

Aplikasi Pembelajaran “Virtual Learning” Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Study Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMP YPM 4 Bohar Taman Sidoarjo

Anny Wahyu Dwi Jayanti

IAI Al Khoziny Sidoarjo

annywahyudj@gmail.com

Jl. Kh. Hamdani Siwalanpanji Buduran 61252 Sidoarjo

Fathul Fauzi

STAI An-Najah Indonesia Mandiri

fauzi.fathul@yahoo.com

Jl. Raya Sarirogo No. 1 Sarirogo Sidoarjo

Abdullah

IAI Nazhatut Thullab Sampang

abdullahabza88@gmail.com

Desa Prajjan Kecamatan Camplong Kabupaten Sampang Madura

Article History:

Dikirim:

6 Juli 2022

Direvisi:

7 Agustus 2022

Diterima:

27 Agustus 2022

Korespondensi Penulis:

HP / WA : -

Abstrak : Penelitian Aplikasi Pembelajaran Virtual Learning merupakan proses pembelajaran dengan menggunakan Teknologi Informasi pada semua bidang study di SMP 4 Bohar Sidoarjo. Aplikasi pembelajaran Virtual Learning ini, merupakan langkah yang cukup progresif untuk mempersiapkan para siswa mampu bersaing, berperan aktif, efektif dan cerdas dalam menyikapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Agar aplikasi Virtual Learning dapat diterapkan dengan tingkat pencapaian yang tinggi dalam kompetensi bidang studi, maka diperlukan adanya keseimbangan dari berbagai komponen seperti: kurikulum, tenaga kependidikan khususnya guru Pendidikan Agama Islam (PAI) yang memiliki kemampuan mengoperasikan komputer, kesiapan siswa, kesiapan orang tua, fasilitas mendukung pembelajaran, lingkungan sekolah yang mendukung dan dukungan komite sekolah. Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji Aplikasi pembelajaran Virtual Learning dalam meningkatkan prestasi belajar siswa bidang study Pendidikan Agama Islam di SMP 4 Bohar Sidoarjo, dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran Virtual Learning di SMP 4 Bohar Sidoarjo, bagaimana prestasi belajar siswa pada bidang study Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP 4 Bohar Sidoarjo, dan adakah pengaruh pembelajaran Virtual Learning dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang study Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP 4 Bohar Sidoarjo. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Dan pengumpulan datanya dilakukan dengan metode angket, observasi, interview dan dokumentasi. Kemudian data dianalisis menggunakan rumus statistik, yaitu: rumus prosesntase dan rumus product moment. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran Virtual Learning di SMP 4 Bohar Sidoarjo dalam proses pelaksanaannya dapat berjalan efektif dan efisien atau tergolong baik, karena hasil perhitungan prosentase menunjukkan antara 56%-100%. Dan peningkatan prestasi

siswa di SMP 4 Bohar Sidoarjo setelah diterapkan pembelajaran Virtual Learning mengalami peningkatan dalam pencapaian hasil prestasi belajar siswa pada bidang study Pendidikan Agama Islam (PAI) yang cukup, hal ini berdasarkan pada hasil perhitungan prosentase pada per item pertanyaan nilai yang diperoleh berada antara 56%-75% dengan kreteria tergolong cukup.

Kata kunci: *Virtual Learning – PAI.*

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 software³

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.

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.

Mempercepat atau memperlambat keputusan. Dengan demikian informasi memiliki kekuatan, baik membangun maupun merusak, menjadi symbol dan kebutuhan masyarakat modern (masyarakat informasi)⁴

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.⁵

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 muka⁶.

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

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

⁵ <http://en.wikipedia.org/wiki/History-of-virtual-learnig-environment>.

⁶ <http://frenky.cahaya-purnama-blogspot.com/2007/12/virtual-learning-environment>.

menampung komunitas pelajar dan mendorong untuk terjadinya interaksi dan diskusi secara elektronik.

SMP 4 Bohar Sidoarjo yang terletak di jalan Bohar merupakan salah satu sekolah idaman warga kota Sidoarjo. Lokasinya sangat mendukung untuk terlaksananya proses belajar mengajar karena berada dilingkungan perkampungan dan perumahan.

Dalam perkembangannya SMP 4 Bohar Sidoarjo selalu berbenah diri dalam rangka mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan jumlah rombongan belajar 9 kelas yang diasuh oleh 35 guru dan tenaga administrasi yang memadai, serta didukung oleh fasilitas pembelajaran yang lengkap, SMP 4 Bohar Sidoarjo 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).

