

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi digital telah menjadi pemicu awal perubahan menuju masyarakat digital. Media digital, sebagai hasil dari perkembangan teknologi tersebut, telah muncul dan mengubah pola komunikasi serta struktur sosial masyarakat. Peran media digital telah mengubah cara seseorang melihat informasi secara objektif, mengubah keterbatasan ruang publik, dan mengarah pada ketergantungan jenis media baru. Hal ini pada akhirnya menghasilkan peradaban yang disebut sebagai masyarakat informasi, di mana kehidupan individu secara elektronik sangat dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan.¹

Era digital sangat penting untuk mempertimbangkan transformasi pengajaran agama Islam untuk memenuhi kebutuhan pelajar modern. Dengan kemajuan teknologi dan perubahan paradigma pendidikan, metode pengajaran dan pembelajaran tradisional mungkin tidak lagi efektif dalam melibatkan siswa dan mempersiapkan mereka untuk tantangan masa depan. Dengan mengadopsi alat digital dan pendekatan pedagogis yang inovatif, pendidik agama Islam dapat meningkatkan pengalaman belajar, mendorong keterampilan berpikir kritis, dan memperdalam pemahaman ajaran Islam. Transisi ini ke lingkungan pendidikan yang lebih interaktif dan dinamis tidak hanya akan menguntungkan siswa, tetapi juga memastikan pelestarian dan penyebaran pengetahuan Islam dari dunia yang berubah dengan cepat. Memanfaatkan teknologi di dalam kelas memungkinkan pembelajaran

¹ N. Bouzguenda, I. Alalouch, C., & Fava. 2019. *Towards smart sustainable cities: A review of the role digital citizen participation could play in advancing social sustainability*. In *Sustainable Cities and Society* (Vol. 50)

yang lebih personal. pengalaman, memenuhi berbagai kebutuhan dan gaya belajar siswa. Sumber daya digital interaktif dapat membuat konsep-konsep yang kompleks menjadi lebih mudah diakses dan menarik, membangkitkan rasa ingin tahu dan mendorong eksplorasi. Dengan mengadaptasi perubahan dalam lingkungan pendidikan, pendidik agama Islam dapat mempersiapkan keterampilan dan pengetahuan siswa dengan lebih baik.²

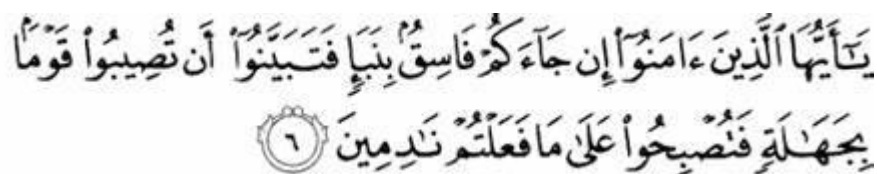
Dengan adanya kemudahan dari teknologi di era digital ini seharusnya penggunaannya bisa banyak belajar berbagai pendidikan khususnya pendidikan Islam. Akan tetapi hakikatnya kebanyakan penggunaan teknologi menggunakannya dengan hal yang kurang baik. Sehingga menurunnya adab dan moral bagi peserta didik dan para peserta didik lebih memprioritaskan bermain game online, melihat video-video yang tidak seharusnya untuk dilihat, melalaikan diri dengan sosial media dan masih banyak hal lainnya. Padahal pendidikan itu sendiri khususnya pendidikan Islam sangatlah penting untuk dunia dan akhirat. Sehingga tidak bisa dipungkiri bahwa kemunculan era digital dalam seluruh ranah kehidupan termasuk pada pendidikan Islam sendiri. Bagaikan dua mata pisau yang satu tajam dan satu tumpul. Persoalan yang muncul pada era digital ini pada satu sisi lembaga-lembaga pendidikan lebih mengutamakan ilmu pengetahuan dan teknologi

² Muhamad Hadziq, 2024, Transformasi Pendidikan Agama Islam di Era Digital: Peran Artificial Intelligence (AI) dalam Memperkuat Nilai-nilai Islami, Vol. 5, No. 3.

sehingga menyebabkan dimana di satu sisi pendidik atau pelajar lebih menguasai ilmu pengetahuan dan lemah di bidang ilmu keagamaan.³

Islam mengajarkan umatnya untuk berhati-hati dalam menerima dan menyebarkan informasi, serta untuk memverifikasi kebenarannya. Ini sangat relevan dengan penyebaran berita palsu (hoaks) di era digital.

Firman Allah dalam surat Al Hujurat ayat 6



Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, jika seorang fasik datang kepadamu membawa berita penting, maka telitilah kebenarannya agar kamu tidak mencelakakan suatu kaum karena ketidaktahuan(-mu) yang berakibat kamu menyesali perbuatanmu itu.⁴

Dengan kata lain pendidikan agama Islam ditantang untuk dapat menghasilkan lulusan yang memiliki keunggulan atau kompetensi knowledge, skill, dan personality. Untuk itu, Kedewasaan dalam berteknologi sangatlah perlu. Antara pendidikan Islam dan perkembangan di era digital ini haruslah seimbang. Dalam artian pendidikan Islam harus bisa mengikuti seiring jalannya perkembangan zaman agar tidak ketinggalan dengan pendidikan yang lainnya. Karena pendidikan agama Islam dalam makna yang luas adalah segala usaha untuk memelihara dan mengembangkan

³ Abdul Aziz, Supratman Zakir. 2022. Tantangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era 4.0. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Volume 2 No 3

⁴ Departemen Agama Republik Indonesia, 2017, Al Qur'an surat Al Hujarat ayat 6

fitrah manusia serta sumber daya manusia yang ada padanya menuju terbentuknya manusia seutuhnya sesuai dengan norma-norma Islam, sehingga menjadi hamba Allah yang sebenar-benarnya dan mampu berperan sebagai khalifah Allah.⁵

Dalam menyelenggarakan proses pembelajaran literasi digital dalam perspektif pendidikan Islam harus berlandaskan pada motto iman, ilmu dan amal, sehingga dalam hal pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran dapat tepat sasaran dan tidak menyimpang dari ajaran yang telah Islam tetapkan atau sesuai dan harus terkandung dan terintegrasi dengan nilai-nilai Islami. Begitu pula dalam merefleksikan hakekat teknologi yang sesungguhnya sangat erat kaitannya dengan makna: “Iqra” dalam surat Al-*Alaq* sebagai wahyu pertama yang disampaikan Malaikat Jibril kepada Rasulullah Muhammad SAW.

Firman Allah dalam surat Al *Alaq* (1-5):

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ أَلَمْ يَكُنْ الْأَكْرَمُ ۝
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمِ

Artinya: "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah,

⁵ Achmadi. 2008. *Ideologi Pendidikan Islam: Paradigma Humanisme Teosentris* (cetakan ke2). Yogyakarta: Pustaka Pelajar

dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah, yang mengajarkan manusia dengan pena, mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya."(QS. Al-Alaq[96]:1-5⁶

Ayat tersebut memberi makna bahwa umat Islam diwajibkan untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat. Hal ini seiring dengan makna teknologi pembelajaran begitupun dalam hakekat berliterasi digital. Dalam surat Al Alaq, Allah SWT memerintahkan rasul-Nya, Muhammad SAW untuk membaca (Iqra), yang berarti belajar. Iqra (baca) dalam prespektif teknologi pendidikan dalam hal ini berliterasi digital, memiliki tafsir yang luas, yaitu sebagai "pembelajaran." Perintah membaca yang banyak dipahami oleh umat Islam saat ini hanya cukup puas sebatas membaca ayat-ayat Al-Quran yang tertera dalam kitab suci Al-Quran. Namun menurut penelitiannya, literasi digital meluas hingga ayat-ayat Al-Qur'an yang sepanjang jagat raya dan seluas dunia dari perspektif pembelajaran.

