

POTRET PENDIDIKAN ISLAM DI INDONESIA



Pembelajaran yang baik tidak hanya menekankan pada hafalan dan latihan atau penguasaan soal-soal ujian semata sebagai target sebuah kurikulum. Melainkan harus diarahkan pada pembentukan semangat, motivasi, kreativitas, keuletan, kepercayaan diri, dan yang paling penting adalah pembentukan kesadaran, disiplin, dan tanggung jawab. Guru mempunyai pengaruh cukup signifikan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain, guru menjadi salah satu faktor penentu terhadap terciptanya kualitas proses dan hasil belajar siswa.

POTRET PENDIDIKAN ISLAM DI INDONESIA

Miftahol Jannah
Dini Puspawati
Anna Triayudha
Irma Rusdiana
Abdul Kholiq
Gatot Krisdiyanto
Dr. Eni Fariyatul Fahyuni, M.Pd.
Imam Fauji, Lc, M.Pd.
Dr. Istikomah, M.Ag.

Buku Ajar

Potret Pendidikan Islam Di Indonesia

Penulis:

Miftahol Jannah

Anna Triayudha

Dini Puspadewi

Irma Rusdiana

Abdul Kholiq

Gatot Krisdiyanto

Dr. Eni Fariyatul Fahyuni, M.Pd.I

Imam Fauji, Lc, M.Pd

Dr. Istikomah, M.Ag.



Diterbitkan oleh

UMSIDA PRESS

Jl. Mojopahit 666 B Sidoarjo

ISBN: 978-623-7578-67-3

Copyright©2020.

Authors

All rights reserved

Buku Ajar
Potret Pendidikan Islam Di Indonesia

Penulis :

Miftahol Jannah
Anna Triayudha
Dini Puspadewi
Irma Rusdiana
Abdul Kholiq
Gatot Krisdiyanto
Dr. Eni Fariyatul Fahyuni, M.Pd.I
Imam Fauji, Lc, M.Pd
Dr. Istikomah, M.Ag.

ISBN : 978-623-7578-67-3

Editor :

Dr. Eni Fariyatul Fahyuni, M.Pd.I
Dr. Septi Budi Sartika. M.Pd

Copy Editor :

Dr. Eni Fariyatul Fahyuni, M.Pd.I

Design Sampul dan Tata Letak :

Dinda Nurrahma A.F.M., S.E.

Penerbit :

UMSIDA Press

Redaksi :

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Jl. Mojopahit No 666B
Sidoarjo, Jawa Timur

Cetakan pertama, Agustus 2020

© Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dengan suatu apapun
tanpa ijin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehingga Buku Ajar Potret Pendidikan Islam Di Indonesia ini dapat disusun dengan baik meskipun perlu penyempurnaan lebih lanjut. Potret Pendidikan Islam Di Indonesia ini dikhususkan untuk pegangan Mahasiswa Magister Manajemen Pendidikan Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Potret Pendidikan Islam Di Indonesia merupakan salah satu sumber yang sangat berpotensi dalam menentukan sukses dan kelancaran program pendidikan serta merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam manajemen pengelolaan pendidikan.

Dengan selesainya penulisan buku ajar ini penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bahan-bahan tulisan baik langsung maupun tidak langsung. Penulis juga mengucapkan terima kasih khususnya kepada:

1. Dr. Hidayatullah, M.Si pemangku pimpinan tertinggi yaitu Rektor Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan dan memfasilitasi dalam penulisan buku ajar ini.
2. LP3iK Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memfasilitasi dan mengkoordinasi dalam penulisan buku ajar ini.
3. Dr. Istikomah, M.Ag. sebagai Dekan Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan dukungan untuk mengikuti penulisan buku ajar ini.
4. Dr. Budi Haryanto, M.Pd. sebagai Kepala Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan dukungan untuk mengikuti penulisan buku ajar ini.
5. Para narasumber, dosen serta teman-teman mahasiswa program studi Magister Manajemen Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah banyak membantu atas penyusunan penulisan buku ajar ini.

Akhir kata, kritik dan saran sangat diharapkan untuk penyempurnaan buku ajar ini. Harapan kami semoga buku ajar ini dapat digunakan sebagai tambahan informasi dan bermanfaat bagi aktivitas pembelajaran di Program Studi Magister Manajemen Pendidikan Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Penulis

DAFTAR ISI

I. Model Discovery Learning	
A. Sejarah Pembelajaran Discovery	10
B. Tujuan Pembelajaran Discovery	11
C. Teori Belajar Discovery	12
D. Langkah – langkah Pembelajaran Discovery Learning	13
II. Implementasi Pembelajaran An-Nahl	
A. Membangun Motivasi Meningkatkan Prestasi	16
B. Memaknai Motivasi Belajar	21
C. Pembelajaran An-Nahl Learning	25
III. Media Edmodo Dalam Pembelajaran Pai	31
IV. Perang Organisasi Intra Sekolah Dalam Menciptakan Budaya Islami Siswa	
A. Perspektif tentang Budaya Sekolah	46
B. Budaya Sekolah Berbasis Agama	47
C. Peran Osis dalam Menciptakan Budaya Islami Siswa	47
D. Membumikan Pendidikan Holistik	49
V. Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital	
A. Literasi dan Ruang Lingkupnya	
1. Pengertian Literasi	55
2. Macam – macam Literasi	57
B. Pentingnya Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital	61

BAB I

Model Discovery Learning

A. Sejarah Pembelajaran Discovery

Discovery Learning adalah salah satu model dalam pengajaran teori kognitif dengan mengutamakan peran guru dalam menciptakan situasi belajar yang melibatkan siswa belajar secara aktif dan mandiri. Metode pembelajaran discovery (penemuan) adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran discovery (penemuan) kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip.

Ide pembelajaran penemuan (Discovery Learning) muncul dari keinginan untuk memberi rasa senang kepada anak dalam menemukan sesuatu oleh mereka sendiri dengan mengikuti jejak para ilmuwan (Nur, 2000). Pembelajaran dengan penemuan, siswa didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip. Selain itu, dalam pembelajaran penemuan siswa juga belajar pemecahan masalah secara mandiri dan keterampilan-keterampilan berfikir,

karena mereka harus menganalisis dan memanipulasi informasi (Slavin, 1994).

Pembelajaran penemuan dibedakan menjadi dua, yaitu pembelajaran penemuan bebas (Free Discovery Learning) atau sering disebut open ended discovery dan pembelajaran penemuan terbimbing (Guided Discovery Learning) (UT,1997). Dalam pelaksanaannya, pembelajaran penemuan terbimbing (Guided Discovery Learning) lebih banyak diterapkan, karena dengan petunjuk guru siswa akan bekerja lebih terarah dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Namun bimbingan guru bukanlah semacam resep yang harus diikuti tetapi hanya merupakan arahan tentang prosedur kerja yang diperlukan.

B. Tujuan Discovery Learning

Tujuan dari pembelajaran Discovery Learning adalah sebagai berikut :

- a. Memperkuat informasi pengetahuan yang sudah dikenal siswa, terutama jika bahan mata pelajaran dapat disampaikan dengan cara berbeda
- b. Mengembalikan konsep-konsep yang sulit, dan perlu didiskusikan lagi dengan siswa secara terperinci
- c. Berpikir kembali tentang masalah-masalah yang sulit, karena siswa menyelesaikan masalah sebelumnya yang tidak nampak
- d. Menyampaikan bahan dari beberapa masalah yang belum terselesaikan untuk membantu siswa memperbaiki keterampilan intelektual mereka sehingga secara perlahan memberi mereka kesempatan untuk belajar sendiri.

C. Teori Belajar penemuan (Discovery learning)

Bruner (1964), mengemukakan bahwa teori belajar adalah deskriptif, sedangkan teori instruksional adalah preskriptif. Artinya teori belajar mendeskripsikan terjadinya proses belajar, sedangkan teori instruksional mempreskripsikan strategi atau metode pembelajaran yang optimal untuk memudahkan proses belajar.

Kontribusi dan implikasi teori belajar dan instruksional dalam teknologi pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan, khususnya yang didasarkan atas pengembangan pendidikan dengan bertitik tolak untuk perbaikan pendidikan. Teori belajar instruksional sangat besar perannya dibantu dengan peningkatan pendidikan.

Belajar penemuan (Discovery learning) dari Jerome Bruner adalah model pengajaran yang dikembangkan berdasarkan kepada pandangan kognitif tentang pembelajaran dan konstruktivisme. Siswa belajar melalui keterlibatan aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong siswa untuk mendapatkan pengalaman dengan melakukan kegiatan yang memungkinkan mereka menemukan konsep dan prinsip untuk diri mereka sendiri. Penerapan Discovery Learning dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Membiarkan siswa mengikuti minat mereka sendiri untuk mencapai kompeten dan kepuasan dari keingintahuan mereka.
- 2) Mendorong siswa menyelesaikan masalah mereka sendiri daripada mengajar siswa dengan jawaban-jawaban guru.

- 3) Membantu siswa mengerti konsep-konsep yang sulit dengan menggunakan peragaan atau gambar
- 4) Memberikan waktu kepada siswa untuk mencoba menyelesaikan masalah mereka sendiri sebelum guru memberikan penyelesaian.

D. Langkah-langkah Pembelajaran Discovery Learning

Langkah-langkah pembelajaran discovery menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (2000: 179-181) adalah:

- 1) Guru menyajikan situasi problematik dan menjelaskan kepada para siswa
- 2) Pengumpulan data dan verifikasi mengenai suatu informasi yang dilihat dan dialami (situasi problematik)
- 3) Pengumpulan data dan eksperimentasi, para siswa diperkenalkan dengan elemen baru kedalam situasi yang berbeda.
- 4) Memformulasikan penjelasan
- 5) kesimpulan

Berdasarkan tahapan diatas, siswa diberi peluang untuk mencari dan menemukan sendiri dengan teknik pemecahan maslaah. Dalam tahapan ini memerlukan banyak bimbingan terutama bagi siswa yang tidak terbiasa menghadapi kondisi kelas yang demikian, khususnya dalam pelajaran IPA/ sains Fisika adalah peristiwa-peristiwa alam sekitar yang banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Pada hakekatnya sangat cocok bila seorang guru mengajar IPA/sains Fisika memberi kesempatan siswa untuk mengadakan penelitian sendiri.