Sampai tahun pelajaran 2022/ 2023 SMP 4 Bohar Sidoarjo telah meluluskan beberapa siswa dengan prestasi yang membanggakan, diantaranya dalam lomba PIR / KIR yang mewakili sekolah di Indonesia, serta masih banyak lagi prestasi – prestasi yang diraih baik akademik maupun non akademik. Hal ini tentunya tidak lepas dari besarnya dukungan dukungan guru / karyawan, orang tua murid dan partisipasi masyarakat serta alumni yang peduli dengan perkembangan pendidikan khususnya di SMP 4 Bohar Sidoarjo, sehingga nantinya SMP 4 Bohar Sidoarjo mampu mencetak generasi yang siap bersaing di era global.

METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan instrument metode angket yang berfungsi sebagai berikut:

- a. Untuk menggali data yang berhubungan dengan pembelajaran *virtual learning* di SMP 4 Bohar Sidoarjo

- b. Untuk mengetahui sikap dan kepedulian tiap elemen sekolah terhadap pentingnya pembelajaran *virtual learning* di SMP 4 Bohar Sidoarjo
- c. Untuk mengetahui data yang berhubungan dengan peningkatan prestasi belajar siswa pada bidang study Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP 4 Bohar Sidoarjo

Adapun alasan memilih metode angket sebagai instrument dalam penelitian ini karena metode angket praktis digunakan, menghemat biaya dan tenaga, responden dapat menjawab secara langsung tanpa dipengaruhi orang lain.

Angket yang disusun oleh penulis didasarkan pada hasil penjabaran variabel penelitian. Pada variabel bebas dan terikat terdiri dari 15 item pertanyaan yang mana tiap item tersebut disediakan alternatif jawaban, yaitu: (a dengan skor 3, b. dengan skor 2, c dengan skor 1)

PEMBAHASAN

1. Pengertian *Virttual Learning*

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.⁷

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*.⁸ 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

⁷ Joko Lianto, *Perbandingan Metode Pembelajaran konvensional dengan Metode Virtual Learning* pada One Day IT Seminar : Virtual Learning di BEM FMIPA ITS.

⁸ En.wikipedia.org/wiki/learning

usaha menemukan yang ingin diketahui dan diperlukan untuk hidup, proses membangun pengetahuan melalui transformasi pengalaman.⁹

Definisi Virtual Learning, *the delivery of educational lessons using any of the technologies included in the expanded virtual reality.*¹⁰ *Virtual learning is a term frequently used interchangeably with distance learning, online learning, e-learning, or Web-based learning.*¹¹

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.*¹² *A software system designed to help teachers by facilitating the management of educational courses for their students, especially by helping teachers and learners with course administration. The system can often track the learners progress, which can be monitored by both teachers and learners.*¹³ Pembelajaran dengan Virtual Learning yaitu merupakan 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.¹⁴

2. Sejarah dan Perkembangan

Pembelajaran elektronik atau e-Learning telah dimulai pada tahun 1970-an. Berbagai istilah digunakan untuk mengemukakan pendapat/gagasan tentang pembelajaran elektronik, antara lain adalah: on-line learning, e-learning, internet-enabled learning, virtual learning, atau web-based learning. **Virtual Learning merupakan bagian dari E-learning.** E-Learning yang pertama kali diperkenalkan oleh universitas Illinois di Urbana-Champaign dengan menggunakan sistem instruksi berbasis komputer

⁹ Joko Lianto, Opcit, 2

¹⁰ www.fas.org/spp/military/docops/usaf/2020/app-v.htm

¹¹ www.k12.wa.us/AlternativeEd/ProgramImplementationGuidelines/AcronymsandTerms.doc

¹² www.economicsnetwork.ac.uk/handbook/web/glossary.htm

¹³ http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_learning_environment

¹⁴ Joko Lianto, Op cit, 4

(computer-assisted instruksion) dan komputer bernama PLATO. Sejak saat itu, perkembangan e-learning berkembang sejalan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi. Berikut perkembangan e-learning dari masa ke masa :

