

Pengaruh Media Pembelajaran *E-Learning* Terhadap Disiplin Siswa Di Madrasah Aliyah Yasmu Manyar Gresik

¹⁾**Mohammad Sahlan,** ²⁾**Man Arfa Ladamay,** ³⁾**Mohammad Ahyan Yusuf Sya'bani**

1) Mahasiswa Prodi PAI FAI Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia

Email: moeh.sahlan@gmail.com

^{2) 3)}Dosen Prodi PAI FAI Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia

Email: ode_arfa@umg.ac.id, ahyanyusuf@umg.ac.id

Abstract: *E-learning learning media is an activity of teaching and learning process by utilizing information and communication technology such as computers or smart phones. The implementation of learning at Madrasah Aliyah Yasmu Manyar has been carried out online or online since the covid-19 pandemic by utilizing information technology media, based on the circular letter of the ministry of education and culture no. 4 of 2020, in implementing online or online learning, students tend to be less active. The factors that cause student learning activity to decrease in online/online learning that result in decreased student discipline include: 1) lack of direct supervision (control) by the teacher towards students. 2) there is no awareness from students regarding the importance of participating in online/online learning. 3) there is no awareness from parents to encourage students to be more active in participating in online/online learning. With the formulation of the problem as follows: 1) How is the implementation of e-learning learning media at Madrasah Aliyah Yasmu for students? 2) How is the influence of e-learning learning media on student discipline at Madrasah Aliyah Yasmu?. The research in this thesis uses a quantitative approach, the data analysis technique is obtained through the product moment correlation analysis technique, which is processed by the SPSS calculation application. This study aims to determine how much influence the e-learning media has on student discipline. The population in this study were 135 students. The number of samples used is random sampling, namely 57 respondents. The data collection technique used is a questionnaire. The results showed that the e-learning learning media had a positive effect on student discipline, namely 15.6% and the remaining 84.4% had no effect on student discipline.*

Keywords: *e-learning learning media, student discipline*

Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia memberi peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa. Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin sebuah kemajuan suatu bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan investasi bagi manusia karena dapat menciptakan manusia yang pantas dan berkeadilan di masyarakat dan negara (Siti Suprihatin, 2015, p.73). Pendidikan juga ialah bidang yang memfokuskan kegiatannya pada proses belajar mengajar (transfer ilmu), yang mempunyai faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia, dan sangat

berperan dalam membentuk baik buruknya pribadi manusia menurut ukuran normatif, Menyadari akan hal tersebut pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan diperlukan untuk mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas, sehingga negara menjadi maju dengan pemanfaatan metode dan media-media pembelajaran (Chairul Anwar, 2017, p.13).

Hasil yang maksimal dapat diperoleh seseorang melalui suatu proses yaitu dengan belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, bahwasanya belajar merupakan interaksi antara keadaan internal dan proses kognitif siswa dengan stimulus dari lingkungan, sedangkan Menurut Jihad dan Haris, Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya. Menurut Slameto, hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti pelajaran dengan tujuan yang telah ditetapkan (Slameto, 2010, p.34). Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya dan merupakan puncak dari suatu proses pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, efektif dan psikomotorik.

Pembelajaran sebagaimana dicantumkan dalam Undang-undang No. 02 Tahun 2003, adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pengertian ini sejalan dengan yang dijelaskan oleh Oemar Hamalik, bahwa Pembelajaran adalah suatu proses yang kompleks, dimana di dalamnya terjadi interaksi mengajar dan belajar. Di dalam proses ini kita akan melihat berbagai aspek atau faktor, yakni pendidik, peserta didik, tujuan, metode, dan penelitian, dan lain sebagainya (Oemar Hamalik, 2006, p.33).

Pembelajaran sekarang berbeda dengan pembelajaran sebelum adanya pandemi *covid-19* dimana berbagai negara di dunia saat ini, masih melawan wabah suatu penyakit yang disebabkan oleh virus bernama *corona* atau lebih dikenal dengan istilah *covid-19* (*Corona Virus Diseases-19*). Virus ini awalnya mulai berkembang di Wuhan, China. Wabah virus ini memang penularannya sangat cepat menyebar ke berbagai negara di dunia. Sehingga oleh *World Health*

Organization (WHO), menyatakan wabah penyebaran virus *covid-19* sebagai pandemi dunia saat ini, yang menyebabkan lumpuhnya beberapa sektor tidak terkecuali di sektor pendidikan. Pemerintah mengeluarkan kebijakan di sektor pendidikan dalam pelaksanaan pembelajarannya dilaksanakan secara online atau daring dengan memanfaatkan media teknologi informasi (Kompasiana, 2020).

