

DIGITAL LEARNING : Menuju Madrasah Literasi ¹

Dr. H. Kisbiyanto, S.Ag., M.Pd
Dosen Pascasarjana IAIN Kudus

What is Literacy ?

Literasi menjadi kata yang sangat populer disebut sekarang ini di semua bidang kehidupan. Literasi adalah istilah umum yang merujuk kepada seperangkat kemampuan dan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, menghitung dan memecahkan masalah pada tingkat keahlian tertentu yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, literasi tidak bisa dilepaskan dari kemampuan. Literasi merupakan kemampuan berbahasa dalam peradaban manusia. Dengan kata singkat dalam Cambridge Dictionary, *literacy is the ability to read and write* yang berarti bahwa inti literasi adalah mampu membaca dan menulis dengan baik. Masalah tentang literasi berkisar pada kemalasan membaca, kemalasan menulis, bahan bacaan yang tidak praktis dan tidak menarik, serta teknik membaca dan menulis yang tidak efisien dan tidak efektif.

Literasi di zaman penuh kemajuan sekarang ini dikembangkan dengan media. Media pengajaran menjadi bagian penting dalam sistem pembelajaran. Media sebagai bagian dari sumber pembelajaran (Sadiman 2012:5) bisa berwujud bahan (*material*), alat (*device*), teknik (*technique*), dan lingkungan (*setting*) yang terus berkembang dari waktu ke waktu. Media berbasis komputer adalah media andalan dan terus berkembang dalam berbagai bentuk media elektornik dan digital lainnya. Manajemen pembelajaran modern dibantu oleh alat-alat modern pula sehingga komputer, internet, dan aplikasi-aplikasi lainnya juga menjadi bagian pengelolaan pembelajaran yang efektif.

¹Disampaikan pada Seminar Nasional : *Strategi Pengembangan Literasi Siswa untuk Menghadapi Revolusi 4.0 di Era Post Truth* di MTs Negeri 1 Jepara, Rabu 9 Oktober 2019.

Madrasah Literasi

Masalah literasi sebagaimana disebutkan mendapat solusi jalan keluar melalui penguatan pendidikan literasi, misalnya madrasah literasi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pola pikir manusia menjadikan madrasah mengalami perkembangan-perkembangan. Hasil riset Kisbiyanto dan Setyoningsih baru-baru ini menemukan kecenderungan model madrasah yang mengunggulkan bidang keagamaan, hafalan al-Quran, dan penelitian, sebagaimana : *the madrasa as a whole is quite strong in instilling basic strategic values that the madrasa is the center of learning for islamic science. The strengthening of islamic studies was then realized in three excellences of the madrasa, namely tafaqquh fiddin, tahfidz al-Qur'an, and research.*

Yang berarti bahwa madrasah literasi yang mengutamakan dan mengunggulkan penguasaan membaca dan menulis dengan tuntas dan baik sampai saat ini belum menjadi trend baru yang masal di madrasah-madrasah. Sistem pembelajaran tematik sangat berdampak pada ketidaktuntasan aktifitas membaca buku. Menulis makalah atau karya ilmiah kurang bermutu karena penulis kurang banyak membaca sebelum menulis. Betapa banyaknya tulisan yang tidak berdasarkan kaidah ilmiah ternyata sudah diterbitkan baik dalam bentuk majalah, buku, maupun secara digital dan online.

Pembelajaran Literasi Digital

Manajemen pembelajaran semakin berkembang pesat mengikuti laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengembangan pembelajaran masa kini sangat erat terkait dengan pengetahuan manajemen, pengetahuan komunikasi, dan pengetahuan bisnis (Daryanto 2013:39) serta derivasi perkembangannya. Karenanya, pembelajaran bukan hanya masalah ilmu pengetahuan, tetapi juga bidang-bidang sosial dan teknologi yang berkembang pesat di abad-21 ini. Perkembangan pembelajaran digital ditandai dengan penggunaan teknologi informasi melalui

beberapa tahap (Munir 2017:2) yaitu tahap pertama adalah penggunaan *audio visual aid* (AVA). Penggunaan AVA yaitu alat bantu berbentuk audio (memanfaatkan pendengaran) dan visual (memanfaatkan penglihatan) di kelas untuk menyampaikan materi pembelajaran. Tahap kedua, penggunaan komputer dalam pendidikan. Peningkatan produktivitas pendidikan dapat dicapai melalui penggunaan teknologi. Perkembangan teknologi telah mengubah masyarakat dari industri menjadi informasi, ditandai dengan tumbuh dan berkembangnya masyarakat berpendidikan yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi, seperti adanya komputer, baik dari segi perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*).