- a. Tahun 1990 : Era CBT (Computer-Based Training) di mana mulai bermunculan aplikasi e-learning yang berjalan dalam PC standlone ataupun berbentuk kemasan CD-ROM. Isi materi dalam bentuk tulisan maupun multimedia (Video dan Audio) DALAM FORMAT mov, mpeg-1, atau avi.
- b. Tahun 1994 : Seiring dengan diterimanya CBT oleh masyarakat sejak tahun 1994 CBT muncul dalam bentuk paket-paket yang lebih menarik dan diproduksi secara masal.
- c. Tahun 1997 : LMS (Learning Management System). Seiring dengan perkembangan teknologi internet, masyarakat di dunia mulai terkoneksi dengan internet. Kebutuhan akan informasi yang dapat diperoleh dengan cepat mulai dirasakan sebagai kebutuhan mutlak dan jarak serta lokasi bukanlah halangan mlagi. Dari sinilah muncul LMS. Perkembangan LMS yang makin pesat membuat pemikiran baru untuk mengatasi masalah interoperability antar LMS yang satu dengan lainnya secara standar. Bentuk standar yang muncul misalnya standar yang dikeluarkan oleh AICC (Airline Industry CBT Commettee), IMS, IEEE LOM, ARIADNE, dsb.
- d. Tahun 1999 sebagai tahun Aplikasi E-learning berbasis Web. Perkembangan LMS menuju aplikasi e-learning berbasis Web berkembang secara total, baik untuk pembelajar (learner) maupun administrasi belajar mengajarnya. LMS mulai digabungkan dengan situs-situs informasi, majalah dan surat kabar. Isinya juga semakin kaya dengan perpaduan multimedia, video streaming serta penampilan interaktif dalam berbagai pilihan format data yang lebih standar dan berukuran kecil. Melihat perkembangan e-learning dari dari masa ke masa yang terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi, maka dapat disimpulkan bahwa e-learning akan menjadi sistem pemblajaran masa depan. Alasan efektifitas dan fleksibilitas akan menjadi alasan utama.

Kategori Virtual Learning.

- a. Online / realtime, yaitu interaksi antara pendidik dan peserta didik terjadi secara realtime,
- b. Offline, yaitu interaksi antara pendidik dan peserta didik terjadi bukan secara realtime,
- c. Dedicated computer, yaitu peserta didik menggunakan komputer secara personal, shared computer, peserta didik menggunakan komputer secara bersama.

Beberapa Virtual Learning Environment/course management system yang telah cukup dikenal :

- a. Moodle (free software and open source).
- b. Dokeos (free software and open source).
- c. ILIAS (free software and open source).
- d. KEWL.netgen (free software and open source).
- e. Sakai (free software and open source).

4. Prinsip Kerja

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 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.

Data Tentang Penerapan Pembelajaran Virtual Learning

Analisis data ini, digunakan tidak lain adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran Virtual Learning di SMP 4 Bohar Sidoarjo. Dalam hal ini, penulis menganalisis hasil angket peritem pertanyaan yang sudah di sebarakan kepada

responden atas pendapatnya tentang penerapan pembelajaran virtual learning dengan menggunakan rumus prosentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} 100$$

Kemudian untuk menafsirkan hasil perhitungan dengan prosentase tersebut, penulis menetapkan standar sebagai berikut:

1. 76%-100% : tergolong baik
2. 56% - 75% : tergolong cukup
3. 40% - 55% : tergolong kurang baik
4. kurang dari 40% : tergolong tidak baik.¹⁵

Setelah itu penulis mengambil atau memilih frekuensi jawaban alternatif yang ideal sebagai kesimpulannya.

Tabel 1
Penerapan pembelajaran Virtual Learning di SMP 4 Bohar Sidoarjo

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
1	a. Sangat baik	70	29	41,4
	b. Baik		41	58,6
	c. Kurang baik		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel tersebut diatas dapat menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran Virtual Learning di SMP 4 Bohar Sidoarjo, siswa menyatakan sangat baik sebanyak 29 (41,4%), baik 41 (58,6%), sedangkan yang menyatakan kurang baik tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran Virtual Learning di SMP 4 Bohar Sidoarjotergolong cukup, karena berada antara 56-75%.

Tabel 2
Kelengkapan/ketersediaan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran virtual learning di SMP 4 Bohar Sidoarjo

¹⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar dan Teknik Penelitian* (Jakarta: Bina Aksara, 1983), 131

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
2	a. Sangat baik	70	40	57,1
	b. Baik		28	40
	c. Kurang baik		2	2,9
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel tersebut dapat menunjukkan bahwa Kelengkapan/ketersediaan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran virtual learning di SMP 4 Bohar Sidoarjo, siswa menyatakan sangat baik 40 (57,1%), baik 28 (40%), sedangkan yang menyatakan kurang baik 2 (2,9%).