Proses belajar dan hasil belajar para peserta didik bukan saja ditentukan oleh sekolah, pola, struktur dan isi kurikulumnya, akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru yang mengajar dan membimbing mereka. Salah satu faktor yang paling menentukan berhasilnya proses pembelajaran adalah guru. Guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menyenangkan dan akan lebih mampu mengelola kelasnya, sehingga proses pembelajaran berada pada tingkat optimal.

⁶ Departemen Agama Republik Indonesia, 2017, Al Qur'an Surat Al Alaq

Apabila guru memiliki kompetensi tersebut, motivasi peserta didik akan meningkat. Dalam hal ini, ada beberapa hal yang perlu menjadi perhatian guru Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Terpadu Ad Durrah Medan dalam membangkitkan gairah belajar diantaranya: membangkitkan semangat/motivasi kepada peserta didik untuk belajar, memberikan reward terhadap prestasi yang dicapai peserta didik sehingga dapat merangsang untuk meningkatkan prestasi yang lebih baik dikemudian hari, membentuk kebiasaan belajar yang baik, membantu kesulitan belajar secara individual maupun kelompok, dan menggunakan metode yang bervariasi.⁷

Motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, rendahnya partisipasi mereka dalam diskusi kelas, serta ketidakaktifan mereka dalam mengerjakan tugas yang berkaitan dengan materi Pendidikan Agama Islam.⁸ Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat berjalan lebih efektif dan menyenangkan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran interaktif⁹ Media pembelajaran interaktif dianggap dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses

⁷ Abdullah. 2018. Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan* . Vol. 11 No.1.

⁸ Syamsuddin, S., & Sahabuddin, H. 2016. *Metode Pembelajaran dalam Pendidikan Agama Islam di SD*. Jakarta: Bumi Aksara

⁹ Darmawan, D. 2016. *Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Yogyakarta: Andi.

belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.¹⁰ Melalui media interaktif, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi dapat berinteraksi langsung dengan materi pelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi mereka untuk belajar.¹¹

Berdasarkan uraian di atas, penelitian tentang pengaruh literasi digital terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menjadi sangat relevan dan penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih interaktif, inovatif dan sesuai dengan tuntutan era digital, serta memberikan rekomendasi untuk peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui penguatan literasi digital bagi peserta didik dan pendidik.

Penelitian ini difokuskan di kelas 8 di SMP Islam Terpadu AD DURRAH karena di kelas 8 siswa mulai memahami konsep pembelajaran digital. Oleh karena itu, ini adalah waktu yang tepat untuk memperkuat kecerdasan digital mereka.

Setelah melihat uraian latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitiandengan judul **“Pengaruh Literasi Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas VIII SMP Islam Terpadu Ad-Durrah Medan Marelan”**

¹⁰ Mulyani, M. 2018. *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Agama Islam*. Bandung: Alfabeta

¹¹ Rusman. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat literasi digital siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara literasi digital terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini merupakan jawaban dari rumusan masalah.

1. untuk mendeskripsikan kondisi literasi digital siswa yang menjadi subjek penelitian.
2. untuk mendeskripsikan kondisi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. untuk melihat apakah ada hubungan sebab-akibat antara literasi digital dan peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Islam.

D. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini penulis berharap dapat memberi manfaat antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan perspektif dan informasi baru mengenai literasi digital dan ruang lingkungannya dalam pembelajaran.
 - b. Menambah wawasan bagi pembaca dan penulis terkait kompetensi literasi digital guru sekolah menengah melalui media pembelajaran.
2. Kegunaan Praktis

- a. Membantu siswa memiliki akses fleksibel terhadap informasi pendidikan.
- b. Membantu siswa memperoleh pengetahuan mata pelajaran.
- c. Membantu siswa mengembangkan rasa ingin tahu dan kreativitas.
- d. Memberikan kepada peserta didik keterampilan yang diperlukan dalam dunia kerja.

E. Batasan Istilah

Untuk menghindari kesalah pengertian tentang istilah dalam penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan dan menjabarkan satu persatu istilah tersebut, diantaranya sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah nilai kualitas dari suatu produk melalui media tertentu. pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹²

2. Literasi

Literasi adalah kemampuan membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, menyajikan, dan berpikir kritis tentang gagasan dengan menggunakan bahasa dan gambar dengan cara yang kaya dan beragam. Literasi berfungsi sebagai penghubung antara individu dan masyarakat, dan merupakan alat penting bagi individu untuk berkembang dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat demokratis.¹³

3. Literasi digital

Literasi digital adalah kemampuan dalam menggunakan media digital, alat komunikasi, atau jaringan untuk mencari, mengevaluasi, memanfaatkan, menciptakan, dan menerapkan informasi secara sehat, bijaksana, cerdas, cermat, akurat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan

¹² Pius Abdillah dan Danu Prasetya, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Surabaya : Arloka, hal. 256.

¹³ Yunus Abidin, 2021, *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*, Jakarta: Bumi Aksara, hal. 1-2.

interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Melihat situasi saat ini teknologi semakin maju dan peserta didik lebih memilih segala sesuatu yang berhubungan dengan media digital.¹⁴

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang berupa pengetahuan dan pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik selama proses belajar mengajar atau yang biasa disebut dengan pembelajaran. Hasil belajar memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa menuju tujuan pembelajaran melalui pembelajaran atau kegiatan pembelajaran.¹⁵

5. Siswa

Siswa adalah individu yang mengikuti proses pembelajaran di institusi pendidikan formal, baik di jenjang dasar, menengah, maupun atas. Dalam penelitian ini, siswa yang dimaksud adalah mereka yang berada pada jenjang pendidikan tertentu yang menjadi subjek penelitian .

6. Peningkatan Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar adalah peningkatan dalam capaian akademik siswa yang dapat diukur dari nilai atau prestasi yang diperoleh setelah proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah literasi digital.

¹⁴ Juli Triana,2023,Inovasi Media Raih Sukses Mengajar,Semarang: Cahya Ghani Recovery,hal. 27.

¹⁵ Ahmad Susanto,2016,Pengembangan Pembelajaran IPS di SD,Jakarta:Kencana,hal. 1

F. Telaah Pustaka

Telaah pustaka merupakan pengkajian kepustakaan berdasarkan penelitian yang relevan atau terdahulu, yang berkaitan dengan penelitian seorang peneliti . Telaah pustaka dilakukan guna mengetahui apakah penelitian tersebut pernah dilakukan atau belum. Di samping itu untuk mengetahui perbedaan peneliti sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan. Banyak peneliti yang mengangkat judul skripsinya yang hanya berhubungan dengan pendidikan , pekerjaan dan perkawinan tetapi untuk penggabungan dari kata kunci tersebut sejauh ini belum terlihat dan saya sebagai peneliti ingin membahas tentang ini semoga dapat menambah wawasan kepada saya dan menjadi pedoman bagi peneliti yang akan mengajukan judul yang sama.