Pengelolaan pembelajaran dalam arti mencapai tahap-tahap motivasi, penggunaan stimulus dari lingkungan, peningkatan persepsi terhadap stimulus, pengembangan pola respon, dan mencapai tujuan sebagaimana dirumuskan oleh Majid (2013:36), memerlukan perangkat menarik dan juga efisien dan efektif agar pembelajaran merupakan interaksi modern yang cerdas dan mencerdaskan. Salah satunya adalah pembelajaran berbasis digital. Pembelajaran digital merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar belajar lebih luas, lebih banyak dan bervariasi (Munir 2017:4). Pembelajaran digital memerlukan pembelajar dan pengajar berkomunikasi secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti media komputer dengan internetnya, handphone dengan berbagai aplikasinya, video, telepon, atau fax. Pemanfaatan media ini bergantung pada struktur materi pembelajaran dan tipe-tipe komunikasi yang diperlukan. Masih menurut Munir (2017:10-12) ada 3 fungsi dari pembelajaran digital, yaitu:

A. Fungsi suplemen

Fungsi sebagai suplemen yaitu pembelajar memiliki kebebasan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik atau tidak. Tentunya, pembelajar akan mendapatkan keuntungan dengan memiliki pengetahuan atau wawasan yang lebih jika memanfaatkan materi tersebut.

B. Fungsi komplemen

Fungsi sebagai komplemen yaitu materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran lain yang diterima pembelajar di kelas. Dalam hal ini, materi pembelajaran elektronik menjadi materi *reinforcement* (penguat) yang bersifat *enrichment* (pengayaan) atau *remedial* (pengulangan). Untuk materi pembelajaran elektronik yang bersifat *enrichment* apabila pembelajar dapat dengan cepat menguasai atau memahami materi pembelajaran yang disampaikan pengajar secara tatap muka (*fast learners*). Sedangkan untuk yang bersifat *remedial* apabila pembelajar mengalami kesulitan memahami materi pelajaran yang disampaikan secara tatap muka (*slow learners*).

C. Fungsi substitusi

Fungsi sebagai substitusi yaitu pembelajar diberi alternatif model kegiatan pembelajaran yang tujuannya adalah untuk membantu mempermudah pembelajar dalam mengelola kegiatan pembelajarannya. Dalam hal ini pembelajar dapat memilih 3 alternatif model kegiatan yaitu (1) mengikuti pembelajaran secara konvensional (tatap muka), (2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui pembelajaran digital, (3) sepenuhnya pembelajaran digital.

Tujuan pembelajaran dicapai dengan baik, salah satunya dengan memenuhi faktor instrumental pembelajaran (Mufarrokah 2009:29), yaitu pemenuhan perangkat-perangkat keras maupun perangkat lunak. Perangkat berupa fasilitas teknologi modern menjadi instrumen penting pembelajaran, termasuk fasilitas digital. Berikut ini adalah beberapa model pembelajaran digital menurut Munir (2017:56-59) :

1. Pembelajaran digital secara *online*, dimana ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan pengajar dalam melaksanakan pembelajaran digital, yaitu :
 - a. Memfasilitasi pembelajar secara individual

Dalam hal ini, pengajar perlu terus mengembangkan materi pembelajaran dan menemukan cara-cara untuk membantu pembelajar menemukan informasi dalam suatu bentuk untuk mempertemukan pilihan pembelajar dengan gaya belajar individual.

b. Menikmati bekerja dengan internet

Pengajar harus merasa nyaman dan menikmati dalam menggunakan internet, misalnya dalam melakukan *browsing web* dengan cepat untuk mendapatkan informasi, melakukan kegiatan *online* dan menjadi desain informasi yang kompeten yang mengikuti pemakaian inter-tatap muka dan teknologi pendidikan.

c. Pertimbangan-pertimbangan penting dalam perencanaan

Menurut Kusmiadi (1995:15), perencanaan adalah proses dasar yang digunakan untuk memilih tujuan-tujuan dan menguraikan bagaimana cara pencapaiannya. Menurut Downey yang dikutip oleh Munir (2017:58), perencanaan yang strategis suatu tim terdiri dari teknologi, administrasi, ahli-ahli penyampaian materi, tujuan pemakai, dan representatif eksternal, seperti anggota masyarakat atau pimpinan perusahaan.

d. Mengimplementasikan proses pembelajaran

Setelah membuat perencanaan pembelajaran dan desain website, tahap selanjutnya adalah mengimplementasikannya. Hal yang paling penting adalah pengajar harus memahami bagaimana mengoperasikan pembelajaran digital dan membuat alasan mengapa pengajar merancang dengan cara tertentu.

