

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pemanfaatan *E-Learning*

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Penggunaan berbagai jenis media sebagai pendukung dalam pembelajaran adalah praktik yang biasa dalam proses mengajar dan belajar. Secara etimologis, kata "media" Berakar dari bahasa Latin, kata "medium" menggambarkan suatu "perantara".<sup>1</sup> atau bisa disebut juga sebagai "pengantar". Menurut Asosiasi untuk Teknologi Pendidikan dan Komunikasi (AECT), media mencakup berbagai bentuk yang digunakan untuk mengirimkan informasi.<sup>2</sup> Oleh karena itu, Media merujuk pada alat atau sarana yang memfasilitasi penyampaian informasi kepada orang lain.

Secara etimologis, National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai perangkat yang dapat dioperasikan, diperhatikan, didengarkan, dibaca, atau diucapkan, beserta peralatan lain yang digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar. yang mampu mempengaruhi keberhasilan program instruksional.<sup>3</sup> Pemanfaatan media dalam pembelajaran memiliki potensi untuk memengaruhi pencapaian tujuan belajar. Saat media pembelajaran yang dipilih sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa, pencapaian tujuan belajar dapat tercapai dengan lebih efisien.

Media merujuk pada teknologi yang memfasilitasi penyampaian pesan dalam situasi pembelajaran. Terdapat jenis media yang siap pakai dan dapat langsung dipergunakan oleh guru (dikenal sebagai media yang dapat digunakan oleh pengguna), yang bisa berasal dari sumber lain yang telah memproduksinya. Selain itu, ada

---

<sup>1</sup>Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2018), 11.

<sup>2</sup>Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*, (Jakarta: Quantum Teaching, 2019), 112.

<sup>3</sup>Asnawir dan Basyiruddin, *Media Pembelajaran*, 11.

juga media alamiah yang sudah ada di sekitar lingkungan sekolah dan dapat dimanfaatkan secara langsung. Di samping itu, kita memiliki kemampuan untuk mendesain dan membuat media sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa (dikenal sebagai perancangan). Media adalah sebuah instrumen yang sangat penting untuk mempermudah berbagai jenis tugas dan pekerjaan. Semua orang berharap bahwa tugas yang mereka lakukan dapat diselesaikan secara efektif dan menghasilkan hasil yang memuaskan. Oleh karena itu, media berperan sebagai alat bantu yang membantu menyelesaikan pekerjaan. Media adalah alat yang memfasilitasi penyampaian informasi pembelajaran atau pesan kepada peserta belajar.<sup>4</sup>

Azhar Arsyad menjelaskan bahwa pada umumnya, media mengacu pada entitas, materi, atau situasi yang membentuk konteks di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam konteks pengajaran, konsep media lebih spesifik mengacu pada alat visual, grafis, Media, baik yang fisik maupun elektronik, Media digunakan untuk menangkap, memproses, dan mengelola informasi, baik dalam bentuk visual maupun lisan.<sup>5</sup> Pendidik menggunakan media ini untuk menciptakan situasi belajar yang menarik, memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan lebih efisien.

Sementara menurut Zakiah Daradjat, media pembelajaran adalah objek yang dapat diindera, terutama melalui indera penglihatan dan pendengaran (dikenal sebagai alat peraga). Media ini dapat berperan sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas, bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pencapaian hasil belajar siswa.<sup>6</sup> Bentuk media ini dapat mencakup objek yang dapat dilihat atau didengar. Guru memiliki kemampuan untuk

---

<sup>4</sup> Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 46.

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2018), 3.

<sup>6</sup> Zakiah Daradjat, dkk., *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), 90-91.

mengintegrasikan pemanfaatan media ini dalam lingkungan kelas maupun di luar kelas.

Dalam proses mengajar, pendidik memanfaatkan berbagai jenis media untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Perspektif ini serupa dengan pendapat Sanjaya sebagaimana dikutip oleh Nur Hamiyah dan Muhammad Jauhar, di mana media dianggap sebagai sarana yang mampu memberi motivasi kepada siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran mencakup beragam perangkat dan program yang dipakai untuk menyampaikan pesan.<sup>7</sup> Oleh karena itu, media bukan hanya materi atau perangkat semata, tetapi juga berbagai elemen yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan. Melalui pemanfaatan media, siswa dapat memperoleh pengetahuan tambahan dari proses belajarnya.

Media pembelajaran, menurut definisi di atas, sejalan dengan konsep media pembelajaran (*instructional media*) yang dijelaskan oleh Heinich dan rekan-rekannya serta Benny A. Pribadi. Mereka merujuk pada media sebagai alat yang berisi informasi dan pengetahuan yang dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan untuk memperoleh pengetahuan (kognitif), keterampilan (motorik/skill), dan sikap (emosional). Oleh karena itu, media pembelajaran adalah alat yang membantu kelancaran proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Tanpa penggunaan media pembelajaran, upaya pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik akan sulit mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat atau medium yang digunakan untuk menyampaikan pesan dengan maksud untuk membangkitkan pikiran, emosi, perhatian, dan motivasi belajar siswa. Hal ini bertujuan untuk memicu

---

<sup>7</sup>Nur Hamiyah dan Muhammad Jauhar, *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2020), 260.

terjadinya proses belajar yang terencana, bermaksud, dan terkendali.<sup>8</sup>

Menurut Cipi Riyana, media pembelajaran itu wadah untuk meneruskan pesan pendidikan yang mengandung materi pembelajaran dengan tujuan mencapai sasaran pembelajaran. Memanfaatkan media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan kapasitas siswa dalam memperoleh pembelajaran yang lebih efektif, sehingga dapat memperluas pengetahuan dan keterampilan mereka sesuai dengan tujuan pembelajaran.<sup>9</sup> Definisi ini mengandung makna bahwa penggunaan media sebagai wadah dari pesan pembelajaran adalah agar tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat dicapai. Memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran akan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran, menurut Muhammad Hasan dan timnya, mencakup segala hal yang bertindak sebagai perantara dari guru atau pendidik sebagai sumber informasi kepada siswa sebagai penerima informasi. Tujuannya adalah untuk memotivasi siswa sehingga mereka terdorong dan mampu mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan terarah. Definisi ini menyatakan bahwa terdapat lima elemen dalam media pembelajaran. Pertama, media pendidikan bertindak sebagai medium atau materi dalam proses belajar-mengajar. Kedua, media pendidikan juga merupakan sumber bahan ajar. Ketiga, media pendidikan berperan sebagai sarana untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran. Keempat, media adalah alat efektif untuk mencapai hasil belajar yang signifikan. Terakhir, media juga berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan. Jika kelima elemen ini berinteraksi secara baik, maka akan memengaruhi

---

<sup>8</sup> Rusman, dkk., *Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2020), 170.

<sup>9</sup>Cipi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam, Kementerian Agama RI, 2021), 11.

keberhasilan pencapaian pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diinginkan.<sup>10</sup>

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pemikiran, emosi, serta motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

#### **b. Tujuan dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran**

Pemanfaatan media dalam pelaksanaan pembelajaran tidak bertujuan mengubah cara pengajaran guru, Media pembelajaran bukanlah pengganti, Namun, ini adalah sebuah alat yang membantu guru atau pendidik dalam menyampaikan materi atau informasi. Pemanfaatan media diharapkan dapat mendorong interaksi antara siswa, maupun antara siswa dan guru. Meskipun tidak ada pedoman pasti kapan harus menggunakan media pembelajaran, penting bagi guru untuk memiliki keterampilan dalam memilih serta mengaplikasikan media pembelajaran yang sesuai dan efektif.

Penggunaan media pembelajaran umumnya bertujuan untuk memfasilitasi penyampaian informasi, Maksudnya adalah materi yang diajarkan oleh guru kepada siswa. sehingga materi tersebut menjadi lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan lebih menghibur bagi siswa.<sup>11</sup> Benny A. Pribadi juga mengungkapkan bahwa secara keseluruhan, penggunaan media dalam proses pembelajaran membawa sejumlah manfaat, termasuk:

- 1) Standarisasi penyampaian isi pesan dan pengetahuan.
- 2) Memperjelas dan membuat proses pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik.
- 3) Mendorong terjadinya interaksi yang lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- 4) Mengoptimalkan penggunaan waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas proses belajar.

---

<sup>10</sup>Muhammad Hasan, dkk., *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 29.

<sup>11</sup>Muhammad Hasan, dkk., *Media Pembelajaran*, 29.