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah sangat dibutuhkan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu dari berbagai aspek kehidupan manusia tersebut diantaranya adalah dunia pendidikan. Dengan bantuan teknologi informasi, proses pengajaran dan pembelajaran sangat dipermudah, efektif dan lebih efisien. Salah satu teknologi informasi yang membantu dalam dunia pendidikan adalah teknologi internet. Dengan adanya internet proses komunikasi pembelajaran dapat mengandung konsep multimedia learning.

Proses komunikasi yang terjadi tidak selamanya berjalan dengan lancar, bahkan proses komunikasi dapat menimbulkan salah pengertian, ataupun salah konsep. Untuk itu seorang guru hendaknya menggunakan metode yang tepat sehingga mendukung proses pembelajaran tersebut. Penggunaan teknologi informasi dan multimedia menjadi sebuah cara yang efektif dan efisien dalam menyampaikan informasi. Teknologi yang mendukung cara tersebut makin disempurnakan dari waktu ke waktu (Tondy Fremaditiya. 2012, p.2).

Alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut media *e-learning* dianggap paling mampu mencakup permasalahan tersebut. Pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*) telah dimulai pada tahun 1970-an. akan tetapi mulai bersifat komersial dan berkembang pesat sejak periode 1990-an. *E-learning* merupakan suatu penerapan teknologi informasi yang relative baru di Indonesia, mulai dikenal secara komersial pada tahun 1995 ketika Indo-Internet membuka layanan sebagai penyedia jasa layanan internet pertama. Untuk menyederhanakan istilah, maka *electronic learning* disingkat menjadi *e-learning*. Kata ini terdiri dari dua bagian, yaitu 'e' yang merupakan singkatan dari 'electronica' dan 'learning' yang berarti 'pembelajaran'. Jadi *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa/bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer / *smartphone*, *E-Learning* merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi informasi komunikasi (Poppy Yaniawati, 2010, p.73).

Menurut Prasajo, kedisiplinan belajar adalah kadar atau derajat kepatuhan peserta didik terhadap peraturan-peraturan dan tata tertib sekolah untuk memperoleh kondisi yang lebih baik

dengan menjadikan disiplin sebagai kontrol penguasaan diri yang dilakukan tanpa adanya paksaan. Sedangkan menurut Nitisemiti, kedisiplinan merupakan salah satu sarana dan kunci untuk mencapai kesuksesan dan keberhasilan, untuk itu perlu ditimbulkan kesadaran dari individu tentang perlunya kedisiplinan diri terhadap segala sesuatu yang harus dilakukan (Aswar Anas dan Fitriani A., 2012, p.75). Dari beberapa pemaparan dapat disimpulkan bahwasanya kedisiplinan harus dibiasakan sejak dini biar terbiasa di kemudian hari karena kunci kesuksesan dan keberhasilan adalah disiplin.

Kondisi yang terjadi pada siswa di sekolahan objek penelitian ini adalah di Madrasah Aliyah Yasmu Manyar Gresik, yang selama masa pandemi *covid-19* kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara *online/daring* berdasarkan surat edaran kementerian pendidikan dan kebudayaan no. 4 tahun 2020 tentang “pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *virus disease (covid-19)*”. Dengan dilaksanakannya pembelajaran *online/daring*, keaktifan belajar siswa tidak sama seperti pembelajaran dilaksanakan secara langsung disekolahan, siswa cenderung kurang aktif. Adapun faktor yang mengakibatkan keaktifan belajar siswa lebih rendah pada pembelajaran *online/daring* yang mengakibatkan kedisiplinan siswa menurun antara lain : 1) kurangnya pengawasan (kontrol) secara langsung oleh guru terhadap siswa. 2) belum adanya kesadaran dari siswa terkait pentingnya untuk mengikuti pembelajaran *online/daring*. 3) belum adanya kesadaran dari orang tua untuk mendorong siswa agar lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran *online/daring*.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka peneliti mengambil judul “Pengaruh Media Pembelajaran *E-Learning* Terhadap Disiplin Siswa di Madrasah Aliyah Yasmu”.

