

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian tentang Implementasi Pembelajaran

1. Pengertian Implementasi

Implementasi secara sederhana dapat diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Sebagaimana yang ada dalam kamus besar bahasa Indonesia, implementasi berarti penerapan. *Browne* dan *Wildavsky* mengemukakan bahwa “implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan”. Adapun *Schubert* mengemukakan bahwa “implementasi adalah sistem rekayasa.”¹ Sehingga kata implementasi sering dipahami sebagai suatu tindakan pelaksanaan atau penerapan suatu kegiatan.

Pengertian di atas memperlihatkan bahwa kata implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.² Dari pengertian di atas, implementasi

¹ Arinda Firdianti, *Implementasi Manajemen Berbasis Madrasah dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Gre Publishing, 2018), hal. 19

² *Ibid.*, hal. 19

dapat diartikan sebagai penerapan atau operasionalisasi suatu aktivitas guna mencapai suatu tujuan atau sasaran.

Pengertian implementasi menurut Kamus Webster dikutip oleh Abdul Wahab, adalah “ Konsep implementasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *to implement*. Dalam kamus besar webster, *to implement* (mengimplementasikan) berarti *to provide the means for carrying out* (menyediakan sarana untuk melaksanakan sesuatu); dan *to give practical effect to* (untuk menimbulkan dampak/akibat terhadap sesuatu)”. Implementasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *to implement* yang berarti mengimplementasikan. Implementasi merupakan penyediaan sarana untuk melaksanakan sesuatu yang menimbulkan dampak atau akibat itu dapat berupa undang-undang, peraturan pemerintah, keputusan peradilan dan kebijakan yang dibuat oleh lembaga-lembaga pemerintah dalam kehidupan kenegaraan.³ Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa kata implementasi merupakan suatu pelaksanaan yang dapat menimbulkan dampak yang berkaitan dengan sistem negara.

2. Pengertian Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat

³ Muhammad Ali, *Kebijakan Pendidikan Menengah dalam Perspektif Governance di Indonesia*, (Malang: UB Press, 2017), hal. 51

terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.⁴ Dapat dipahami bahwa pembelajaran memiliki makna suatu aktivitas interaksi antara peserta didik dengan pendidik untuk mengupas informasi yang ada pada sumber belajar sebagai perolehan ilmu serta pembentukan karakter.

Salah satu pengertian pembelajaran dikemukakan oleh Gagne yaitu pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang bersifat internal. Lebih lanjut, Gagne mengemukakan teorinya lebih lengkap dengan mengatakan bahwa pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung, dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar.⁵ Dari penjelasan tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran yaitu suatu proses menggali pengetahuan di mana terdapat peristiwa eksternal sangat mendukung dalam proses menggali pengetahuan yang bersifat internal, dimulai dari faktor lingkungan, suasana, dan kondisi.

⁴ Direktorat Pembelajaran dan Hilirisasi, *Apa itu Pembelajaran?*, (Bogor: Unida, 2019), online dari <https://unida.ac.id/pembelajaran/artikel/apa-itu-pembelajaran.html#> diakses 23 Januari 2021 pukul 10.55 WIB

⁵ Direktorat Pembelajaran dan Hilirisasi, *Apa itu Pembelajaran?*, (Bogor: Unida, 2019), online dari <https://unida.ac.id/pembelajaran/artikel/apa-itu-pembelajaran.html#> diakses 23 Januari 2020 pukul 11.00 WIB

Menurut Miarso dalam bukunya Syaiful Bahri Djamarah mengatakan bahwa pembelajaran adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk dirinya secara positif dalam kondisi tertentu. Jadi inti pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh guru agar terjadi proses belajar pada diri anak didik.⁶

Dalam hal ini istilah pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu pembelajaran memusatkan pada “bagaimana membelajarkan siswa” dan bukan “apa yang dipelajari siswa”.⁷

Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa pembelajaran merupakan proses belajar dari menggali ilmu, membagikan informasi, dan membangun karakter antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan pembentukan sikap terhadap peserta didik.