- 6) Memberikan fleksibilitas lebih dalam proses pembelajaran.
- 7) Mampu meningkatkan sikap positif terhadap isi atau materi pembelajaran.<sup>12</sup>

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran membawa sejumlah manfaat praktis, seperti yang diungkapkan oleh Muhammad Hasan, dkk:

- 1) Media pembelajaran memungkinkan penyampaian pesan menjadi lebih jelas, memudahkan guru/pendidik dalam menyampaikan materi, dan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.
- 2) Media ajar memiliki kemampuan untuk memikat perhatian siswa terhadap materi pendidikan, sehingga dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.
- 3) Media pembelajaran memungkinkan untuk mengatasi batasan-batasan indra manusia, ruang, dan waktu.
- 4) Pemanfaatan media pembelajaran dapat mengurangi variasi dalam cara siswa memahami materi karena stimulasi dari media akan memperkuat kemampuan tubuh untuk menerima pembelajaran dengan lebih efektif.
- 5) Penggunaan media pendidikan mendorong siswa untuk mengembangkan kebiasaan belajar mandiri. Hal ini terjadi karena ketersediaan media pendidikan yang dapat diakses di berbagai tempat dan waktu.<sup>13</sup>

Azhar Arsyad juga menekankan bahwa penggunaan media pembelajaran:

- 1) Meningkatkan kejelasan dalam penyampaian pesan dan informasi, sehingga dapat meningkatkan efektivitas dan hasil dari proses pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran memiliki kapasitas untuk meningkatkan dan memandu motivasi belajar, menciptakan dorongan belajar, Memungkinkan siswa untuk berinteraksi lebih aktif dengan lingkungan belajar dan memberi mereka kesempatan untuk belajar

---

<sup>12</sup>Benny A. Pribadi, *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*, 24.

<sup>13</sup>Muhammad Hasan, dkk., *Media Pembelajaran*, 48-49.

secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat mereka.

- 3) Media pembelajaran mampu mengatasi pembatasan-pembatasan indra, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat menyediakan pengalaman seragam kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di sekitar mereka. Selain itu, media ini memungkinkan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan sekitar melalui berbagai kegiatan seperti kunjungan lapangan, museum, atau kebun binatang.<sup>14</sup>

Oleh karena itu, memanfaatkan media dalam pembelajaran dapat memperbaiki proses belajar, membuatnya lebih menarik dan interaktif, serta meningkatkan mutu pendidikan.

### c. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam proses pembelajaran membawa kontribusi penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Studi menunjukkan bahwa berbagai jenis media pembelajaran memberikan dukungan yang signifikan bagi siswa dalam proses belajar. Meskipun demikian, penting diingat bahwa peran guru atau pendidik juga memengaruhi sejauh mana media pembelajaran digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, mematuhi prinsip-prinsip atau pedoman penggunaan media pembelajaran sangatlah penting, seperti:

- 1) Penting untuk memandang media pembelajaran sebagai komponen tak terpisahkan dari sistem pengajaran, bukan sekadar alat tambahan yang digunakan secara sporadis atau sesekali.
- 2) Media pembelajaran adalah sarana yang membantu dalam mengatasi berbagai tantangan dalam proses pendidikan.
- 3) Pendidik harus memahami dan menguasai teknik penggunaan media pembelajaran yang dipilih.
- 4) Pendidik harus mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media pembelajaran.

---

<sup>14</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 26.

- 5) Penggunaan alat peraga harus diorganisir secara terstruktur, dan tidak hanya digunakan tanpa rencana yang jelas.
- 6) Guru dapat menggunakan multimedia untuk mendukung dan memotivasi siswa jika suatu mata pelajaran membutuhkan berbagai jenis media.<sup>15</sup>

Terdapat beberapa prinsip dan persyaratan umum yang harus dipenuhi dalam pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yakni:

- 1) Diperlukan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 2) Media pembelajaran dapat berupa visual atau auditif.
- 3) Media pembelajaran harus memiliki kemampuan untuk menggugah keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- 4) Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing siswa.
- 5) Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran siswa.<sup>16</sup>

Oleh karena itu, seorang guru perlu mempertimbangkan bahwa media pembelajaran yang dipilih harus relevan dengan tujuan pembelajaran, dapat dilihat atau didengar dan dapat direspon oleh siswa. Penting bagi guru untuk berfokus pada pencapaian tujuan pembelajaran ketika memilih media pembelajaran. Selain itu, mereka juga perlu mempertimbangkan kondisi dan kebutuhan siswa. Keberhasilan mencapai tujuan pembelajaran sangat bergantung pada kesesuaian antara tujuan tersebut dengan pemilihan dan penggunaan media yang tepat. Ini memegang peran penting dalam memaksimalkan efektivitas proses pembelajaran.

#### **d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Azhar Arsyad, Leshin, Pollock, dan Reigeluth mengategorikan media ke dalam lima kelompok:

---

<sup>15</sup>Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, 19.

<sup>16</sup>Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, 20.

- 1) Media yang melibatkan interaksi manusia, seperti guru, instruktur, tutor, permainan peran, kegiatan kelompok, dan kunjungan lapangan.
- 2) Media berbasis teks, termasuk buku, buku latihan, dan lembaran kerja.
- 3) Media visual seperti buku dengan ilustrasi, diagram, grafik, peta, gambar, transparansi, dan slide.
- 4) Media yang memadukan elemen suara dan visual, seperti video, film, program slide-tape, dan televisi.
- 5) Media yang berfokus pada penggunaan teknologi komputer, seperti video interaktif dan hiperteks.<sup>17</sup>

Menurut Rudy Bretz, yang dikutip oleh Sadiman, Klasifikasi media dapat didasarkan pada elemen dasarnya, yaitu audio, visual, dan gerak. Selain itu, ada juga pembagian antara media siaran (telekomunikasi) dan media rekam (rekaman). Berdasarkan taksonomi ini, Klasifikasi media Bretz terdiri dari delapan jenis, yaitu: 1) media audio visual bergerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi bergerak, 4) media visual bergerak, 5) media visual diam, 6) media semi bergerak, 7) media audio, dan 8) media cetak.<sup>18</sup>

Oermar Hamalik, sebagaimana dipetik oleh Asnawir dan Basyiruddin, mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat kategori:

- 1) Sarana visual yang bersifat penglihatan (media visual), contohnya filmstrip, transparansi, proyeksi mikro, papan tulis, gambar, ilustrasi, grafik, poster, peta, dan globe.
- 2) Sarana audio yang hanya dapat didengar (media audio), termasuk radio, rekaman kaset, dan transkrip elektronik.
- 3) Sarana yang menggabungkan unsur visual dan audio (media audio visual), seperti film, video, dan televisi.
- 4) Aktivitas yang melibatkan dramatisasi, permainan peran, sosiodrama, dan sandiwara.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 36.

<sup>18</sup> Sadiman AS, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: CV Rajawali, 2019), 29.

<sup>19</sup>Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, 29.

Media dapat digolongkan ke dalam tiga kategori utama: visual, audio, dan audio visual. Media visual mencakup elemen yang dapat dilihat, sementara media audio terdiri dari elemen yang dapat didengar. Media audio visual, di sisi lain, menggabungkan unsur visual dan audio, memungkinkan pengguna untuk melihat dan mendengar sekaligus. Dengan menggabungkan kedua elemen ini, penggunaan media dapat menjadi lebih efektif.

Video adalah representasi bergerak dari objek yang disertai dengan suara. Ini mampu menyajikan gambar dan suara dengan jelas, menciptakan daya tarik yang kuat. Biasanya, Video memiliki berbagai kegunaan, termasuk sebagai sumber hiburan, dokumen, dan alat pendidikan. Video dapat mengkomunikasikan informasi, memperjelas proses, menguraikan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, mengatur waktu, dan mempengaruhi situasi.<sup>20</sup> Dengan demikian, media video berisikan suatu gambar yang dapat dilihat, bergerak dan mengeluarkan suara sehingga memiliki daya tarik bagi yang menyaksikannya. Pesan-pesan yang disampaikan melalui medium video akan lebih terang dan spesifik, Agar lebih mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik, materi disajikan dengan cara yang lebih sederhana dan jelas.

#### **e. Media Pembelajaran *E-Learning***

Madrasah digital yang sedang dalam proses pengembangan adalah lembaga pendidikan yang mengintegrasikan aplikasi digital dalam pengelolaan proses belajar mengajar. Mereka mengintegrasikan TIK sebagai mata pelajaran, muatan lokal, dan kegiatan ekstrakurikuler dalam kurikulum. Terlebih lagi, Mereka menggunakan berbagai strategi, sumber daya, dan media pembelajaran berbasis TIK, serta mengintegrasikan teknologi digital dalam proses penilaian (Model ini sering disebut sebagai Smart Madrasah). Dalam pendekatan ini, alat-alat digital dianggap sebagai sarana untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, bukan sebagai tujuan utama. Fokus utama tetap pada peran manusia sebagai sumber

---

<sup>20</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 49.

daya intelektual, pengambil keputusan, memberikan rasa kemanusiaan, dan pengelola dari perangkat digital.<sup>21</sup>

Asal usul kata "digital" Kata "digital" berasal dari bahasa Yunani "Digitus" yang artinya jari-jemari. Jika dihitung, jari-jemari orang dewasa berjumlah sepuluh (10). Angka sepuluh ini terdiri dari dua digit, yaitu 1 dan 0, itulah sebabnya mengapa digital merujuk pada representasi dari sistem bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau on dan off (sistem bilangan biner). Semua sistem komputer menggunakan dasar data berupa sistem digital. Dalam konteks ini, istilah "Bit" (Binary Digit) sering digunakan.<sup>22</sup>

Informasi dalam format digital dapat diakses dan dipertukarkan oleh sebagian besar pengguna secara bersamaan. Pendistribusian konten digital dalam jaringan dapat dilakukan berulang kali tanpa kesulitan seperti pada proses pemindahan barang fisik yang memakan biaya<sup>23</sup> dan tenaga besar. Teknologi digital mengacu pada teknologi yang tidak bergantung pada tindakan manual manusia, Sistem digital tidak berfungsi secara manual, tetapi cenderung beroperasi secara otomatis melalui proses komputerisasi atau dalam format yang dapat diolah oleh komputer. Sistem digital adalah perkembangan dari sistem analog, di mana sistem digital menggunakan rangkaian angka untuk menyajikan informasi. Berbeda dengan sinyal analog, sinyal digital bersifat terbatas dan tidak kontinu.<sup>24</sup>

Dengan istilah lain, digital merujuk pada teknologi elektronik yang mampu memproses data dalam dua keadaan: menyala dan tidak menyala, diwakili oleh angka 1 dan 0. Data yang dikelola oleh teknologi digital diatur dalam urutan 0 dan 1. Setiap keadaan digit ini dikenal

---

<sup>21</sup>Tim Peneliti Pendidikan Agama dan Keagamaan Balai Penelitian dan Pengembangan Agama, *Panduan Penyelenggaraan Madrasah Digital*, (Jakarta: Kementerian Agama RI, 2019) 12.