Landasan Teori

Pembelajaran

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Istilah pembelajaran merupakan perkembangan dari istilah pengajaran. Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau yang lain untuk membelajarkan peserta didik yang belajar (Hasanah Aan, 2012, p.85).

Pembelajaran merupakan terjemahan dari “*instruction*”, yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Istilah ini banyak dipengaruhi oleh aliran Psikologi

Kognitif-Wholistik, yang menempatkan siswa sebagai sumber dari kegiatan (Wina Sanjaya, 2008, p.78). Sedangkan menurut Ali Siman pengertian pembelajaran secara istilah adalah menyampaikan ilmu atau pengetahuan dari guru kepada peserta didik dengan metode atau teknik yang digunakan secara praktis dengan mengarahkan segala pikiran dan waktu untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan. Sedangkan menurut Tho'imah, pembelajaran atau pendidikan adalah jenis kegiatan atau aktifitas untuk memperoleh beberapa pengalaman belajar yang disampaikan melalui materi atau ilmu tertentu, dan beberapa keterampilan serta arahan kepada peserta didik. Dari beberapa pendapat di atas bahwasanya belajar itu dimana ada pendidik, ada pendidik, dan media pembelajaran atau bahan ajar.

Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “*medium*” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar (Nunu Mahnun, 2012, p.25). Ditegaskan oleh Danim bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa, Dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dalam hal ini, media pengajaran merupakan salah satu pendukung yang efektif dalam membantu terjadinya proses belajar (Nunu Mahnun, 2012, p.27).

E-Learning

Pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*) telah dimulai pada tahun 1970-an, tetapi mulai bersifat komersial dan berkembang pesat sejak periode 1990-an. Menurut Soekarwati *E-learning* merupakan suatu penerapan teknologi informasi yang relative baru di Indonesia, mulai dikenal secara komersial pada tahun 1995 ketika Indo-Internet membuka layanan sebagai

penyedia jasa layanan internet pertama. *E-learning* terdiri dari dua bagian yaitu “e” yang merupakan singkatan dari *electronic* dan *learning* yang berarti pembelajaran. Jadi *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa/bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat komputer. Karena itu, *e-learning* sering disebut pula dengan online course. Dengan demikian, *e-learning* atau pembelajaran *online* adalah pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa elektronis seperti telepon (smart phone), audio, video, transmisi satelit, atau komputer.

Berbagai istilah digunakan untuk mengungkapkan pembelajaran elektronik, antara lain online learning internet-enabled learning virtual learning, atau web-based learning, memahami berbagai istilah tersebut perlu dilakukan untuk memperoleh kejelasan tentang *e-learning*. Seseorang yang menggunakan komputer di dalam kegiatan belajarnya dan melakukan akses berbagai informasi (materi pembelajaran) di antara pengajar dan pelajar, disebut proses *e-learning*. Belajar melalui online ini akan memudahkan kedua belah pihak, karena penyampaian materi ajar lebih cepat, mudah, dan lebih efisien dibanding dengan cara-cara yang lain (Poppy Yaniawati, 2010, p.74). Sedangkan metode pembelajaran elektronik atau *e-learning* adalah sistem pembelajaran yang disampaikan oleh pematiri kepada peserta didik dengan menggunakan media internet atau online. Jadi dapat disimpulkan bahwasannya pengertian *e-learning* merupakan kegiatan proses belajar mengajar dengan memanfaatkan jaringan internet dengan menggunakan media seperti smartphone ataupun komputer.

Disiplin

Disiplin merupakan seni Latihan yang benar dengan fungsi utama melatih. Dengan kekuatannya disiplin bukan menghapus individu yang kurang bermutu atau yang tidak sempurna, melainkan melatih menjadi elemen patuh dan berguna. Tetapi disiplin tidak bermaksud menjadikan semuanya sebagai elemen yang seragam, melainkan justru memilahnya, mengubah prosedurnya menjadi unit tunggal yang memadai. Disiplin membentuk individu-individu. Disiplin merupakan teknik kuasa yang menempatkan individu sebagai objek sekaligus perangkat pelaksanaan mekanisme-mekanismenya (Mukhammad Ilyasin, 2019, p.57).