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu

⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik (dalam interaksi edukatif)*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2000), hal. 324

⁷ Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), hal. 2

ditimbangkan dalam merencanakan pembelajaran sebab segala rencana pembelajaran muarannya pada tercapainya tujuan tersebut. Sebagaimana kita ketahui bahwa sasaran akhir dari suatu program pembelajaran adalah tercapainya tujuan umum pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, setiap perancang harus mempertimbangkan secara mendalam tentang rumusan tujuan umum pengajaran yang akan di tentukanya.⁸

Menurut Tim MKDK IKIP Semarang tujuan pembelajaran yaitu suatu kegiatan yang bertujuan. Tujuan ini harus searah dengan tujuan siswa belajar, yaitu mencapai perkembangan optimal, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.⁹

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa tujuan pembelajaran yaitu suatu hasil sebagai sasaran akhir yang diharapkan setelah melaksanakan proses pembelajaran yaitu berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

c. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Terdapat beberapa prinsip yang dapat dijadikan pelajaran bagi kita dari tindakan Rasulullah, yaitu :

- 1) Motivasi, segala ucapan Rasulullah mempunyai kekuatan yang dapat menjadi pendorong kegiatan individu untuk melakukan sesuatu kegiatan mencapai tujuan. Kebutuhan akal pengakuan sosial

⁸ *Ibid.*, Hal. 25

⁹ TIMMKDK IKIP SEMARANG, *Belajar dan Pembelajaran*, (Semarang: IKIP Semarang, 2010), hal. 12

mendorong seorang untuk melakukan berbagai upaya kegiatan sosial. Motivasi terbentuk oleh tenaga yang bersumber dari dalam dan luar individu.

- 2) Fokus, ucapannya ringkas, langsung pada inti pembicara sehingga mudah dipahami.
- 3) Pembicaraanya tidak terlalu cepat sehingga dapat memberikan waktu yang cukup kepada anak untuk menguasainya.
- 4) Memperhatikan keragaman anak, sehingga dapat melahirkan pemahaman yang berbeda dan tidak terbatas satu pemahaman saja, dan dapat memotivasi siswa untuk terus belajar tanpa dihindangi rasa jemu.
- 5) Memperhatikan tiga tujuan moral yaitu : kognitif, emosional, dan kinetik.
- 6) Memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak (aspek psikologis).
- 7) Menumbuhkan kreativitas anak, masyarakat dan sebagainya, tidak eksklusif seperti makan bersama mereka, bermusyawarah dengan mereka, dan berjuang bersama mereka.
- 8) Aplikasi, Rasulullah langsung memberikan pekerjaan kepada anak yang berbakat.
- 9) Doa, setiap perbuatan diawali dan diakhiri dengan menyebut asma Allah.
- 10) Teladan, satu kata antara ucapan dan perbuatan yang dilandasi

dengan niat yang tulus karena Allah.¹⁰

Prinsip-prinsip pembelajaran merupakan bagian terpenting yang harus diketahui oleh para pengajar sehingga mereka bisa memahami lebih dalam mengenai prinsip tersebut dan seorang pengajar juga dapat membuat acuan yang tepat dalam pembelajarannya. Dengan begitu pembelajaran yang dilakukan akan jauh lebih efektif serta dapat mencapai target tujuan.

d. Ciri-Ciri Pembelajaran

Beberapa ciri-ciri pembelajaran yaitu:

- 1) Pembelajaran merupakan upaya sadar dan disengaja
- 2) Pembelajaran merupakan pemberian bantuan yang memungkinkan siswa dapat belajar.
- 3) Pembelajaran lebih meningkatkan pengaktifan siswa, karena yang belajar adalah siswa, bukan guru.¹¹

e. Konsep Pembelajaran

Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi, kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang sosial ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya

¹⁰ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran (Mengembangkan standar Kompetensi Guru)*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 131-132

¹¹ *Ibid.*, hal. 11

pelaksanaan pembelajaran.

Pembelajaran mempunyai dua karakteristik yaitu :

- 1) Dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa untuk mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berfikir.
- 2) Dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berfikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berfikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.¹²

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa karakteristik belajar ada dua jenis yaitu secara mental untuk lebih meningkatkan daya berpikir siswa, dan secara suasana dialogis agar siswa lebih mampu menggali pengetahuannya sendiri.

f. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran merupakan jalan yang akan ditempuh oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan intruksional. Pendekatan ini sebagai penjelas untuk mempermudah bagi para guru memberikan pelayanan belajar dan juga mempermudah bagi siswa untuk memahami materi ajar yang di sampaikan oleh guru, dengan memelihara suasana pembelajaran yang menyenangkan.¹³

¹² Syaiful Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran (Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Mengajar)*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 62-63

¹³ *Ibid.*, hal. 68

Dapat dipahami bahwa pendekatan pembelajaran yaitu suatu cara yang dilakukan guru untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam proses pembelajaran.