<sup>22</sup>Rustam Aji, "Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital)", *Islamic Communication Journal*, Vol. 01, No. 01, Mei-Oktober 2019, 44..

<sup>23</sup> Muhammad Ashari, "Jurnalisme Digital: Dari Pengumpulan Informasi Sampai Penyebaran Pesan", *Inter Komunika: Jurnal Komunikasi*, Vol 4, No 1, Tahun 2019, 4.

<sup>24</sup> Rustam Aji, "Digitalisasi, Era Tantangan Media .....",44.

sebagai bit, dan rangkaian bit yang dielaborasi oleh komputer secara terpisah dikenal sebagai byte.

Pembelajaran di madrasah digital bisa dilaksanakan melalui metode sepenuhnya daring atau kombinasi dari pembelajaran tatap muka dan daring yang dikenal sebagai blended learning. Dalam menerapkan kedua pendekatan tersebut, pendidik menggunakan aplikasi seperti LMS (Sistem Manajemen Pembelajaran) atau MOOC (Kursus Online Terbuka dan Masif).<sup>25</sup>

Maka dari itu, pengajaran berbasis elektronik (digital) atau e-learning menjadi bagian esensial dalam konteks madrasah digital. Progres teknologi yang terus meningkat telah memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia, mengikuti tren yang terjadi di negara-negara lain. Sistem pendidikan telah berkembang dari metode konvensional menjadi bergantung pada teknologi digital. Pada awalnya, proses belajar mengajar terbatas pada ruang kelas, namun kini proses ini tidak lagi dibatasi oleh tempat dan waktu.<sup>26</sup>

Berbagai istilah serupa seperti pembelajaran jarak jauh, pembelajaran online, pembelajaran berbasis mobile, kursus online, pembelajaran berbasis internet, pembelajaran virtual, dan pembelajaran berbasis web seringkali digunakan untuk merujuk pada konsep "e-learning".<sup>27</sup> Oleh karena itu, untuk meminimalkan perbedaan pandangan antara peneliti dan pengembang e-learning, sangat penting untuk memiliki definisi yang tegas terkait e-learning dalam suatu penelitian.<sup>28</sup>

E-learning, atau pembelajaran elektronik adalah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk memfasilitasi pembelajaran yang fleksibel, dapat diakses di

---

<sup>25</sup>Tim Peneliti Pendidikan Agama dan Keagamaan Balai Penelitian dan Pengembangan Agama, 17.

<sup>26</sup>Tim Peneliti Pendidikan Agama dan Keagamaan Balai Penelitian dan Pengembangan Agama, 24.

<sup>27</sup>Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 293.

<sup>28</sup>Joi L. Moore, Camille Dickson-Deane, dan Krista Galyen, 'E-Learning, Online Learning, and Distance Learning Environments: Are They the Same?', *Internet and Higher Education*, 14.2 (2011), 6 .

berbagai lokasi, dan kapan saja. Gagasan pembelajaran elektronik sudah ada sejak tahun 1970-an. Ada berbagai istilah lain yang digunakan untuk menggambarkan pembelajaran elektronik, seperti pembelajaran daring, pembelajaran berbasis internet, pembelajaran virtual, atau pembelajaran berbasis web. E-learning terdiri dari tiga komponen utama: (a) pembelajaran melalui jaringan, terutama internet, (b) tersedianya sarana pendukung pembelajaran seperti harddisk eksternal, flashdisk, CD-ROM, atau bahan cetak, dan (c) tersedia bimbingan dari tutor yang membantu peserta belajar ketika mengalami kesulitan. Di samping ketiga elemen ini, ada syarat tambahan seperti keberadaan lembaga yang mengelola e-learning, sikap positif terhadap teknologi komputer dan internet dari peserta dan tenaga kependidikan, desain pembelajaran yang dapat diakses dan dimengerti penilaian terhadap perkembangan pembelajaran setiap peserta, proses evaluasi kemajuan belajar, dan sistem umpan balik dari penyelenggara.<sup>29</sup>

Komputer menjadi sarana utama dalam implementasi e-learning karena memiliki beragam fitur yang menarik minat peserta belajar. Aunurrahman mengidentifikasi beberapa ciri dari pembelajaran dengan e-learning:

- 1) Termasuk penekanan pada proses pembelajaran secara daring.
- 2) Kemampuan untuk memantau perkembangan belajar secara menyeluruh terutama dari segi nilai tradisional.
- 3) Meningkatkan pembelajaran konvensional dengan integrasi informasi dan teknologi serta kemampuan penyesuaian kapasitas pembelajaran.
- 4) Serta kelebihan-kelebihan lain jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional seperti efektivitas komunikasi, aksesibilitas, dan pembentukan komunitas belajar.

---

<sup>29</sup>Wiwin Hartanto, "Penggunaan *E-Learning* Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, No. 10 Vol. 1, 2018.

- 5) Menurut Wahyu, e-learning juga memiliki sejumlah kelebihan, seperti komunikasi yang efektif, cakupan materi yang luas, fleksibilitas untuk belajar kapan saja dan di mana saja, memungkinkan pembentukan komunitas belajar, serta meningkatkan hasil belajar peserta.<sup>30</sup>

Madrasah digital, yang juga dikenal dengan istilah e-learning, ini mengacu pada institusi pendidikan yang menggunakan teknologi digital untuk mengelola proses pembelajaran. Mereka mengintegrasikan pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam berbagai format, baik sebagai mata pelajaran utama, program lokal, atau kegiatan ekstrakurikuler. Madrasah ini menggunakan strategi, sumber daya, dan media pembelajaran yang berbasis TIK, serta memanfaatkan aplikasi digital dalam kegiatan evaluasi. Sehingga dapat dianggap sebagai madrasah yang cerdas.

#### **f. Tujuan Pemanfaatan *E-Learning***

Tujuan dari penerapan madrasah digital adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kualitas manajemen pendidikan di madrasah.
- 2) Optimalisasi pemanfaatan sumber daya madrasah, termasuk implementasi teknologi dalam administrasi dan manajemen, untuk penggunaan internet dalam proses pembelajaran, pengembangan materi ajar inovatif, serta pelaporan kemajuan belajar yang lebih efisien.
- 3) Peningkatan layanan informasi pendidikan kepada pihak-pihak berkepentingan untuk mendorong partisipasi masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan di madrasah.
- 4) Penyediaan laporan digital sebagai landasan bagi kepemimpinan madrasah.

---

<sup>30</sup> Tugiyono Aminoto, "Penerapan Media E-learning Berbasis Schoology untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Usaha dan Energi di Kelas XI SMA N 10 Kota Jambi," *Sainmatika: Jurnal Sains dan Matematika Universitas Jambi* 8, no. 1 (2019), 22.

- 5) Memperkaya pemahaman digital bagi peserta didik, pendidik, staf pengajar, dan masyarakat.
- 6) Memperluas jangkauan peserta didik dalam mengakses informasi digital.
- 7) Mendorong kolaborasi antara guru dan peserta didik di dalam maupun di luar lingkungan madrasah.<sup>31</sup>

#### g. Sistem Pembelajaran *E-Learning*

Penting untuk diingat bahwa pembelajaran adalah komponen kunci dari madrasah digital. Komponen-komponen lain, walaupun penting, bersifat pendukung dalam menciptakan pembelajaran berkualitas. Prinsip-prinsip pembelajaran yang diterapkan dalam madrasah digital mencakup orientasi pada peserta didik, pembelajaran karakter, kolaborasi, personalisasi, pembelajaran terbuka, pembelajaran seumur hidup, pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi, pengembangan kompetensi abad ke-21 (pemikiran kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi), serta pemanfaatan berbagai sumber belajar, aktivitas berbasis pembelajaran, dan penerimaan keberagaman budaya.<sup>32</sup>

Berbagai elemen dalam sistem *e-learning* termasuk:

- 1) Modul soal yang memungkinkan penggunaan soal dan menampilkan hasil pengerjaannya, memberikan ukuran untuk menilai pemahaman materi.
- 2) Komunitas online yang memungkinkan peserta didik membentuk komunitas untuk saling mendukung dan bertukar informasi yang bermanfaat.
- 3) Pengajar atau instruktur online yang selalu tersedia untuk memberikan arahan, bimbingan, dan jawaban atas pertanyaan serta berpartisipasi dalam diskusi.
- 4) Kemampuan untuk bekerja sama secara online melalui perangkat lunak yang memungkinkan pertemuan atau pembelajaran bersama secara real-time tanpa terpengaruh oleh jarak geografis.