1. Millenia Prihatini dan Abdul Muhid dengan judul “Literasi Digital terhadap Perilaku Penggunaan Internet Berkonten Islam di Kalangan Remaja Muslim Kota “. Penelitian ini membuktikan bahwa literasi digital merupakan prediktor yang signifikan terhadap perilaku penggunaan internet untuk mengakses situs konten Islam pada remaja. Pengaruh literasi digital sebesar 27.1% terhadap perilaku penggunaan internet, 72.9% dipengaruhi oleh variabel lain. ¹⁶
2. Amaliyah, Abustang, dan Alam dengan judul “Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kota Makassar” yang berfokus terhadap siswa sekolah dasar di Kota Makassar secara eksplisit

¹⁶ Prihatini, M, Abdul, M. 2021. Literasi Digital terhadap Perilaku Penggunaan Internet Berkonten Islam di Kalangan Remaja Muslim Kota. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, Vol. 6 No. 1.

menguji dan menemukan adanya pengaruh positif antara literasi digital dan hasil belajar.¹⁷

3. Ramlan dengan judul “Inovasi Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital dalam Pendidikan Agama Islam untuk Generasi Z” dalam penelitiannya berfokus pada inovasi model pembelajaran PAI berbasis literasi digital untuk Generasi Z, mengindikasikan bahwa literasi digital adalah komponen penting untuk meningkatkan relevansi dan efektivitas PAI di era digital.¹⁸
4. Muflihah dan Makhshun dengan judul “Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa sebagai Kecakapan Abad 21” menyoroti peran strategis guru PAI dalam membimbing siswa memiliki literasi digital sebagai kecakapan abad 21. Hal ini menyiratkan bahwa penguasaan literasi digital oleh siswa akan berdampak pada cara mereka belajar dan memahami materi PAI.¹⁹

Adapun persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh Millenia Prihatini dan Abdul Muhid ialah sama-sama menggunakan variabel literasi digital sebagai objek penelitian, sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan perbedaannya terdapat pada subjek penelitian, tempat serta waktu penelitian.

Adapun persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh Amaliyah, Abustang, dan Alam ialah sama-sama menggunakan variabel literasi digital sebagai objek penelitian, sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif dan

¹⁷ Amaliyah, N., Abustang, P., & Alam, S. (2021). Pengaruh Literasi Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kota Makassar. *PENDAS MAHAKAM: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 105-110.

¹⁸ Ramlan, R. (2025). Inovasi Model Pembelajaran Berbasis Literasi Digital dalam Pendidikan Agama Islam untuk Generasi Z. *Analysis*, 3(1), 54–61.

¹⁹ Muflihah, A., & Makhshun, T. (2020). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Literasi Digital Siswa sebagai Kecakapan Abad 21. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 91–102.

angket sebagai instrument penelitian. Sedangkan perbedaannya terdapat pada subjek penelitian, tempat serta waktu penelitian.

Adapun persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh Ramlan ialah sama-sama menggunakan variabel literasi digital sebagai objek penelitian, penelitian, tempat serta waktu penelitian.

Adapun persamaan pada penelitian yang dilakukan oleh Muflihah dan Makhshun ialah sama-sama menggunakan variabel literasi digital sebagai objek penelitian. Sedangkan perbedaannya terdapat pada jenis pendekatan penelitian, tempat serta waktu penelitian.

G. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis memberikan informasi tentang variabel-variabel penelitian serta hubungannya. Hubungan tersebut diperkirakan berdasarkan jaringan asosiasi yang ditetapkan dalam kerangka teoritis yang dirumuskan untuk studi penelitian. Dengan menguji hipotesis dan menegaskan perkiraan hubungan, diharapkan bahwa solusi dapat ditemukan untuk mengatasi masalah yang dihadapi.²⁰

Pada umumnya hipotesis dinyatakan dalam bentuk hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nul (H_0). Hipotesis alternatif yaitu pernyataan dari apa yang diharapkan akan terjadi dan bukan dari apa yang diharapkan tidak akan terjadi. Sedangkan hipotesis nul adalah pernyataan yang menunjukkan tidak ada perubahan.

Adapun hipotesis utama dari penelitian ini adalah pengaruh literasi digital sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMP

²⁰ Muhammad Fitrah, 2017, *Metodologi Penelitian; Penelitian Kualitatif, tindakan kelas & Studi kasus*, Jawa Barat: CV Jejak, Hal 128.

Islam Terpadu Ad Durrah Medan. Sebagaimana tertuang dalam hipotesis berikut:

1) H_a : “Terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh literasi digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa di SMP Islam Terpadu Ad Durrah Medan”.

2) H_o : “Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh literasi digital terhadap peningkatan pembelajaran siswa di SMP Islam Terpadu Ad Durrah Medan”.

Adapun hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah:

H_a : $r \neq 0$, menunjukkan adanya pengaruh.

H_o : $r = 0$, menunjukkan tidak ada pengaruh.

Hasil pembuktian hipotesis penulis gabungan antara H_a dan H_o untuk menguji kebenaran dan kepalsuan antara dua hipotesis tersebut, yaitu dengan cara menghitung F_{hitung} dengan menggunakan SPSS versi 30.0.

H. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan yang menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan istilah, telaah pustaka hipotesis dan sistematika penulisan..
2. Bab II Uraian teoritis yang berhubungan dengan topik penelitian.
3. Bab III Metode penelitian yang menguraikan jenis dan pendekatan penelitian, lokasi penelitian, sumber data, informan penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.
4. Bab IV pembahasan hasil penelitian yang menguraikan tentang gambaran umum lokasi penelitian, temuan umum, temuan khusus dan pembahasan.
5. Bab V merupakan penutup yang menguraikan kesimpulan dan saran

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Konsep Literasi Digital

1. Pengertian Literasi Digital

Secara etimologis literasi berasal dari bahasa latin Littera yang memiliki pengertian sistem tulisan yang menyertainya, literasi adalah hak asasi manusia yang fundamental dan pondasi untuk belajar sepanjang hayat.¹ Literasi adalah jembatan untuk adaptasi, membawa informasi yang dipahami ke dalam berbagai situasi.² Literasi adalah melek membaca, menulis, dan numeric, yang merupakan tiga keterampilan untuk kecakapan hidup.³ Dari beberapa pengertian tersebut secara sederhana dapat disimpulkan literasi adalah kemampuan dan keterampilan belajar, penyesuaian dengan lingkungan, yang dimiliki manusia untuk memahami informasi sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat. Sedangkan kata digital berasal dari kata digitus, dalam bahasa Yunani yang berarti jari-jemari. Apabila jari-jemari seseorang dihitung, maka akan berjumlah sepuluh (10). Nilai sepuluh tersebut terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0. Oleh karena itu, digital merupakan penggambaran suatu kondisi bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau off dan on (sistem bilangan biner), dapat juga disebut dengan istilah bit (binary digit).

Pengertian literasi digital adalah ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk

¹ Abdullah Malawi and Dewi Trisnasari dkk. (2017). *Pembelajaran Literasi Berbasis Sastra Lokal* (Bandung: Media Grafika). Hal 6.

² Najelaa Shihab dan Komunitas Guru Besar. 2019. *Literasi Menggerakkan Negeri*. (Tangerang Selatan: Literati). Hal 10.

³ Rifqi Risnadyatul Hudha. 2019. *Literasi membaca Era Digital* (Surabaya: Pustaka Media Guru.), Hal 5.

mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat.⁴ literasi digital adalah satu rangkaian kekuatan yang paling mendasar untuk mengoperasikan peranti komputer dan internet.⁵ Dari beberapa pengertian di atas dapat ditarik suatu kesimpulan literasi digital adalah kemampuan memahami dan menggunakan perangkat digital atau penggunaan sumber informasi online untuk membangun pengetahuan baru serta mengakses dan berkomunikasi dengan orang lain dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Dalam penelitian ini penekanan literasi digital difokuskan pada bagaimana peserta didik dalam menggunakan informasi online dan berkomunikasi online dapat memiliki sikap kritis serta mempunyai kompetensi dan pemahaman berliterasi digital dengan mampu mencari, mengakses, menyaring informasi dengan benar dalam rangka meningkatkan kualitas dan kreatifitas belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan agama islam di era digital.