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Kelengkapan/ketersediaan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran virtual learning di SMP 4 Bohar Sidoarjo tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%..

Tabel 3

Kualitas kondisi sarana prasarana penunjang pembelajaran Virtual Learning di SMP 4 Bohar Sidoarjo

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
3	a. Sangat baik	70	43	61,4
	b. Baik		27	38,6
	c. Kurang baik		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari tabel tersebut dapat menunjukkan bahwa Kualitas kondisi sarana prasarana penunjang pembelajaran Virtual Learning di SMP 4 Bohar Sidoarjo, siswa menyatakan sangat baik sebanyak 43 (61,4%), baik 27 (38,6%), dan kurang baik tidak ada. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Kualitas kondisi sarana prasarana penunjang pembelajaran Virtual Learning di SMP 4 Bohar Sidoarjo, dapat dinyatakan cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 4

Kemampuan siswa dalam mengoperasikan komputer setelah diterapkan pembelajaran virtual learning

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
-----	--------------------	---	---	---

4	a. Sangat baik	70	28	40
	b. cukup		41	58,6
	c. Kurang baik		1	1,4
Jumlah		70	70	100

Dari tabel diatas dapat menunjukkan bahwa Kemampuan siswa dalam mengoperasikan komputer setelah diterapkan pembelajaran virtual learning, siswa menyatakan sangat baik 28 (40%), cukup 41 (58,6%), dan kurang baik 1 (1,4%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Kemampuan siswa dalam mengoperasikan komputer setelah diterapkan pembelajaran virtual learning cukup, karena berada antara 56% - 75%.

Tabel 5

Hubungan antara pendidik dengan peserta didik di dalam kelas virtual

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
11	a. Sangat baik	70	30	42,9
	b. Baik		40	57,1
	c. Kurang baik		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bahwa Hubungan antara pendidik dengan peserta didik di dalam kelas virtual, siswa menyatakan sangat baik sebanyak 30 (42,9%), baik 40 (57,1%), dan mengatakan kurang baik tidak ada. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Hubungan antara pendidik dengan peserta didik di dalam kelas virtual tergolong cukup, karena berada diantara 56%-75%.

Tabel 6

Komunikasi pendidik dengan peserta didik di dalam pembelajaran Virtual Learning Environment

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
12	a. Sangat baik	70	22	31,4
	b. Baik		48	68,6
	c. Kurang baik		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bahwa Komunikasi pendidik dengan peserta didik di dalam pembelajaran Virtual Learning Environment, siswa menyatakan sangat baik sebanyak 22 (31,4%), baik 48 (68,6%), dan sedangkan yang berpendapat kurang baik tidak ada. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa Komunikasi pendidik dengan peserta didik di dalam pembelajaran Virtual Learning Environment tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 7

Pembelajaran Virtual Learning sebagai penunjang proses pembelajaran di luar sekolah

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
13	a. Sangat baik	70	40	57,1
	b. Baik		30	42,9
	c. Kurang baik		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bahwa Pembelajaran Virtual Learning sebagai penunjang proses pembelajaran di luar sekolah, siswa menyatakan sangat baik berjumlah 40 (57,1%), baik 30 (42,9%), dan siswa berpendapat kurang baik tidak ada. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Virtual Learning sebagai penunjang proses pembelajaran di luar sekolah tergolong kurang baik karena berada antara 40%-55%.

Tabel 8

Kondisi sarana-prasarana penunjang pembelajaran Virtual Learning di luar Sekolah

No.	Alternative jawaban	N	F	%
14	a. Sangat baik	70	28	40
	b. Baik		40	57,1
	c. Kurang baik		2	2,9
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel di atas menunjukkan bahwa Kondisi sarana-prasarana penunjang pembelajaran Virtual Learning di luar Sekolah, siswa menyatakan sangat baik sebanyak 28 (40%), baik 40 (57,1%), dan kurang baik 2 (2,9%).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Kondisi sarana-prasarana penunjang pembelajaran Virtual Learning di luar Sekolah tergolong cukup, karena berada antara 56%-75%.