---

<sup>31</sup>Tim Peneliti Pendidikan Agama dan Keagamaan Balai Penelitian dan Pengembangan Agama, 14.

<sup>32</sup>Tim Peneliti Pendidikan Agama dan Keagamaan Balai Penelitian dan Pengembangan Agama, 16.

- 5) Pemanfaatan teknologi audio dan video dalam penyajian materi untuk menarik minat peserta didik.<sup>33</sup>

Menurut Rusdy dalam Aidah, komponen-komponen *e-learning* meliputi:

- 1) Sarana *e-learning*, seperti perangkat komputer, laptop, ponsel, akses internet, dan perangkat multimedia.
- 2) Platform dan program *e-learning* mencakup perangkat lunak yang mengatur proses pembelajaran, termasuk manajemen kelas, pembuatan materi, forum diskusi, penilaian, dan fitur terkait.
- 3) Konten *e-learning*, termasuk materi ajar dalam bentuk multimedia interaktif atau teks.<sup>34</sup>

Untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, standar mutu dan prinsip-prinsip ini mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pendidik perlu menggabungkan TIK dengan metode pengajaran demi menciptakan pembelajaran yang bermutu. Dalam konteks Madrasah Digital, pemanfaatan TIK meliputi:

- 1) Memanfaatkan TIK sebagai sumber informasi, termasuk akses ke sumber daya digital seperti modul, video, audio, buku digital, dan perpustakaan digital.
- 2) Menggunakan TIK sebagai alat bantu dan media pembelajaran, termasuk teknologi digital seperti laboratorium virtual, observasi virtual, dan simulasi virtual.
- 3) Menggunakan TIK untuk menyajikan hasil belajar, seperti produk dan proyek dalam berbagai format seperti video, web, blog, vlog, dan sebagainya.
- 4) Memanfaatkan TIK untuk diskusi dan kolaborasi, memfasilitasi pertukaran ide dan pengetahuan, serta kerjasama dalam pembuatan produk atau proyek.
- 5) Menggunakan TIK sebagai sistem pengelola pembelajaran, baik melalui pendekatan online

---

<sup>33</sup> Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar & Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*, (Yogyakarta: Teras, 2012) 301.

<sup>34</sup> Aidah, S., "Pemanfaatan *E-Learning* Sebagai Media Pembelajaran di STIA Al Gazali Barru (Suatu Studi Terhadap Pemanfaatan Model *E-Learning* Berbasis Software Claroline)", Vol. 2, No. 1, Februari 2019, 3.

sepenuhnya atau pendekatan gabungan tatap muka dan online dengan memanfaatkan aplikasi seperti LMS atau MOOC.<sup>35</sup>

Pendekatan pembelajaran e-learning berbasis teknologi digital memegang peranan sentral dalam konteks madrasah digital. Madrasah dan instruktur memiliki pilihan dalam memilih model e-learning yang akan diadopsi. Pilihan ini mencakup:

- 1) Pembelajaran Berbasis Komputer (*Computer-Based Learning*)  
Metode ini membolehkan siswa belajar sendiri dengan menggunakan sistem tersebut atau perangkat lunak komputer khusus yang dirancang untuk menyajikan materi, tujuan pembelajaran, dan evaluasi. Implementasi model ini memungkinkan penggunaan LMS secara offline.
- 2) Pembelajaran Berbasis Web (*Web-Based Learning*)  
Dalam metode pembelajaran berbasis web, siswa terlibat dalam proses belajar melalui platform e-learning madrasah atau Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) yang dapat diakses secara online. Mereka dapat berkomunikasi dengan teman sekelas atau guru melalui fasilitas yang disediakan oleh platform tersebut secara daring.
- 3) Pendidikan Virtual (*Virtual Education*)  
Pendidikan virtual adalah jenis pembelajaran di mana guru dan peserta didik berada di tempat atau waktu yang berbeda. Guru menyampaikan materi pembelajaran melalui berbagai metode, termasuk penggunaan aplikasi Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS), sumber multimedia, internet, atau konferensi video. Siswa menerima materi ini dan berkomunikasi dengan guru menggunakan teknologi serupa.
- 4) Kolaborasi Digital (*Digital Collaboration*)  
Kolaborasi digital melibatkan partisipasi peserta didik dari berbagai kelompok, termasuk yang berasal dari kelas, madrasah, bahkan negara yang berbeda, dalam

---

<sup>35</sup>Tim Peneliti Pendidikan Agama dan Keagamaan Balai Penelitian dan Pengembangan Agama, 16.

suatu proyek atau tugas. Mereka bekerja sama untuk membagikan ide dan informasi secara optimal melalui teknologi internet.<sup>36</sup>

Salah satu pendekatan yang dapat dipertimbangkan dalam sistem e-Learning adalah mengadopsi "model permainan (games)". Model ini dirancang dengan memprioritaskan aspek "Pembelajaran yang menghibur", di mana peserta didik akan mendapat arahan dan pedoman. Dalam situasi pembelajaran, hal ini kerap disebut sebagai Permainan Instruksional. Sesuai dengan Criswell sebagaimana dikutip oleh Darmawan, "permainan instruksional adalah jenis simulasi pelatihan. Seperti simulasi, mereka mengharuskan siswa untuk berperan dalam situasi masalah." Pembelajaran didesain sedemikian rupa sehingga peserta didik merasa seolah-olah mereka sedang bermain permainan melalui simulasi tertentu yang diperlukan untuk menerapkan pengalaman belajar mereka dalam menyelesaikan masalah yang ada.<sup>37</sup>

Fenomena ini menarik bagi para peneliti di bidang pendidikan karena dapat membantu dalam merancang sistem pendidikan yang efektif. Dengan menciptakan sistem e-learning yang mampu menarik minat peserta didik seperti bermain game, diharapkan akan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran siswa. Penerapan teori permainan dalam sistem e-learning menjadi penting karena pada dasarnya setiap manusia memiliki kecenderungan untuk menyukai permainan.

Pemanfaatan E-learning sebagai strategi untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan kepada peserta didik. Tambahan pula, diinginkan agar dapat memperluas keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, memperbaiki kemampuan belajar mandiri mereka, dan meningkatkan mutu bahan pendidikan dan pelatihan. Lebih jauh lagi,

---

<sup>36</sup>Tim Peneliti Pendidikan Agama dan Keagamaan Balai Penelitian dan Pengembangan Agama, 26.

<sup>37</sup> Zulaeha Laisa, *Teknologi Komunikasi Pembelajaran e-Learning di Perguruan Tinggi*, (Gorontalo: C.V Athra Samudra, 2019), 40.

tujuannya adalah untuk memperkaya keterampilan dalam mengkomunikasikan informasi dengan memanfaatkan teknologi informasi. Hal ini juga bertujuan untuk memperluas cakupan proses belajar mengajar melalui pemanfaatan internet, sehingga tidak dibatasi oleh faktor ruang dan waktu.<sup>38</sup>

Ada beberapa strategi pengajaran menggunakan teknologi E-learning yang dapat diterapkan menurut Koswara dalam Husnussaadah. Ini mencakup:

- 1) *Learning by doing*: Ini melibatkan simulasi pembelajaran di mana peserta didik melakukan tindakan langsung terhadap apa yang akan dipelajari. Sebagai contoh, simulator penerbangan memungkinkan calon penerbang untuk melatih keterampilan terbang dengan pesawat tertentu.
- 2) Pembelajaran Tidak Sengaja: Metode ini memungkinkan peserta didik untuk mempelajari sesuatu secara tidak langsung. Ini berarti bahwa tidak semua materi harus dipelajari dengan cara konvensional. Peserta didik dapat mengakses informasi melalui sumber daya yang menarik minat mereka.
- 3) Belajar melalui refleksi adalah strategi yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan ide atau gagasan tentang subjek yang sedang dipelajari. Mereka diberi informasi awal, lalu mendengarkan serta memproses ide atau gagasan dari peserta didik sebelum memberikan informasi tambahan.
- 4) Pembelajaran Berbasis Kasus: Dalam metode ini, peserta didik mempelajari materi berdasarkan studi kasus yang relevan. Hal ini bergantung pada ketersediaan sumber daya ahli dan kasus-kasus yang terkait dengan materi yang dipelajari.
- 5) Belajar melalui Eksplorasi memungkinkan peserta didik untuk memahami materi dengan melakukan penjelajahan sendiri. Aplikasi harus memberikan cukup informasi untuk mendukung upaya eksplorasi peserta didik.

---

<sup>38</sup> Husnussaadah, "Strategi Pembelajaran E-learning di Era Digitalisasi", *IQRA : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Volume 1 Nomor 1, Juni 2021, 10-16.