Pendapat Martin menunjukkan bahwa literasi digital adalah keterampilan yang multidimensi. Seseorang lambat laun bisa menguasai literasi digital karena level lebih kompleks dari level sebelumnya. Digital membutuhkan literasi komputer dan teknologi. Namun, untuk disebut kompeten secara digital, harus menguasai literasi informasi, citra, media dan komunikasi.²¹

Dari berbagai pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian dari literasi digital adalah suatu kemampuan dalam penggunaan

⁴ Rila Setyaningsih et al. 2019. "Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan Elearning," *Jurnal SPIKOM* 3, no. 6. Hal 1203.

⁵ Mustofa, Heni Budiwati. 2019. Proses Literasi Digital Terhadap Anak : Tantangan Pendidikan Di Zaman Now. *Jurnal Kajian Informasi dan perpustakaan*. Vol 11 No 1. Hal 118.

⁶ Martin, Allan. 2008. *Digital Literacy and the 'Digital Society*.

perangkat digital sebagai salah satu sumber belajar untuk mendapatkan pengetahuan, informasi, berkomunikasi, memiliki keterampilan mengakses secara online, serta memiliki kompetensi dan pemahaman dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital.

2. Kompetensi Literasi Digital

Kompetensi berasal dari kata *competence* yang menggambarkan penampilan suatu kemampuan tertentu secara utuh yang merupakan dialektika (perpaduan) antara pengetahuan serta kemampuan.⁷

Dalam arti umum kompetensi mempunyai makna yang hampir sama dengan keterampilan hidup atau “*life skill*”, yaitu kecakapan-kecakapan, keterampilan untuk menyatakan, memelihara, menjaga, dan mengembangkan diri. Kompetensi atau keterampilan hidup dinyatakan dalam kecakapan, kebiasaan, keterampilan, kegiatan, perbuatan, atau performansi yang dapat diamati bahkan dapat diukur.

Kompetensi literasi digital diperlukan bagi guru dan pelajar dilingkungan sekolah agar masyarakat sekolah memiliki sikap kritis dalam menyikapi informasi. Seseorang dapat menguasai literasi digital secara bertahap karena satu jenjang lebih rumit dari pada jenjang sebelumnya. Kompetensi digital mensyaratkan literasi komputer dan teknologi. Namun, untuk dapat dikatakan memiliki literasi digital maka seseorang harus menguasai literasi informasi, visual, media, dan komunikasi.

⁷ Sukmadinata, N, S. Erliana, S. 2012. *Kurikulum & Pembelajaran Kompetensi*. (Bandung: Refika Aditama). Hal 18.

Paul Gilster mengelompokkannya ke dalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang, sehingga dapat dikatakan berliterasi digital antara lain:

a. Pencarian di Internet (Internet Searching)

Gilster menjelaskan kompetensi sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yakni kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dengan menggunakan search engine, serta melakukan berbagai aktivitas di dalamnya.⁸

b. Pandu Arah Hypertext (Hypertextual Navigation)

Kompetensi ini sebagai suatu keterampilan untuk membaca serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan hypertext. Jadi seseorang dituntut untuk memahami navigasi (pandu arah) suatu hypertext dalam web browser yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang dijumpai dalam buku teks. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: pengetahuan tentang hypertext dan hyperlink beserta cara kerjanya, pengetahuan tentang perbedaan antara membaca buku teks dengan melakukan browsing via internet, pengetahuan tentang cara kerja web meliputi pengetahuan tentang bandwidth, http, html, dan url, serta kemampuan memahami karakteristik halaman web.

c. Evaluasi Konten Informasi (Content Evaluation)

Kompetensi ini merupakan kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara online disertai dengan kemampuan untuk mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh link hypertext. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: kemampuan membedakan antara tampilan dengan konten informasi yakni persepsi pengguna dalam memahami tampilan suatu halaman web yang dikunjungi, kemampuan menganalisa latar belakang informasi yang ada di internet yakni kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi, kemampuan mengevaluasi suatu alamat web dengan cara memahami macammacam domain untuk setiap lembaga ataupun negara tertentu, kemampuan menganalisa suatu halaman web, serta pengetahuan tentang FAQ dalam suatu newsgroup/group diskusi.⁹

⁸ Gilster, Digital Literacy. 1997. (New York). Hal 49.

⁹ Gilster, Digital Literacy. Hal 87-89.

d. Penyusunan Pengetahuan (Knowledge Assembly)

Kompetensi ini sebagai suatu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Hal ini dilakukan untuk kepentingan tertentu baik pendidikan maupun pekerjaan. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yaitu: kemampuan untuk melakukan pencarian informasi melalui internet, kemampuan untuk membuat suatu personal newsfeed atau pemberitahuan berita terbaru yang akan didapatkan dengan cara bergabung dan berlangganan berita dalam suatu news group, mailing list maupun grup diskusi lainnya yang mendiskusikan atau membahas suatu topik tertentu sesuai dengan kebutuhan atau topik permasalahan tertentu, kemampuan untuk melakukan crosscheck atau memeriksa ulang terhadap informasi yang diperoleh, kemampuan untuk menggunakan semua jenis media untuk membuktikan kebenaran informasi, serta kemampuan untuk menyusun sumber informasi yang diperoleh di internet dengan kehidupan nyata yang tidak terhubung dengan jaringan.¹⁰

Adapun kompetensi literasi digital yang efektif untuk diterapkan dilingkungan sekolah ada beberapa tahapan sebagai berikut: Mengakses, menyeleksi, memahami, menganalisis, memverifikasi, Mengevaluasi, mendistribusikan, memproduksi, berpartisipasi, dan Berkolaborasi.

1) Mengakses

Tahapan awal adalah kompetensi yang berhubungan dengan keterampilan teknis dalam menggunakan media. Para guru dan pelajar harus memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer atau smartphone, sebelum mengupload atau mendownload media informasi. Dan yang tidak kalah penting juga perlu kemampuan menelusur informasi di dunia maya yakni dengan memahami mesin pencari yang tepat, semisal kalau para guru mau mencari artikel ilmiah gunakan mesin pencari google scholar.

¹⁰ Glister, Digital Literacy. Hal 195-197.

2) Menyeleksi

Setelah mengakses informasi maka para guru dan pelajar dituntut untuk memiliki kemampuan dalam menyeleksi informasi. Yakni dengan cara memilah-milah informasi yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan, dengan strategi melihat sumbernya dari mana dan siapa penulisnya, dan untuk mengetahui sumber informasi yang valid bisa dilihat dari alamat situsnya.

3) Memahami

Dalam memahami suatu informasi seringkali antara yang kita pahami dan pemahaman orang lain berbeda. Maka pada tingkatan ini kemampuan guru dan pelajar dalam memahami makna dari konten yang diakses dari media digital merupakan hal yang penting. Dalam hal ini memahami dapat diartikan mengenali cara teknologi mempengaruhi perilaku, persepsi, kepercayaan, dan perasaan tentang dunia disekitar kita. Contoh memahami opini orang lain yang disampaikan dilintas platform seperti video, blog, website, facebook dan media social yang lain.

4) Menganalisis

Kompetensi menganalisis sudah seharusnya bisa medekonstruksi konten dimedia digital, dekontruksi disini adalah metode pembacaan teks. Teks atau informasi yang didapatkan dari media digital seperti media social sebenarnya sudah didesain dengan tujuan tertentu, jadi informasinya sering bersifat subjektif. Maka dari itu sebagai guru dan pelajar harus bisa

menganalisis informasi yang didapatkan, akan tetapi harus dianalisis dahulu apakah kontennya itu sudah benar atau masih ada subyektif penulisnya ketikan kontennya dibuat.