Disiplin bukanlah kuasa yang megah seperti yang dimiliki oleh Raja yang absolut atau aparat Negara, melainkan kuasa yang sederhana yang berfungsi sebagai ekonomi kuasa yang dapat dihitung, namun permanen. Disiplin memiliki modalitas sederhana dan prosedur-prosedur minor. Namun dengan cara itulah disiplin mengadakan inovasi pada bentuk-bentuk yang lebih

besar, mengubah mekanisme mereka dan menentukan prosedur-prosedur mereka. Keberhasilan kuasa disiplin ini tidak diragukan lagi berasal dari penggunaan sarana-sarana, yakni: pengawasan hirarkhis, normalisasi dan kombinasi keduanya dalam suatu prosedur yang disebut pengujian (*l'examen*) (Mukhammad Ilyasin, 2019, p.58).

Pengawasan hirarkhis

Pelaksanaan disiplin mengandaikan suatu mekanisme yang memaksa melalui pemantauan yang tidak dapat dilihat oleh pihak yang dipantaunya (*invisible*). Disiplin memakai teknik yang membuat dirinya mampu melihat akibat kuasa yang dilakukannya tanpa pernah dapat dilihat oleh yang dikenai kuasa tersebut. Di tengah-tengah berkembangnya teknologi “optik” yang mengantar manusia pada pengenalan berbagai rahasia ilmu fisika, muncullah suatu teknik penaklukan melalui “pemantauan” yang menyiapkan suatu pengetahuan baru mengenai “manusia”.

Perangkat disiplin yang sempurna memungkinkan “pengamatan” sekejap yang mampu memantau semuanya secara tepat. Kuasa dalam pemantauan Hirarkhis disiplin tidak dimiliki sebagai “sesuatu atau perlengkapan”. Di dalam pemantauan, disiplin menjadi kuasa yang mengenai tubuh bukan secara langsung dan *corporal*, tetapi menguasai tubuh secara fisik ke dalam tingkat yang subtil.

Normalisasi

Foucault mensinyalir adanya mekanisme “hukuman kecil” didalam inti disiplin. Keseluruhan hukuman kecil mengenai ketidak tepatan “waktu” (keterlambatan, ketidak hadiran), “aktifitas” (kurang semangat, tidak memperhatikan), “tingkah laku” (tidak sopan, tidak taat), “wicara” (bohong), “tubuh” (postur yang tidak teratur, tingkah laku yang tidak benar), “seksualitas” (tidak murni, nafsu), diterapkan pada bengkel kerja, sekolah dan kemiliteran. Hukuman disiplin ini dimengerti sebagai sesuatu yang dapat membuat anak-anak merasakan pelanggaran yang telah diperbuatnya.

Hukuman disiplin bukanlah hukuman lembaga peradilan dalam “skala” yang ringan, melainkan merupakan hukuman yang dikenakan terhadap segala yang menyangkut ketidaktepatan. Di dalam rezim disiplin, seluruh wilayah ketidaktepatan dihukum. Tentara dianggap melakukan pelanggaran, ketika tidak mencapai tugas yang sudah ditargetkan, begitu juga tentara yang membawa senjata dengan cara yang tidak benar. Hukuman disiplin tidak hanya mengacu kepada ketaatan terhadap keteraturan yang ditentukan oleh hokum (*low*),

program dan peraturan, tetapi juga pada “kodrat alami”. Hukuman diberikan kepada siapa saja yang tidak memenuhi target sesuai dengan tuntutan kodrat alaminya. Kodrat alami menjadi ukuran pelaksanaan hukuman. Kepada setiap anak hanya diberikan, bila anak tidak memenuhi ketepatan ukuran tersebut. Jadi dalam rezim disiplin hukuman, mengacu baik hal-hal yuridis maupun alami.

Pengujian (*L'examen*)

Pengujian (*l'examen*) merupakan paduan dari teknik pengawasan hierarkhis dan normalisasi. *L'examen* merupakan “pemantauan normative” yang mampu mengklarifikasi, menentukan mutu dan menghukum yang dipantau. *L'examen* menjadikan individu “kelihatan” dan melalui itu orang membedakan menentukannya. Oleh karena alasan-alasan di atas maka *l'examen* diritualkan.