Peranan Guru dalam melaksanakan metode pembelajaran Discovery learning. Langkah guru sebagai fasilitator pembelajaran dalam belajar penemuan adalah:

- 1) Merencanakan pelajaran sedemikian rupa sehingga pelajaran itu terpusat pada masalah-masalah yang tepat untuk diselidiki para siswa
- 2) Menyajikan materi pelajaran yang diperlukan sebagai dasar bagi para siswa untuk memecahkan masalah. Guru hendaknya memulai sesuatu yang sudah dikenal siswa. Kemudian guru mengemukakan sesuatu yang berlawanan. Akibatnya timbullah masalah. Dalam keadaan yang ideal, hal yang berlawanan itu menimbulkan suatu kesangsian yang merangsang para siswa untuk menyelidiki masalah itu, menyusun hipotesis-hipotesis dan mencoba menemukan konsep atau prinsip yang mendasari masalah itu
- 3) Guru harus menyajikan dengan cara enaktif, ikonik, dan simbolik. Enaktif adalah melalui tindakan atau dengan kata lain belajar sambil melakukan (learning by doing). Ikonik adalah didasarkan atas pikiran internal. Pengetahuan disajikan melalui gambar-gambar yang mewakili suatu konsep. Simbolik adalah menggunakan kata-kata atau bahasa-bahasa
- 4) Bila siswa memecahkan masalah di laboratorium atau secara teoritis, guru hendaknya berperan sebagai seorang pembimbing atau tutor. Guru hendaknya jangan mengungkapkan terlebih dahulu prinsip atau aturan yang akan dipelajari, tetapi hendaknya memberikan saran-saran bila

diperlukan. Sebagai seorang tutor, guru hendaknya memberikan umpan balik pada waktu yang tepat.

- 5) Menilai hasil belajar merupakan suatu masalah dalam belajar penemuan. Secara garis besar belajar penemuan ialah mempelajari generalisasi-generalisasi dengan menemukan sendiri konsep-konsep itu. Di lapangan, penilaian hasil belajar penemuan meliputi pemahaman tentang konsep dasar, dan kemampuan untuk menerapkan konsep itu ke dalam situasi baru dan situasi kehidupan nyata sehari-hari pada siswa. Jadi dalam belajar penemuan, guru tidak begitu mengendalikan proses pembelajaran. Guru hendaknya mengarahkan pelajaran pada penemuan dan pemecahan masalah. Penilaian hasil belajar meliputi tentang konsep dasar dan penerapannya pada situasi yang baru.

Keunggulan Metode Discovery Learning

- 1) Siswa aktif dalam kegiatan belajar, sebab ia berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir
- 2) Siswa memahami benar bahan pelajaran, sebab mengalami sendiri proses menemukannya. Sesuatu yang diperoleh dengan cara ini lebih lama diingat
- 3) Menemukan sendiri menimbulkan rasa puas. Kepuasan batin ini mendorong ingin melakukan penemuan lagi sehingga minat belajarnya meningkat;
- 4) Siswa yang memperoleh pengetahuan dengan metode penemuan akan lebih mampu mentransfer pengetahuannya ke berbagai konteks;
- 5) Metode ini melatih siswa untuk lebih banyak belajar sendiri.

- 6) Secara menyeluruh belajar discovery meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berfikir bebas. Secara khusus belajar penemuan melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain.

Kelebihan mengajar dengan menggunakan metode discovery menurut Margono (1989:53) adalah :

- 1) Dapat membentuk dan mengembangkan "self concept" pada diri siswa secara bebas, sehingga siswa dapat memahami konsep dasar dan ide-ide yang lebih banyak.
- 2) Memperpanjang ingatan dan transfer pada situasi-situasi proses belajar baru.
- 3) Menumbuhkan semangat kreatifitas pada siswa
- 4) Memungkinkan kerjasama antar siswa dan dengan guru

Sedangkan kelemahan metode Discovery Learning dalam sebuah pembelajaran adalah membutuhkan waktu belajar yang lebih lama dibandingkan dengan belajar menerima. Untuk mengurangi kelemahan tersebut maka diperlukan bantuan guru. Bantuan guru dapat dimulai dengan mengajukan beberapa pertanyaan dan dengan memberikan informasi secara singkat. Pertanyaan dan informasi tersebut dapat dimuat dalam lembar kerja siswa (LKS) yang telah dipersiapkan oleh guru sebelum pembelajaran dimulai.

Menurut Dahlan (1990:177) bahwa kelemahan mengajar dengan menggunakan metode discovery adalah:

- 1) Pelaksanaan discovery-inquiry memerlukan waktu yang lama dan usaha yang tinggi dari siswa
- 2) Siswa yang tidak memiliki kesadaran dan usaha yang tinggi cenderung gagal dalam menyelesaikan tugasnya.
- 3) Pengetahuan diperoleh dalam proses dan waktu yang lama, padahal siswa menginginkan pengetahuan yang diperoleh dengan cepat.

BAB II

Implementasi Pembelajaran An-Nahl

Pembelajaran yang baik tidak hanya menekankan pada hafalan dan latihan atau penguasaan soal-soal ujian semata sebagai target sebuah kurikulum. Melainkan harus diarahkan pada pembentukan semangat, motivasi, kreativitas, keuletan, kepercayaan diri, dan yang paling penting adalah pembentukan kesadaran, disiplin, dan tanggung jawab yang total lagi tinggi. Proses pembelajaran yang demikian dapat dikembangkan berdasarkan bakat, minat serta karakteristik dan gaya belajar siswa

Pada hakekatnya pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam sebuah proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan akhlak mulia, bahkan keterampilan – keterampilan khusus yang diperlukannya, di sisnilah guru harus menjadi teladan (*uswah*) bagi peserta didiknya, mengembangkan sikap dan kebiasaan hidup yang baik, serta membentuk kepribadian yang mandiri.

Proses pembelajaran berperan penting dalam usaha meningkatkan hasil pembelajaran. Dalam hal ini diperlukan beberapa faktor pendukung diantaranya guru yang professional, media pembelajaran, penguasaan materi, dan model pembelajaran. Guru merupakan salah satu faktor yang mempunyai pengaruh cukup signifikan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain, guru

menjadi salah satu faktor penentu terhadap terciptanya kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Sebagai pengatur sekaligus pelaku dalam proses pembelajaran, gurulah yang mengarahkan bagaimana proses belajar mengajar itu dilaksanakan. Karena itu guru harus dapat membuat suatu pembelajaran menjadi lebih efektif bahkan menarik sehingga materi pelajaran yang disampaikan akan membuat siswa merasa senang dan merasa perlu untuk mempelajarinya, dengan demikian, suatu pembelajaran tidak hanya dibangun dalam rangka mencapai target prestasi belajar sesuai tuntutan sebuah kurikulum pendidikan tetapi mampu merekonstruksi motivasi belajar siswa sehingga siswa dapat mengeksplorasi seluruh kompetensi intelektualnya sekaligus juga mampu menemukan dan menguasai sendiri konsep dan paradigma keilmuan (*knowledge*) yang diinginkan dalam sebuah kompetensi dasar (KD) suatu mata pelajaran

Pada konteks inilah pemilihan dan pengamplikasian salah satu model pembelajaran menjadi signifikan, selain untuk mencapai tujuan pembelajaran secara umum, juga dalam rangka meningkatkan mutu / kualitas pendidikan yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

A. An-Nahl: Membangun Motivasi – Meningkatkan Prestasi

Pada lampiran III Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 58 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Bab IV tentang desain pembelajaran poin a pada Rancangan Pembelajaran

disebutkan bahwa pada implementasi Kurikulum 2013 sangat disarankan menggunakan model-model pembelajaran *inquiry based learning*, *discovery learning*, *project based learning* dan *problem based learning*. Pada setiap model tersebut dapat dikembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan. (Permen, 2014).

An-Nahl Learning adalah proses belajar untuk menemukan sendiri jalan pemecahan masalah yang dihadapi. Dalam pendekatan penemuan siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri. Guru hanya membimbing dan memberikan pengarahan. *An-Nahl Learning* merupakan strategi yang digunakan untuk memecahkan masalah secara intensif di bawah pengawasan guru sehingga situasi belajar mengajar berpindah dari situasi *teacher learning* menjadi situasi *student dominated learning*.

Dari pendapat - pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *An-Nahl Learning* merupakan suatu model pengajaran yang menitik beratkan pada aktifitas siswa dalam belajar. Dalam proses pembelajarannya, guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator bahkan motivator yang mengarahkan siswa untuk menemukan konsep, dalil, prosedur, taupun paradigma keilmuan lainnya. Model pembelajaran *An-Nahl Learning* adalah sebagai rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *An-Nahl Learning* keterlibatan guru jauh lebih sedikit

dibandingkan dengan metode pembelajaran lainnya. Tetapi hal ini tidak berarti bahwa seorang guru terbebas dari pemberian bimbingan kepada peserta didik, saat peserta didik diberikan masalah yang harus dipecahkan. Bruner memberikan tiga ciri utama pembelajaran *An-Nahl Learning* (Yunari Naviah, 2012) yaitu :

1. Keterlibatan siswa dalam proses belajar
2. Peran guru adalah sebagai seorang penunjuk (guide) dan pengarah bagi siswanya yang mencari informasi. Jadi, guru bukan sebagai penyampai informasi
3. Umumnya dalam proses pembelajaran digunakan barang-barang nyata

B. Memaknai Motivasi Belajar

Motivasi adalah daya dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu, atau keadaan seseorang atau organisme yang menyebabkan-kesiapan kesiapannya untuk memulai serangkaian tingkah laku atau perbuatan. Sedangkan motivasi adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan, atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu (Usman, 2000: 28).

Sedangkan menurut Djamarah (2002: 114) motivasi adalah suatu pendorong yang rnengubah energi dalam diri seseorang kedalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam proses belajar, motivasi sangat diperlukan sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin

melakukan aktivitas belajar. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Nur (2001: 3) bahwa siswa yang termotivasi dalam belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu, sehingga siswa itu akan menyerap dan mengendapkan materi itu dengan lebih baik.

