using any of the technologies included in the expanded virtual reality*.¹⁴ *Virtual learning is a term frequently used interchangeably with distance learning, online learning, e-learning, or Web-based learning*.¹⁵

Virtual Learning Environment, *a package to help lecturers create a course website with a minimum of technical skill, including tools for discussion and document sharing*.¹⁶ *A software system designed to help teachers by facilitating the management of educational courses for theirs students, especially by helping teachers and learners with course administration. The system can often track the learners pogram, which can be monitored by both teachers and learners*.¹⁷ Pembelajaran dengan Virtual Learning yaitu merupakan

¹¹ Joko Lianto, *Perbandingan Metode Pembelajaran konvensional dengan Metode Virtual Learning* pada One Day IT Seminar : Virtual Learning di BEM FMIPA ITS.

¹² En.wikipedia.org/wiki/learning

¹³ Joko Lianto, *Opcit*, 2

¹⁴ www.fas.org/spp/military/docops/usaf/2020/app-v.htm

¹⁵ www.k12.wa.us/AlternativeEd/ProgramImplementationGuidelines/AcronymsandTerms.doc

¹⁶ www.economicsnetwork.ac.uk/handbook/web/glossary.htm

¹⁷ http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_learning_environment



bentuk penerapan teknologi informasi di bidang pendidikan, merupakan transformasi proses belajar-mengajar konvensional menjadi bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi informasi. Pembelajaran dengan virtual learning yaitu proses belajar mengajar terjadi melalui komputer-komputer yang terhubung ke jaringan internet, fasilitas-fasilitas yang biasa tersedia di kelas tergantikan fungsinya oleh menu-menu yang ada pada layar monitor komputer, Interaksi antara pendidik dan peserta didik terjadi melalui komputer.¹⁸

Virtual Learning Environment (VLE) adalah sistem perangkat lunak yang didukung dengan perangkat keras, yang didesain untuk memfasilitasi pengajar melakukan manajemen terhadap pembelajaran yang diberikan kepada peserta ajar, khususnya membantu dalam administrasi course. Sistem tersebut dapat mencatat kemajuan (progress) proses belajar, dimana dapat dipantau baik oleh pengajar maupun peserta ajar. Selain utamanya digunakan untuk proses pendidikan jarak jauh (distance education), sistem tersebut juga dapat digunakan sebagai tambahan atau penunjang dalam kelas tatap muka.¹⁹

Virtual Learning merupakan pembelajaran dengan menggunakan media elektronik, disampaikan dengan menggunakan media elektronik yang terhubung dengan Internet (world wide web yang menghubungkan semua unit komputer di seluruh dunia yang terkoneksi dengan internet) dan Intranet (jaringan yang bisa menghubungkan semua unit komputer dalam sebuah perusahaan). Jika Anda memiliki komputer yang terkoneksi dengan Internet, Anda sudah bisa berpartisipasi dalam e-learning. Dengan cara ini, jumlah peserta didik yang dapat ikut berpartisipasi bisa jauh lebih besar dari pada cara belajar secara konvensional di ruang kelas (jumlah siswa tidak terbatas pada besarnya ruang kelas)

Virtual Learning termasuk pembelajaran elektronik atau E-Learning. E-Learning adalah pembelajaran baik secara formal maupun informal yang dilakukan melalui media elektronik, seperti internet, intranet, CD-ROM, video tape, DVD, TV, handphone, PDA, dan lain-lain (Lende, 2004). Akan tetapi, Virtual Learning adalah pembelajaran yang lebih dominan menggunakan internet (berbasis web). Lebih jauh ditegaskan bahwa e-Learning diartikan sebagai cara baru dalam proses belajar mengajar. E-learning merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Dengan e-learning, peserta didik (learner atau siswa) tidak perlu duduk dengan manis di ruang kelas untuk menyimak setiap ucapan dari seorang guru/tutor secara langsung. Virtual Learning juga dapat mempersingkat jadwal target waktu pembelajaran, dan tentu saja menghemat biaya yang harus dikeluarkan oleh sebuah program studi atau program pendidikan.