Di dalam *l'examen* tergabung baik eksperimen (pengamatan) dan upacara kuasa (ritual kekuasaan), maupun penyebaran kekuatan dan pendirian kebenaran. Di dalam inti prosedur disiplin ini diwujudkan suatu “penaklukan” atas objek dan “objektivikasi” mterhadap yang ditaklukkan. Objek ditaklukkan dalam suatu mekanisme pemantauan dan melalui mekanisme ini, objek yang ditaklukkan ditentukan kekuatannya, ditentukan rangking dan tempatnya, serta ditentukan statusnya secara objektif.

L'examen memperkenalkan seluruh mekanisme yang menghubungkan tipe tertentu pembentukan pengetahuan dengan bentuk tertentu dari pelaksanaan kuasa. Beberapa segi yang dapat dilihat dengan tampilnya “*l'examen*” adalah bahwa *l'examen* mengubah ekonomi tontonan menjadi pelaksanaan kuasa “*l'examen*” memasukkan individu kedalam wilayah dokumentasi, *l'examen* dengan segala teknik dokumentasinya menjadikan individu sebagai suatu kasus.

Segi-segi tersebut antara lain: *Pertama*, dalam rezim kuno, kuasa dipandang sebagai yang kelihatan dan yang menampakkan diri. Kuasa mendapatkan kembali kekuatannya. Sebaliknya, dalam rezim disiplin kuasa disiplin dilaksanakan secara tidak kelihatan (*invisible*) dan pada waktu yang sama kuasa itu menanamkan prinsip kewajiban yang kelihatan kepada yang ditaklukkannya. Di dalam disiplin, subjek yang ditaklukkan harus kelihatan dan hanya melalui itu penaklukan dapat dilaksanakan secara tetap, dan *l'examen* merupakan teknik dengan mana kuasa menguasai subjek di dalam mekanisme “objektivikasi”, *l'examen* merupakan upacara objektivikasi.

Metode Penelitian

Teknik Pengambilan Data

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain yaitu wawancara dan kuesioner (Sugiyono, 2015, p.145). yaitu dengan cara peneliti melakukan pengamatan langsung dan mempelajari hal-hal yang berhubungan dengan masalah yang akan di teliti.

b. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti mengetahui secara jelas apa yang disyaratkan dan bagaimana mengukur variabel yang diminati (Ulber Silalahi. 2012, p.296), yaitu dengan cara melakukan penyebaran kuesioner (angket) kepada para siswa/responden.

Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul dari jawaban responden, langkah selanjutnya yaitu pengelolaan data, adapun teknik pengolahan data sebagai berikut:

a. Editing / memeriksa

Hal ini dilakukan setelah semua data yang telah terkumpul melalui cara angket/kuesioner. Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah pemeriksaan kembali semua kuesioner tersebut satu persatu. Hal tersebut dilakukan dengan maksud mengoreksi, apakah kuesioner telah terisi sesuai petunjuk atau tidak sesuai dengan petunjuk.

b. Skoring

Pemberian skor terhadap butir-butir pertanyaan yang terdapat dalam angket/kuesioner, dengan memperhatikan jenis data yang ada sehingga tidak terjadi kesalahan terhadap butir pertanyaan yang tidak layak diberi skor.

c. Tabulasing

Tabulasing ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran dalam setiap item yang penulis kemukakan. Setelah instrument di skor, hasilnya ditransfer dalam bentuk yang ringkas atau merekap dalam bentuk excel atau sejenisnya (Suharsimi Arikunto, 2013, p.278).

Setelah data terkumpul dengan lengkap tahap berikutnya adalah tahap analisis data. Penelitian menggunakan skala likerd menurut imam muchali adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang

tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan. Atau juga bisa di artikan suatu skala psikomotorik yang umum digunakan dalam kuesioner dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survey (Imam Machali, 2016, p.45).