- 6) Belajar dengan Pendekatan Berbasis Tujuan melibatkan memberikan peserta didik tujuan atau target yang harus dicapai. Aplikasi juga menyediakan alat atau fasilitas yang diperlukan untuk mencapai tujuan tersebut. Kemudian, peserta didik akan mengembangkan strategi sendiri untuk mencapai tujuan tersebut.<sup>39</sup>

#### **h. Manfaat Pembelajaran *E-Learning***

E-learning, sebagai pendekatan baru dalam pembelajaran, memiliki potensi untuk membawa perubahan positif dalam pengembangan metode pembelajaran. Penggunaan E-learning yang berhasil dapat menghasilkan hasil pembelajaran yang paling baik. E-learning membawa sejumlah keuntungan, termasuk:

- 1) E-learning memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengakses pengetahuan tanpa terbatas oleh waktu dan lokasi, kapan saja dan di mana saja.
- 2) E-learning memfasilitasi komunikasi melalui internet, memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan lebih luas melalui interaksi tersebut.
- 3) Pembelajaran melalui E-learning cenderung lebih mudah dan menyenangkan bagi peserta didik.
- 4) E-learning memperkaya proses pembelajaran dengan interaksi yang lebih aktif dan inovatif.<sup>40</sup>

Selain itu, dalam berbagai bentuknya, e-learning menawarkan sejumlah keuntungan signifikan untuk pendidik dan peserta didik:

- 1) E-learning memberikan pengalaman belajar pribadi yang memungkinkan siswa untuk mengambil inisiatif, memilih peralatan pembelajaran, dan mengumpulkan bahan sesuai kebutuhan masing-masing.
- 2) Penggunaan e-learning dapat mengurangi biaya yang terkait dengan fasilitas fisik seperti gedung kelas, serta menghilangkan kebutuhan waktu untuk perjalanan peserta didik menuju sekolah.

---

<sup>39</sup> Husnussaadah, "Strategi Pembelajaran E-learning ....", 10-16.

<sup>40</sup> Husnussaadah, "Strategi Pembelajaran E-learning ....", 10-16.

- 3) Aplikasi e-learning dapat diakses dengan mudah di mana saja selama terhubung ke internet, tanpa adanya batasan jarak, tempat, atau waktu.
- 4) E-learning mendorong tingkat tanggung jawab pribadi, dengan evaluasi, tes, dan validasi otomatis yang memungkinkan setiap peserta didik mengambil kendali atas kewajiban pembelajaran mereka.<sup>41</sup>

Pemanfaatan E-learning di lembaga pendidikan diharapkan membawa manfaat seperti: 1) Memperkuat keterlibatan antara peserta didik dan pendidik, serta memfasilitasi interaksi antar peserta didik sendiri. 2) Menyajikan sumber daya pembelajaran yang tidak terbatas. 3) Implementasi e-learning yang baik dapat secara efektif meningkatkan mutu lulusan dan mengangkat reputasi institusi. 4) Membentuk komunitas pembelajar yang dapat saling berinteraksi dan berbagi pengetahuan tanpa terpengaruh oleh letak geografis. dan (5) Memperbaiki kualitas pendidik dengan memberikan akses yang lebih luas terhadap informasi.

## 2. Literasi Digital

### a. Pengertian Literasi Digital

Asal muasal literasi berasal dari istilah Latin "litteratus," yang memiliki keterkaitan dengan kata "letter" dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada kemampuan membaca dan menulis. Pada umumnya, literasi mengimplikasikan "kemampuan untuk menguasai pengetahuan di bidang tertentu,"<sup>42</sup> termasuk keterampilan membaca dan menulis.<sup>43</sup> Sebaliknya, literasi digital melibatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mencari, menilai, memanfaatkan, membuat, dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan keterampilan kognitif dan

---

<sup>41</sup> Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, 303.

<sup>42</sup> Pangesti Wiedarti, dkk., *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), 7.

<sup>43</sup> Eti Sumiati dan Wijonarko, "Manfaat Literasi Digital Bagi Masyarakat Dan Sektor Pendidikan Pada Saat Pandemi Covid-19", *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3 (2) 2020, 70.

teknis. Ada berbagai model atau kerangka kerja literasi digital yang tersedia di internet, setiap satu memiliki karakteristiknya sendiri.<sup>44</sup>

Keterampilan literasi digital meliputi kemampuan untuk mengoperasikan dan membuat konten menggunakan teknologi, seperti keahlian dalam mencari dan membagikan informasi, berkomunikasi dengan orang lain, dan bahkan kecakapan dalam pemrograman komputer. Gilster mendefinisikan literasi digital sebagai keterampilan untuk memahami dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber dan format yang disajikan melalui komputer.<sup>45</sup> Ini tidak hanya sebatas interaksi dengan media digital, seperti internet, tetapi juga melibatkan pemahaman tentang bagaimana interaksi tersebut memengaruhi perkembangan individu. Keduanya adalah proses yang saling terkait, namun belum banyak dijelajahi di Indonesia. Terdapat juga perdebatan akademis mengenai dampak interaksi anak dengan teknologi pada usia dini, apakah memberikan manfaat atau membawa dampak negatif.<sup>46</sup>

UNESCO menekankan bahwa literasi digital adalah dasar yang vital dalam memahami pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Ini mencakup kemampuan literasi teknologi komputer dan literasi informasi yang berkaitan dengan kemampuan menggunakan informasi untuk mendukung proses pendidikan.<sup>47</sup>

Secara keseluruhan, Literasi digital mencakup pengetahuan dan keterampilan untuk memaksimalkan penggunaan teknologi digital, alat komunikasi, serta jaringan untuk mencari, menilai, menggunakan, dan menciptakan informasi dengan bijak, cerdas, hati-hati, akurat, dan selaras dengan peraturan hukum, dalam konteks interaksi sehari-hari.

---

<sup>44</sup> Acep Syaripudin, dkk., *Kerangka Literasi Digital Indonesia*, (Jakarta: Siber Kreasi, 2020) 4.

<sup>45</sup> Eti Sumiati dan Wijonarko, "Manfaat Literasi Digital ....", 70.

<sup>46</sup> Novi Kurnia, dkk., 8.

<sup>47</sup> Didik Suhardi, *Materi Pendukung Literasi Digital*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019) 7.

## b. Komponen Literasi Digital

Di lingkungan sekolah, menerapkan literasi digital mengharuskan guru berfungsi sebagai fasilitator yang tidak hanya mengandalkan bahan ajar tradisional seperti buku-buku, melainkan juga memahami dan menggunakan beragam sumber pembelajaran halnya majalah, surat kabar, internet, ataupun media digital. Langkah ini sangat krusial untuk memastikan pembelajaran tetap sesuai dengan tuntutan dan kemajuan dunia saat ini.<sup>48</sup>

Literasi tidak terbatas pada keterampilan membaca dan menulis saja, tetapi juga meliputi kemampuan berpikir dengan menggunakan berbagai sumber informasi dalam berbagai bentuk, seperti tulisan, gambar, digital, dan suara. Dalam era saat ini, keterampilan ini dikenal sebagai literasi informasi. Clay (2001) dan Ferguson memisahkan unsur-unsur dari literasi informasi ke dalam literasi awal, literasi mendasar, literasi pustaka, literasi media, literasi teknologi, dan literasi visual.<sup>49</sup>

Untuk menjelaskan lebih rinci, berikut adalah uraian dari masing-masing komponen tersebut:

- 1) Literasi Awal (Early Literacy) mencakup keterampilan seperti mendengarkan, memahami bahasa lisan, dan berkomunikasi dengan menggunakan gambar dan bahasa lisan berdasarkan interaksi dengan lingkungan sosial di sekitar rumah. Interaksi dengan bahasa ibu membentuk dasar bagi perkembangan literasi dasar.
- 2) Literasi Mendasar (Basic Literacy) mencakup keterampilan dalam mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan berhitung. Ini juga melibatkan kemampuan analisis untuk memahami, mengkomunikasikan, dan menguraikan informasi berdasarkan pengertian dan penilaian pribadi.

---

<sup>48</sup>Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019) 177.

<sup>49</sup>Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019) 10.

- 3) Literasi Perpustakaan (Library Literacy) melibatkan kemampuan membedakan karya sastra dan bukan sastra, memanfaatkan koleksi referensi dan publikasi berkala, memahami sistem klasifikasi Dewey Decimal untuk mempermudah navigasi di perpustakaan, dan memahami cara menggunakan katalog dan pengindeksan.
- 4) Literasi Media (Media Literacy) melibatkan kemampuan mengidentifikasi berbagai jenis media, termasuk cetak, radio, televisi, dan internet, dan memahami maksud dari penggunaannya.
- 5) Literasi Teknologi (Technology Literacy) mencakup pemahaman terhadap aspek-aspek teknologi, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, etika, dan etiket penggunaan. Ini juga mencakup kemampuan untuk beroperasi dengan komputer.
- 6) Literasi Visual (Visual Literacy) adalah kemampuan untuk memahami dan menganalisis materi visual dan audio-visual dengan cermat dan kritis untuk tujuan pembelajaran.<sup>50</sup>

Terdapat beberapa strategi literasi yang dapat diterapkan oleh sekolah:

- 1) Pimpinan sekolah harus mempunyai kebijakan terkait pemanfaatan media digital di lingkungan sekolah.
- 2) Fasilitator harus diberdayakan melalui pelatihan yang diberikan kepada pimpinan sekolah dan guru mengenai penggunaan media digital.
- 3) Penting untuk memperluas sumber belajar, termasuk memperkaya koleksi bahan bacaan di perpustakaan, mengadopsi aplikasi pendidikan menarik untuk siswa, dan menggugah kreativitas siswa melalui papan pengumuman.
- 4) Pastikan bahwa siswa memiliki akses ke sumber-sumber pembelajaran, seperti memastikan

---

<sup>50</sup> Pangesti Wiedarti, dkk., *Gerakan Literasi di Sekolah*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), 10-11

ketersediaan akses internet dan komputer di sekolah.