Aktifitas dalam pembelajaran, pengisian daftar presensi (absen), penyampaian bahan pembelajaran (dari pendidik ke peserta didik) dengan bermacam-macam metode pembelajaran, kuis, ujian (UTS dan UAS). Model kegiatan pembelajaran, macam-macam model kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan : ceramah (pendidik menyampaikan materi pelajaran dengan cara ceramah), diskusi (Tanya jawab dengan pendidik), pengerjaan dan pengumpulan tugas, diskusi kelompok (antar anggota kelompok dalam satu kelompok kerja) presentasi tugas (di depan kelas).

Sistem VLE ini biasanya berjalan pada server, menggunakan satu atau lebih database dan programming, misalnya Java/J2EE atau bahasa scripting seperti PHP untuk melayani course bagi peserta ajar melalui halaman web (internet). Secara sederhana komponen dari sistem VLE akan terdiri dari template untuk halaman konten, forum diskusi, chat, online kuis dan latihan soal seperti multiple-choice, benar/salah atau jawaban satu kata (one-word-answer). Fitur baru yang ditambahkan adalah seperti blog dan RSS. Layanan yang disediakan adalah access-control, kelengkapan konten e-learning, tool komunikasi dan administrasi dari grup pengguna. Sistem VLE harus memudahkan seorang perancang course (misalnya pendidik) untuk dapat

¹⁸ Joko Lianto, Op cit, 4

¹⁹ <http://frenky.cahaya-purnama-blogspot.com/2007/12/virtual-learning-environment>



menyampaikan kepada peserta ajar, semua komponen yang dibutuhkan untuk course tersebut, melalui sebuah tampilan tunggal yang konsisten dan intuitif. Sebuah sistem VLE dalam implementasinya harus memiliki komponen sebagai berikut:

- a. Silabus dari course Informasi administratif termasuk lokasi kelas (session), detail dari pre-requisites dan co-requisites.
- b. Sebuah papan pengumuman (noticeboard) yang dapat di-up-to-date mengenai informasi course.
- c. Registrasi peserta didik dan fasilitas tracking, termasuk option pembayaran Materi bahan ajar lengkap dalam berbagai format file atau multimedia yang dapat diakses secara penuh oleh peserta ajar.
- d. Materi tambahan lainnya, termasuk materi bacaan (reading materials) dan link ke resource luar seperti ke perpustakaan digital atau ke internet. Self assessment quiz yang melakukan penilaian secara otomatis. Prosedur assessment formal. Komunikasi elektronik seperti e-mail, threaded discussion dan chat room, dengan atau tanpa moderator.
- e. Hak akses yang berbeda bagi instruktur dan siswa. Produksi dokumentasi dan statistik dari course dalam format yang dibutuhkan untuk administrasi institusi dan quality control.
- f. Semua fasilitas dapat terkoneksi dengan hyperlink. Alat bantu authoring yang mudah untuk membuat dokumen yang dibutuhkan termasuk menambahkan hyperlink. Dapat menggunakan word processor standar maupun perangkat lunak office lainnya untuk authoring.

Keuntungan Virtual Learning

Keuntungan Virtual Learning dapat menekan biaya, dapat menghemat tenaga, dapat menjangkau lebih banyak peserta didik. Untuk menolong dan memajukan pendidikan agar dapat diakses seluruh warga negara Indonesia, tentu dibutuhkan terobosan jitu. Bila mengandalkan model pendidikan yang konvensional saja, niscaya angka putus sekolah dan yang tidak mengikuti pendidikan dasar secara tuntas agar terus bertambah atau tidak berkurang. Ditambah lagi, biaya pendidikan sekarang ini sangat mahal dan sulit digapai sebagian masyarakat kecil. Maka, konsep virtual learning ini bisa menjadi solusi alternatif terhadap kondisi pendidikan dan upaya memajukan serta mencerdaskan rakyat Indonesia.