Analisis data dilakukan dengan menggunakan tabel dan menggunakan teknik deskriptif presentase sebagai berikut:

Skor Item Alternatif Jawaban Responden			
Pertanyaan Positif		Pertanyaan Negatif	
Jawab	Skor	Jawab	Skor
Sangat tidak setuju	1	Sangat setuju	5
Tidak setuju	2	Setuju	4
Netral	3	Netral	3
Setuju	4	Tidak setuju	2
Sangat setuju	5	Sangat tidak setuju	1

Pada penelitian ini menggunakan analisis korelasi *product moment* dimana teknik korelasi ini digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel bila data kedua variabel berbentuk interval atau ratio, dan sumber data dari dua variabel atau lebih tersebut adalah sama (Sugiyono, 2015, p.228).

Rumus menghitung analisis korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh *pearson*:

$$r_{xy} = \frac{(n \sum XY) - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{[(n \sum X^2) - (\sum X)^2] [n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = korelasi antara variabel x dengan y

n = Jumlah responden (banyaknya data)

X = Variabel bebas (Media pembelajaran *elearning*)

Y = Variabel terikat (Disiplin Siswa)

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat nilai X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat nilai Y.

Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid atau tidak. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Analisis faktor dilakukan dengan cara mengkorelasikan jumlah skor total. Bila korelasi tiap faktor tersebut positif dan besarnya lebih dari 0,266 keatas

maka faktor tersebut merupakan *construct* yang kuat, jadi analisis faktor instrumen tersebut memiliki validitas kontruksi yang baik (Sugiyono, 2015, p.348).

Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel berarti instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama, reliabilitas menyangkut tingkat kepercayaan, keterandalan, konsistensi atau kesetabilan suatu pengukuran. Untuk mencari reliabilitas digunakan rumus *Cronbach Alpha*, dimana rumus ini digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen yang misalnya angket atau soal bentuk uraian, rumus *Cronbach Alpha*:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r = Reliabilitas instrumen

$\sum$ = Jumlah varians butir

σ = Varians total

k = Banyaknya butir pertanyaan item (Sugiyono, 2015, p.365).

Pengujian dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 15, butir pertanyaan yang sudah dinyatakan valid dalam uji validitas akan ditentukan reliabilitasnya, hasil dari uji statistik *Cronbach Alpha* akan menentukan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini reliabel digunakan atau tidak. Suatu kuesioner dinyatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,60.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis deskriptif pada dasarnya merupakan proses pengujian generalisasi hasil penelitian yang didasarkan pada satu sampel. Kesimpulan yang dihasilkan nanti adalah apakah hipotesis yang diuji itu dapat digeneralisasikan atau tidak. Bila H_0 diterima berarti dapat digeneralisasikan (Sugiyono, 2015, p.94).

Hasil Dan Pembahasan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, Penelitian kuantitatif merupakan sebuah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2008, p.8).

Uji Validitas

Uji Validitas merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid atau tidak. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Analisis faktor dilakukan dengan cara mengkorelasikan jumlah skor total dari korelasi *product moment*. Bila korelasi tiap faktor tersebut positif dan besarnya lebih dari 0,266 keatas maka faktor tersebut merupakan *construct* yang kuat, jadi analisis faktor instrumen tersebut memiliki validitas kontruksi yang baik (Sugiyono, 2015, p.348).

Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran E-learning

Variabel	Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
Media Pembelajaran E-learning	X1	0,465	0,266	Valid
	X2	0,522	0,266	Valid
	X3	0,475	0,266	Valid
	X4	0,553	0,266	Valid
	X5	0,467	0,266	Valid
	X6	0,373	0,266	Valid
	X7	0,402	0,266	Valid
	X8	0,528	0,266	Valid
	X9	0,348	0,266	Valid
	X10	0,510	0,266	Valid
	X11	0,558	0,266	Valid
	X12	0,597	0,266	Valid
	X13	0,450	0,266	Valid
	X14	0,524	0,266	Valid
	X15	0,475	0,266	Valid

Sumber: diolah peneliti

Berdasarkan Tabel di atas dapat diketahui bahwa pada variabel Media Pembelajaran E-learning terdapat 15 item soal yang dinyatakan valid dan semua pertanyaan digunakan dalam kuesioner, karena dari semua item pertanyaan memiliki tingkat signifikan lebih besar dari 0.266, sehingga semua butir pertanyaan tersebut dinyatakan valid dapat digunakan dan dapat dipercaya.