5) Memverifikasi

Kompetensi memverifikasi artinya seorang guru dan pelajar bisa membandingkan konten dimedia digital dengan sudut pandang yang jelas, artinya dapat mengetahui makna konten informasi yang diterima. Dalam tataran memverifikasi harus bisa membandingkan berita atau informasi yang pembahasannya sama dengan sumber yang berbeda. Kalau sudah melakukan verifikasi maka akan meminimalisir berita hoax.

6) Mengevaluasi

Pada kompetensi mengevaluasi tingkatannya lebih tinggi daripada tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini seorang guru dan pelajar harus bisa bersikap kritis pada konten informasi yang ada dimedia digital. Untuk memunculkan sikap kritis maka harus memiliki kemampuan memaknai konten di media digital dengan cara mengikuti isu-isu terbaru seperti politik, ekonomi, hukum, ideologi dan yang lainnya. Pada tahapan ini seorang guru dan pelajar juga harus memiliki kemampuan dalam mengambil keputusan.

7) Mendistribusikan

Kompetensi mendistribusikan artinya memiliki kemampaun dalam menyebar informasi. Pada kompetensi ini seorang guru dan pelajar dituntut tidak hanya mendistribusikan pesan saja, akan tetapi mencakup

kemampuan untuk menggunakan fungsi build-in di media social seperti memberikan tanda suka/tidak suka sampai kemampuan memberi penilaian pada suatu produk.

8) Memproduksi

Kompetensi memproduksi membahas tentang kemampuan untuk memproduksi atau membuat konten sendiri dalam bentuk yang beragam, mulai dari menulis di media social seperti facebook, menulis di blog atau website, membuat video klip dengan menggunakan gambar atau audio, atau bentuk konten lain.

9) Berpartisipasi

Pada kompetensi berpartisipasi biasanya dilakukn pada media platform tertentu seperti chatroom, skype, facebook, blog, forum dan yang lainnya. Jika ingin menguasai kompetensi ini maka para guru dan pelajar harus memiliki kemampuan untuk terlibat aktif dan interaktif serta kritis dalam lingkungan platform media digital.

10) Berkolaborasi

Kompetensi berkolaborasi merupakan tahapan dimana seorang guru dan pelajar diharapkan memiliki kemampuan dalam bekerjasama dengan masyarakat secara luas untuk membuat gerakan literasi yang dampaknya luas. Maka melalui kolaborasi inilah literasi digital akan lebih mudah diimplementasikan karena dilakukan secara kolektif.

3. Manfaat Pembelajaran Digital

Ragam keunggulan berkontribusi pada peningkatan efisiensi pembelajaran dan peningkatan prestasi akademis siswa.¹¹ Keunggulan-keunggulan ini meliputi kemampuan untuk menjalankan aktivitas secara mandiri tanpa terikat waktu, lokasi, dan interaksi fisik dengan pengajar¹², serta kemudahan akses ke pelatihan, interaksi, dan komunikasi.¹³ Tambahan pula, kemajuan pesat dalam teknologi digital dan peningkatan kualitas teknologi digital untuk pembelajaran, merupakan alasan lain mengapa pembelajaran digital menjadi salah satu komponen utama dalam pendidikan abad ke-21.¹⁴ Teknologi-teknologi semacam ini meliputi fasilitas untuk mengakses dan mempelajari materi pembelajaran, untuk mendorong kolaborasi dan komunikasi dalam pembelajaran, untuk menilai peserta didik dan hasil pembelajaran, untuk mendukung pendekatan belajar dengan praktik langsung melalui pembuatan dan pemrograman, serta untuk mengembangkan literasi digital dan multimedia.¹⁵

Walaupun manfaat-manfaat tersebut mendukung perkembangan pembelajaran digital di masa depan, terdapat perbedaan dari pembelajaran tatap muka yang menuntut beberapa persyaratan kognitif kepada siswa, yang menghadirkan tantangan bagi beberapa sikap siswa tertentu,

¹¹ G. Mothibi. 2015. "A Meta-Analysis of the Relationship between E-Learning and Students ' Academic Achievement in Higher Education.," *Journal of Educational and Practice* 06. no. 09.

¹² S. H Anthonysamy, L., Koo, A. C., & Hew. 2020. "Self-regulated learning strategies in higher education: Fostering digital literacy for sustainable lifelong learning.," *Education and Information Technologies* 25. no. 04.

¹³ J. Kümmel, E., Moskaliuk, J., Cress, U., & Kimmerle. 2020. "Digital learning environments in higher education: A literature review of the role of individual vs. social settings for measuring learning outcomes.," *In Education Sciences* 10. no. 03.

¹⁴ Mothibi. "A Meta-Analysis of the Relationship between E-Learning and Students ' Academic Achievement in Higher Education."

¹⁵ O. Bergdahl, N., Fors, U., Hernwall, P., & Knutsson. 2018. "The use of learning technologies and student engagement in learning activities.," *Journal of Digital Literacy* 13. no. 02.

termasuk kompetensi digital¹⁶ , keterampilan berorganisasi diri¹⁷ , dan kemampuan belajar secara mandiri.¹⁸

Berbagai bentuk kompetensi saat ini menjadi suatu keharusan untuk berpartisipasi dengan efektif dalam kehidupan sehari-hari, dunia kerja, dan sebagai warga masyarakat di dalam suatu masyarakat yang menganggap pengetahuan sebagai aset utama.¹⁹ Bagian yang sangat penting dari kumpulan kompetensi abad ke-21 ini adalah kompetensi digital.²⁰

4. Prinsip Dasar Pengembangan Literasi Digital

Menurut UNESCO konsep literasi digital menaungi dan menjadi landasan penting bagi kemampuan memahami perangkat-perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi. Misalnya, dalam Literasi TIK (ICT Literasi) yang merujuk pada kemampuan teknis yang memungkinkan keterlibatan aktif dari komponen masyarakat sejalan dengan perkembangan budaya serta pelayanan publik berbasis digital. Prinsip dasar pengembangan literasi digital, antara lain, sebagai berikut:

a. Pemahaman

Prinsip pertama dari literasi digital adalah pemahaman sederhana yang meliputi kemampuan untuk mengekstrak ide implisit dan eksplisit dari media.

¹⁶ T. Shopova. 2014. "Digital literacy of students and its improvement at the university.," *Journal on Efficiency and Responsibility in Education and Science* 07. no. 02.

¹⁷ K. Hill, N. S., & Wouters. 2010. "Comparing apples and oranges: Toward a typology for assessing e-learning effectiveness.," *Research in Personnel and Human Resources Management* 29.

¹⁸ S. Bliidi. 2016. "Collaborative learner autonomy: A mode of learner autonomy development. In Collaborative Learner Autonomy: A Mode of Learner Autonomy Development.,".

¹⁹ M. Belluzzo, R. C. B., & Rosetto. 2020. "21st Century Skills and Competences.,".