Virtual Learning ini juga sering disebut orang sebagai an educational revolution. Soalnya, dalam virtual learning memungkinkan kita untuk: mengakses lebih banyak pengetahuan dibandingkan sebelumnya, menjadi keterampilan belajar baru pada abad ke-21, bisa memaksimalkan kesempatan belajar melalui teknologi informasi dan internet, bisa menciptakan pentingnya masyarakat yang belajar seumur hidup, dan pengakuan atas berbagai keinginan dan kebutuhan generasi internet. Dari kelebihan-kelebihan itu tampak, bahwa model pembelajaran virtual Learning adalah jawaban terhadap kebutuhan dan realitas masyarakat abad ke-21 yang sangat membutuhkan dan bergaul erat dengan internet dan teknologi komunikasi.

Setidaknya ada 3 (tiga) fungsi pembelajaran Virtual Learning terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (classroom instruction), yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan/optional, pelengkap (komplemen), atau pengganti (substitusi). Pembelajaran jarak jauh memungkinkan peserta didik untuk menimba ilmu tanpa harus secara fisik menghadiri kelas. Peserta didik bisa saja berada di Jakarta, sementara guru/tutor dan pelajaran yang diikuti berada di kota lain, bahkan di negara lain. Namun, interaksi masih bisa dijalankan secara langsung ataupun dengan jeda waktu beberapa saat. Jadi, peserta didik bisa belajar dari komputer di kantor ataupun di rumah yang terkoneksi dengan internet, sedangkan materi pelajaran bisa dikelola oleh sebuah lembaga di Amerika Serikat, di Korea, di Jepang ataupun di



Inggris. Dengan cara ini, peserta didik bisa mengatur sendiri waktu belajar, dan tempat ia mengakses ilmu yang dipelajari.

Ruang lingkup Kebiasaan Belajar

Kebiasaan belajar merupakan salah satu factor yang mempengaruhi prestasi belajar. Siswa yang mempunyai kebiasaan belajar baik maka prestasi belajarnya juga akan baik. Setiap siswa yang telah mengalami proses belajar, kebiasaannya akan berubah. Menurut burghardt, kebiasaan itu timbul karena proses penyusutan kecenderungan respon dengan menggunakan stimulasi yang berulang. Dalam proses belajar, pembiasaan juga meliputi pengurangan perilaku yang tidak diperlukan. Karena proses penyusutan dan pengurangan inilah, muncul suatu pola bertingkah baru yang relatif menetap dan otomatis.²⁰ Kebiasaan adalah reaksi otomatis terhadap situasi khusus yang biasanya diperoleh sebagai suatu hasil dari ulangan atau belajar. Menurut eysenk²¹ menjelaskan bahwa kebiasaan adalah pola tingkah laku, kondisi atau situasi tertentu yang terbentuk melalui proses belajar. Kebiasaan dapat diartikan sebagai bentuk tingkah laku yang tetap dan usaha menyesuaikan diri terhadap lingkungan yang mengandung unsure afektif perasaan.²²

Menurut Basyiruddin Usman kebiasaan belajar adalah usaha mengaktifkan berfikir, bereaksi, dan berbuat terhadap suatu objek yang dipelajari sehingga timbul pengalaman baru dalam diri seorang.²³ Dalam kamus besar bahasa Indonesia DEPDIKBUD “kebiasaan adalah sesuatu yang biasa dilakukan, kebiasaan juga berarti pola untuk melakukan tanggapan terhadap situasi tertentu yang dipelajari oleh seorang individu dan yang dilakukannya secara berulang untuk hal yang sama”. Kebiasaan juga dapat diartikan cara. Cara adalah kebiasaan, perbuatan (kelakuan) yang sudah menjadi kebiasaan. Menurut Natawidjaja dan L. J. Molengn “kebiasaan merupakan cara berbuat atau bertindak yang dimiliki seseorang dan diperolehnya melalui proses belajar cara tersebut bersifat tetap, seragam dan otomatis”. Jadi biasanya kebiasaan berjalan atau dilakukan tanpa didasari oleh pemilik kebiasaan itu. Kebiasaan itu pada umumnya diperoleh melalui latihan. Sedangkan menurut Aunurrahman kebiasaan belajar adalah perilaku belajar seseorang yang telah tertanam dalam waktu yang relative lama sehingga memberikan cirri dalam aktifitas belajar yang dilakukannya”.