- 5) Kerjasama dengan orang tua juga penting dalam memanfaatkan media digital di sekolah.<sup>51</sup>

### c. Manfaat Literasi Digital

Literasi digital menjadi kunci penting, terutama di tengah pandemi Covid-19. Beberapa manfaat dari literasi digital termasuk:

- 1) Memperluas kosa kata seseorang.
- 2) Meningkatkan daya pikir karena terlibat dalam membaca dan menulis secara teratur.
- 3) Mendapatkan wawasan dan informasi baru.
- 4) Memperbaiki keterampilan berinteraksi dalam kehidupan sosial.
- 5) Meningkatkan kapasitas dalam memahami informasi.
- 6) Memperbaiki keterampilan berbicara
- 7) Meningkatkan kemampuan analitis dan berpikir.
- 8) Meningkatkan fokus dan konsentrasi.
- 9) Meningkatkan kemampuan menyusun kata-kata bermakna dan menulis.<sup>52</sup>

Lebih lanjut, terdapat 10 manfaat dari literasi digital, termasuk:

- 1) Menghemat waktu dengan memungkinkan akses informasi tanpa harus pergi fisik ke tempat tujuan.
- 2) Mempercepat proses belajar dengan menggunakan perangkat elektronik seperti komputer dan smartphone.
- 3) Mengurangi pengeluaran uang, terutama dalam pembelian online.
- 4) Meningkatkan rasa aman dengan mengurangi penggunaan uang tunai.
- 5) Menyediakan akses terus-menerus ke informasi terbaru dari sumber yang dapat dipercaya.
- 6) Membuka pintu ke berbagai sumber informasi dan pengetahuan.

<sup>51</sup>Didik Suhardi, *Materi Pendukung Literasi Digital*, 14-18.

<sup>52</sup>Eti Sumiati dan Wijonarko, “Manfaat Literasi Digital ....”,71.

- 7) Mendorong kreativitas dan inovasi dalam memanfaatkan teknologi.
- 8) Memungkinkan akses ke kesempatan pendidikan dan pengembangan diri secara daring.
- 9) Meningkatkan kemampuan melakukan beberapa tugas sekaligus.
- 10) Memfasilitasi konektivitas dan interaksi sosial melalui platform digital.<sup>53</sup>

### 3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah

#### a. Pengertian Pembelajaran

Secara etimologis, istilah "pembelajaran" terkait dengan "pengajaran," yang berakar dari kata dasar "ajar" yang menunjukkan memberikan petunjuk agar seseorang dapat mengetahui atau memahami. Dengan menambahkan awalan "pe-" dan akhiran "-an," kata tersebut berubah menjadi "pembelajaran," yang merujuk pada proses, metode, atau tindakan pengajaran sehingga siswa menjadi siap untuk memperoleh pengetahuan. Dalam konteks ini, pembelajaran mencakup aktivitas pengajaran.

Slameto menjelaskan bahwa mengajar adalah upaya untuk membantu dan membimbing seseorang agar dapat mengembangkan keterampilan, sikap, cita-cita, penghargaan, dan pengetahuan.<sup>54</sup> Oleh karena itu, kegiatan mengajar melibatkan guru yang berusaha membawa perubahan perilaku positif pada siswa.

E. Mulyasa menyoroti bahwa pembelajaran merupakan interaksi atau keterkaitan antara siswa dengan lingkungannya dengan maksud untuk mengubah perilaku siswa menjadi lebih positif. Dalam dinamika edukatif ini, terdapat elemen internal dari individu dan elemen eksternal dari lingkungan yang

<sup>53</sup>Eti Sumiati dan Wijonarko, "Manfaat Literasi Digital ....", 71-74.

<sup>54</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018) 32.

memengaruhinya.<sup>55</sup> Definisi pembelajaran menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 adalah interaksi yang terjadi antara siswa, guru, dan bahan pembelajaran dalam suatu lingkungan belajar.<sup>56</sup>

Suryosubroto dan Syaiful Bahri Djamarah mendefinisikan pembelajaran sebagai rangkaian interaksi antara guru dan siswa dalam menggali suatu pengetahuan sesuai dengan tahapan tertentu.<sup>57</sup> Hubungan saling mempengaruhi antara guru dan siswa dalam upaya mencapai tujuan pendidikan merupakan bentuk dari interaksi ini.<sup>58</sup>

Rusman menyoroti bahwa pembelajaran merupakan komunikasi antara guru dan siswa, baik itu melalui pertemuan langsung maupun menggunakan berbagai media pembelajaran.<sup>59</sup>

Dari penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses di mana terdapat keterkaitan timbal balik antara guru dan siswa dalam rangka memahami suatu materi dengan mengikuti tahapan tertentu.

## **b. Komponen-komponen Pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran melibatkan berbagai komponen yang saling berhubungan erat. Di antara elemen-elemen yang saling terkait tersebut, terdapat:

### 1) Guru

Guru, juga dikenal sebagai pendidik, adalah individu dewasa yang bertanggung jawab memberikan arahan dan nasihat kepada para siswa. Maksudnya adalah untuk memajukan kemajuan fisik dan spiritual mereka hingga mencapai kedewasaan,

---

<sup>55</sup>E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013) 100.

<sup>56</sup>Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Departemen Agama RI, 2006) 5.

<sup>57</sup>B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2020) 19.

<sup>58</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2020) 11.

<sup>59</sup>Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2018) 21.

memiliki kapasitas untuk melaksanakan tugas sebagai khalifah di dunia, dan menjadi anggota masyarakat yang mandiri.<sup>60</sup>

Profesi guru mengharuskan keterampilan khusus, Khususnya dalam peran sebagai pendidik profesional, seseorang harus memiliki keterampilan yang luas dalam berbagai aspek pendidikan dan pengajaran yang diperoleh melalui pelatihan khusus.<sup>61</sup> Oleh karena itu, kemahiran dalam suatu bidang tertentu tidak cukup untuk memenuhi syarat sebagai guru.

Menurut Pasal 39 Bagian XI Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, seorang pendidik adalah seseorang yang memiliki kualifikasi profesional dan memegang tanggung jawab untuk merancang serta melaksanakan proses belajar mengajar, mengevaluasi hasil pembelajaran, memberikan arahan serta pelatihan, dan terlibat dalam kegiatan penelitian serta pelayanan masyarakat, terutama untuk pendidik di lembaga pendidikan tinggi.<sup>62</sup>

Guru memegang posisi krusial dalam membentuk pertumbuhan personal melalui interaksi dengan dunia sekitar, alam, dan kebudayaan. Abdul Hamid Al-Hasyimi, sebagaimana dinyatakan oleh Tatang, menggambarkan pendidik sebagai orang yang secara disengaja membimbing individu atau kelompok lainnya sehingga di bawah arahnya, mereka dapat berkembang dan mencapai keberhasilan dalam mengarungi kehidupan.<sup>63</sup>

Ahmad Tafsir menjelaskan bahwa guru atau pendidik adalah orang yang bertanggung jawab atas kemajuan peserta didik, dengan fokus pada

---

<sup>60</sup> Nur Uhbiyati, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan Islam*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2018) 113.

<sup>61</sup> Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019) 5.

<sup>62</sup> Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Depag RI, 2006) 27.

<sup>63</sup> Tatang S., *Supervisi Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2019) 227.

pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sesuai dengan prinsip-prinsip Islam.<sup>64</sup>

Guru juga berperan sebagai model, tauladan, dan konsultan bagi anak didik. Istilah "mudarris" mencerminkan upaya guru dalam memberikan pendidikan, menghilangkan ketidaktahuan, dan mengatasi kebodohan siswa. Dari sudut pandang lain, penggunaan istilah "muaddib" Penting untuk diingat bahwa peran seorang guru tidak hanya terbatas pada penyampaian materi pelajaran, tetapi juga mencakup pembentukan nilai-nilai moral dan etika pada siswa. Selain itu, seorang guru juga berperan dalam ikut membangun masyarakat yang berkualitas di masa depan. Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki keterampilan untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa. sambil menjadi teladan yang dijadikan panutan dan contoh.

Sementara guru di dalam pandangan masyarakat Jawa sering diartikan orang yang bisa *digugu* dan *ditiru*.<sup>65</sup> Betapa agungnya profesi seorang guru. Seorang guru yang dapat menjalankan tugas dan fungsinya dengan baik maka di hadapan masyarakat guru tersebut akan memperoleh kedudukan yang terhormat dan mulia.