Menurut jenisnya motivasi dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. *Motivasi Intrinsik*

Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat dari dalam individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar (Usman, 2000: 29). Sedangkan menurut Djamarah (2002: 115), motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

Menurut Winata (dalam Erriniati, 1994) ada beberapa strategi dalam mengaiar untuk membangun motivasi intrinsik. Strategi tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Mengaitkan tujuan belajar dengan tujuan siswa.
- b) Memberikan kebebasan dalam memperluas materi pelajaran sebatas yang pokok.
- c) Memberikan banyak waktu ekstra bagi siswa untuk mengerjakan tugas dan memanfaatkan sumber belajar di sekolah.
- d) Sesekali memberikan penghargaan pada siswa atas pekerjaannya.
- e) Meminta siswa untuk menjeiaskan hasil pekerjaannya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi instrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam individu yang berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya maka secara sadar akan melakukan suatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya.

2. *Motivasi Ekstrinsik*

Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar. Misalnya seseorang mau belajar karena ia disuruh oleh orang tuanya agar mendapat peringkat pertama di kelasnya (Usman, 2000: 29).

Menurut Djamarah (2002: 117), motivasi ekstrinsik adalah kebalikan dari motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Beberapa cara membangkitkan motivasi ekstrinsik dalam menumbuhkan motivasi instrinsik antara lain:

1. Kompetisi (persaingan): guru berusaha menciptakan persaingan di antara siswanya untuk meningkatkan prestasi belajarnya, berusaha memperbaiki hasil prestasi yang telah dicapai sebelumnya dan mengatasi prestasi orang lain.
2. Pace Making (membuat tujuan sementara atau dekat): Pada awal kegiatan belajar mengajar guru, hendaknya terlebih dahulu menyampaikan kepada siswa TPK yang akan dicapai

sehingga dengan demikian siswa berusaha untuk mencapai TPK tersebut.

3. Oriented : Tujuan yang mendorong individu untuk mencapai tujuan. Makin jelas tujuan, makin besar nilai tujuan bagi individu yang bersangkutan dan makin besar pula motivasi dalam melakukan sesuatu perbuatan.

Dari uraian di atas diketahui bahwa motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dari luar individu yang fungsinya karena adanya perangsang dari luar, misalnya adanya persaingan, untuk mencapai nilai yang tinggi, dan lain sebagainya.

3. *Prestasi Belajar (sebuah analisis)*

Belajar dapat membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan ini merupakan pengalaman tingkah laku dari yang kurang baik menjadi lebih baik. Pengalaman dalam belajar merupakan pengalaman yang dituju pada hasil yang akan dicapai siswa dalam proses belajar siswa. Menurut Poerwodarminto (1991: 768), prestasi belajar adalah hasil yang dicapai (dilakukan, dikerjakan), dalam hal ini prestasi belajar merupakan hasil pekerjaan, hasil penciptaan oleh seseorang yang diperoleh dengan ketelitian kerja serta perjuangan yang membutuhkan pikiran.

Berdasarkan uraian di atas dapat dikatakan bahwa prestasi belajar yang dicapai oleh siswa dengan melibatkan seluruh potensi yang dimilikinya setelah siswa itu melakukan kegiatan belajar. Pencapaian hasil belajar tersebut dapat diketahui dengan mengadakan penilaian tes hasil belajar. Penilaian diadakan untuk

mengetahui sejauh mana siswa telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru. Di samping itu guru dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar di sekolah.

C. *Pembelajaran An-Nahl Learning*

Motivasi adalah suatu kondisi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu dalam mencapai sebuah tujuan. Siswa yang termotivasi untuk belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu, sehingga siswa itu akan menyerap dan mengendapkan materi itu dengan lebih baik (Nur, 2001: 3). Sedangkan prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa dengan melibatkan seluruh potensi yang dimilikinya setelah siswa itu melakukan kegiatan belajar.

Sedangkan metode pembelajaran *discovery learning* adalah suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan dan menuntut siswa terlibat secara aktif di dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memberikan informasi singkat (Siadari, 2001: 7). Pengetahuan yang diperoleh dengan belajar *discovery* akan bertahan lama, mempunyai efek transfer yang lebih baik dan meningkatkan kemampuan berfikir secara totalitas. Secara umum belajar *discovery* ini melatih keterampilan kognitif untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain. Selain itu, belajar penemuan membangkitkan keingintahuan siswa, memberi

motivasi untuk bekerja sampai menemukan jawaban (Syafi'udin, 2002: 19)

An-Nahl Learning merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku. Atau dapat juga diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi obyek dan percobaan, sebelum sampai kepada generalisasi. Sehingga metode penemuan (*Discovery*) merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif.

Metode *An-Nahl Learning* adalah suatu teknik instruksional dimana dalam proses belajar mengajar Siswa dihadapkan dengan suatu masalah. Bentuk pengajaran terutama memberi motivasi kepada siswa untuk menyelidiki masalah-masalah yang ada dengan menggunakan cara-cara dan keterampilan ilmiah dalam rangka mencari penjelasan. Pengajaran ini untuk menolong siswa mengembangkan keterampilan-keterampilan penemuan ilmiah (*scientific inquiry*). Pengajaran ini untuk menarik siswa menyelidiki sejumlah informasi dalam rangka mencari pemecahan masalah serta untuk melatih siswa mengembangkan fakta-fakta, membangun konsep-konsep dan menarik kesimpulan umum

atau teori-teori yang menerangkan fenomena-fenomena yang dihadapkan kepadanya.

Penggunaan model *An-Nahl Learning* dalam proses belajar mengajar, untuk melatih siswa melakukan berbagai macam aktivitas, yaitu pengamatan, penyelidikan, percobaan, membandingkan penemuan yang satu dengan yang lain, mengajukan pertanyaan dan mencari jawaban atas pertanyaan sendiri. (*observing, questioning, experimenting, associating, dan communicating*) Sehingga hasil dari kegiatan itu siswa akan mendapatkan fakta-fakta secara lengkap tentang obyek yang diamati. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa metode *An-Nahl Learning* adalah suatu proses belajar mengajar yang berpusat pada siswa, guru tidak perlu menjejalkan seluruh informasi kepada siswa. Guru perlu membimbing suasana belajar siswa sehingga mencerminkan proses penemuan bagi siswa. Materi yang disajikan bukan berupa informasi, akan tetapi siswa diberi kesempatan untuk mencari dan menemukan informasi dari bahan ajar yang dipelajari. Dengan metode *An-Nahl Learning* mendorong siswa untuk mengembangkan potensi intelektualnya. Dengan menemukan hubungan dan keteraturan dari materi yang sedang dipelajari, siswa menjadi lebih mudah mengerti struktur materi yang telah dipelajari.

Metode pembelajaran *An-Nahl Learning* (penemuan) adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui

pemberitahuan tetapi ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran discovery (penemuan) kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep, peserta didik melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip.

Dalam mengaplikasikan metode *An-Nahl Learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan. Kondisi seperti ini ingin merubah kegiatan belajar mengajar yang *teacher oriented* menjadi *student oriented*. Peserta didik diberi kesempatan untuk menjadi seorang *problem solver*, seorang scientist, historin, atau ahli matematika. Bahan ajar tidak disajikan dalam bentuk akhir, tetapi siswa dituntut untuk melakukan berbagai kegiatan menghimpun, membandingkan, mengkategorikan, menganalisis, mengintegrasikan, mereorganisasikan bahan serta membuat kesimpulan-kesimpulan.

Dari uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa pengaplikasian model pembelajaran *An-Nahl Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan motivasi dan prestasi Belajar Siswa secara signifikan. Dengan memberikan kesempatan yang seluas – luasnya kepada siswa

untuk belajar dan menemukan sendiri paradigma keilmuan, maka siswa tidak hanya terlibat aktif dalam pembelajaran tetapi dapat mengeksplorasi seluruh potensi intelektualnya sehingga mampu menemukan sendiri pemahaman yang diinginkannya. Di sisi yang lain model pembelajaran ini juga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, ini dapat dibuktikan dengan semakin meningkatnya kemampuan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Di sinilah urgensi model pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

BAB III

Media Sosial Edmodo Dalam Pembelajaran PAI

Di era kecanggihan Teknik Informatika dan Komunikasi (TIK) guru dituntut menguasainya agar bisa merubah paradigma pembelajaran dari *teacher centered* menuju *student centered*. Peserta didik dapat mengakses materi lewat internet, bahkan pada

akhir-akhir ini muncul aplikasi-aplikasi jejaring sosial yang bisa dimanfaatkan bahkan membangun kelas edukasi yang terkenal sebutan dengan *e-learning*, seperti *edmodo*, *email*, *facebook*, *weChat* dan *whatshAap*, BBM dan sebagainya. Pembelajaran tidak hanya dibatasi ruang dan waktu, dengan kelas yang dibangun di jejaring sosial interaksi antara peserta didik dan guru bisa dilakukan dimana dan kapan saja.

Edmodo dapat membantu pengajar membangun sebuah kelas *virtual* berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, dimana dalam kelas tersebut terdapat penugasan, kuis dan pemberian nilai pada setiap akhir. *Edmodo* dirancang untuk membuat peserta didik bersemangat belajar di lingkungan yang lebih akrab. Di dalam *Edmodo*, guru dapat melanjutkan diskusi kelas online, memberikan polling untuk memeriksa pemahaman peserta didik, dan rencana penghargaan kepada peserta didik secara individual berdasarkan kinerja atau perilaku.

Dengan *platform* ini guru akan lebih mudah untuk memonitor interaksi peserta didik dalam *edmodo learning environment*. Tidak ada yang bisa masuk ke ruang *edmodo* tanpa undangan, dan peserta didik tidak dapat menggunakannya untuk berhubungan dengan orang asing seperti yang terjadi di *Facebook*. Guru dapat dengan mudah mengetahui jika ada pelanggar/penyusup/orang asing yang terdaftar di kelas yang Anda kelola dengan *edmodo*.(Amirah Adnan :2013)

Menurut Muhammad S A Ibrahimy, Pengertian Pendidikan Islam ialah suatu sistem pendidikan yang memungkinkan seseorang dapat mengarahkan kehidupannya sesuai dengan cita-cita islam,

sehingga dengan mudah seseorang dapat membentuk hidupnya seiring dengan perkembangan iptek. (Bukhari Umar, 2011)

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. (Kaplan, Andreas M.; Michael Haenlein 2010)

Andreas Kaplan mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*" (Kaplan, Andreas M.; Michael Haenlein 2010)

Di era modern dimana teknologi informasi semakin canggih membawa perubahan pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Dengan teknologi informasi urusan manusia menjadi lebih mudah. Kalau dulu jika ingin memberi kabar berita bagi yang tidak mempunyai telepon rumah dengan cara menulis surat lewat pos yang memerlukan waktu yang lama, namun sekarang cukup lewat SMS, BBM, *Wechat*, Email dan *whatshApp* berita atau kabar bisa langsung diterima.

