

DOI: <https://doi.org/10.37850/cendekia>.  
<https://journal.stitaf.ac.id/index.php/cendekia>.

---

## **PENERAPAN PEMBELAJARAN VIRTUAL LEARNING DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MAPEL PAI DI SMK ANTARTIKA 1 SIDOARJO**

**Onik Zakiyah<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>STAI Nazhatut Thullab, Sampang, Madura  
Pos-el : [onikzakiyah@gmail.com<sup>1\)</sup>](mailto:onikzakiyah@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji Penerapan pembelajaran Virtual Learning dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mapel PAI di SMK Antartika 1 Sidoarjo, dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan pembelajaran Virtual Learning di SMK Antartika 1 Sidoarjo, bagaimana prestasi belajar siswa pada pada mapel PAI di SMK Antartika 1 Sidoarjo, dan adakah pengaruh pembelajaran Virtual Learning dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada pada mapel PAI di SMK Antartika 1 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 SMK Antartika 1 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 SMK Antartika 1 Sidoarjo setelah diterapkan pembelajaran Virtual Learning mengalami peningkatan dalam pencapaian hasil prestasi belajar siswa pada pada mapel PAI yang cukup, hal ini berdasarkan pada hasil perhitungan prosentase pada peritem pertanyaan nilai yang diperoleh berada antara 56%-75% dengan kreteria tergolong cukup. Sedangkan dalam pengaruh pembelajaran Virtual Learning di SMK Antartika 1 Sidoarjo mempunyai implikasi (dampak/pengaruh) yang positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada pada mapel PAI dalam katagori tinggi atau kuat. Hal ini, berdasarkan dari hasil penghitungan *product moment*, hasil yang di peroleh adalah 0,722 dan pada tabel interpretasi barada pada nilai  $r = 0,70 - 0,90$  menunjukkan bahwa antara variabel X dan Y terdapat pengaruh yang kuat atau tinggi.

***Kata kunci:*** Penerapan, Pembelajaran, Prestasi Belajar, Virtual Learning

### **Abstract**

The research was carried out to examine the application of virtual learning in improving student achievement in the PAI subject at SMK Antartika 1 Sidoarjo, with the aim of knowing how to apply Virtual Learning at SMK Antartika 1 Sidoarjo, how student achievement is in the PAI subject at SMK Antartika 1 Sidoarjo, and is there an effect of virtual learning in improving student achievement in the PAI subject at SMK Antartika 1 Sidoarjo. This type of research uses quantitative research. And data collection is done by using questionnaires, observation, interview and documentation methods. Then the data were analyzed using statistical formulas, namely: the phase process formula and the product moment formula. The results of this study indicate that the application of Virtual Learning at SMK Antartika 1 Sidoarjo in the implementation process can run effectively and efficiently or are classified as good, because the percentage calculation results show between 56% -100%. And the increase in student achievement at SMK Antartika 1 Sidoarjo after the application of Virtual Learning has increased in the achievement of student achievement results in the PAI subject which is sufficient, this is based on the results of calculating the percentage on the each question the value obtained is between 56% -75% with criteria is quite sufficient. Meanwhile, the effect of virtual learning at SMK Antartika 1 Sidoarjo has positive implications (impact / influence) on improving student learning achievement in the PAI subject in the high or strong category. This, based on the results of the calculation of the product moment, the results obtained are 0.722 and the barada interpretation table at the value of  $r = 0.70 - 0.90$  shows that between X and Y variables there is a strong or high influence.

**Keywords:** *Learning Applications, Learning Achievements, Virtual Learning*

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan berarti bimbingan yang diberikan oleh seseorang terhadap perkembangan orang lain, kearah suatu cita-cita tertentu (Suwarno, 1992). 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.

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 (Bahri, dkk. 1997).

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). (Nasution, 1997).

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 gerak. (Nasution, 1992)

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 waktu (Wahyudi, 1992). 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 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. 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. (Purnama, 2007)

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.