²⁰ A. S. Abdukosimovna. 2021. "Creating an Innovative Environment for Teaching Children Visual Arts on the Basis of Steam-Technology in Preschool Education.," *In International Journal of Innovative.*

b. Saling ketergantungan

Prinsip kedua dari literasi digital adalah saling ketergantungan yang dimaknai sebagai suatu bentuk media berhubungan dengan yang lain secara potensi, metaforis, ideal, dan harfiah.

c. Faktor sosial

Berbagi tidak hanya sekedar sarana untuk menunjukkan identitas pribadi atau distribusi informasi, tetapi juga dapat membuat pesan sendiri. Siapa yang membagikan informasi, kepada siapa informasi itu diberikan, dan melalui media apa informasi itu diberikan tidak hanya dapat menentukan keberhasilan jangka panjang media itu sendiri, tetapi juga dapat membentuk ekosistem organik untuk mencari informasi, berbagi informasi, penyimpanan informasi, dan akhirnya membentuk ulang media itu sendiri.

d. Kurasi Berbicara tentang penyimpanan informasi, seperti penyimpanan konten pada media sosial melalui metode “save to read later” merupakan salah satu jenis literasi yang dihubungkan dengan kemampuan untuk memahami nilai dari sebuah informasi dan penyimpanannya agar lebih mudah diakses dan dapat bermanfaat jangka panjang. Kurasi tingkat lanjut harus berpotensi sebagai kurasi sosial, seperti bekerja sama untuk menemukan, mengumpulkan, serta mengorganisasi informasi yang bernilai.²¹

5. Tahapan-tahapan dan Langkah-langkah Literasi Digital

Tahapan-tahapan literasi antara lain:

- a. Literasi tidak sebatas membaca dari bahan bacaan berupa buku, melainkan harus lebih jauh yaitu berupa bahan digital. Literasi tidak melulu sebuah aktivitas baca dan tulis, tetapi juga keahlian berasumsi memakai bahan-bahan pengetahuan berjenis buku cetak, bahan digital dan auditori. Pemahaman pola literasi ini perlu diberikan kepada masyarakat.
- b. Memberikan penelusuran internet di seluruh daerah. Walaupun saat ini adalah eranya “dunia maya” tetapi tidak sedikit daerah dinusantara ini yang tidak dapat menelusuri melalui peranti komputer dan internet.

²¹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Gerakan Literasi Nasional*. (Jakarta). Hal 9.

Dengan mempersiapkan penelusuran piranti komputer dan internet, sehingga literasi akan semakin gampang.

- c. Penerapan rancangan literasi di seluruh institusi pendidikan. Kemendikbud menyimpulkan gerakan literasi secara komprehensif, yaitu literasi dasar, literasi perpustakaan, literasi media, literasi teknologi dan literasi visual. Sejauh ini, yang bisa menelusur tentang pengetahuan literasi sebatas murid, mahasiswa, petugas perpustakaan, guru, dosen dan lainnya. Maka aktivitas literasi yang dicanangkan Kemendikbud seharusnya dimotivasi. Berawal dari aktivitas literasi di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan aktivitas literasi berskala nasional.
- d. Membangkitkan cinta dan rasa memiliki terhadap fakta, kebenaran dan ilmu pengetahuan. Hal tersebut wajib terlaksana dalam aktivitas baca tulis yang diselaraskan dengan verifikasi, baik membaca bahan digital maupun manual.
- e. Masyarakat wajib membarui pola kehidupannya yang dimulai dari kebiasaan tutur kata menjadi kebiasaan membaca.²²

Adapun langkah langkah literasi digital agar sekolah mampu mengembangkan budaya literasi digital dengan baik:

1. Mengkondisikan lingkungan fisik ramah literasi hal ini dapat dilakukan dengan memasang hasil karya ilmiah peserta didik melalui media digital seperti majalah dinding, walpeper, dan desain poster di sudut-

²² Mustofa, Heni, B. 2019. "Proses Literasi Didital Terhadap Anak: Tantangan Pendidikan di Zaman Now," Pustakaloka 11. no. 1. Hal 109.

sudut sekolah. Kegiatan tersebut dilakukan secara rutin agar tercipta suasana budaya literasi di lingkungan sekolah.

2. Menciptakan lingkungan social sekolah sebagai bentuk komunikasi literat. Lingkungan sosial sekolah dapat dikembangkan dengan cara pemberian penghargaan atas pencapaian prestasi peserta didik dalam menghidupkan budaya literasi digital di lingkungan sekolah, seperti pemberian penghargaan, mengadakan seminar ilmiah dan penyelenggaraan festival buku.
3. Menciptakan sekolah sebagai lingkungan akademik yang literat. Sekolah harus program dan pelaksanaan gerakan literasi digital di sekolah termasuk membentuk tim literasi sekolah yang bertugas untuk mengatur jalannya perencanaan, penerapan, pelaksanaan, dan menentukan program.²³

6. Komponen Literasi Digital

Literasi digital terbagi atas empat komponen yaitu pendukung literasi, pengetahuan latar belakang, kompetensi utama dan sikap serta perspektif.²⁴

- a. Komponen pendukung berupa literasi itu sendiri, dan literasi komputer, informasi, dan teknologi komunikasi.
- b. Pengetahuan latar belakang terbagi atas dunia informasi, dan sifat sumber daya informasi. Pengetahuan latar belakang ini dapat dibagi menjadi dunia informasi dan sifat sumber daya informasi.

²³ Ilham Maulana Amin, dkk. 2020. "Peran Literasi Digital Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas XI Al maarif Singosari Malang" Jurnal Pendidikan Islam, Volume 6 No 1. Hal 63.

²⁴ Munir. 2017. Pembelajaran Digital. (Bandung: Alfabeta). Hal 113.

- c. Kompetensi utama berupa pemahaman format digital, evaluasi informasi, perakitan pengetahuan, literasi informasi, literasi media.
- d. Sikap dan perspektif, ini merupakan hal yang menciptakan tautan antara konsep baru literasi digital dengan gagasan lama tentang literasi.

7. Proses Literasi Digital

Proses literasi digital antara lain gerakan literasi digital di dalam keluarga, gerakan literasi digital di masyarakat, gerakan literasi digital di lingkungan sekolah.

- a. Gerakan literasi digital di dalam keluarga, antara lain sasaran gerakan literasi digital dalam keluarga. Agar anak-anak dapat meningkatkan kemampuan dalam berfikir secara aktif, kreatif, kritis dan positif dengan memakai bahan digital setiap saat maka budaya literasi digital di keluarga perlu ditanamkan sejak dini. Strategi gerakan literasi digital di keluarga, cara yang paling pas dan tepat dalam mengembangkan literasi digital di dalam keluarga dimulai dari ayah dan ibu, karena mereka berdua seyogyanya menjadi contoh literasi dalam menggunakan bahan digital. Kedua orang tua wajib menciptakan suasana lingkungan sosial yang komunikatif dalam keluarga, terutama terhadap putra-putrinya.
- b. Gerakan literasi digital di masyarakat

Literasi digital yang ada di masyarakat bertujuan untuk mengajarkan kepada masyarakat dalam penguasaan teknologi dan komunikasi atau jaringan internet secara bijak dan kreatif dalam menemukan, menilai, menggunakan, dan mengelola informasi.

c. Gerakan literasi digital di sekolah

Literasi digital sekolah harus dikembangkan sebagai mekanisme pembelajaran terintegrasi dalam kurikulum atau setidaknya terkoneksi dengan sistem belajar mengajar. Siswa perlu ditingkatkan keterampilannya, guru perlu ditingkatkan pengetahuan dan kreativitasnya dalam proses pengajaran literasi digital, dan kepala sekolah perlu memfasilitasi guru atau tenaga kependidikan dalam mengembangkan budaya literasi digital sekolah antara lain:

- 1) Penguatan kapasitas fasilitator
- 2) Peningkatan jumlah dan ragam sumber belajar bermutu
- 3) Perluasan akses sumber belajar bermutu dan cakupan peserta belajar
- 4) Peningkatan pelibatan public
- 5) Penguatan tata kelola.²⁵

B. Hasil Belajar

Pendidikan sebagai sebuah proses belajar memang tidak cukup dengan sekedar mengejar masalah kecerdasannya saja. Berbagai potensi anak didik atau subyek belajar lainnya juga harus mendapatkan perhatian yang proporsional agar berkembang secara optimal. Karena itulah aspek atau faktor rasa atau emosi maupun ketrampilan fisik juga perlu mendapatkan kesempatan yang sama untuk berkembang.