g. Langkah-langkah pembelajaran

1) Perencanaan Pembelajaran

Pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang mungkin di pakai untuk mencapai tujuan yang diinginkan.¹⁴

Perencanaan proses pembelajaran meliputi :

a) Silabus

Silabus sebagai acuan pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran memuat identitas mata pelajaran atau tema pelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar

b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran dijabarkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan belajar siswa dalam upaya mencapai kompetensi

¹⁴ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), hal. 84

dasar.¹⁵ Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun untuk setiap kompetensi dasar yang dapat dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih. Guru merancang penggalan rencana pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan yang disesuaikan dengan penjadwalan disatuan pendidikan.¹⁶

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa perencanaan dapat diartikan sebagai proses penyusunan materi pelajaran, penggunaan media, pendekatan dan metode pembelajaran, dan penilaian dalam suatu alokasi waktu yang akan dilaksanakan pada masa tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

2) Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.¹⁷ Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta pelatihan dan pengajar yang menggunakan segala sumber daya sesuai dengan perencanaan yang telah dipersiapkan sebelumnya dalam rangka mencapai tujuan. Untuk itu hal yang perlu diperetimbangkan dalam pelaksanaan pembelajaran antara lain: pendekatan dalam pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan, tahap dalam pembelajaran dan tempat pelaksanaan

¹⁵ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hal. 4-5

¹⁶ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran (Mengembangkan Standar Kompetensi Guru)*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 39

¹⁷ *Ibid.*, hal. 43

pembelajaran.¹⁸

Pelaksanaan pembelajaran mencakup tiga hal :

a) Tes Awal (*Pre Test*)

Pre tes memiliki banyak kegunaan dalam menjajagi proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Oleh karena itu, *pre tes* memegang peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran.

b) Pembentukan Kompetensi

Pembentukan kompetensi merupakan kegiatan inti dari pelaksanaan proses pembelajaran, yakni bagaimana kompetensi di bentuk pada peserta didik, dan bagaimana tujuan-tujuan belajar di realisasikan. Proses pembentukan kompetensi di katakan efektif apabila seluruh peserta didik terlibat secara aktif, baik mental maupun sosialnya.

c) *Post Tes*

Pada umumnya pembelajaran diakhiri dengan *post tes*. Sama halnya dengan *pre tes*, *post tes* juga memiliki banyak kegunaan, terutama dalam melihat keberhasilan pembelajaran dan pembentukan kompetensi.

¹⁸ Mulyo Rahardjo, *Model Pembelajaran Inovatif*. (Yogyakarta: Penerbit GavaMedia, 2012), hal. 147

h. Evaluasi Hasil Belajar

1) Pengertian Evaluasi

Evaluasi hasil belajar merupakan suatu proses untuk mengumpulkan informasi, mengadakan pertimbangan-pertimbangan mengenai informasi dan mengambil keputusan berdasarkan pertimbangan yang telah dilakukan.¹⁹

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa evaluasi hasil belajar merupakan proses yang direncanakan untuk mengumpulkan data dan informasi untuk mengambil suatu keputusan.

2) Fungsi dan Tujuan Evaluasi

- a) Untuk menentukan angka kemajuan atau hasil belajar para siswa. Angka-angka yang diperoleh, dicantumkan sebagai laporan kepada orangtua, untuk kenaikan kelas, dan penentuan kelulusan para siswa.
- b) Untuk menempatkan para siswa kedalam situasi belajar mengajar yang tepat dan serasi dengan tingkat kemampuan, minat dan berbagai karakteristik yang dimiliki oleh setiap siswa.
- c) Untuk mengenal latar belakang siswa (psikologi, fisik dan lingkungan) yang berfungsi untuk menentukan sebab kesulitan

¹⁹ Daryanto dan Mulyo Raharjo, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Gava Media, 2012), hal. 149

belajar.

- d) Sebagai umpan balik bagi para guru untuk memperbaiki proses pembelajaran bagi para siswa.²⁰

3) Alat Evaluasi

Dalam pengertian umum, alat adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai tujuan secara lebih efektif dan efisien.

Alat evaluasi dibedakan menjadi dua jenis, yakni :

a) Tes

Tes ada yang sudah di standarisasi, artinya tes tersebut telah mengalami proses validasi (ketepatan) dan reabilitas (ketetapan) untuk tujuan tertentu dan untuk sekelompok siswa tertentu. Tes ini terdiri dari tiga bentuk : tes lisan, tes tulisan, dan tes tindakan

b) Non Tes

Untuk menilai aspek tingkah laku, jenis non tes lebih sesuai untuk digunakan sebagai alat evaluasi. Seperti menilai aspek, sikap, minat, perhatian, karakteristik dan sebagainya. Alat jenis ini antara lain : observasi, wawancara, studi kasus, dan lain-lain.