Kehadiran Tehnologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di dunia pendidikan merupakan tantangan besar khususnya teknologi pembelajaran. TIK bukan hanya sebatas mengoperasionalkan komputer saja, namun bagaimana menggunakan teknologi untuk berkolaborasi, berkomunikasi, melakukan penelitian dan

menyelesaikan berbagai persoalan dalam proses pembelajaran yang semakin kompleks dan berkembang secara dinamis (Sutrisno,2011:)

Tuntutan masyarakat terhadap kompetensi guru yang sarat nilai menunjukkan bahwa guru sebagai pribadi yang holistik dalam arti kompetensi yang harus dimiliki guru tidak sebatas kompetensi akademik dalam wacana-wacana teoritis, tetapi harus aplikatif terhadap dinamika lingkungan yang berkembang dinamis di era kecanggihan TIK (Hamzah Uno ,2011:300)

Dalam dunia pendidikan kecanggihan teknologi juga mempermudah proses belajar mengajar, batas ruang dan waktu sudah tidak ada lagi. Pada kondisi seperti sekarang ini, belajar seharusnya bukan lagi merupakan suatu yang membosankan, seperti pada dekade yang lalu. Berkat perkembangan teknologi informasi yang disediakan sedemikian pesat, bahan ajar dapat disajikan dengan suara dan gambar yang dinamis, tidak membosankan, serta padat informasi. Kegiatan proses pembelajaran terus diarahkan kearah yang fleksibel dalam kaitannya dengan ruang dan waktu. Karena memang sudah semestinya, dalam mendapatkan suatu pengetahuan, ruang dan waktu seharusnya bukanlah suatu batasan yang menyulitkan bahkan tidak memungkinkan seseorang untuk mendapatkan suatu pengetahuan yang ingin diketahuinya (Singgih Prabowo diakses Pukul 13:10 tanggal 14 Nopember 2015)

Kecanggihan TIK (*information Tehcnology*) ibaratnya sebuah pisau yang bisa bermanfaat atau sebaliknya akan membahayakan bagi pemiliknya bahkan orang lain. Jika TIK digunakan oleh tangan-tangan yang bertanggungjawab akan menghasilkan manfaat dan

masalahat bagi umat, namun apabila digunakan oleh tangan yang tidak bertanggungjawab akan mengakibatkan petaka dan bencana, sering kita dengar dimedia seorang remaja dilaporkan diculik oleh orang yang dikenal lewat jejaring sosial *facebook*. Menurut penelitian Indonesia merupakan negara terbesar setelah Amerika yang mengakses internet, lebih dari 40 juta jiwa yang menggunakan internet dan sebagian dari pengguna adalah remaja yang masih duduk di bangku sekolah yang masih perlu bimbingan agar tidak terjerumus pada hal-hal yang negatif.

Penyalahgunaan TIK oleh para remaja yang masih duduk di bangku sekolah apabila dibiarkan akan menimbulkan berbagai masalah yang meresahkan masyarakat seperti kenakalan, pergaulan bebas, rendahnya kepekaan sosial, dan penyalahgunaan narkoba. Terjadinya penyalahgunaan TIK dikalangan peserta didik disebabkan beberapa faktor diantaranya adalah ; pengawasan orang tua terhadap anaknya rendah, guru kurang menguasai TIK, kurang variatifnya metode pembelajaran dan faktor pergaulan yang salah. Padahal kehadiran TIK khususnya di dunia pendidikan diharapkan dapat mendorong timbulnya komunikasi, kreatifitas dan efektifitas belajar peserta didik.

Pendidikan Agama Islam merupakan kelompok mata pelajaran wajib dengan tujuan mewujudkan karakter peserta didik yang mampu memahami, meyakini dan menghayati nilai-nilai Islam, serta memiliki komitmen untuk bersikap dan bertindak konsisten dengan nilai-nilai yang ditanamkan, baik dalam kehidupan pribadi, anggota keluarga, anggota masyarakat, warga negara, dan warga

dunia. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan rencana, strategi yang baik dan alokasi waktu yang memadai.

Secara teoritik ada beberapa tindakan atau solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut di atas, diantaranya meningkatkan kewaspadaan pengawasan orang tua, larangan membawa elektronik seperti HP, Laptop, *i-Pad* kesekolah, pelatihan guru terhadap Tehnologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta pemanfaatan TIK sebagai media pembelajaran dengan membangun kelas edukasi di jejaring sosial. Diantara solusi tersebut menurut peneliti yang paling tepat diterapkan di era kecanggihan teknologi adalah guru harus memahami dan menguasai Tehnologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai sarana media pembelajaran dan memanfaatkan jejaring sosial sebagai kelas edukasi. Guru tidak boleh "gaptek", tidak tahu teknologi. Karena dengan penguasaan TIK seorang guru akan mudah melakukan proses belajar mengajar.

Edmodo adalah sebuah platform pembelajaran sosial untuk guru, peserta didik maupun untuk orang tua/wali yang dikembangkan pada akhir 2008 oleh Nic Borg dan Jeff O'Hara yang merasakan kebutuhan untuk berkembang di lingkungan sekolah/kampus untuk mencerminkan bahwa dunia yang semakin global dan terhubung, maka keduanya menciptakan sebuah alat/aplikasi yang dapat menutup kesenjangan antara bagaimana peserta didik menjalani kehidupan mereka dan bagaimana mereka belajar di sekolah, untuk itulah maka *Edmodo* ada. *Edmodo* dibuat sebagai sebuah *platform* pembelajaran jejaring sosial untuk guru, peserta didik, dan orang tua/wali. *Edmodo* adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan sebagai *Facebook* untuk sekolah dan

dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai dengan kebutuhan. *Edmodo* merupakan aplikasi yang menarik bagi guru dan peserta didik dengan elemen sosial yang menyerupai *Facebook*, tapi sesungguhnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini.

Edmodo dapat membantu pengajar membangun sebuah kelas *virtual* berdasarkan pembagian kelas nyata di sekolah, dimana dalam kelas tersebut terdapat penugasan, kuis dan pemberian nilai pada setiap akhir. *Edmodo* dirancang untuk membuat peserta didik bersemangat belajar di lingkungan yang lebih akrab. Di dalam *Edmodo*, guru dapat melanjutkan diskusi kelas online, memberikan polling untuk memeriksa pemahaman peserta didik, dan rencana penghargaan kepada peserta didik secara individual berdasarkan kinerja atau perilaku.

Dengan *platform* ini guru akan lebih mudah untuk memonitor interaksi peserta didik dalam *edmodo learning environment*. Tidak ada yang bisa masuk ke ruang *edmodo* tanpa undangan, dan peserta didik tidak dapat menggunakannya untuk berhubungan dengan orang asing seperti yang terjadi di *Facebook*. Guru dapat dengan mudah mengetahui jika ada pelanggar/penyusup/orang asing yang terdaftar di kelas yang Anda kelola dengan *edmodo*.(Amirah Adnan :2013)

Pada *Edmodo*, guru berada di tengah-tengah jaringan yang kuat yang menghubungkan guru kepada peserta didik, administrator, orang tua/wali, dan penerbit/buku. Jaringan ini merupakan permukaan sumber daya terbaik di dunia dan alat-alat,

yang menyediakan blok bangunan pendidikan yang berkualitas tinggi.

Edmodo menggunakan desain yang mirip dengan *Facebook*, dan menyediakan guru dan peserta didik tempat yang aman untuk menghubungkan, berkolaborasi dan berbagi konten. Guru juga dapat mengirim nilai, tugas dan kuis untuk peserta didik. Peserta didik dapat mengajukan pekerjaan rumah dan melihat nilai-nilai mereka dan komentar guru mungkin telah diposting tentang tugas mereka. Guru juga dapat membuat jajak pendapat dan topik posting untuk diskusi di kalangan peserta didik. Guru dapat membedakan dan menciptakan belajar mandiri melalui penciptaan sub-kelompok dalam kursus. Setelah setiap periode kursus selesai, guru menutup keluar jaringan dan menciptakan yang baru untuk kursus berikutnya.

Seiring dengan skenario pembelajaran yang tercantum di atas, pendidikan situs jejaring sosial, seperti *Edmodo*, menawarkan kesempatan unik untuk terhubung dengan peserta didik dan membantu mereka menciptakan norma-norma dan merefleksikan bagaimana tindakan online yang berbeda akan diinterpretasikan. *Edmodo* menawarkan pendidik mempunyai kesempatan untuk memulai dialog yang memenuhi peserta didik dengan pengalaman mereka untuk memeriksa secara kritis penggunaan jaringan sosial dan etis penggunaan media dan format online.

Dalam upaya untuk mencegah orang luar bergabung dengan jaringan sekolah, *Edmodo* menyediakan kode khusus untuk sekolah dan kelas. Kode-kode ini diberikan kepada peserta didik dan diperlukan untuk bergabung dengan kelompok. Perusahaan ini

baru-baru ini meningkatkan keamanan layanan *Edmodo* dengan menerapkan perlindungan injeksi SQL untuk mencegah akses tidak sah ke sumber daya website dan database. Berikut ini akan dijelaskan secara singkat membuat akun di *Edmodo* :

1. Membuat akun di *edmodo*

Membuat akun di *edmodo* sangat mudah, kunjungi www.edmodo.com lalu pilih tombol "*I'm a Teacher*" untuk membuat akun baru sebagai seorang guru. Isi *form* pendaftaran dengan data yang *valid*, lalu pilih tombol *Sign Up* sebagai pelengkap proses pendaftaran melalui *email*, disertai petunjuk untuk mengatur akun *edmodo*.