2. Blended Learning

Pembelajaran berbasis *blended learning* (PBBL) adalah pembelajaran yang tidak hanya berbasis pada tatap muka tetapi dikombinasikan dengan sumber

ilmu pengetahuan dan teknologi baik yang bersifat *offline* maupun *online*. Saat ini, pembelajaran berbasis *blended learning* dilakukan dengan menggabungkan pembelajaran tatap muka, teknologi cetak, teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer dan teknologi *M-learning (mobile learning)*. Munir (2017:69-70) menekankan pentingnya peran teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan karena memicu kecenderungan pergeseran dari pembelajaran konvensional berupa tatap muka ke arah pembelajaran digital yang dapat diakses dengan menggunakan media, seperti komputer, tanpa dibatasi jarak, tempat, dan waktu oleh siapapun yang memerlukannya. Di era globalisasi ini, dimana pendidikan akan lebih bersifat terbuka dan dua arah, beragam, multidisipliner, serta produktivitas kerja yang makin kompetitif, perlu diciptakan lingkungan belajar global yang tidak hanya melibatkan pengetahuan dan budaya lokal tetapi juga menghubungkan pembelajar secara internasional. Berikut ini beberapa contoh pengaruh global dari jaringan teknologi pembelajaran di sekolah yaitu *mobile learning (M-Learning)*, media sosial, dan *game based learning (GBL)*.

a. *Mobile learning*

Mobile Learning (M-Learning) adalah pembelajaran yang disampaikan atau didukung oleh teknologi *mobile*. Konsep *mobile learning* telah muncul seiring dengan adanya transformasi *techno-social ICT*. Penggunaan *mobile learning* di sekolah disebabkan pesatnya perkembangan teknologi komputer, perangkat *mobile*, dan teknologi nirkabel ditambah dengan meningkatnya tuntutan pembelajar untuk belajar.

b. Media sosial

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein (2010:61) 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* (a group of internet-based application that builds on the technological foundation of web 2.0, which allows the creation and exchange of user generated content). Banyak situs penyedia media sosial, seperti twitter, facebook, dan instagram yang telah merajai situs media sosial. Facebook, Twitter, Delicious, Blogger dan Youtube adalah contoh dari teknologi media sosial yang telah masuk ke dalam sekolah, pendidikan tinggi dan tempat kerja. Jadi, media sosial harus dimanfaatkan untuk kebutuhan yang lebih baik seperti pembelajaran digital sehingga fungsi media sosial sebagai media untuk bersosialisasi dalam hal-hal yang positif benar-benar teraplikasikan.

c. *Game Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Permainan)

Banyak sekali orang tertarik untuk bermain game karena menyenangkan dan menarik. Namun, *Game Based Learning* (GBL) berfokus dengan menggunakan permainan bukan untuk menghibur tapi untuk tujuan pembelajaran.

d. Pembelajaran elektronik berbasis ‘awan’

Menurut Mell & Grance dalam Munir (2017:89-90), komputasi awan merupakan sebuah model yang memungkinkan terjadinya penggunaan sumber daya (jaringan, server, media penyimpanan, aplikasi, dan service) secara bersama-sama. Secara umum, komputasi awan dibagi menjadi 3 layanan yaitu *software as a service*, *platform as a service*, dan *infrastructure as a service*. Beberapa penyedia layanan komputasi awan di Indonesia adalah Indonesia Cloud, TelkomSigma, dan BizNet. Pengguna tinggal memilih layanan yang disediakan oleh penyedia sesuai dengan kebutuhan. Peralatan modern yang berbasis elektronik dan nirkabel memang sangat mendominasi pada zaman di era revolusi industry 4.0 ini.

Para ilmuwan menghadapi masa depan bukan hanya terfokus pada keseimbangan pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotorik. Mereka tercengang dengan kemajuan teknologi digital yang berbasis komputer. Suatu model pembelajaran masa depan juga kemudian memberikan perhatian yang besar pada apa yang disebut sebagai revolusi kognitif, dimana komputer pada mulanya merupakan organisme baru dari sistem berkognisi (Hill 2014:244). Jadi pembelajaran digital menjadi fenomena kemajuan pendidikan di era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Sumber-sumber pembelajaran yang dahulu dicetak dalam bentuk buku kemudian sekarang diterbitkan dalam bentuk digital melalui aplikasi dalam sistem ICT dan juga berbentuk buku-buku elektronik yang berupa file-file. Bahkan sumber-sumber belajar itu juga dijual secara bebas melalui jasa penjualan online melalui jaringan internet. Sebagian sumber belajar elektronik itu dijual dengan membayar dan sebagian yang lain bahkan dipublikasikan secara bebas tanpa membayar.