SMK Antartika 1 Sidoarjo merupakan salah satu sekolah swasta yang berada dekat dengan perkotaan Sidoarjo. Lokasinya sangat mendukung untuk terlaksananya proses belajar mengajar karena berada dilingkungan dekat perkotaan.

Dalam perkembangannya SMK Antartika 1 Sidoarjo selalu berbenah diri dalam rangka mengembangkan dan meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan jumlah rombongan belajar kelas X 17 kelas, kelas XI 16 kelas, dan kelas XII 15 kelas yang diasuh oleh 68 guru dan tenaga administrasi yang memadai, serta didukung oleh fasilitas pembelajaran yang lengkap. SMK Antartika 1 Sidoarjo adalah sekolah swasta kejuruan favorit yang sangat banyak diminati oleh siswa di wilayah Sidoarjo dan sekitarnya. Ada 3 jurusan di SMK Antartika 1 Sidoarjo yaitu Teknik Pemesinan (TPM), Teknik Kendaraan Ringan (TKR), dan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Bahkan sekolah ini terus berbenah untuk menjadi sekolah yang lebih berkualitas

lagi dalam pembelajaran sesuai perkembangan zaman. Untuk itu sekolah memberikan kesempatan kepada guru dan karyawan untuk selalu meningkatkan profesionalisme dengan mengikuti sertakan kursus computer dan penggunaan internet. Pada masa pandemi corona ini semua sekolah berusaha untuk menggunakan aplikasi yang mendukung untuk proses pembelajaran jarak jauh. Maka dari itu dengan aplikasi Virtual Learning ini sangat membantu SMK Antartika 1 dalam proses belajar mengajar.

## **METODE PENELITIAN**

Penulis memaparkan metode penelitian ini dengan 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.

Sumber Data yaitu pertama, Kepustakaan, yaitu sumber data yang berupa buku-buku atau literature yang berkaitan dengan pembahasan. Kedua, Lapangan, yaitu sumber data yang diperoleh dari penelitian baik secara langsung atau tidak langsung, dalam hal ini terdiri dari manusia dan non manusia. Dan yang ketiga, Sumber data manusia adalah siswa yang berada di tempat penelitian. Adapun yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas X RPL 2 dan X TPM 5.

Identifikasi Variabel Variabel disebut juga sebagai objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Suharsimi Arikunto, 2002). Menurut Hagul, Manning, dan Singarimbun (1989) inti penelitian ilmiah adalah mencari hubungan antar variabel. Maka variabel-variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah: Variabel Bebas (X) yaitu Variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Aplikasi Pembelajaran Virtual Learning*. Variabel ini merupakan variabel yang secara logis dapat menimbulkan variabel pengaruh terhadap variabel terikat. Variabel terikat (Y) yaitu Variabel terikat dalam penelitian ini adalah *meningkatkan prestasi belajar siswa pada mapel PAI di SMK Antartika 1 Sidoarjo*, dan merupakan variabel yang diamati variasinya sebagai hasil yang dipradugakan dari variabel pengaruh.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X RPL 2 dan X TPM 5 di SMK Antartika 1 Sidoarjo. Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti (Ibnu Hajar, 2002). Menurut Suharsimi dalam pengambilan sample ada ketentuan apabila kurang dari 100 lebih baik diambil semua sebagai penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjek/objeknya lebih dari 100 dapat diambil dengan ketentuan 10%-15% atau 20%-25% atau lebih penting bisa mewakili populasi yang ada (Suharsimi, 2002). Banyaknya populasi dan keterbatasan waktu menjadikan penulis sengaja menentukan sample yang akan menjadi fokus penelitian, yaitu 10% dari populasi. Untuk mempermudah penelitian, maka penulis menggunakan sampel random/sampel acak dengan cara ordinal (tingkatan sama).

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).