Harapannya, sikap dan perilaku seorang guru mencerminkan kemampuannya dalam mengelola proses pembelajaran dengan kualitas, termasuk:

- a) Kemampuan guru dalam mempersiapkan pembelajaran, mencakup rencana pembelajaran, persiapan materi pengajaran, persiapan alat, media, dan sumber belajar, serta perencanaan evaluasi.
- b) Ketrampilan guru dalam mengadakan proses belajar-mengajar, mencakup penguasaan materi yang telah dirancang, pengelolaan jalannya

---

<sup>64</sup> Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Persepektif Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), 74

<sup>65</sup> Soejitno Irhim dan Abdul Rochim, *Menjadi Guru Yang Bisa Digugu dan Ditiru*, (Yogyakarta: Seyma Media, 2019) 3.

proses pembelajaran, pengelolaan kelas, penerapan metode dan sumber belajar, serta administrasi kegiatan pembelajaran.<sup>66</sup>

Sebagai pendidik, guru mengemban beragam peran. Menurut Syaiful Bahri Djamarah, Guru memegang berbagai peran, termasuk sebagai korektor, penyemangat, penyedia informasi, pengatur, pendorong, inisiatif, fasilitator, pembimbing, demonstran, pengelola kelas, perantara, supervisor, dan penilai.<sup>67</sup> Moh Uzer Usman juga melihat peran guru sebagai demonstrator, pengelola kelas, mediator, fasilitator, dan evaluator.<sup>68</sup>

Sementara menurut E. Mulyasa, Peran guru mencakup berbagai fungsi, termasuk sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pelatih, penasihat, pembaharu, model, dan teladan. Tugas guru tidak terbatas pada penyampaian materi pelajaran, namun juga mencakup tanggung jawab membimbing perkembangan akhlak dan perilaku anak agar berperilaku positif didalam berkehidupan sehari-harinya.

Berdasarkan dari ketiga pendapat tokoh tersebut di atas, secara garis besarnya peran guru termasuk guru agama Islam dalam pembelajaran meliputi:

a) Guru sebagai pendidik

Dalam hal tanggung jawab sebagai pendidik, guru harus memahami dan mempraktikkan nilai, norma moral, dan norma sosial. Guru juga harus bertindak sejalan dengan nilai-nilai dan norma-norma ini, baik selama proses belajar mengajar di sekolah maupun dalam kehidupan masyarakat.<sup>69</sup>

---

<sup>66</sup>B. Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, 20-23.

<sup>67</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, 43-48.

<sup>68</sup>Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, 9-11.

<sup>69</sup>E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, 37.

b) Guru sebagai contoh dan panutan

Sebagai contoh atau panutan, guru harus memiliki kemampuan untuk memperlihatkan materi yang diajarkannya sehingga siswa dapat memahaminya sesuai dengan tujuan guru. Peran ini juga sering disebut sebagai peran pendidik sebagai model.<sup>70</sup> Oleh karena itu, tindakan, sikap, dan cara berinteraksi guru selalu menjadi perhatian siswa.

c) Guru sebagai pembimbing

Sebagai pembimbing, guru memiliki peran penting dalam membimbing anak didik menuju kedewasaan dan kesusilaan. Anak didik akan menghadapi kesulitan dalam mengelola perkembangannya tanpa bimbingan.<sup>71</sup> Oleh karena itu, guru harus membantu pertumbuhan dan perkembangan sikap, nilai, dan penyesuaian diri anak didik.

d) Guru sebagai pemimpin

Guru juga berperan sebagai pemimpin di dalam kelas. Mereka harus dapat memberikan inspirasi, mengatur kelas, memotivasi siswa, dan menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis. Selain itu, Guru juga diharapkan memiliki kemampuan untuk menyampaikan perkembangan terbaru dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, serta berperan sebagai pendorong ide-ide kemajuan dalam konteks pendidikan dan pengajaran.<sup>72</sup>

2) Siswa

Siswa, dalam perspektif pedagogis, adalah individu yang membutuhkan pendidikan. Mereka membawa potensi yang dapat dikembangkan melalui bantuan dan bimbingan dari guru. Siswa merupakan

---

<sup>70</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik*, 46-47.

<sup>71</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik*, 46.

<sup>72</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik*, 44-45.

individu<sup>73</sup> yang sedang dalam proses pembelajaran untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya.

Siswa memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) Belum memiliki kepribadian dewasa sehingga memerlukan bimbingan dari pendidik.
- b) Masih dalam proses menyempurnakan kedewasaannya sehingga tetap membutuhkan bimbingan dari pendidik.
- c) Memiliki sifat-sifat dasar manusia yang berkembang secara terpadu.<sup>74</sup>

Dalam proses pembelajaran, peran guru tetap krusial dalam memberikan panduan kepada siswa agar mereka dapat mengoptimalkan potensi mereka secara menyeluruh.

### 3) Sarana dan Prasarana

Kualitas pendidikan di sekolah dapat tercapai dengan efektif jika sarana dan fasilitas sekolah mencukupi. Hal ini mencakup kondisi fisik bangunan, peralatan pembelajaran, dan media yang digunakan. Media dalam pembelajaran tidak hanya mencakup alat atau materi saja, Selain itu, ada elemen-elemen lain yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari media yang dipakai.

#### c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah Negeri MAN 02 Pati

Menurut Mustafa al-Ghulayani yang dikutip oleh Ismail, pendidikan merupakan upaya menanamkan akhlak yang mulia ke dalam jiwa anak melalui bimbingan dan nasihat, dengan tujuan membentuk kepribadian yang baik. Dengan demikian, hasil dari pendidikan adalah terbentuknya keutamaan, kebaikan, dan cinta terhadap kemanfaatan tanah air.<sup>75</sup> Oleh karena itu, pendidikan melibatkan upaya menanamkan akhlak yang luhur dan pengetahuan melalui proses mendidik dan membimbing.

<sup>73</sup>Nur Uhbiyati, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan Islam*, 251.

<sup>74</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Interaksi Edukatif Guru dan Siswa*, 52.

<sup>75</sup>Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Rasail Media Group, 2018), 35.

Menurut Abdul Rachman Shaleh, tujuan dari Pendidikan Agama Islam sebagai mata pelajaran adalah dengan sengaja mempersiapkan peserta didik untuk memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam melalui beragam kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan.<sup>76</sup>

Kurikulum mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Madrasah mempunyai empat kategori utama, yaitu Al-Qur'an Hadis, Akidah Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Setiap mata pelajaran memiliki hubungan yang saling melengkapi dan berkaitan. Penjelasan rinci dapat ditemukan di bagian selanjutnya:

1) Al-Qur'an-Hadis

Pelajaran Al-Qur'an Hadis adalah asal dari ajaran Islam, meliputi keyakinan, akhlak, dan hukum Islam, termasuk ibadah dan perilaku sehari-hari. Fokus pembelajaran adalah pada kemampuan membaca dan memahami teks dengan mempertimbangkan konteks, serta menerapkan pemahaman ini dalam kehidupan sehari-hari.<sup>77</sup>

Di Madrasah Aliyah, mata pelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan perkembangan dari materi yang telah dipelajari oleh siswa di MTs/SMP sebelumnya. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk menggali lebih dalam tentang kajian Al-Qur'an dan al-Hadis, menyiapkan siswa untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi, serta memahami serta menerapkan konsep-konsep seperti peran manusia dan kewajibannya dalam dunia. Demokrasi, bersama dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, semuanya dilihat dari perspektif Al-Qur'an dan al-Hadis sebagai panduan dalam kehidupan.

Mata pelajaran ini memiliki signifikansi penting dalam memberi arahan kepada peserta didik dalam memahami dan menerapkan ajaran serta nilai-nilai

---

<sup>76</sup> Abdul Rachman Shaleh, *Pendidikan Agama dan Keagamaan: Visi, Misi dan Aksi* (Jakarta: PT. Gemawindu Panca Perkasa, 2017) 37.

<sup>77</sup> Peraturan Menteri Agama RI Nomor 912 Tahun 2013 Tentang *Kurikulum Madrasah 2013*, (Jakarta: Kemenag RI, 2013) 27-28.

yang terkandung dalam Al-Qur'an dan al-Hadis. Kedua sumber ini menjadi pondasi utama ajaran Islam dan memberikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari.

Pelajaran Al-Qur'an-Hadis untuk:

- a) Memperkuat rasa kasih sayang terhadap Al-Qur'an ataupun hadis.
  - b) Menyediakan landasan penting dari Al-Qur'an dan hadis untuk dijadikan pedoman dalam berkehidupan sehari-hari.
  - c) Mendalami dan memahami penerapan konten Al-Qur'an dan hadis dengan landasan keilmuan yang kokoh.<sup>78</sup>
- 2) Akidah Akhlak

Akidah adalah fondasi utama agama, sedangkan syariah/fikih (termasuk ibadah dan muamalah) serta akhlak bersumber dari akidah. Akhlak mengatur hubungan manusia dengan Allah SWT dan dengan sesama manusia. Akhlak memainkan peran sentral dalam sikap dan karakter manusia dalam menghadapi berbagai aspek kehidupan (kebijakan, ekonomi, aspek sosial, pendidikan, struktur keluarga, budaya/seni, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesehatan/olahraga, dll) yang berdasarkan pada kepercayaan yang kokoh. Mata pelajaran Akidah Akhlak menitikberatkan pada kemampuan memahami dan memperkuat keimanan dan keyakinan Islam tersebut, Serta memahami dengan mendalam dan mengimplementasikan nilai-nilai al-asma' al-husna. Pendidikan akhlak juga menitikberatkan pada pembiasaan untuk mengamalkan perilaku terpuji (mahmudah) dan menghindari perilaku tercela (madzmumah) dalam keseharian.<sup>79</sup>

Pelajaran Akidah-Akhlak di Madrasah Aliyah memiliki peran utama dalam menginspirasi semangat peserta didik untuk memahami dan mengamalkan keyakinan mereka melalui perilaku yang baik, serta

---

<sup>78</sup> Peraturan Menteri Agama RI Nomor 912 Tahun 2013 Tentang *Kurikulum Madrasah 2013*, 30.