²⁰ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2005), hal. 211-212

4) Prinsip-Prinsip Evaluasi

Seorang evaluator hendaknya bertitiktolak dari prinsip-prinsip umum²¹ antara lain sebagai berikut:

a) Kontinuitas

Evaluasi dilakukan secara kontinu, atau terus menerus. Karena perkembangan peserta didik juga dilihat dari dimensi proses.

b) Komprehensif

Evaluasi dilakukan secara menyeluruh. Jika objeknya peserta didik, maka seluruh aspek kepribadianya juga harus di evaluasi.

c) Adil dan Objektif

Dalam pelaksanaan evaluasi, guru dan evaluator harus bersikap adil tanpa pilih kasih. Menghilangkan kata objektif memang susah, tetapi evaluasi harus didasarkan pada datadan fakta kemampuan peserta didik sebenarnya.

d) Kooperatif

Dalam kegiatan evaluasi hendaknya guru bekerjasama dengan semua pihak, baik kepala madrasah, orang tua peserta didik, sesama guru dan peserta didik itu sendiri.

²¹ Zainal Arifin, Evaluasi Pembelajaran, (Bandung: PT Grasindo Anggota Ikapi, 2011), hal. 31

e) Praktis

Mengandung arti mudah untuk digunakan, baik oleh guru, itu sendiri yang menyusun evaluasi maupun evaluator lain yang akan menggunakan alat tersebut.

5) Prosedur Pengembangan Evaluasi

Prosedur pengembangan evaluasi pembelajaran secara umum yaitu :

a) Perencanaan Evaluasi

Seorang evaluator harus dapat membuat perencanaan evaluasi dengan baik. Hal ini penting karena akan mempengaruhi keefektifan prosedur evaluasi secara menyeluruh.

b) Pelaksanaan Evaluasi

Pelaksanaan evaluasi yaitu bagaimana cara melaksanakan evaluasi sesuai dengan perencanaan evaluasi. Pelaksanaan evaluasi sangat bergantung pada jenis evaluasi yang digunakan. Jenis evaluasi yang digunakan akan mempengaruhi evaluator dalam menentukan prosedur, metode, instrumen, waktu pelaksanaan, sumber data dan sebagainya.

c) Monitoring Pelaksanaan Evaluasi

Mempunyai dua fungsi pokok. Pertama, untuk melihat relevansi pelaksanaan evaluasi dengan perencanaan evaluasi. Kedua, untuk melihat hal-hal apa yang terjadi selama

pelaksanaan evaluasi. Jika dalam evaluasi terdapat hal-hal yang tidak diinginkan, maka evaluator harus mencatat, melaporkan, dan menganalisis faktor-faktor penyebabnya.

d) Pengolahan Data

Mengolah data berarti mengubah wujud data yang sudah dikumpulkan dengan menjadi sebuah sajian data yang menarik dan bermakna. Data hasil evaluasi, ada yang berbentuk kualitatif, ada juga yang berbentuk kuantitatif.

e) Pelaporan Hasil Evaluasi

Semua hasil evaluasi dilaporkan kepada berbagai pihak yang berkepentingan seperti, orangtua, kepala madrasah, pengawas, pemerintah, mitra madrasah, dan peserta didik itu sendiri.

f) Penggunaan Hasil Evaluasi

Tahap akhir adalah penggunaan hasil evaluasi, yaitu untuk memberikan *feedback* kepada semua pihak yang terlibat dalam pembelajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung.²²

3. Pengertian Implementasi Pembelajaran

Menurut kamus Bahasa Indonesia, Implementasi artinya pelaksanaan, penerapan.²³ Artinya yaitu yang dilakukan dan

²² *Ibid.*, hal. 31

²³ Santoso, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Pustaka Agung Harapan), hal. 226

diterapkan adalah kurikulum yang telah dirancang atau didesain yang kemudian dijalankan sepenuhnya.