Simpulan dan Saran

Madrasah yang sadar pentingnya penguatan dan pembudayaan literasi bagi siswa, guru, dan sivitas akademiknya akan menjadi madrasah literasi yang berkeunggulan di bidang : (1) kemampuan membaca yang berarti menuntaskan banyak bahan bacaan yang dipahami dengan sangat baik, (2) kemampuan menulis dengan memenuhi kaidah ilmiah yang menghasilkan karya ilmiah yang bermutu, (3) penggunaan media literasi digital dan perangkat teknologi yang didesain dan dioperasikan dengan tujuan penguatan dan pembudayaan literasi di madrasah.

Madrasah disarankan mempunyai visi dan misi, kebijakan pembiayaan, pemenuhan sarana prasarana teknologi literasi, dan mencapai keunggulan dalam mencerdaskan peserta didik melalui penguasaan tuntas atas ratusan/ribuan literasi baik yang berbahasa daerah, berbahasa Indonesia, berbahasa Arab, berbahasa Inggris, dan kemudian mampu menghasilkan produk-produk literasi baru. *Wallahu a'lam.*

Daftar Pustaka

- Andreas, M. Kaplan and Michael Haenlein. 2010. *Users of the World, Unite ! The Challenges and Opportunities of Social Media*. Jurnal Business Horizons 53(1). Indiana University. Alamat *online*-nya <http://michaelhaenlein.eu/Publications/Kaplan,%20Andreas%20-%20Users%20of%20the%20world,%20unite.pdf>
- Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/literacy>.
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung:Penerbit Yrama Widya.
- Hill, Winfred F. 2014. *Theories of Learning (terjemahan M. Khozim dari Learning : A Survey of Psychological Interpretations*. Bandung:Penerbit Nusa Media.
- Kisbiyanto and Setyoningsih, “*Strategic Values In Madrasa Development In Kudus : Management Study of Islamic Education Perspective in Nusantara*”, Jurnal ADDIN, Volume 12, Number 2, August 2018.
- Kusmiadi, Rahmat. 1995. *Teori dan Teknik Perencanaan*. Bandung:Ilham Jaya.
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung:PT Remaja Rosda Karya.
- Mufarrokah, Anissatul. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta:Penerbit Teras.
- Munir. 2017. *Pembelajaran Digital*. Bandung:Alfabeta.
- Sadiman, S Arif dan Rahardjo, Anung Haryono, Rahardjito. 2012. *Media Pengajaran : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.



**SEMINAR NASIONAL
LITERASI PENDIDIKAN
MTSN 1 JEPARA**

NARASUMBER

Dr. Hj. Umi Hanik, S.Ag., M.Pd.
(Kepala MTsN 1 Jepara)

Dian Kristiandi, S.Sos.
(Plt. Bupati Kabupaten Jepara)

Drs. Abdul Rozaq, M.Ag.
(Dosen dan Ketua LPP UNISNU Jepara)

Dr. Kisbiyanto, M.Pd.
(Dosen PPs IAIN Kudus)

Dr. Ngatawi Al-Zastrouw, S.Ag., M.Si.
(Dosen PPs UNUSIA Jakarta,
Ketua Tim Kajian Pembudayaan
Pancasila, Watimpres, Penggerak seni
tradisi dan budaya Nusantara)

Andang Wahyu Trianto, S.E., MM.
(Ketua KADIN Jepara, dan
Anggota DPRD Propinsi
Jawa Tengah 2019-2024)



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEPARA
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 JEPARA**

SERTIFIKAT PENGHARGAAN

Nomor: 359/Mts.11.90/PP.00.5/10/2019

DIBERIKAN KEPADA

Dr. Kisbiyanto, M.Pd.

yang telah mengikuti **Seminar Nasional Literasi**
dalam "**Strategi Pengembangan Literasi Siswa untuk Menghadapi
Revolusi 4.0 di Era Post Truth**", pada tanggal 9 Oktober 2019
di MTsN 1 Jepara sebagai Madrasah Literasi Pertama di Jawa Tengah

Sebagai :

Narasumber



Dr. Hj. Umi Hanik, S.Ag. M.Pd

601214 198503 2 002

Jepara, 09 Oktober 2019
Ketua Panitia

M. FIDA BUSYRO KARIM, S.Ag, M.Pd.I

NIP. 19741007200501 1 002