Kebiasaan belajar adalah pola perilaku dalam belajar yang menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan yang besar pengaruhnya dalam kehidupan seseorang. Banyak cara dan sarana yang dapat dipilih dalam proses menanamkan kebiasaan belajar, salah satunya adalah dengan memberikan pekerjaan rumah kepada peserta didik.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kebiasaan belajar merupakan tingkah laku yang terbentuk karena dilakukan berulang-ulang sepanjang hidup individu dan biasanya mengikuti cara atau pola tertentu, sehingga akan terbentuk kebiasaan belajar. Jadi yang dimaksud dengan kebiasaan belajar disini adalah cara-cara belajar yang paling sering dilakukan oleh siswa dan cara atau kebiasaan belajar dapat terbentuk dari aktifitas belajar, baik secara sengaja ataupun tidak sengaja.

Jenis-jenis kebiasaan belajar

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam kebiasaan belajar menurut Noehi Nasution semakin tinggi usianya anak menjadi lebih bertanggungjawab atas proses belajar karena

²⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 116-117

²¹ Yusuf dan Legowo, *Mengatasi Kebiasaan Buruk Anak dalam Belajar Melalui Pendekatan Modifikasi Perilaku*, (Jakarta: PT Direktorat Ketenagaan, 2007), h. 9-33

²² Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), h. 38

²³ Basyiruddin Usman, *Metode Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 21



kebiasaan termasuk di dalamnya sehingga disiplin belajar menjadi semakin penting. Berkenaan dengan kebiasaan belajar ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan:

- 1) Target atau hasil kerja yang realistis antara lain rencana kerja yang terinci lebih baik dari pada yang besar-besaran (ambisius),
- 2) Hadiah (rewards) atas hasil pekerjaan perlu diperhatikan agar memperkuat minat dan semangat belajar,
- 3) Ketepatan waktu dalam belajar/bekerja,
- 4) Belajar keseluruhan dan bagian,
- 5) Pengorganisasian bahan belajar yang baik, dan
- 6) Penyempurnaan program belajar-mengajar sesuai dengan kebutuhan.

Rochman Natawidjaja dan L. J. Moleongn, mengemukakan asal mula terbentuknya kebiasaan itu ada dua cara:

Pertama, terjadinya adalah melalui kecenderungan orang untuk mengikuti upaya yang kurang hambatannya. Maksudnya, pada mulanya seseorang melakukan sesuatu maka hal itu dilakukannya menurut suatu cara tertentu karena cara itu adalah cara yang termudah dan tidak mengalami suatu gangguan.

Kedua, melalui suatu tindakan dengan sengaja dan hati-hati untuk membentuk pola reaksi secara otomatis. Hal itu terjadi apabila seseorang dengan sengaja mengganti kebiasaan lama dengan suatu kebiasaan yang baru.

Sesungguhnya ada 2 macam kebiasaan studi. Yang pertama ialah kebiasaan studi yang baik yang membantu menguasai pelajaran, mencapai kemajuan studi dan meraih sukses. Yang kedua ialah kebiasaan studi buruk yang mempersulit memahamipengetahuan, menghambat kemajuan dan akhirnya mengalami kegagalan. Sebagai contoh dapat dilihat beberapa dari kedua macam kebiasaan studi

Pengaruh aplikasi pembelajaran Virtual Learning terhadap prestasi belajar siswa.