Gambar Pendaftaran (login) di Edmodo



Gambar profil guru di edmodo

2. Membuat Kelas Di Edmodo

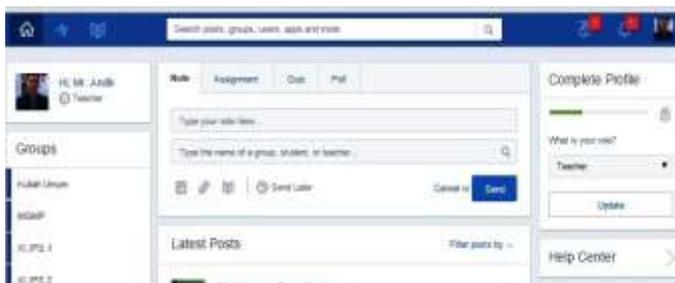
Langkah-langkah pembuatan kelas dalam edmodo adalah sebagai berikut:



h kiri
yang

Gambar *Create Group* (kelas yang dibuat)

- b) Muncul jendela *Create Group*. Isikan data kelas yang akan kita buat. Untuk Pendidikan Agama Islam belum tersedia pilihan maka kita pilih *Special Education* untuk kelas XI MM1, XI.IA7 . Dengan kata lain, kita bisa membuat kelas lain apabila kita mengajar pada beberapa kelas ataupun kelas paralel. Klik **Create** apabila telah selesai. Setelah itu kita akan dibawa ke halaman kelas baru, muncul kotak pemberitahuan yang berisi kode kelas yang nanti diberikan kepada peserta didik agar bisa bergabung karena tanpa ada koge dari guru peserta didik tidak bisa bergabung.



Gambar Menu Membuat *Group* dan tampilan kelas

3. Penugasan (*Assignment*)

Melalui fitur ini guru dapat memberikan tugas pada peserta didik dengan batasan waktu pengumpulan tugas, bahkan memberi penilaian pada tugas tersebut. Untuk membuat penugasan, kita dapat mengeklik link *assignment*, kemudian memberikan informasi berikut; Judul penugasan, Deskripsi penugasan tenggang waktu (*due date*) *Attachments (file, link, atau Library)* selanjutnya kita kirim ke kelas yang kita beri tugas. Jika tugas tersebut pernah kita berikan kita hanya perlu untuk memanggil penugasan tersebut dengan memilih tombol *Load Assignment*, kita hanya tinggal memilih mana yang sesuai, atur tenggat waktu, dan kemudian klik tombol *send*.

4. Kuis (*Quiz*)

Kuis dalam edmodo sampai saat ini hanya menyediakan empat jenis pertanyaan yang dapat diberikan kepada peserta didik yaitu: *Multiple Choice* (pilihan ganda) *True False* (benar salah) *Short Answer* (jawaban singkat) *Fill In The Blank*. Untuk membuat kuis guru hanya perlu untuk memilih *Quiz*, kemudian pilih tombol *Create a Quiz*, dan melengkapi detail informasi mengenai kuis tersebut yaitu: Judul kuis, angka waktu pelaksanaan kuis (*time limit*). Deskripsi dari kuis tersebut, dengan cara melengkapi *field About this quiz* pada panel sebelah kanan. Set *quiz option* sehingga kita dapat memilih apakah peserta didik akan secara langsung (otomatis) melihat hasil penilaian setelah mengerjakan kuis atau tidak. Pilih tipe

pertanyaan yang ingin sampaikan berupa *multiple choice*, *true false*, *short answer*, atau *fill in the blank*. Setelah memilih tipe pertanyaan, maka guru juga diberi opsi (pilihan) untuk memberikan bobot dari setiap pertanyaan. Setiap pertanyaan akan disimpan secara otomatis oleh edmodo. Apabila ingin menambahkan pertanyaan yang lain, Anda hanya perlu untuk memilih tombol *+Add* pada panel di sebelah kiri. Apabila ingin menghapus pertanyaan yang sudah di buat, maka guru hanya perlu klik tombol *Remove Question* di pojok sebelah kanan. Langkah selanjutnya setelah kuis atau soal sudah selesai dibuat mengirimkan soal tersebut ke kelas.



Gambar cara membuat kuis (soal)



Gambar 1.6 contoh soal yang dikirim ke kelas

5. Lencana (*Badge*)

Lencana/*Badge* adalah sebuah penghargaan dari guru kepada peserta didiknya terhadap pencapaian prestasi tertentu. Guru dapat memberikan lencana ini tidak hanya kepada peserta didik terbaik, tetapi juga kepada peserta didik yang paling aktif berdiskusi, peserta didik yang menjawab tugas pertama kali, dan juga pencapaian-pencapaian lainnya. Kita dapat memilih dari lencana yang sudah dibuat oleh edmodo, atau membuat sendiri lencana yang kita inginkan

a) Memberikan *Badge*

Untuk memberikan *badge*, guru dapat masuk ke dalam halaman *Member* (1) atau ke halaman profil peserta didik (2). Guru akan mendapatkan tombol *Award Badge*. Klik tombol tersebut, kemudian memilih apakah akan menggunakan *badge* yang sudah disediakan oleh edmodo ataukah akan membuat *badge* anda sendiri.



Gambar Lencana (*Badge*)

BAB IV

Peran Organisasi Siswa Intra Sekolah dalam Menciptakan Budaya Islami siswa

Organisasi siswa intra sekolah adalah satu satunya organisasi kesiswaan yang ada disekolah negeri. Dilihat dari perannya, oraganisasi ini menempati posisi yang sangat strategis terutama berkaitan dengan pembentukan karakter siswa dan

menciptakan school culture yang agamis (islami). Organisasi ini tidak hanya berperan selaku pelaksana program namun juga perencana dan sekaligus evaluator dari kegiatan bidang kesiswaan yang mereka lakukan. Terlebih sesuai Permendiknas nomor 39 tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan di pasal 4 ayat 2 yang mengamanatkan bahwa materi pembinaan kesiswaan meliputi;

- 1) Keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
- 2) Budi pekerti luhur atau akhlak mulia
- 3) Kepribadian unggul, wawasan kebangsaan, dan bela negara;
- 4) Prestasi akademik, seni, dan/atau olahraga sesuai bakat dan minat;
- 5) Demokrasi, hak asasi manusia, pendidikan politik, lingkungan hidup, kepekaan dan toleransi sosial dalam konteks masyarakat plural;
- 6) Kreativitas, keterampilan, dan kewirausahaan;
- 7) Kualitas jasmani, kesehatan, dan gizi berbasis sumber gizi yang terdiversifikasi
- 8) Sastra dan budaya
- 9) Teknologi informasi dan komunikasi
- 10) Komunikasi dalam bahasa Inggris. Dari sepuluh bidang pembinaan OSIS ternyata pembinaan yang berkaitan dengan keagamaan dan akhlak mulia minimal ada empat bidang. Karena itu penciptaan budaya sekolah yang agamis (Islam) sangat penting diciptakan dengan dukungan penuh OSIS.

Undang undang nomor 20 tahun 2003 yang dibarengi dengan diberlakukannya kurikulum 2013, menuntut peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Kualitas dimaksud tidak hanya berkaitan

dengan proses pendidikan (sekolah) namun juga keterlibatan masyarakat dan stakeholder. Pendidikanpun tidak hanya diharapkan menghasilkan siswa cerdas dan terampil namun juga siswa yang berkarakter sesuai jati diri bangsa Indonesia yang agamis, memiliki nilai sosial yang tinggi, guyub, rukun dan sebagainya.

Pendidikan tidak hanya menjadi tanggung jawab negara, namun juga tanggung jawab orang tua dan masyarakat. Dari sini tuntutan agar pelaksanaan pendidikan berjalan secara profesional sesuai regulasi yang ada, menjadi hal mutlak. Terlebih bagi palaku pendidikan dan kependidikan seperti guru, tenaga administrasi, komite, orang tua, stake holder dan juga masyarakat secara umum. Karena itu, sekolah sebagai institusi kependidikan yang secara langsung berhadapan dengan pengguna pendidikan dituntut selalu melakukan inovasi kependidikan untuk menjawab tuntutan stake holder dan kemajuan zaman. Salah satu inovasi pendidikan yang dikembangkan adalah adanya penciptaan budaya sekolah yang memungkinkan menghasilkan siswa yang berkualitas sesuai tuntutan regulasi kependidikan yang ada terlbih tuntutan kurikulum 2013.

Dari kenyataan diatas, inovasi pendidikan adalah hal mutlak yang tak terhindarkan lagi. Semua palaku pendidikan mulai dari kepala sekolah, guru, tenaga administrasi, komite dan orang tua serta siswa dituntut kreatif, inovatif dan dynamis.

a. Perspektif tentang Budaya Sekolah

Budaya sekolah sebagaimana Willard Waller yang dikutip Ajat Sudrajat (ajat@uny.go.id: 17) menyatakan bahwa setiap

sekolah mempunyai budayanya sendiri, yang berupa serangkaian nilai, norma, aturan moral, dan kebiasaan, yang telah membentuk perilaku dan hubungan-hubungan yang terjadi di dalamnya. Kemudian masih dikutip oleh Ajat Sudrajat, Short dan Greer mendefinisikan budaya sekolah sebagai keyakinan, kebijakan, norma, dan kebiasaan di dalam sekolah yang dapat dibentuk, diperkuat, dan dipelihara melalui pimpinan dan guru-guru di sekolah.

Memperhatikan dua pendapat dimaksud dapat disimpulkan bahwa budaya sekolah adalah serangkaian nilai dan norma serta tradisi yang berkembang dilingkungan sekolah yang dipakai dan dilestarikan oleh warga sekolah sehingga menjadi karakter dan ciri khusus sekolah dimaksud.

Sebagai serangkaian nilai dan norma serta budaya yang dipakai dan dipelihara serta dikembangkan oleh sekolah maka keterlibatan warga sekolah adalah hal mutlak. Kepala sekolah misalnya, selain sebagai pemegang otoritas tertinggi sebagai penentu kebijakan tertinggi di sekolah, ia juga figuran/model yang diharapkan menjadi contoh dalam hal penciptaan budaya sekolah. Guru dan karyawanpun tidak kalah pentingnya, mereka menjadi penjelas dan penterjemah dari kebijakan penciptaan budaya sekolah selain tentunya sebagai pelaksana dan pengawas.

b. Budaya Sekolah Berbasis Agama

Agama pada dasarnya serangkaian nilai, norma dan moral yang diturunkan Tuhan kepada makhluk-Nya untuk mengatur

kehidupan mereka agar selamat sejahtera didunia dan akherat. Pada tataran dunia pendidikan, agama diharapkan dapat tereksternalisasikan dengan sempurna oleh warga sekolah dalam kehidupan pribadi dan sosial mereka. Karena itu untuk menciptakan kehidupan warga sekolah sesuai tuntutan agama Islam maka banyak sekolah yang menciptakan budaya sekolah yang religius.