Teknik Pengumpulan Data yaitu dengan Metode Observasi, wawancara, dokumentasi. sedangkan Teknik Analisis Data Secara garis besar, pekerjaan analisis data meliputi 3 langkah, yaitu : persiapan, tabulasi, dan penerapan data sesuai dengan pendekatan penelitian (Suharsimi, 2002). Teknik analisis data dalam penelitian ini, penulis menggunakan perhitungan dengan teknik analisis statistik product moment. Product of Moment Correlation adalah salah satu teknik untuk mencari hubungan dua variabel yang sering kali digunakan (Sudijono, 2000). Adapun rumus tersebut adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum x)^2)(N \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan : XY = Korelasi antara X dan Y

X = Variabel Independen

Y = Variabel Dependen

N = Jumlah Responden

$\Sigma$  = Simbol yang bermakna jumlah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penerapan pembelajaran Virtual Learning di SMK Antartika 1 Sidoarjo dalam proses pelaksanaannya tergolong cukup, berdasarkan hasil analisis, yang menyatakan bahwa Aplikasi pembelajaran Virtual Learning di SMK Antartika 1 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 SMK Antartika 1 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 SMK Antartika 1 Sidoarjo mempunyai pengaruh yang positif tinggi atau kuat terhadap peningkatan prestasi siswa. Dari hasil penghitungan *product moment* hasil yang di peroleh adalah 0,722 pada tabel interpretasi berada pada nilai  $r = 0,70 - 0,90$  menunjukkan bahwa antara variabel X dan Y terdapat implikasi yang kuat atau tinggi.

Hasil didapatkan dari hasil angket tentang "Penerapan pembelajaran Virtual Learning dalam meningkatkan prestasi belajar pada mapel PAI yang sudah

diberikan kepada responden yang terdiri dari 70 siswa (siswa kelas X RPL 2 dan X TPM 5 dan masing-masing kelas berjumlah 35 siswa) yang sudah diolah menjadi bentuk skor.

Angket terdiri dari 30 pertanyaan. 15 pertanyaan tentang “penerapan pembelajaran Virtual Learning” dan 15 pertanyaan tentang “peningkatan Prestasi Belajar siswa pada Mapel PAI”. Sedangkan peningkatan prestasi belajar siswa adalah hasil yang dicapai dalam nilai rata-rata dalam raport yang diperoleh setiap semester di kelasnya masing-masing. Dengan demikian untuk mengukur prestasi siswa tersebut. Dapat dilihat pada nilai rata-rata yang ada pada raport karena dapat dianggap sebagai nilai yang representatif dan mewakili semua aspek dalam yang diperoleh oleh siswa tersebut. Setelah itu penulis mengambil atau memilih frekuensi jawaban alternatif yang ideal sebagai kesimpulannya. Setelah diketahui hasil dari tabel korelasi *product moment*, maka langkah selanjutnya memasukkan ke dalam rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{XY} = \frac{70 \times 102778 - (2625)(2722)}{\sqrt{\{70 \times 99421 - (2625)^2\} \cdot \{70 \times 106812 - (2722)^2\}}}$$

$$r_{XY} = \frac{7194460 - 7145250}{\sqrt{\{6959470 - 6890625\} \cdot \{7476840 - 7409284\}}}$$