Data dalam penelitian ini diperoleh peneliti melalui dua metode yaitu metode dokumentasi dan angket. Metode dokumentasi digunakan untuk mengetahui daftar nama siswa dan data hasil ulangan menggunakan metode E-Learning pada siswa kelas VII MTs Daruttaqwa belum menggunakan E-learning. Sedangkan angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan cara variabel seperangkat pertanyaan maupun pernyataan tertulis kepada siswa untuk mengetahui kebiasaan belajar siswa. Hasil penelitian yang diperoleh peneliti dideskripsikan secara rinci untuk masing-masing variabel. Data variabel yang dideskripsikan dalam penelitian ini, yaitu (1) data variabel bebas (X_1) yaitu metode *e-learning*, (2) data variabel bebas (X_2) yaitu kebiasaan belajar, dan (3) data variabel terikat (variabel Y) yaitu prestasi belajar. Data yang disajikan berupa nilai mentah dengan maksud agar dapat menghindari kesalahan yang sekecil-kecilnya sehingga hasilnya bisa mendekati kebenaran. Berikut akan dijelaskan secara rinci mengenai deskripsi data hasil penelitian untuk masing-masing variabel.

Between-Subjects Factors

		Value Label	N
metode	1	e-learning	25
	2	konvensional	45
kebiasaan_belajar	1	tinggi	15
	2	sedang	45
	3	rendah	10



Uji instrument dalam penelitian ini meliputi uji validitas dan uji reliabilitas. Sebelum peneliti melakukan uji instrumen, terlebih dahulu peneliti melakukan uji validasi oleh ahli. Uji validasi ini dilakukan oleh validator ahli yaitu Guru, waka kurikulum MTs Daruttaqwa, dan guru bidang SKI. Hasil uji validasi oleh ahli dapat dilihat pada table berikut

Table 2.4 Hasil Uji Validasi oleh Ahli

Variabel	Validator	Rata-rata skor	Keterangan	Kesimpulan
Kebiasaan belajar	1	3,7	valid	Valid
	2	4.0	Valid	
	3	3.86	Valid	
	4	4.1	Sangat Valid	

Validitas butir item angket ditentukan dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment*. Data yang dianalisis diperoleh dari uji coba instrumen angket kebiasaan belajar. Setelah data diperoleh, dilakukan pengujian validitas yang dihitung dengan bantuan *SPSS*. Kevalidan instrumen yang dihitung diukur dimana jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka data dikatakan valid, namun

jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka data tidak valid.

	N	%
Valid	70	100.0
Cases Excluded ^a	0	.0
Total	70	100.0

	Statistic	Std. Error
Mean	67.05	.501
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	66.06
	Upper Bound	68.03
5% Trimmed Mean	66.81	
Median	66.00	
Variance	59.774	
prestasi_belajar Std. Deviation	7.731	
Minimum	46	
Maximum	89	
Range	43	
Interquartile Range	11	



Skewness		.362	.158
Kurtosis		.002	.314

Berdasarkan data diatas, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Koefisien varians dihitung dengan rumus = (standar deviasi/ mean) x 100% = (7.731 / 67.05) x 100% = 11.53 %. Criteria data dikatakan berdistribusi normal, koefisien varians < 30%, karena 11.53% < 30%, data berdistribusi normal. Koefisien *rasio skwness* dihitung dengan rumus = (skewness/standar error of skewness) = 0.362 / 0.158 = 2.3. Rasio *kurtosis* dihitung dengan rumus = *kurtosis / standar error of kurtosis* = 0.002 / 0.314 = 0.006

Uji hipotesis dalam penelitian ini meliputi ANAVA 2 Jalur. Uji ini digunakan untuk menguji hipotesis yang meliputi: (1) pengaruh metode *e-learning* (X₁) terhadap prestasi belajar siswa (Y), (2) pengaruh kebiasaan belajar (X₂) terhadap prestasi belajar siswa (Y), dan (3) pengaruh metode *e-learning* (X₁) dan kebiasaan belajar (X₂) terhadap prestasi belajar siswa (Y) kelas VII MTs Daruttaqwa. Adapun analisis ANAVA 2 Jalur dijelaskan sebagai berikut:

Menguji kesamaan varian kesalahan.