Tabel 9

Jaringan /saluran dalam mengakses materi pelajaran dengan Virtual Learning Environment

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
15	a. Sangat baik	70	27	38,6
	b. cukup		43	61,4
	c. Kurang baik		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas menunjukkan bahwa Jaringan /saluran dalam mengakses materi pelajaran dengan Virtual Learning Environment , siswa menyatakan sangat baik sejumlah 27 (38,6%), baik 43 (61,4%), dan kurang baik tidak ada. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Jaringan /saluran dalam mengakses materi pelajaran dengan Virtual Learning Environment tergolong cukup, karena berada antara nilai 56%-75%.

Dari beberapa dari hasil angket tersebut dapat rekap dari masing-masing item pertanyaan sebagai berikut:

- a. Penerapan pembelajaran Virtual Learning di SMP 4 Bohar Sidoarjo dapat dinyatakan
- b. Kelengkapan/ketersediaan sarana dan prasarana penunjang pembelajaran Virtual Learning di SMP 4 Bohar Sidoarjo.
- c. Kualitas kondisi sarana-prasarana penunjang pembelajaran Virtual Learning di SMP 4 Bohar Sidoarjo
- d. Kemampuan siswa dalam mengoperasikan komputer setelah diterapkan pembelajaran Virtual Learning di SMP 4 Bohar Sidoarjo
- e. Kemampuan siswa dalam mengakses internet setelah diterapkan pembelajaran Virtual Learning di SMP 4 Bohar Sidoarjo
- f. Materi pelajaran yang disajikan pada Virtual Learning Environment tergolong...
- g. Kesesuaian materi yang ada dalam Virtual Learning dengan materi di kelas

- h. Penguasaan materi guru yang menyajikan materi pada Virtual Learning Environment
- i. Kemampuan guru dalam mengevaluasi belajar siswa pada pembelajaran Virtual learning
- j. Kondisi lingkungan sekolah seperti fasilitas-fasilitas selain di laboratorium komputer (wifi, wireless) yang mendukung proses pembelajaran Virtual Learning tergolong
- k. Hubungan antara pendidik dengan peserta didik di dalam kelas virtual tergolong
- l. Komunikasi antara pendidik dengan peserta didik di dalam pembelajaran Virtual Learning Environment tergolong
- m. Proses pembelajaran Virtual Learning sebagai penunjang proses pembelajaran di luar sekolah tergolong
- n. Kondisi sarana-prasarana penunjang pembelajaran Virtual Learning di luar sekolah tergolong
- o. Jaringan/saluran selama anda mengakses materi pelajaran dengan Virtual Learning Environment tergolong

Berdasarkan keterangan diatas dapat diketahui bahwa kebanyakan dari item pertanyaan tentang penerapan pembelajaran Virtual Learning tergolong cukup baik. Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran Virtual Learning di SMP 4 Bohar Sidoarjo tergolong cukup baik.

2. Analisis Data Tentang Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Study Pendidikan Agama Islam (PAI)

Analisis data ini, digunakan tidak lain adalah untuk mengetahui bagaimana peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Study Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam hal ini, penulis juga menganalisis hasil angket peritem pertanyaan yang sudah di sebarakan kepada responden atas pendapatnya tentang peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Study Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan rumus prosentase dan standar sebagaimana diatas sebagai berikut berikut:

Tabel 10

Merasa suka pada Bidang Study Pendidikan Agama Islam (PAI)

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
1	a. ya	70	54	77,1
	b. biasa saja		16	22,9
	c. tidak		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa merasa suka pada Bidang Study Pendidikan Agama Islam (PAI), siswa mengatakan ya sebanyak 54 (77,1%), biasa saja 16(22,9%), dan yang mengatakan tidak, tidak ada.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa yang merasa suka pada Bidang Study Pendidikan Agama Islam (PAI) tergolong baik karena berada antara 76%-100%.

Tabel 11

Berseमत pada saat proses pembelajaran Bidang Study Pendidikan Agama Islam (PAI)

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
2	a. ya	70	48	68,6
	b. Kadang-kadang		22	31,4
	c. tidak		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bahwa siswa tambah Berseमत pada saat proses pembelajaran Bidang Study Pendidikan Agama Islam (PAI), siswa menyatakan ya 48 (68,6%), kadang-kadang 22 (31,4%), dan yang mengatakan tidak kosong. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa berseमत pada saat proses pembelajaran Bidang Study Pendidikan Agama Islam (PAI) dibilang cukup, karena berada antara 56% - 75%.