<sup>79</sup> Peraturan Menteri Agama RI Nomor 912 Tahun 2013 Tentang *Kurikulum Madrasah 2013*, 28.

menjauhi perilaku yang tidak baik dalam kehidupan sehari-hari. Praktik dari nilai-nilai luhur ini menjadi esensial untuk diterapkan secara pribadi, sosial, dan sebagai warga negara. Mata pelajaran Akidah-Akhlak di Madrasah Aliyah bertujuan untuk memberikan perlindungan terhadap pengaruh buruk dari arus globalisasi dan berbagai tantangan kompleks yang memengaruhi masyarakat dan bangsa Indonesia, sebagai berikut:

- a) Mendorong dan memperkaya keyakinan peserta didik melalui pendidikan, pembinaan, dan peningkatan pengetahuan, pemahaman, praktek, kebiasaan, serta pengalaman mereka terkait akidah Islam, sehingga mereka dapat berkembang menjadi individu Muslim yang semakin kokoh dalam keimanan dan ketaqwaannya kepada Allah SWT.
  - b) Tujuan lain adalah membentuk masyarakat Indonesia yang menerapkan standar moral yang tinggi dan menjauhi perilaku yang tidak baik dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam konteks individu maupun dalam interaksi sosial, sebagai wujud nyata dari prinsip dan nilai-nilai ajaran Islam.<sup>80</sup>
- 3) Fikih (*Syari'ah*)

Fikih (*Syari'ah*) adalah tata cara yang mengatur interaksi manusia dengan Allah SWT (*Hablum-Minallah*), Fikih menggarisbawahi kepentingan dari memahami dengan tepat hukum-hukum Islam dan kemampuan untuk melakukan ibadah dan transaksi dengan benar serta bermanfaat dalam aktivitas harian, baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, sesama manusia, maupun dengan makhluk lainnya.<sup>81</sup>

Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Fikih di Madrasah Aliyah memperluas konsep yang telah dipelajari oleh siswa di Madrasah Tsanawiyah/SMP sebelumnya. Perluasan ini mencakup

---

<sup>80</sup> Peraturan Menteri Agama RI Nomor 912 Tahun 2013 Tentang *Kurikulum Madrasah 2013*, 31.

<sup>81</sup> Peraturan Menteri Agama RI Nomor 912 Tahun 2013 Tentang *Kurikulum Madrasah 2013*, 28.

penelitian yang lebih rinci dan penambahan aspek-aspek fikih, termasuk pengertian tentang ibadah dan muamalah, Mata pelajaran Fikih di Madrasah Aliyah memiliki tujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi dan berperan aktif dalam kehidupan masyarakat, dengan mematuhi prinsip-prinsip dan pedoman-pedoman dasar fikih, sebagai berikut:

- a) Memahami secara mendalam prinsip-prinsip, kaidah-kaidah, dan tata cara pelaksanaan hukum Islam, termasuk dalam hal ibadah dan muamalah, sebagai panduan dalam kehidupan individual maupun sosial.
  - b) Melaksanakan hukum-hukum Islam dengan tepat dan memberikan manfaat, sebagai ekspresi dari ketaatan dalam menerapkan ajaran Islam, baik dalam hubungan dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lain, maupun dengan lingkungan sekitarnya.<sup>82</sup>
- 4) Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) mencatat perkembangan masyarakat Muslim dari satu periode ke periode berikutnya, termasuk dalam aspek ibadah, interaksi sosial, etika, SKI menyoroti kemampuan untuk mengambil manfaat dan pelajaran dari sejarah Islam, sekaligus perkembangan sistem kehidupan atau penyebaran ajaran Islam yang berlandaskan akidah, Mengambil inspirasi dari figur-figur yang berhasil, serta mengaitkannya dengan beragam dimensi sosial, budaya, politik, ekonomi, teknologi, seni, dan lainnya untuk memajukan kebudayaan dan peradaban Islam dalam konteks masa kini dan masa yang akan datang.<sup>83</sup>

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah difokuskan pada analisis mengenai

---

<sup>82</sup> Peraturan Menteri Agama RI Nomor 912 Tahun 2013 Tentang *Kurikulum Madrasah 2013*, 31-32.

<sup>83</sup> Peraturan Menteri Agama RI Nomor 912 Tahun 2013 Tentang *Kurikulum Madrasah 2013*, 28.

asal-usul, pertumbuhan, dan sumbangan kebudayaan serta peradaban Islam sepanjang rentang waktu sejarah. Rentang ini mencakup masa awal dakwah Nabi Muhammad di Makkah dan Madinah, hingga kepemimpinan komunitas setelah wafatnya Rasulullah SAW. hingga masa keemasan Islam sekitar tahun 650 M–1250 M, Pelajaran ini mengulas periode awal (abad ke-7 hingga abad ke-12), periode menengah/penurunan (abad ke-13 hingga abad ke-18), dan era modern/kebangkitan (abad ke-18 hingga sekarang), termasuk perkembangan Islam di Indonesia dan di seluruh dunia. Mata pelajaran ini bertujuan untuk membangkitkan minat peserta didik dalam mendalami, memahami, dan menikmati Sejarah Kebudayaan Islam. Ini membawa serta nilai-nilai kebijaksanaan yang bisa membentuk kecerdasan, kepribadian, dan karakter peserta didik.

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah memiliki tujuan untuk:

- a) Mendorong kesadaran peserta didik akan signifikansi memahami prinsip-prinsip ajaran, nilai-nilai, dan norma-norma Islam yang diajarkan oleh Rasulullah SAW untuk kemajuan budaya dan peradaban Islam.
- b) Mengajarkan kepada peserta didik betapa krusialnya memahami konteks waktu dan tempat sebagai suatu kesinambungan yang mencakup masa lalu, sekarang, dan masa depan.
- c) Mendorong peserta didik untuk mengasah keterampilan analitis dalam memahami fakta-fakta sejarah dengan menggunakan metode ilmiah yang sesuai.
- d) Mendorong peserta didik untuk menghargai dan mengapresiasi warisan sejarah Islam sebagai manifestasi kejayaan peradaban umatnya Islam pada masa dulu.
- e) Membangun kemampuan peserta didik dalam mengambil hikmah dari peristiwa sejarah Islam di masa lalu, mengadopsi teladan-teladan yang berhasil, dan mengaitkannya dengan berbagai

aspek seperti sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, seni, serta bidang lainnya. guna mempromosikan kemajuan Kebudayaan dan peradaban Islam.<sup>84</sup>

## B. Kerangka Berpikir

Pengadopsian konsep e-Learning telah mengubah cara pendidikan beroperasi dari model tradisional ke format digital, termasuk isi dan struktur pendidikan itu sendiri. E-learning, atau pembelajaran elektronik, merupakan metode pembelajaran yang menggunakan internet sebagai saluran utama, dengan perangkat elektronik sebagai wadahnya. Selain mengandalkan internet, e-learning juga membutuhkan perangkat keras seperti komputer atau laptop, serta jaringan komunikasi yang menghubungkan siswa dan guru. Hal ini menciptakan interaksi dinamis antara guru dan siswa dalam proses pendidikan.

E-learning memiliki karakteristik yang istimewa. Pertama, ia memungkinkan interaksi tak terbatas antara guru dan siswa, siswa dengan siswa, atau guru dengan guru tanpa adanya batasan formal. Kedua, memanfaatkan keunggulan teknologi komputer, termasuk media digital dan jaringan komputer. Ketiga, menggunakan materi ajar yang tersimpan dalam komputer, memberikan kemudahan akses bagi guru dan siswa, kapan saja dan di mana saja diperlukan. Keempat, jadwal pembelajaran, kurikulum, perkembangan belajar, dan aspek administratif dapat diakses dengan mudah melalui komputer.

Salah satu keunggulan yang paling mencolok dalam pembelajaran menggunakan komputer, terutama e-learning berbasis literasi digital, adalah kemampuan siswa untuk belajar sendiri. Melalui karakteristik personal dari komputer, siswa dapat mengambil inisiatif belajar secara mandiri, tanpa bergantung pada bimbingan langsung dari guru. Pendekatan e-learning berbasis literasi digital juga memberi kesempatan bagi

---

<sup>84</sup> Peraturan Menteri Agama RI Nomor 912 Tahun 2013 Tentang *Kurikulum Madrasah 2013*, 32-33.

guru untuk menyajikan materi secara menarik dan interaktif, yang pada akhirnya berpotensi untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan efektif.