Anderson membagi hasil belajar menjadi tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif melibatkan enam kemampuan, dari mengingat hingga mengkreasi. Domain afektif mencakup kemauan menerima, menanggapi, menilai, dan mengorganisasi nilai-nilai. Domain psikomotor melibatkan keterampilan fisik, manipulasi benda, dan koordinasi neuromuskuler.²⁶

²⁵ Kebudayaan. Gerakan Literasi Nasional. Hal 116.

²⁶ D. R. Anderson, L. W., & Krathwohl. 2015. *Pembelajaran, Pengajaran Dan Asesmen*. (In PUSTAKA PELAJAR)

Sementara itu, keberhasilan belajar dikaitkan dengan literasi digital merupakan kemampuan memanfaatkan teknologi informasi dan mengelola informasi dari media digital dengan efisien dan akurat, baik dalam konteks akademik, karier, atau sehari-hari. Ini melibatkan penggunaan teknologi modern dan analisis informasi yang disediakan oleh media digital. Literasi digital memainkan peran penting dalam era modern di mana teknologi informasi meresap ke berbagai aspek kehidupan.²⁷

C. Pendidikan Agama Islam

1. Perkembangan Pendidikan Agama Islam Era Digital

Pendidikan agama Islam telah mengalami perubahan fundamental seiring dengan berkembangnya era digital. Era ini telah membawa perubahan yang signifikan dalam cara agama Islam diajarkan, dipahami, dan diakses. Salah satu dampak utama dari era digital adalah meningkatnya aksesibilitas terhadap sumber-sumber agama. Siswa sekarang dapat dengan mudah mengakses teks-teks suci, tafsir, hadis, dan literatur agama Islam melalui internet. Ini membuka pintu bagi pemahaman agama Islam yang lebih dalam dan luas, terlepas dari lokasi geografis.

Platform pembelajaran online telah menjadi pilar dalam pendidikan agama Islam. Mereka menyediakan sarana untuk mengakses kursus, materi pembelajaran, dan diskusi agama Islam secara global. Interaktivitas dalam pembelajaran juga telah meningkat. Siswa sekarang dapat berkomunikasi langsung dengan guru mereka, berpartisipasi dalam kuis online, dan memanfaatkan sumber daya multimedia untuk memperdalam pemahaman mereka.²⁸

Pemanfaatan media visual seperti video, animasi, dan grafik juga telah meningkatkan pemahaman konsep-konsep agama Islam yang abstrak. Visualisasi membantu siswa dalam memahami secara lebih baik. Aplikasi pendidikan Islam yang dapat diunduh di perangkat mobile juga semakin populer, memberikan siswa akses ke materi pelajaran agama Islam yang terstruktur dan dapat diakses kapan saja.

Tantangan juga muncul dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan agama Islam, termasuk masalah privasi siswa dan keamanan data. Penting untuk menjaga privasi siswa dengan baik dan

²⁷ S. Riel, J., & Christian. "Charting Digital Literacy: A Framework for Information Technology and Digital Skills Education in.

²⁸ Alfi, A, M. Amara, F. Jihan N, A. 2023. Transformasi Pendidikan Agama Islam Melalui Teknologi. *Jurnal Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*. Volume 1, Nomor 4.

mengembangkan panduan etika dalam penggunaan media sosial dan teknologi dalam konteks agama Islam. Era digital juga memungkinkan akses yang lebih luas terhadap berbagai interpretasi dan pemahaman agama Islam dari berbagai sekolah pemikiran, yang dapat memperkaya pemahaman agama dan menghormati keragaman dalam komunitas Muslim.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Menurut al-Syaibani tujuan tertinggi Pendidikan Agama Islam adalah mempersiapkan kehidupan dunia dan akhirat. Sementara tujuan akhir yang hendak dicapai adalah mengembangkan fitrah peserta didik, baik ruh, fisik, kemauan dan akalunya secara dinamis, sehingga akan terbentuk pribadi yang utuh dan mendukung bagi pelaksanaan fungsinya sebagai khalifah fi al-ardh.²⁹

Sedangkan Muhammad Athiyah al- Abrasyi menyimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Agama Islam terdiri dari lima sasaran, yakni:

1. membentuk akhlak mulia
2. mempersiapkan kehidupan dunia dan akhirat
3. persiapan untuk mencari rezeki dan memelihara segi kemanfaatannya,
4. menumbuhkan semangat ilmiah dikalangan siswa
5. mempersiapkan tenaga tenaga profesional yang terampil.³⁰

Secara terperinci, tujuan Pendidikan Agama Islam dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Memahami ajaran agama
- b. Keluhuran budi pekerti
- c. Kebahagiaan kehidupan dunia dan akhirat
- d. Persiapan untuk bekerja

Pada intinya Pendidikan Agama Islam mempunyai tujuan yang berintikan tiga aspek, yakni aspek iman, ilmu, dan amal. Dengan

²⁹ Al-Rasyidin, Samsul Nizar. 2005. *Filsafat Pendidikan Islam: Pendekatan Historis, Teoritis Dan Praktis*. (Jakarta: PT. Ciputat Press). Hal 36.

³⁰ Al-Rasyidin, Samsul Nizar. *Filsafat Pendidikan Islam*. Hal 39

demikian, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari Pendidikan Agama Islam adalah menanamkan rasa keagamaan pada diri siswa serta meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT sehingga di dalam perilaku kesehariannya selalu mengharap ridha Allah SWT dan menjadikan ajaran agama Islam sebagai pedoman hidup dan amal perbuatannya, baik dalam hubungannya dengan Allah SWT maupun dalam hubungannya dengan manusia.

3. Fungsi Pendidikan Agama Islam di Sekolah

Menurut Abdul Majid dan Dian Andayani bahwa pendidikan Agama Islam di sekolah dan madrasah berfungsi untuk memotivasi siswa melakukan perbuatan yang baik agar dalam dirinya tercipta kepribadian yang berakhlak terpuji dan untuk mengembangkan mental keagamaan serta memberikan pengetahuan agar siswa paham mengenai ajaran-ajaran agama. Lebih rinci lagi, pendidikan agama Islam berfungsi sebagai wahana untuk:

- a. Pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem dan fungsionalnya.
- b. Penanaman nilai, yaitu sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan diakhirat.
- c. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT, yang telah ditanamkan mulai dari dalam lingkungan keluarga agar terus berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.
- d. Penyesuaian mental, yaitu menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan agama Islam.
- e. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.
- f. Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesiaseutuhnya.
- g. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman dalam ajaran sehari-hari.

- h. Sumber lain, yaitu memberikan pedoman hidup untuk mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.³¹

Dari penjelasan di atas, fungsi Pendidikan Agama Islam di sekolah atau madrasah yakni untuk mengembangkan pemahaman siswa mengenai ajaran agama Islam yang telah mereka dapatkan dalam lingkungan keluarga serta memperbaiki dan mencegah dari kesalahan-kesalahan pemahaman dan hal-hal yang bertentangan dengan ajaran Agama Islam.

4. Peran Literasi Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Literasi digital memiliki peran yang sangat penting dalam tercapainya tujuan belajar, literasi digital mampu memperkaya wawasan digital peserta didik karena mendorong peserta didik untuk mencari sumber referensi. Puspito menjelaskan Sembilan kategori dalam dunia literasi digital sebagai berikut.