F	df1	df2	Sig.
3.023	4	233	.019

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups. a. Design: Intercept + metode + kebiasaan_belajar + metode * kebiasaan_belajar

Hasil uji levene test menunjukkan nilai(signifikansi) Sig. 3.023>0.05 sehingga bisa dikatakan varian antar kelompok homogeny.

Tests of Between-Subjects Effects
Dependent Variable: prestasi_belajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	7234.204 ^a	4	1808.551	60.787	.000
Intercept	109252.554	1	109252.554	3672.070	.000
metode	35.179	1	35.179	1.182	.278
kebiasaan_belajar	6622.095	2	3311.047	111.287	.000
metode * kebiasaan_belajar	11.612	1	11.612	.390	.533
Error	6932.288	233	29.752		
Total	1084023.000	238			
Corrected Total	14166.492	237			



a. R Squared = .511 (Adjusted R Squared = .502)

Berdasarkan hasil analisis data statistik dengan menggunakan analisis ANAVA 2 Jalur, diketahui metode *e-learning* mempunyai signifikansi sebesar 0.278 sedangkan signifikansi α sebesar 0.05. Dengan kata lain tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar. Hal tersebut dapat disebabkan oleh banyak factor yang menyebabkan ketidaksignifikannya hasil yang didapat. Salah satu ciri pembelajaran *e-learning* adalah terpisahnya secara fisik antara guru dan siswa, sehingga interaksi antara guru dan siswa atau siswa dengan siswa lainnya menjadi tidak ada. Pendidikan bukan hanya menekankan pada perubahan ilmu pengetahuan, namun juga sikap, moral, nilai atau social.

Selain itu tidak semua materi SKI bisa menggunakan E-learning, karena saat kita melakukan pencarian materi tentang hadist, banyak lafal yang tidak berharokat, dan itu menyulitkan untuk dibaca apa lagi untuk siswa yang berbasis Sekolah Umum. Penyebab lainnya, kurangnya prasarana yang memadai, seperti Hp, Wifi, laptop. Penyebab lainnya antara lain: Guru pengajar masih kurang memahami sepenuhnya bagaimana menggunakan metode *e-learning* dalam pembelajaran. Belum adanya kesiapan *e-learning* sehingga belum adanya tempat diskusi untuk siswa dan guru. Koneksi internet yang kurang lancar sehingga pelaksanaan pembelajaran cenderung membutuhkan waktu yang relative lama. Tetapi sebenarnya *e-learning* memiliki kelebihan yang perlu dipertimbangkan, antara lain adalah dengan adanya *e-learning* mendukung pembelajaran jarak jauh, *e-learning* mampu menghemat biaya karena tidak perlu adanya hardcopy materi, dan siswa diajarkan belajar secara mandiri.