Hasil Uji Validitas Disiplin Siswa

Variabel	Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
Disiplin	Y1	0,434	0,266	Valid
	Y2	0,626	0,266	Valid
	Y3	0,645	0,266	Valid
	Y4	0,702	0,266	Valid

Siswa	Y5	0,688	0,266	Valid
	Y6	0,498	0,266	Valid

Berdasarkan Tabel di atas dapat diketahui bahwa pada variabel Disiplin Siswa terdapat 6 item soal yang dinyatakan valid dan semua pertanyaan digunakan dalam kuesioner, karena dari semua item pertanyaan memiliki tingkat signifikan lebih besar dari 0.266, sehingga semua butir pertanyaan tersebut dinyatakan valid dapat digunakan dan dapat dipercaya

Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel berarti instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama, reliabilitas menyangkut tingkat kepercayaan, keterandalan, konsistensi atau kesetabilan suatu pengukuran (Sugiyono, 2015, p.348). Untuk mencari reliabilitas digunakan rumus *Cronbach Alpha*, dengan output SPSS Versi 15.0 sebagai berikut:

Reliability Statistics Media Pembelajaran E-learning

Cronbach's Alpha	N of Items
,867	15

Reliability Statistics Disiplin Siswa

Cronbach's Alpha	N of Items
,639	6

Keterangan dari tabel di atas adalah sebagai berikut:

- Variabel media pembelajaran *e-learning* (X) dengan nilai *cronbach alpha* 0,867 lebih besar dari 0,6. Jadi variabel media pembelajaran *e-learning* terbukti reliabel.
- Variabel disiplin siswa (Y) dengan nilai *cronbach alpha* 0,639 lebih besar dari 0,6 Jadi variabel disiplin siswa terbukti reliabel.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis deskriptif pada dasarnya merupakan proses pengujian generalisasi hasil penelitian yang didasarkan pada satu sampel. Kesimpulan yang dihasilkan nanti adalah apakah hipotesis yang diuji itu dapat digeneralisasikan atau tidak. Bila H_0 diterima berarti

dapat digeneralisasikan (Sugiyono, 2015, p.94). Pengujian hipotesis menggunakan Uji t, Uji t digunakan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh variabel independen media pembelajaran *e-learning* secara individual dalam menerangkan variabel dependen (disiplin siswa) uji t dilakukan dengan menggunakan nilai t hitung dan t tabel dengan taraf signifikansi sebesar 0,05 atau 5%. perhitungan data penelitian terkait dengan Uji t dengan responden sebanyak 57 siswa dengan taraf signifikan 0,05, maka diperoleh T Tabel sebesar 2,000.

Coefficients(a)

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	14,913	3,308		4,508	,000
Media pembelajaran <i>e-learning</i>	,177	,055	,395	3,192	,002

a. Dependent Variable: disiplin siswa

Berdasarkan perhitungan diperoleh T hitung sebesar 3,192 lebih besar t tabel sebesar 2,000 diperoleh nilai t signifikan = 0,02 atau 2% lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ atau 5% maka T hitung (3,192) > T tabel (2,000), maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara persial terdapat pengaruh dari media pembelajaran *e-learning* (X) terhadap disiplin siswa (Y).

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,395(a)	,156	,141	2,427

a. Predictors: (Constant)

Berdasarkan tabel di atas dari output SPSS 15.0 tampak bahwa dari hasil perhitungan diperoleh nilai koefisien korelasi yaitu Nilai *R Square* sejumlah (0,156). Hal ini diartikan bahwa variabel media pembelajaran *e-learning* mempunyai pengaruh positif sebesar 15,6% terhadap disiplin siswa. Hal ini dimungkinkan terjadi karena setelah dilakukan penelitian lapangan ternyata faktor media pembelajaran *e-learning* memberikan pengaruh yang kecil terhadap disiplin siswa di Madrasah Aliyah Yasmu Manyar.

Kesimpulan

Implementasi media pembelajaran *e-learning* di Madrasah Aliyah Yasmu pada siswa diantaranya:

- a) Siswa mulai login ke web *e-learning* dengan username dan password masing-masing pada pukul 07.00Wib dan dapat langsung mengisi absensi yang tersedia di web *e-learning*.
- b) Siswa masuk ke menu home site yang dimana berisi tentang mata pelajaran yang dapat dipilih oleh siswa sesuai dengan jadwal pelajaran.
- c) Siswa mengikuti instruksi/ arahan dari guru sesuai mata pelajaran untuk memulai proses belajar mengajar.
- d) Jika terdapat tugas yang diberikan guru, Siswa dapat langsung mengerjakan tugasnya tersebut di web *e-learning* sesuai arahan dari guru.