Tabel 12

Selalu aktif dalam proses pembelajaran Bidang Study Pendidikan Agama Islam (PAI)

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
3	a. ya	70	38	54,2
	b. Kadang-kadang		32	45,7

	c. tidak		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bahwa siswa selalu aktif dalam proses pembelajaran Bidang Study Pendidikan Agama Islam (PAI), siswa mengatakan ya sebanyak 38 (54,2%), kadang-kadang 32 (45,7%), sedangkan yang tidak aktif tidak ada. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa selalu aktif dalam proses pembelajaran Bidang Study Pendidikan Agama Islam (PAI) tergolong kurang, karena berada diantara 40%-55%.

Tabel 13

Sering bertanya apabila tidak mengerti terhadap apa yang dijelaskan oleh guru pada saat proses pembelajaran bidang study

Pendidikan Agama Islam (PAI)

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
4	a. ya	70	28	40
	b. Kadang-kadang		40	57,1
	c. tidak		2	2,8
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas menunjukkan bahwa siswa sering bertanya ketika tidak mengerti penjelasan dari dari guru, siswa mengatakan ya sebanyak 28 (40%), kadang-kadang 40 (57,1%) dan sedangkan yang mengatakan tidak hanya 2 (2,8%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa sering bertanya apabila tidak mengerti terhadap apa yang dijelaskan oleh guru pada saat proses pembelajaran bidang study Pendidikan Agama Islam (PAI), tergolong cukup, karena berada diantara 56%-75%.

Tabel 14

Metode yang digunakan guru Bidang Study Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam mengajar dapat memudahkan dalam memahami pelajaran

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
5	a. ya	70	50	71,4
	b. Kadang-kadang		20	28,6
	c. tidak		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bahwa Metode yang digunakan guru Bidang Study Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam mengajar dapat memudahkan dalam memahami pelajaran, siswa menyatakan ya 50 (71,4%), kadang-kadang 20 (28,6%) dan yang mengatakan tidak kosong.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode yang digunakan guru Bidang Study Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam mengajar dapat memudahkan dalam memahami pelajaran. Tergolong cukup, karena berada diantara 56%-75%.

Tabel 15

Mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran pada Bidang Study Pendidikan Agama Islam (PAI)

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
6	a. ya	70	22	31,4
	b. Kadang-kadang		43	61,4
	c. tidak		5	7,1
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bawah siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran pada Bidang Study Pendidikan Agama Islam (PAI), siswa mengatakan ya sebanyak 22 (31,4%), kadang-kadang 43 (61,4%), sedangkan yang mengatakan tidak hanya 5(7,1%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran pada Bidang Study Pendidikan Agama Islam (PAI). Tergolong baik, karena berada diantara 56%-75%.

Tabel 16

Bisa menjawab pertanyaan yang diberikan guru berkenaan dengan materi pelajaran

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
7	a. ya	70	30	42,9
	b. Kadang-kadang		40	57,1
	c. tidak		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel tersebut dapat menunjukkan bahwa siswa Bisa menjawab pertanyaan yang diberikan guru berkenaan dengan materi pelajaran, siswa menyatakan ya sebanyak 30 (42,9%), kadang-kadang 40 (57,1%), dan sedangkan yang mengatakan tidak, kosong. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Bisa menjawab pertanyaan yang diberikan guru berkenaan dengan materi pelajaran ini tergolong cukup, karena berada diantara 56%-75%.

Tabel 17

Kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler komputer (internet) di SMP 4 Bohar Sidoarjo

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
8	a. sangat baik	70	48	68,6
	b. cukup		22	31,4
	c. kurang baik		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bahwa Kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler komputer (internet) di SMP 4 Bohar Sidoarjo, mengatakan sangat baik sebanyak 48 (68,6%), cukup 22 (31,4%) dan sedangkan yang mengatakan kurang baik tidak ada. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler komputer (internet) di SMP 4 Bohar Sidoarjo tergolong cukup, karena berada diantara 56%-75%.

Tabel 18

Kegiatan ekstrakurikuler komputer (internet) dapat meningkatkan prestasi belajar

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
9	a. ya	70	47	67,1
	b. Kadang-kadang		23	32,9
	c. tidak		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bahwa Kegiatan ekstrakurikuler komputer (internet) dapat meningkatkan prestasi belajar, siswa mengatakan ya 47 (67,1%), kadang-kadang 23 (32,9%), dan sedangkan yang mengatakan tidak kosong.