Tidak ada pengaruh yang signifikan antara metode *e-learning* dan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar di MTs Daruttaqwa Gresik yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi 0.533 dan nilai tersebut lebih besar dari pada probabilitas 0.05 ($0,533 > 0.05$). Sehingga dalam pengujian ini menunjukkan H_a ditolak dan H_o diterima. Hal ini bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara metode *e-learning* (X_1) dan kebiasaan belajar (X_2) terhadap prestasi belajar siswa (Y) di MTs Daruttaqwa Gresik. Menurut Surachmat berhasil tidaknya seseorang dalam belajar ditentukan oleh mantap dan tidaknya cara belajar yang digunakan. Sebagus apapun metode yang digunakan dalam proses pembelajaran tetapi kebiasaan belajarnya buruk, maka prestasi yang didapat juga kurang maksimal, sebaliknya jika metode yang digunakan biasa/ kurang tetapi kebiasaan belajar siswa bagus, maka prestasi belajarnya pun ikut bagus/optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data sebagaimana telah diuraikan, maka kesimpulan penelitian ini adalah sebagai berikut: Dari hasil penelitian ini Metode *e-learning* tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar mata pelajaran SKI. Karena nilai signifikansi sebesar 0.278 dan nilai tersebut lebih besar daripada probabilitas 0.05 ($0.278 > 0.05$). Sehingga dalam pengujian ini menunjukkan bahwa H_a ditolak dan H_o diterima, jadi tidak ada pengaruh yang signifikan metode *e-learning* terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran SKI di MTs Daruttaqwa Kabupaten Gresik. Dari hasil penelitian ini kebiasaan belajar ada pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar mata pelajaran SKI. Karena nilai signifikansi sebesar 0.000 dan nilai tersebut lebih kecil daripada probabilitas 0.05 ($0.000 > 0.05$). Sehingga dalam pengujian ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, jadi ada pengaruh yang signifikan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran SKI di MTs Daruttaqwa Kabupaten Gresik. Dari hasil penelitian ini Metode *e-learning* dan kebiasaan belajar tidak saling mempengaruhi prestasi belajar mata pelajaran SKI. Karena nilai signifikansi sebesar 0.533 dan nilai tersebut lebih besar daripada probabilitas 0.05 ($0.533 > 0.05$). Sehingga



dalam pengujian ini menunjukkan bahwa H_a ditolak dan H_0 diterima, jadi tidak ada pengaruh yang signifikan metode e-learning dan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran SKI di MTs Daruttaqwa Kabupaten Gresik

Daftar Pustaka

- Abdul Aziz Ahyadi, 1991, *Psikologi Agama*, Bandung : Sinar Baru
- Abu Ahmadi & Widodo Supriyanto, 1991, *Psikologi Belajar*, Jakarta : Rineka cipta
- Basyiruddin Usman, 2002, *Metode Pembelajaran Agama Islam*, Jakarta: Ciputat Pers
- Dewa Ketut Sukardi, 1999, *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*, Surabaya, Usaha Nasional
- Djamarah, 1994, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, Surabaya: Usaha Nasional
- Ibnu Hajar, 2010, *Dasar-dasar Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*, Surabaya: Usaha Nasional
- JB Wahyudi, 1992, *Teknologi Informasi dan Produksi Citra Bergerak*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Joko Lianto, 2020, *Perbandingan Metode Pembelajaran konvensional dengan Metode Virtual Learning pada One Day IT Seminar : Virtual Learning di BEM FMIPA ITS*.
- M. Ngalim Purwanto, 2000, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muhibbin Syah, 2010, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nasution, 2005, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara
- Noeng Muhadjir, 1996, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Rake Sarasin
- Pasaribu, B. Simanjuntak, 1997, *Proses Belajar Mengajar* Bandung: Tarsito
- S. Nasution, 1992, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara
- S. Nasution, 2002, *Teknologi Pendidikan* Bandung : Jemmars
- Slameto, 2010, *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta, Rineka Cipta
- Sugiyono, 2012, *Statistik untuk Penelitian*, Bandung : Alfabeta
- Sutratinah Tirtonegoro, 1998, *Anak Supernormal dan Program Pendidikannya*, Jakarta : Bina Aksara
- Suwarno, 1992, *Pengantar Umum Pendidikan*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Syaiful Bahri dan Azwan Zain, 2006, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- Yusuf dan Legowo, 2007, *Mengatasi Kebiasaan Buruk Anak dalam Belajar Melalui Pendekatan Modifikasi Perilaku*, Jakarta: PT Direktorat Ketenagaan