Penciptaan suasana religius di lingkungan sekolah adalah bahwasannya dalam upaya pengembangan pendidikan agama Islam dalam menciptakan suasana religius di sekolah dapat dilakukan dengan beberapa cara antara lain melalui pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas, kegiatan ekstrakurikuler di luar kelas serta tradisi dan perilaku warga sekolah secara kontinyu dan konsisten, sehingga tercipta budaya religius di lingkungan sekolah. Budaya sekolah yang agamis antara lain bisa dengan melaksanakan;

1. Melaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang multi kultural, humanis, toleran dan demokratis,
2. Pengembangan kegiatan ekstrakurikuler agama Islam di sekolah,
3. Internalisasi nilai nilai Islam yang multi kultural, humanis, toleran dan demokratis kepada warga sekolah,
4. Keteladanan dari masing masing warga sekolah seperti kepala sekolah, guru dan tenaga administrasi serta siswa,
5. Pembiasaan pengamalan agama Islam yang multi kultural, humanis, toleran dan demokratis oleh warga sekolah secara kontinyu yang berkesinambungan.

6. Pembudayaan nilai-nilai Islam yang multi kultural, humanis, toleran dan demokratis oleh seluruh warga sekolah

Macam-macam budaya sekolah berbasis agama Islam yang secara praktis bisa dilaksanakan disekolah antara lain; a). Membudayakan senyum, salam dan sapa, b). Tadarrus Al-quran setiap hari, c). Pembacaan Asmaul Husna, d). Sholat Dhuha, Sholat Dhuhur dan Jumat, e). Santunan yatim piatu, f). Doa setiap mengawali pelajaran dan berdoa setiap akhir pelajaran, g). Istighotsah, h). Peringatan Hari Besar Islam, i). Budaya jabat tangan, j). Puasa Senin dan Kamis serta puasa sunnah yang lain, k). Pakaian muslim, l). Wisata rohani, m). Pengembangan budaya Islami. n). Doa dan takziyah bagi keluarga sekolah yang meninggal dunia, o). Infaq Jumah dan dana kematian, p). Ekstra BTQ. Dll.

c. Peran OSIS dalam menciptakan budaya sekolah Islami

Sebagai salah satu sasaran dalam proses pendidikan, siswa menjadi fokus pelaksanaan budaya sekolah. Apapun yang diprogramkan sekolah jika tidak mendapatkan dukungan siswa, tentunya justru akan menjadi masalah. Karena itu keterlibatan siswa menjadi hal mutlak yang harus dilakukan. Ada beberapa hal yang harus dilakukan sebelum rencana budaya sekolah yang Islami dilaksanakan seperti mengikutkan siswa untuk ikut merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan budaya sekolah yang Islami.

Sesuai Permendiknas nomor 39 tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan bahwa dalam struktur kepengurus OSIS minimal harus ada sepuluh bidang. Bidang-bidang dalam kepengurusan OSIS diwajibkan membuat program kerja dan menjalankan program kerja dimaksud dengan sebaik-baiknya. Ini memungkinkan pengurus OSIS berperan secara aktif untuk mensukseskan budaya sekolah yang Islami dengan memasukkan program budaya sekolah Islami dimasing masing bidang. Kemudian, agar budaya sekolah yang Islami dapat terlaksana dengan sebaik baiknya disekolah, maka perlu dibentuk satuan kerja (Satker) dimasing masing bidang.

d. Membumikan Pendidikan Holistik

Ada buku menarik. Judulnya *Charakter Parenting Space*. Dlam buku ini menjelaskan bagaimana Pendidikan holistik. Konsep pendidikan holistik bisa diartikan proses pendidikan yang menyeluruh. Menurut Mega Ratna (2007) mengatakan, "*Bahwa pendidikan dimaksudkan agar orang berkembang secara menyeluruh baik aspek kognirif, motorik, emosional maupun spiritual*". Hal ini menjadi tren pendidikan negara-negara Internasional, di Jepang mulai tahun 2000, di Singapura baru tahun 2006.

Pendidikan holistik dimaksudkan untuk membentuk manusia seutuhnya. Pendidikan bisa diarahkan untuk membangun seluruh dimensi kecerdasan manusia, yaitu kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan Emosional (EQ) dan kecerdasan spiritual (SQ) sehingga membentuk insan kamil. Artinya sebagai insan yang sadar atas dirinya dan memiliki tanggungjawab dimuka bumi ini (*kholifah fil ardhi*). Penyatuhan tiga dimensi itu sebagai pondasi dasar meraih

kesuksesan dalam hidup dan benteng dari dampak negatif perkembangan arus globalisasi.

Bagaimana Implementasi pendidikan holistik disekolah atau dikelas? Dalam pendidikan holistik, guru harus memiliki nilai spiritualitas terlebih dahulu, sebelum menanamkan nilai itu pada diri anak. Oleh karena itu memerlukan perbagai metodologi untuk menanamkan nilai-nilai spiritual (karakter) pada anak. Misalnya pada materi tentang lingkungan, bisa memakai strategi pembelajaran yang memanfaatkan lingkungan sekitar. Anak-anak dikenalkan pentingnya sebuah lingkungan, karena lingkungan merupakan ekosistem yang tidak bisa dipisahkan oleh manusia, sebuah harapan anak memiliki tanggungjawab menjaga lingkungan dan bersikap ramah lingkungan yang merupakan bentuk cinta terhadap ciptaan Tuhan.

Pelajaran lain yang bisa diarahkan untuk meningkatkan spritualitas anak. Misalnya mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam (IPA), menjelaskan proses penciptaan Manusia dan alam semesta yang dilandasi dengan dalil-dalil Al-Qur'an dan dilengkapi media audio-visual yang mendukung bisa memakai referensi karya Harun Yahya. Dari pembelajaran ini anak diharapkan menyadari teori tentang penciptaan manusia ditulis dari zaman dahulu kala dalam Al-Qur'an.

Dengan model pembelajaran ini, diharapkan anak mengenal dirinya, darimana ia berasal, dan kemana ia kembali yang akhirnya mengenali Tuhannya. Sesuai hadits “ *Wahai Manusia, kenallilah dirimu, niscaya kamu akan mengenal Tuhanmu*”.

Selain itu, dalam pelajaran PPKn pada materi tentang Hak Asasi Manusia bisa dikorelasikan dengan nafas Al-Qur'an. Misalnya hak perlindungan terhadap jiwa Kehidupan merupakan sesuatu hal yang sangat niscaya dan tidak boleh dilanggar oleh siapapun. Allah berfirman dalam surat Al-Maidah ayat 32: “ *Bahwa sesungguhnya barang siapa yang membunuh seorang manusia bukan karena orang itu [membunuh] orang lain, atas bukan karena berbuat*

kerusakan di muka bumi, maka seakan-akan dia telah membunuh manusia seluruhnya. Dan barang siapa yang menyelamatkan kehidupan seorang manusia, maka seolah-olah dia telah menyelamatkan kehidupan manusia semuanya.”

Dari sini anak diharapkan anak menghargai sebuah nyawa manusia sebagai ciptaan Allah, maka rasa salaing mencintai sesama, bukan kekerasan yang diutamakan. Tidak seperti hari ini kita dipertontonkan begitu tidak berharganya nyawa manusia, seorang anak yang masih usia sekolah saling membunuh dan kekerasan lebih diutamakan daripada perdamaian.

Contoh lain, dalam hak perlindungan terhadap akal pikiran. Hak perlindungan terhadap akal pikiran ini telah di terjemahkan dalam perangkat hukum yang sangat elementer, yakni tentang haramnya makan atau minum hal-hal yang dapat merusak akal dan pikiran manusia. Hak perlindungan terhadap hak milik. Hak perlindungan terhadap hak milik telah dimaksudkan dalam hukum sebagaimana telah diharamkannya dalam pencurian.

Proses pembelajaran dikelas diharapkan tidak hanya menekankan pada aspek kognitif (IQ) saja, tetapi dimensi Emosional dan Spiritual (ESQ) juga ditanamkan. Di Indonesia, pendidikan masih diarahkan pada IQ (hafalan teori) saja. Pada dimensi IQ itu hanya 20% menentukan keberhasilan seseorang. Yang lain ditentukan kecerdasan emosi dan spiritual (ESQ).

Sebagai bukti orang-orang sukses didunia mengatakan Spiritualitas mampu membawa ke tangga kesuksesan. Pada tanggal 11-12 April 2002 para Top Eksekutif Internasional dari berbagai jenis perusahaan datang berbondong-bondong untuk menghadiri sebuah forum siskusi Leadership yang diadakan Harvard Business School. Diskusi itu berjudul “*Does Spritual Drive Success?*”.

Dari hasil diskusi itu mereka sepakat menyatakan bahwa spritualitas mampu menghasilkan lima hal yaitu integritas atau kejujuran, Energi atau semangat, Inspiratif, Wisdom atau bijaksana dan keberanian dalam mengambil keputusan. Lima hal itu berperan

besar dalam menciptakan mereka menjadi seorang *Powerful Leader*. (Ary Ginanjar, ESQ 2003:5).

Untuk merubah orientasi sistem pendidikan kita seperti itu bukan sesuatu yang mudah, butuh perubahan mental paradigma berfikir masyarakat yang sehat dan menyeluruh. Berubah dari diam menjadi bergerak, dari tidak baik menjadi lebih baik, dari putus asa menjadi optimis dan dari kemauan yang kuat dari bangsa yang pasif, dari pendidikan yang masih terpisah-pisah (ilmu umum-agama) ke pendidikan yang menyeluruh. (Yusuf Qardhawi,2001:310).

Perubahan mental itu merupakan suatu revolusi dan pembaharuan dalam hal mencapai tujuan dan meneguhkan cita-cita. Dan manusia itu sendiri yang merubahnya, bukan lingkungan atau sebuah sistem. Begitullah sunnatullah dalam alam ini, sebagaimana dijelaskan dalam Al-qur'an dengan singkat dan tepat: "*Sesungguhnya Allah tidak akan merubah (nasib) suatu kaum, sehingga kaum itu sendiri mau merubah (nasib)nya sendiri*,".

Intinya pendidikan harus diorientasikan pada tiga dimensi baik IQ, EQ dan SQ. Bagaimana manifestasikan spritualitas dalam kehidupan sehari-hari? Bagaimana anak bisa merasakan ciptaan Tuhanya? Dan ikut berperan dalam mewujudkan kehidupan yang damai. Jika Pendidikan holistik bisa diterapkan, insyaallah melahirkan generasi *robbani* yang bisa meraih kesuksesan dunia dan akhirat. Aamin...