Dalam Oxford Advance Learner's Dictionary dalam bukunya Dinn Wahyudin dikemukakan bahwa implementasi adalah *outsome thing into effect* atau penerapan sesuatu yang memberikan efek.²⁴ Secara sederhana implementasi pembelajaran dapat diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan dalam pembelajaran. Secara garis besar, implementasi pembelajaran merupakan suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang disusun secara matang dan terperinci dalam melakukan proses pembelajaran.²⁵ Implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, ketrampilan, nilai dan sikap.²⁶

Implementasi disamping dipandang sebagai sebuah proses, implementasi juga dipandang sebagai penerapan sebuah inovasi dan senantiasa melahirkan adanya perubahan kearah inovasi atau perbaikan, implementasi dapat berlangsung terus menerus sepanjang waktu. Nana Syaodih sebagaimana dikutip oleh Syaifuddin mengemukakan bahwa proses implementasi setidaknya

²⁴ Dinn Wahyudin, *Manajemen Kurikulum*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 93

²⁵ Nurdin dan Usman, *Imlementasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Rajawali Pers, 2011), hal. 34

²⁶ Abdullah Idi, *Pengembangan Kurikulum Teori & Praktik*, *Ar-Ruzz Media*, (Jogjakarta, 2011), hal. 341

ada tiga tahapan atau langkah yang harus dilaksanakan, yaitu : tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.²⁷ Menurut Asep Jihad, implementasi pembelajaran adalah suatu proses peletakan ke dalam praktek tentang suatu ide, program atau seperangkat aktivitas baru bagi orang dalam mencapai atau mengharapkan perubahan.²⁸ Sedangkan menurut Hamzah, implementasi pembelajaran adalah menerapkan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi.²⁹

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran merupakan suatu cara pelaksanaan kegiatan yang terencana untuk memperoleh hasil yang efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang ditentukan.

B. Kajian tentang *E-learning*

1. Konsep *E-learning*

a. Definisi *e-learning*

1) Persepsi dasar *e-learning*

Perkembangan sistem komputer melalui jaringan semakin meningkat. Intemet merupakan jaringan publik. Keberadaannya sangat diperlukan baik sebagai media informasi maupun komunikasi yang dilakukan secara bebas.

²⁷ Syaifuddin, *Design Pembelajaran dan Implementasinya*, (Ciputat: PT. Quantum Teaching, 2006), hal. 100

²⁸ Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi), hal. 26

²⁹ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 2

Salah satu pemanfaatan internet adalah pada sistem pembelajaran jarak jauh melalui belajar secara elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah *e-learning*.

Secara umum terdapat dua persepsi dasar tentang *e-learning* yaitu:

- a) *Electronic based e-learning* adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama yang berupa elektronik. Artinya, tidak hanya internet, melainkan semua perangkat elektronik seperti film, video, kaset, OHP, Slide, LCD, projector, dan lain-lain.
- b) *Internet Based*, adalah pembelajaran yang menggunakan fasilitas internet yang bersifat online sebagai instrument utamanya. Artinya, memiliki persepsi bahwa *e-learning* haruslah menggunakan internet yang bersifat online, yaitu fasilitas komputer yang terhubung dengan internet. Artinya pembelajar dalam mengakses materi pembelajaran tidak terbatas jarak, ruang dan waktu, bisa dimana saja dan kapan saja (*any where and any time*).³⁰

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa terdapat dua persepsi dasar tentang *e-learning* yaitu *electroinic based*

³⁰ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal 171

learning yaitu berupa elektronik dan juga *internet based* yaitu berupa internet.

2) Pengertian *E-learning*

E-learning tersusun dari dua bagian, yaitu “e” yang merupakan singkatan dari “*electronica*” dan “*learning*” yang berarti “pembelajaran”. Jadi *e-learning* berarti pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika. Jadi dalam pelaksanaannya, *e-learning* menggunakan jasa audio, video atau perangkat komputer atau kombinasi dari ketiganya. Dengan kata lain *e-learning* adalah pembelajaran yang dalam pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, transmisi satelite atau komputer. Sejalan dengan itu, Onno W. Purbo menjelaskan bahwa istilah “e” dalam *e-learning* adalah segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet. Internet, satelit, tape audio/video, tv interaktif, dan CD-ROM adalah sebagian dari media elektronik yang digunakan. Pengajaran boleh disampaikan pada waktu yang sama (*synchronously*) ataupun pada waktu yang berbeda (*asynchronously*). Secara lebih singkat william Horton mengemukakan bahwa *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran berbasis web (yang bisa diakses dari internet). Tidak jauh berbeda dengan itu Brown dan Feasey secara

sederhana mengatakan bahwa *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitas yang didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya. Selain itu, ada yang menjabarkan pengertian *e-learning* lebih luas lagi. Sebenarnya materi *e-learning* tidak harus di distribusikan secara *on-line* baik melalui jaringan lokal maupun internet. Interaksi dengan menggunakan internetpun bisa dijalankan secara *on-line* dan *real-time* ataupun secara *off-line* atau *archieved*. Distribusi secara *offline* menggunakan media CD/DVD pun termasuk pola *e-learning*. Dalam hal ini aplikasi dan materi belajar di kembangkan sesuai kebutuhan dan di distribusikan melalui media CD/DVD, selanjutnya pembelajar dapat memanfaatkan CD/DVD tersebut dan belajar di tempat dimana dia berada.³¹