Media Pembelajaran *E-learning* (X) berpengaruh terhadap disiplin siswa (Y) di Madrasah Aliyah Yasmu Manyar. Hasil uji hipotesis diperoleh t hitung lebih besar dari t tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya secara parsial ada pengaruh antara media pembelajaran *e-learning* terhadap disiplin siswa. Sehingga variabel media pembelajaran *e-learning* mempunyai pengaruh positif pada disiplin siswa yaitu sebesar 15,6%, dan sisanya sebesar 84,4% adalah tidak berpengaruh terhadap disiplin siswa, melainkan berpengaruh kepada kontribusi variabel lainnya seperti variabel prestasi siswa atau yang lainnya yang berhubungan dengan variabel media pembelajaran *e-learning*.

Daftar Pustaka

- Ana Saifatul Khusnah, Bahrus Surur, Subhan Adi Santoso, 2022. *Pengaruh Playstation Terhadap Prestasi Belajar Siswa Bidang Studi Aqidah Akhlak Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 03 Weru*. Jurnal Mahasiswa Pendidikan: Vol. 2 No. 1
- Aswar Anas dan Fitriani A., 2012. *Dampak Media E-Learning Terhadap Kedisiplinan Dalam Mengerjakan Tugas Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Cokroaminoto Palopo*, Jurnal mahasiswa Universitas Cokroaminoto Palopo Riau
- Chairul Anwar, 2017. *Teori-Teori Pendidikan*, Yogyakarta: IRCiSoD
- Hasanah Aan, 2012. *Pengembangan Profesi Keguruan*, Bandung: Pustaka Setia

Imam Machali, 2016. *Statistik Manajemen pendidikan*

Kompasiana, *Problematika Pendidikan yang Terjadi Semenjak Mewabahnya Pandemi Covid-19*, <https://www.kompasiana.com/> di akses pada tanggal 10 Oktober 2020 pukul 05.20 WIB.

Mukhammad Ilyasin, 2019. *Penerapan Disiplin Belajar Era Modern*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Nunu Mahnun, 2012. *Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam pembelajaran*, Jurnal Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska: Riau

Oemar Hamalik, 2006. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: PT. Bumi Aksara

Poppy Yaniawati, 2010. *E-learning Alternatif Pembelajaran Kontemporer*, Bandung, Arfino Raya

Subhan Adi Santoso, 2020. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Era Industri 4.0*. Yogyakarta: Deepublish

Subhan Adi Santoso, M. Chotibuddin, 2020. *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Pasuruan: Qiara Media

Subhan Adi Santoso, Himmatul Husniyah, 2021. *Pendidikan Agama Islam Berbasis IT*. Yogyakarta: Zahir Publishing

Subhan Adi Santoso, 2022. *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Annaba STIT Muhammadiyah Paciran. Vol. 8 No. 2

Subhan Adi Santoso, 2022. *Pengaruh Strategi Learning Start With A Question Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Bidang Fiqih Di Madrasah Tsanawiyah Al-Aman Payaman Solokuro Lamongan*. Jurnal Mahasiswa Pendidikan: Vol. 2 No. 1

Subhan Adi Santoso, 2021. *Pengaruh Metode Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 14 Sumurgayam Paciran Lamongan*. Jurnal Mahasiswa Pendidikan: Vol. 1 No. 1

Suharsimi Arikunto, 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Sugiyono, 2015. *Statistika Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta

Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta

Siti Suprihatin, 2015. *Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, Vol.3 No. 1

Slameto, 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT. Rineka Cipta

Tondy Fremaditiya. Pemanfaatan media e-learning dan lingkungan belajar terhadap kreativitas siswa, *analisis program studi pendidikan teknik informatika jurusan pendidikan teknik elektronika fakultas teknik universitas negeri yogyakarta 2012*, (Yogyakarta, 2012), 2

Ulber Silalahi. 2012. *Metode Penelitian Sosial*, Bandung: PT. Refika Aditama

Wina Sanjaya, 2008. *Pembelajaran Dalam Iplementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Jakarta: Kencana