$$r_{XY} = \frac{49210}{\sqrt{68845 \times 67556}}$$

$$r_{XY} = \frac{49210}{\sqrt{4650892820}}$$

$$r_{XY} = \frac{49210}{68197.455}$$

$$r_{XY} = 0,721581183$$

Setelah nilai  $r_{XY}$  diketahui yaitu 0,722 maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis. Apakah  $H_a$  (hipotesis kerja) di terima sedangkan hipotesis  $H_0$  (nihil ditolak), dan begitu juga sebaliknya apakah  $H_0$  (hipotesis nihil) diterima sedangkan hipotesis  $H_a$  (kerja ditolak). Untuk mengetahui itu, maka harus dikonsultasikan pada tabel nilai “r” *product moment*. Apabila hasil perhitungan dari  $r_{XY}$  lebih besar daripada harga yang tertera dalam tabel nilai “r”, maka dapat dinyatakan bahwa hipotesis kerja di terima sedangkan hipotesis nihil di tolak dan begitu juga sebaliknya. Dari tabel nilai “r” *product moment* dengan  $n = 70$ , diketahui bahwa pada taraf signifikan 5% adalah 0,235, sedangkan pada taraf signifikan 1% adalah 0,306. Dari hasil konsultasi tersebut diketahui bahwasanya  $r_{XY} = 0,722$  lebih besar daripada nilai tabel “r” *product moment* baik pada taraf signifikan 5% = 0,235 maupun 1% = 0,306.

Jadi kesimpulannya yang dapat penulis tarik adalah hipotesis kerja ( $H_a$ ) dapat diterima dan hipotesis nihil ( $H_0$ ) di tolak. Sehingga yang berlaku adalah ada pengaruh yang signifikan adanya penerapan pembelajaran Virtual Learning dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada bidang study Pendidikan Agama Islam (PAI). Maka dapat diketahui hasil yang di peroleh adalah 0,722 dan pada tabel interpretasi barada pada nilai  $r = 0,70 - 0,90$  menunjukkan bahwa antara variabel X dan Y terdapat implikasi yang kuat atau tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan Pembelajaran Virtual Learning dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada Mapel PAI kuat atau tinggi di SMK Antartika 1 Sidoarjo.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah bahwa penerapan pembelajaran Virtual Learning di SMK Antartika 1 Sidoarjo dalam proses pelaksanaannya tergolong cukup, berdasarkan hasil analisis, yang menyatakan bahwa hasil analisis data telah diketahui bahwa adanya penerapan pembelajaran Virtual Learning di SMK Antartika 1 Sidoarjo mempunyai pengaruh yang positif tinggi atau kuat terhadap peningkatan prestasi siswa. Dari hasil penghitungan *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.

Saran untuk hasil penelitian ini adalah pertama, perlunya peningkatan kompetensi dan kemampuan guru Pendidikan Agama Islam dikembangkan terus secara kontinu, baik dalam menggunakan multimedia pembelajaran dan lain-lain dengan mengikuti workshop, pelatihan terpusat dan *in house training*, kursus-kursus, tutorial, dan sebagainya. Untuk bertambah efektif dan efisiensinya proses pembelajaran. Kedua, meningkatkan kerja sama yang lebih baik dengan pihak-pihak terkait seperti Direktorat PLP, dinas propinsi/kabupaten/kota, komite sekolah serta perguruan tinggi. Agar proses pembelajaran virtual learning dapat diterapkan dengan hasil pencapaian yang lebih sempurna. Ketiga, perlu dibangun dan ditingkatkan semangat kerja sama dan kekompakan yang tinggi dari berbagai pihak serta berkomunikasi yang terbuka antara kepala sekolah, guru, wali murid dan warga masyarakat setempat agar lingkungan sekolah mendukung tinggi proses pembelajaran virtual Learning. Dan keempat, menambah dan mengembangkan sarana dan prasarana untuk lebih efektif dan efisiensinya pembelajaran virtual learning.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anas, Sudijono. (2000). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. (2002), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi, (1983). *Dasar dan Teknik Penelitian*. Bina Aksara. Jakarta.

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

Hajar, Ibnu. (2002). *Dasar-dasar Penelitian Kuantitatif Dalam Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.

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

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

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

Muhadjir, Noeng. (1996). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Rake Sarasin. Yogyakarta.

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

-----, (1992). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.

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

Nisa', Rofiatun & Fatmawati, Eli. (2020). Kerjasama Orang Tua Dan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *IBTIDA'*, 1(2), 135-150. <https://doi.org/10.37850/ibtida'.v1i2.147>

Suwarno. (1992). *Pengantar Umum Pendidikan*. PT Rineka Cipta. Jakarta.

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