- a. Tersedianya situs internet dan jejaring sosial.
- b. Kemampuan menggunakan platform yang berbeda
- c. Mampu menjaga privasi dalam bersosial media
- d. Mampu menggunakan identitas yang benar
- e. Terampil mempublikasikan konten edukatif di berbagai aplikasi
- f. Mengatur dan mengidentifikasi berbagai konten.
- g. Mampu membuat konten baru dari media digital
- h. Mampu mencari, mengakses, menyaring, memilih informasi dengan benar
- i. Mampu mengshare gagasan pembelajaran atau karya ilmiah pribadi.³²

Penggunaan media digital untuk mencari informasi pembelajaran PAI dan kegiatan belajar mampu meningkatkan motivasi belajar, hal ini terjadi karena apabila media digital digunakan untuk hal

³¹ Ramayulis. Metodologi Pendidikan Agama Islam. Hal 22

³² Amin, I, M, Rosichin, M, Muhammad, S. *Peran Literasi Digital*. Hal 62

yang positif akan menghasilkan perubahan-perubahan yang positif juga, pengetahuan pemahaman dan perilaku individu untuk belajar. Penggunaan media internet dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mempunyai keunikan tersendiri. Pada konteks ini, para peserta didik dituntut harus peka terhadap segala perkembangan yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Peserta didik mengakses secara online informasi edukatif tentang materi Pendidikan Agama Islam, seperti fiqih (pengurusan jenazah, thaharah, manasik haji dan lain-lain) melalui tutorial Youtube, membuat makalah tentang sejarah Islam dengan mengambil materi dari artikel, jurnal, blog, dan sebagainya.

Sedangkan fasilitas internet lain yang sering digunakan peserta didik adalah media jejaring sosial (media sosial) seperti facebook, twitter, dan whatsapp (WA), Google Classrom, Gmail dan sebagainya.

Media sosial ini digunakan untuk berkomunikasi antara pendidik dan peserta didik, berkaitan dengan materi pembelajaran. Realitas diatas merupakan sebagian gambaran implementasi dari keterampilan pembelajaran abad 21 yang mengintegrasikan literasi digital terutama pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

5. Manfaat dan Pentingnya Literasi Digital Dalam Pembelajaran PAI

Literasi digital memiliki manfaat yang penting bagi setiap individu, menurut Brian Wright ada sepuluh manfaat literasi digital yaitu: menghemat waktu, belajar lebih cepat, menghemat uang, membuat lebih aman, senantiasa memperoleh informasi terkini, selalu

terhubung, membuat keputusan yang lebih baik, dapat membuat anda bekerja, membuat lebih bahagia, dan dapat mempengaruhi dunia.³³

Literasi digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai media belajar telah memberikan pengaruh yang sangat cepat ke dalam sistem pendidikan dan pembelajaran, sehingga sudah tidak asing lagi baik dibidang akademik maupun non akademik.

Prinsip digital adalah memudahkan peserta didik dalam mengakses berbagai informasi apapun, kapanpun dan dimanapun dibutuhkan, dalam hal ini media digital menggunakan perangkat yang terhubung kepada jaringan internet. Tampak jelas bahwa media digital (media internet) memiliki potensi untuk memfasilitasi pembelajaran dengan cara-cara yang sebelumnya tidak terbayangkan. Misalnya, belum lama ini penggunaan teknologi di kelas terbatas pada film, televisi, proyektor slide, radio, dan sejenisnya. Tetapi saat ini, peserta didik sudah dapat meniru lingkungan dan peristiwa-peristiwa yang mereka tidak pernah didapatkan dari kelas, menerima materi pembelajaran dan berkomunikasi dengan orang lain dari jarak jauh, berinteraksi dengan sistem berbasis pengetahuan yang luas dan dengan para pakar dari berbagai negara. Berkaitan dengan hal tersebut di atas, peserta didik dituntut lebih cermat dalam memilih informasi yang berkualitas yang bersumber dari media digital (media internet) melalui literasi digital agar terhindar dari berita hoax atau berita bohong.

³³ Munir. *Pembelajaran Digital*. hal 116.

D. Pengaruh Literasi Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar

Era disrupsi digital saat ini, kemampuan beradaptasi dan memanfaatkan teknologi informasi menjadi semakin vital. Literasi digital, yang mencakup kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat, dan mengomunikasikan informasi secara efektif melalui teknologi digital.³⁴ telah menjadi kompetensi inti yang secara signifikan memengaruhi peningkatan hasil belajar siswa. Literasi digital bukan sekadar kemampuan teknis; ia adalah fondasi yang memberdayakan individu untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat berbasis pengetahuan.

1. Akses Informasi yang Lebih Luas dan Mendalam

Salah satu dampak paling fundamental dari literasi digital adalah demokratisasi akses informasi. Internet menyediakan lautan sumber belajar yang tak terbatas, dari jurnal ilmiah, buku elektronik, video edukasi, hingga kursus daring dari universitas terkemuka dunia. Siswa yang memiliki literasi digital yang baik dapat dengan cepat menemukan, menyaring, dan mengintegrasikan informasi ini ke dalam proses belajar mereka. Mereka tidak lagi terbatas pada buku teks semata, melainkan dapat menjelajahi berbagai perspektif, data terbaru, dan materi pendukung yang memperkaya pemahaman mereka tentang suatu subjek.³⁵ Kemampuan ini secara langsung berkorelasi dengan peningkatan kualitas tugas, proyek, dan pada akhirnya, hasil belajar.

2. Pembelajaran Interaktif dan Adaptif

³⁴ Bawden, D. 2008. *Origins and Concepts of Digital Literacy*. In L. Kingsland (Ed.), *Digital Literacies* (pp. 1-28). Chandos Publishing.

³⁵ Eshet-Alkalai, Y. (2004). *Digital Literacy: A Conceptual Framework for Survival Skills in the Digital Era*. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 13(1), 93-106.

Literasi digital membuka gerbang menuju metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Aplikasi edukasi, simulasi virtual, platform pembelajaran daring (Learning Management System/LMS), dan bahkan gamifikasi dapat mengubah proses belajar yang pasif menjadi pengalaman yang dinamis dan partisipatif. Siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi, melakukan eksperimen virtual, dan menerima umpan balik instan, yang semuanya mendukung pemahaman konsep yang lebih baik.³⁶ Selain itu, teknologi digital memungkinkan pembelajaran adaptif, di mana materi dan laju belajar dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, memastikan bahwa setiap siswa dapat belajar dengan cara yang paling efektif bagi mereka.³⁷ Motivasi yang meningkat dari pengalaman belajar yang menyenangkan ini secara langsung berdampak positif pada penyerapan materi dan kinerja akademik.

3. Pengembangan Keterampilan Abad ke-21: Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah

Terdapat lanskap informasi yang melimpah, kemampuan untuk menyaring dan mengevaluasi kebenaran informasi adalah keterampilan krusial. Literasi digital membekali siswa dengan kemampuan untuk menganalisis kredibilitas sumber, mengidentifikasi bias, dan membedakan antara fakta dan opini.³⁸ Ini secara langsung mendukung pengembangan pemikiran kritis, kemampuan untuk menganalisis informasi secara objektif dan membentuk penilaian yang rasional.

³⁶ Prensky, M. 2001. Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.

³⁷ Van der veer, M., & Van der Sluis, H. 2011. Adaptive Learning: What it is, why it works, and how it can be implemented. *ELearning Journal*, 1(2), 22-29.

³⁸ Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. John Wiley & Sons.

Ketika siswa mampu memproses informasi secara kritis, mereka juga menjadi lebih mahir dalam pemecahan masalah, mampu merumuskan pertanyaan yang tepat dan menemukan solusi inovatif berdasarkan data yang valid. Keterampilan ini sangat penting tidak hanya untuk keberhasilan akademik, tetapi juga untuk kesiapan menghadapi tantangan dunia nyata.