BAB V

Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital

Di era industri 4.0 ini diyakini bahwa literasi merupakan kebutuhan utama bagi setiap manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Di negara – negara maju keterampilan literasi sudah dijadikan sebagai salah satu hak asasi yang harus dijamin dan difasilitasi oleh negara. Indonesia sebagai salah satu negara berkembang juga telah menjadikan keterampilan literasi sebagai program utama yang harus dilaksanakan secara berkelanjutan.

Dalam era revolusi digital ini, semua informasi dapat diperoleh secara *real-time* dan sangat cepat bahkan dengan

biaya yang sangat murah. Semua informasi dan aktifitas interaksi yang diinginkan telah terdigitalisasi oleh kemajuan teknologi. Meminjam istilahnya Friedman sebagai “*the world is flat*” – yang merujuk pada fakta bahwa dunia tidak lagi terbatas pada batas-batas negara dan zona waktu maupun geografisnya. Digitalisasi dan komputasi telah menciptakan ruang baru yang bersifat virtual (*cyberspace*) sehingga komunikasi dan interaksi sosial dapat terjadi dan berlangsung kapan dan di mana saja^[1]

Dalam konteks pendidikan di Indonesia maka arus perkembangan teknologi harus diterjemahkan dengan berubahnya system dan pola pembelajaran di sekolah atau perguruan tinggi. *Digital-age* dalam dunia pendidikan menuntut adanya penguatan dan peningkatan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan media digital untuk mendapatkan informasi keilmuan serta mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran, karena media digital akan mampu membantu menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual maupun audio visual sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara menarik, interaktif dan partisipatif.^[2] Kemajuan teknologi informasi dan internet saat ini telah mengakibatkan narasi informasi berbasis digital menjadi beragam dan melimpah^[3] sehingga pembelajaran digital menjadi suatu keharusan dan tidak terelakkan. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran yang masih didominasi oleh model-model konvensional, tekstual dengan menggunakan buku / kitab sebagai referensi utamanya mulai harus dilaksanakan dengan memanfaatkan media digital secara maksimal (*digital-age literacy*).

A. Literasi dan Ruang Lingkupnya

1. Pengertian

Literacy berasal dari bahasa latin “*littera*” (*huruf*) yang artinya melibatkan system-sistem tulisan dan seluruh konvensi yang menyertainya.^[10] Secara etemologi literasi dapat diartikan sebagai keberaksaraan atau kemampuan untuk menulis dan membaca^[6]sedangkan secara terminology literasi adalah suatu kemampuan seseorang dalam hal menulis, membaca ataupun disiplin keilmuan tertentu yang merupakan keahlian profesinya.^[7] dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa literasi adalah kemampuan menulis dan membaca.^[8]Artinya suatu kemampuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidupnya.^[9] oleh karena itu dalam perspektif ilmu pengetahuan literasi seringkali dimaknai sebagai *melek informasi* yaitu kemampuan seseorang dalam mengakses informasi dan memamfaatkannya secara benar.

Perspektif tentang literasi sangat beragam dan luas, tergantung dari sudut pandang analisis ilmiahnya. Meskipun substansi dari literasi adalah pemahaman terhadap kegiatan membaca dan menulis. Menurut Ferguson terdapat 5 macam literasi yang harus ditanamkan dan dikembangkan dalam pendidikan, yaitu : (1) Literasi Dasar (*Basic Literacy*), (2) Literasi Perpustakaan (*Library Literacy*), (3) Literasi Teknologi (*Technology Literacy*), (4) Literasi Media (*Media Literacy*), dan (5) Literasi Visual (*Visual Literacy*)[10]. Sedangkan menurut Goody, literasi adalah kemampuan seseorang dalam membaca serta menulis tentang fenomena sosial secara ilmiah.^[11]

Alberta menjelaskan bahwa literasi itu tidak hanya sebatas aktifitas membaca dan menulis, melainkan lebih sebagai kegiatan yang dilakukan dalam

rangka menambah pengetahuan, ketrampilan serta kesalihan sehingga mampu berpikir kritis, berjiwa solutif dalam berbagai konteks, berkomunikasi secara efektif dan efisien bahkan mampu mengembangkan kompetensi dan partisipasinya dalam kehidupan bermasyarakat. Lain halnya dengan Irene dalam salah satu tulisannya menjelaskan bahwa literasi adalah kecakapan seseorang yang tercermin dalam kemampuannya menuangkan ide dan gagasan sebagai hasil dari aktifitas belajarnya yang kemudian dituangkan dalam bentuk tulisan ilmiahnya secara mandiri.[12] oleh karena itu kemampuan literasi dapat juga difahami sebagai suatu kecakapan tertentu yang terkoneksi satu dengan lainnya secara digital sehingga tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca, mendengar, menulis dan berbicara secara lisan

Adapun pengertian literasi digital adalah *the ability to find, evaluate, utilize, share, and create content using information technologies and the Internet*. Pengertiannya bahwa literasi digital itu lebih menitik beratkan pada upaya mengintegrasikan kemampuan menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membagikan serta membuat sebuah konten dengan menggunakan teknologi dan internet, sehingga literasi digital tidak hanya sebatas penguasaan teknologi komputer dan ketrampilan penggunaan internet yang menjadikan manusia sebagai sosok robotic belaka, melainkan lebih luas lagi yaitu memadupadankan antara "literasi" dan "digital".[13] Jika informasi digital (*digital information*) adalah simbol representasi data, sedangkan literasi lebih pada kemampuan membaca, menulis dan berfikir

kritis (*the ability to read for knowledge, write coherently, and think critically about the written word*)

Dengan demikian maka secanggih apapun teknologi (komputasi dan digitalisasi) maka harus selalu mampu memberikan mamfaat dan nilai guna yang positif bagi kemaslahatan hidup manusia secara menyeluruh. Oleh karena itu literasi digital sejatinya harus mampu mendorong seseorang (*digital citizen*) menjadi lebih arif dan bijaksana. Menurut AJ. Bellshaw bahwa dalam meningkatkan literasi digital harus memperhatikan unsur-unsur kultural, kognitif, konstruktif, komunikatif, kepercayaan diri, kreatif, kritis dan bertanggung jawab secara sosial.[14]

Senada dengan pendapat di atas Gilster mendefinisikan bahwa literasi digital adalah suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai format, sehingga literasi tidak hanya difahami sebagai kemampuan membaca tetapi memahami makna serta mengerti maksud dari makna tersebut. Oleh karena itu literasi digital tidak cukup hanya di persepsikan sebagai kemampuan untuk menekan tombol-tombol dalam mengoprasikan media digital seperti komputer, handphone dan perangkat elektronik lainnya melainkan lebih pada penguasaan ide-ide tentang pemamfaatan media elektronik tersebut. Gelster menganggap bahwa ketika berhadapan dengan media digital maka terjadi proses berfikir tingkat tinggi sehingga mampu menemukan ide-ide baru serta mengevaluasi secara kritis apa yang ditemukannya tersebut.[15]

2. *Macam-macam Literasi*

Diskursus tentang literasi berkembang begitu dinamis sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam konteks ini ada beberapa macam literasi, yaitu :

1) Literasi Sekolah

Menurut Permendikbud Nomor 23 tahun 2015 menjelaskan bahwa 15 menit membaca sebelum pembelajaran adalah merupakan aplikasi konkrit dari Gerakan Literasi Sekolah (GLS).^[16] Pengertian literasi sekolah itu sendiri adalah usaha yang dilakukan sekolah untuk membiasakan peserta didik dalam memperoleh dan memahami suatu pengetahuan tertentu melalui kegiatan membaca, menulis dan menyimak.

2) Literasi Lingkungan

Literasi lingkungan adalah kemampuan seseorang bertindak dan berperilaku baik sesuai dengan pemahamannya tentang lingkungan sekitarnya. Misalnya kemampuan menganalisis bahaya longsor, banjir dan sebagainya sehingga dengan pengetahuan serta pemahamannya tersebut dia mampu melakukan tindakan dan langkah antisipatif sehingga tidak terdampak bahkan menjadi korban longsor maupun banjir dan sebagainya.

3) Literasi Numerasi

Literasi numerasi adalah suatu kemampuan seseorang dalam menggunakan beragam angka maupun simbol – symbol bahkan rumus-rumus matematika dasar yang muncul dalam kehidupan sehari – hari.

Sedangkan Menurut UNESCO terdapat 7 (tujuh) kategori dalam kemampuan literasi abad 21 yaitu :

a) Literasi Dasar

Literasi Dasar (*Basic Literacy*), dalam beberapa referensi lain disebut sebagai Literasi Fungsional (*Functional Literacy*), yaitu suatu kemampuan dasar yang bersifat konvensional seperti membaca, menulis serta melakukan penghitungan numerik bahkan mampu mengaplikasikannya sebagai bentuk partisipasi aktif dalam kehidupan sosial (keluarga, sekolah dan masyarakat).

b) Literasi Visual

Literasi Visual (*Visual Literacy*) adalah keterampilan seseorang dalam memahami dan memberdayakan kompetensi visual dalam kehidupannya.

c) Literasi media

Literasi Media (*Media Literacy*), merupakan kemampuan seseorang (pengetahuan, keterampilan bahkan sikap) dalam memahami dan memanfaatkan berbagai macam media (gambar, suara ataupun video) yang dibutuhkan dalam kehidupannya.

d) Literasi Komputer

Literasi Komputer (*Computer literacy*), merupakan seperangkat pengetahuan dan keterampilan tentang operasionalisasi komputer (teknologi informasi dan komunikasi) seperti PC, Laptop, HP, iPod maupun BlackBerry dan lain sebagainya.

e) Literasi Kultural

Literasi Kultural (*Cultural Literacy*) adalah kemampuan seseorang dalam memahami berbagai tradisi dan kepercayaan suatu bangsa, masyarakat dan organisasi-organisasi sosial-keagamaan serta symbol-symbol agama, budaya, suku dan etnik

yang berdampak pada pengolahan serta proses evaluasi data/informasi, sehingga mampu meningkatkan kualitas penggunaan teknologi dan informasi secara profesional.

f) Literasi Digital

Literasi Digital (*digitaly Literacy*) adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan memanfaatkan informasi yang bersumber dari berbagai system komputasi digital.

g) Literasi Jaringan

Literasi Jaringan (*Network Literacy*) adalah kemampuan seseorang dalam memanfaatkan jaringan digital secara proporsional. Literasi ini umumnya diaplikasikan dalam proses pembelajaran, kursus dan pelatihan, yang dikenal dengan istilah *Distance Learning* dan *E-Learning* yaitu suatu kegiatan pendidikan atau pelatihan yang menggunakan jaringan internet seperti world wide, website, email dan lainnya sebagai ruang kelasnya (virtual). Dalam pembelajaran *distance learning dan e-learning* interaksi dan komunikasi antara pendidik dan peserta didik terjadi secara online sehingga proses ini dapat berlangsung dan terlaksana dimana saja dan kapan saja karena kuncinya adalah akses internet yang tidak putus.