Dengan demikian Kegiatan ekstrakurikuler komputer (internet) dapat meningkatkan prestasi belajar. Tergolong cukup, karena berada diantara 56%-75%.

Tabel 19

Penerapan pembelajaran Virtual Learning dapat meningkatkan prestasi belajar

No.	Alternatif jawaban	N	F	%
10	a. ya	70	27	38,6
	b. kadang-kadang		43	61,4
	c. tidak		0	0
Jumlah		70	70	100

Dari hasil tabel diatas dapat menunjukkan bahwa Penerapan pembelajaran *Virtual Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar, siswa mengatakan ya sebanyak 27 (38,6%), kadang-kadang 43 (61,4%) dan sedangkan yang mengatakan tidak kosong. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Penerapan pembelajaran *Virtual Learning* dapat meningkatkan prestasi belajar. Dapat tergolong cukup, karena berada diantara 56%-75%.

KESIMPULAN

Dari permasalahan yang ada dalam penelitian ini, maka dapat di simpulkan sebagai berikut: Aplikasi pembelajaran *Virtual Learning* di SMP 4 Bohar Sidoarjo dalam proses pelaksanaannya tergolong cukup, berdasarkan hasil analisis, yang menyatakan bahwa Aplikasi pembelajaran *Virtual Learning* di SMP 4 Bohar Sidoarjo sangat baik sebanyak 29 (41,4%), cukup 41 (58,6%), dan yang menyatakan kurang baik tidak ada. Dengan penghitungan prosentase adalah hasil perhitungan antara 56% - 75% dengan kreteria tergolong cukup. Prestasi belajar siswa SMP 4 Bohar Sidoarjo mengalami peningkatan prestasi belajar yang cukup baik setelah diterapkan pembelajaran *Virtual Learning*. Berdasarkan dari hasil analisis yang menyatakan mengalami peningkatan prestasi belajar setelah diterapkan pembelajaran *Virtual Learning* sangat baik sebanyak 27 (38,6%), cukup 43 (61,4%), dan yang menyatakan kurang baik tidak ada. Dengan penghitungan prosentase berada antara 56% - 75% dengan kreteria tergolong cukup.

Dari hasil analisis data telah diketahui bahwa adanya penerapan pembelajaran *Virtual Learning* di SMP 4 Bohar Sidoarjo mempunyai pengaruh yang positif tinggi atau kuat terhadap peningkatan prestasi siswa. Dari hasil penghitungan

Anny Wahyu Dwi Jayanti, Fathul Fauzi & Abdullah, *Aplikasi Pembelajaran "Virtual Learning" Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Study Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smp Ypm 4 Bohar Taman Sidoarjo*

product moment hasil yang di peroleh adalah 0,722 pada tabel interpretasi barada pada nilai $r = 0,70 - 0,90$ menunjukkan bahwa antara variabel X dan Y terdapat implikasi yang kuat atau tinggi.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Abu & Widodo Supriyanto. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka cipta. 1991
Ahyadi, Abdul Aziz,. *Psikologi Agama*. Bandung : Sinar Baru. 1991
Anas, Sudijono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. 2000
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Instruksional*. Bandung. Remaja Rosdakarya. 1991
Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta. 2002
- , *Dasar dan Teknik Penelitian*. Jakarta: Bina Aksara. 1983
-----, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. 2002
- Bahri, Syaiful dan Azwan Zain. *Strategi Belajar Mengajar* . Jakarta: Rineka Cipta. 1997
Black, James A. dan Dean J. Champion. *Metode dan Masalah Penelitian Sosial, terj.E.Koeswara, dkk*. Bandung : Refika Aditama. 1999
Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Sosial*. Surabaya : Airlangga University Press. 2001.
- Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional. 1994
Hajar, Ibnu, *Dasar-dasar Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta. 2002
Hadi, Sutrisno, *Metodologi Research 2*. Yogyakarta: Andi Offset. 1987)
- Muhadjir, Noeng, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rake Sarasin. 1996
Suwarno, *Pengantar Umum Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 1992
Nasution, S., *Teknologi Pendidikan*. Bandung : Jemmars. 1982
-----, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. 1992
Nasution, Zalkarimein, *Teknologi Komunikasi Dalam Perspektif*. Jakarta: Fakultas Ekonomi UI. 1989
Purwanto, M. Ngalim, *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2000
Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pus