B. Pentingnya Penguatan Blended Learning Berbasis Literasi Digital (*analisis hasil penelitian*)

Kemajuan teknologi di era revolusi industri 4.0 ini menuntut dunia pendidikan harus segera melakukan perubahan menyeluruh seiring dengan perkembangan teknologi digital yang begitu massif. Digitalisasi teknologi

dalam dunia pendidikan telah menyebabkan perubahan perilaku dalam kegiatan pembelajaran, sumber belajar, serta model pembelajaran. Munculnya *elearning, online learning, web based training, online courses, web based education* dan sebagainya merupakan signal kuat akan tuntutan berubahnya system pembelajaran dan strategi pendidikan secara umum. Paradigma pendidikan 4.0 menuntut adanya revolusi mendasar bahkan komprehensif pada system pembelajaran dan pelaksanaan pendidikan secara umum, sehingga pilar utama pendidikan di era 4.0 ini adalah komputer, internet dan content.[26] Oleh karena itu merubah sumber daya pendidikan dalam bentuk digital yang berbasis internet merupakan langkah strategis untuk menghadirkan kehidupan sekolah/kampus (*culture school*) melebihi batas waktu maupun ruang yang ada (*unlimited school*).

Dalam konteks ini literasi digital menjadi kebutuhan mendesak bagi masyarakat sekolah (*school citizen*) saat ini, karena perkembangan teknologi yang tidak diimbangi dengan kecerdasan dalam menggunakan perangkat teknologi modern justru akan menimbulkan dampak negative bagi peradaban manusia. Oleh karena itu literasi digital juga harus difahami sebagai suatu keahlian dalam menggunakan perangkat komputer, internet, dan alat-alat digital lainnya sehingga literasi digital dapat dimaknai sebagai upaya *to know, to search, to understand, to analyze*, dan *to use* teknologi digital.

Perspektif tentang pendidikan telah mengalami pergeseran yang sangat signifikan, awalnya kegiatan pembelajaran hanya terpusat pada proses penyerapan ilmu pengetahuan (*transfer of knowledge and skill*) dengan cara mengikuti petunjuk serta perintah guru/dosen, fokus pada evaluasi berupa tes dan penilaian kognitif yang sangat rigid dan terbatas (*face to face learning*). Model pembelajaran konvensional ini memang memiliki kelebihan diantaranya guru

/ dosen secara langsung dapat memantau perkembangan belajar peserta didik. Selain itu, guru dapat secara langsung berinteraksi dan mengetahui kemampuan masing-masing peserta didik. Akan tetapi yang menjadi persoalan dalam pembelajaran ini adalah sangat minim dan terbatasnya sumber belajar sehingga pengetahuan yang diperoleh peserta didik hanya terpaku pada sumber belajar yang ditetapkan oleh guru / dosen. Hal lain yang sulit dihindari yaitu bahwa proses pembelajaran akan cenderung berlangsung secara dan tidak menyenangkan.

Sementara di era 4.0 ini pendidikan lebih berorientasi pada *self directing, self determine* yaitu membangun perilaku menghargai kualitas diri dengan belajar secara mandiri memanfaatkan sumber – sumber belajar yang tidak terbatas baik isi, ruang, tempat maupun waktunya.[29] Jaringan internet yang begitu mudah dan sangat murah lebih memungkinkan untuk memperoleh pengetahuan bahkan keterampilan yang bervariasi dan berbasis kebutuhan. Inilah kecenderungan pembelajaran dan pendidikan di era revolusi industri 4.0 saat ini di mana teknologi informasi menjadi pondasi utama pergumulan serta konektifitas manusia dengan jaringan digital sehingga kehidupan manusia terhampar begitu luas bahkan tak terbatas(*borderless*).

Di sisi yang lain, paradigma pendidikan sepanjang hayat (*longlife education*) juga menuntut adanya upaya rekonstruksi pendidikan masa depan (*lifelong learning*) untuk menumbuhkan semangat dan budaya literasi (menulis, dan membaca) yang kuat di dalam kehidupan bermasyarakat. Sehingga *Blended Learning* berbasis literasi digital merupakan suatu kebutuhan primer untuk meningkatkan kualitas dan pencapaian tujuan pembelajaran serta menciptakan pembelajaran yang menarik, bermakna, interaktif, mampu

mengembangkan sikap belajar kolaboratif, kemampuan berpikir kritis, kreatif serta komunikatif.

Di Indonesia Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia menjelaskan bahwa literasi dasar yang menjadi salah satu komponen kecakapan abad XXI adalah sebagai berikut : (a) bahasa dan sastra, (b) numerasi, (c) sains, (d) informatika dan teknologi, (e) finansial, dan (f) budaya dan kewarganegaraan.

Blended learning adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan antara pembelajaran tradisonal (*face to face*) dan pembelajaran online yang menggunakan sumber belajar secara digital (*online system learning*)[32] Seorang guru / dosen diharuskan untuk menyiapkan dan mengemas materi bahkan mendesain pembelajaran sehingga menjadi menarik, inovatif, kreatif dan kolaboratif. Dengan menggunakan pendekatan online (*elearning*) system lebih memungkinkan peserta didik untuk mendapat informasi yang lebih banyak serta mampu meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran.

Sedangkan model pengembangan literasi digital berbasis e-learning adalah dengan menyampaikan pesan menggunakan media digital yang telah terkoneksi melalui jaringan internet dan dapat diakses oleh semua peserta didik dalam waktu dan tempat yang berbeda sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung tanpa batas (*unlimited*)

Dengan demikian maka penguatan *blended learning* berbasis literasi digital dapat dijadikan sebagai salah satu solusi untuk pembelajaran terbaik di era revolusi industri 4.0. Dengan *blended learning* pembelajaran akan berlangsung menarik, kreatif, komunikatif dan terbuka ruang diskusi yang sangat luas sehingga mampu menumbuhkan, mengembangkan serta memberdayakan keterampilan hidup (*life skill*) setiap peserta didik secara maksimal sehingga mampu mengantarkannya menjadi pelajar masa depan (*gold generation*) serta meraih

kesuksesan hidupnya. Disrupsi teknologi informasi dan digitalisasi telah membuat perubahan yang signifikan dalam system pendidikan secara global. Hadirnya berbagai terobosan keilmuan, keterampilan serta keahlian literasi yang berbasis tehnologi digital pada era 4.0 menyebabkan akses informasi dan ilmu pengetahuan menjadi sangat cepat tanpa ada batas tempat maupun waktu. Untuk menghadapi sistem ini maka pendidikan harus :

- 1) Menyesuaikan diri(*update*) dengan iklim atau tren tehnologi digital yang terus berkembang secara massif
- 2) Merumuskan kembali kurikulum dan system pembelajaran yang berbasis tehnologi (*blended learning*)
- 3) Mengutamakan langkah-langkah percepatan dalam mewujudkan kecakapan serta keterampilan *soft skill (human literacy)* peserta didik yang akan menopang dan melandasi kecakapan literasi digital yang berbasis tehnologi
- 4) Merancang system literasi digital yang compatible dengan system tehnologi seperti android atau PC komputer yang sedang berkembang saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Slamet, Moh. Untung, *Muhammad Sang Pendidik*, Semarang: Pustaka Rizki Putera, 2005

Zuhairin, *et.al.*, *Sejarah Pendidikan Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, Cet. V, 1997

Darajat, Zakiyah, *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Bulan Bintang, 1996

Dewan Redaksi Ensiklopedi Islam, *Ensiklopedi Islam*, Jilid III, Jakarta: Ichtiar Baru van Hoeve, Cet. X, 2002

Syalabi, Ahmad, *Sejarah Pendidikan Islam*, terj. Muhtar Yahya dan Sanusi Latif, Jakarta: Bulan Bintang, 1973

Asari, Hasan, *Menyingkap Zaman Keemasan Islam*, Bandung: Mizan, 1994

Dawam, Ainurrafiq, *et.al.*, *Manajemen Madrasah Berbasis Pesantren*, Yogyakarta: Listafariska Putra, Cet. II, 2005

Muthohar, Ahmad, *Ideologi Pendidikan Pesantren; Pesantren di Tengah Arus Ideologi-ideolgi Pendidikan*, Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2007

Maksum, Ali, *et.al.*, *Paradigma Pendidikan Universal di Era Modern dan Post-Modern; Mencari "Visi Baru" Atas "Realita Baru" Pendidikan Kita*, Yogyakarta: IRCiSoD, 2004

Langgulong, Hasan, *Beberapa Pemikiran Pendidikan Islam*, Bandung : al-Ma'arif, Cet. II, 1995

Asmani, Jamal Makmur. 2009. *Tips Menjadi Guru Inspiratif, Kreatif dan Inofatif*. Jakarta : Diva Press.

Dimiyati dan Mujiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Djamarah, Syaiful Bahri dkk. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

Hanafiah Nanang dan Nuur Suhada, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Refika Aditama, 2009)

Huda, Miftahul, 2013, *Model – model Pembelajaran dan Pengajaran*, Pustaka Pelajar, Yoyakarta

Moedjiono, Dimiyati, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional, 1993)

Mulyatiningsih, 2012, *Pembelajaran inovatif*, Sinar Baru, Bandung

Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1995)

Syafrudin Nurdin, *Guru Profesional dan Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar*, Jakarta: PT Intermedia 2002)

Syaiful bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006)

Wina Sanjaya, *strategi Pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*, Jakarta Kencana Prenada Media, 2007

Wilis Dahar, Ratna, 2006, *Teori – teori Belajar dan Pembelajaran*, Bandung

Sutrisno, 2011, *Pengantar Pembelajaran Inovatif berbasis TIK*, Jakarta, Gaung Persada

B. Uno, Hamzah, 2011, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta, Bumi Aksara

Bukhari Umar, 2011. *Ilmu Pendidikan Islam*. Yang Menerbitkan PT Bumi Aksara : Jakarta.