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa *e-learning* merupakan pembelajaran menggunakan alat elektronik yang tersambung dengan internet bisa dengan menampilkan video ataupun audio untuk mencapai tujuan pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu.

b. Karakteristik dan Manfaat *E-learning*

Karakteristik *e-learning* ini antara lain adalah:

³¹ *Ibid.*, hal. 172

- 1) Memanfaatkan jasa teknologi elektronik. Sehingga dapat memperoleh informasi dan melakukan komunikasi dengan mudah dan cepat, baik antara pengajar dengan pembelajar, atau pembelajar dengan pembelajar.
- 2) Memanfaatkan media komputer, seperti jaringan komputer (computer networks) atau (digital media).
- 3) Menggunakan materi pembelajaran untuk dipelajari secara mandiri (*self learning materials*).
- 4) Materi pembelajaran dapat disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya
- 5) Memanfaatkan komputer untuk proses pembelajaran dan juga untuk mengetahui hasil kemajuan belajar, atau administrasi pendidikan serta untuk memperoleh informasi yang banyak dari berbagai sumber informasi.³²

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa karakteristik pembelajaran *e-learning* ada lima yaitu di antaranya memanfaatkan jasa teknologi elektronik, memanfaatkan media komputer, mempelajari materi pembelajaran secara mandiri, dapat diakses kapan saja dan di mana saja, serta dengan memanfaatkan komputer dapat mengetahui perkembangan hasil belajar.

³² *Ibid*, hal. 173

2. Manfaat *E-learning*

E-learning mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi pelajaran. Peserta didik dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran atau kebutuhan pengembangan diri peserta didik. Selain itu, guru dapat menempatkan bahan-bahan belajar dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik di tempat tertentu di dalam web untuk di akses oleh peserta didik. Sesuai dengan kebutuhan, guru dapat pula memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses bahan belajar tertentu maupun soal-soal ujian yang hanya dapat diakses oleh peserta didik sekali saja dan dalam rentangan waktu tertentu pula.

Secara lebih rinci, manfaat *e-learning* dapat dilihat dari 2 (dua) sudut, yaitu dari sudut peserta didik dan guru :

a. Sudut peserta didik

Dengan kegiatan *e-learning* dimungkinkan berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Menurut Brown ini dapat mengatasi siswa yang:

- 1) Belajar di madrasah-madrasah kecil di daerah-daerah miskin untuk mengikuti mata pelajaran tertentu yang tidak dapat diberikan oleh madrasahnyanya,
- 2) Mengikuti program pendidikan keluarga di rumah (*home schoolers*) untuk mempelajari materi yang tidak dapat

diajarkan oleh orang tuanya, seperti bahasa asing dan ketrampilan di bidang komputer,

- 3) Merasa phobia dengan madrasah atau peserta didik yang dirawat di rumah sakit maupun di rumah, yang putus madrasah tapi berminat melanjutkan pendidikannya, maupun peserta didik yang berada di berbagai daerah atau bahkan yang berada di luar negeri, dan
- 4) Tidak tertampung di madrasah konvensional untuk mendapatkan pendidikan.

b. Guru

Menurut Soekartawi (dalam Siahaan) beberapa manfaat yang diperoleh guru adalah bahwa guru dapat :

- 1) Lebih mudah melakukan pemutakhiran bahan-bahan yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuan yang terjadi,
- 2) Mengembangkan diri atau melakukan penelitian guna peningkatan wawasannya karena waktu luang yang dimiliki relatif lebih banyak,
- 3) Mengontrol kegiatan belajar peserta didik. Bahkan guru juga dapat mengetahui kapan peserta didiknya belajar, topik apa yang dipelajari, berapa lama sesuatu topik dipelajari, serta berapa kali topik tertentu dipelajari ulang,
- 4) Mengecek apakah peserta didik telah mengerjakan soal-soal

latihan setelah mempelajari topik tertentu, dan

- 5) Memeriksa jawaban peserta didik dan memberitahukan hasilnya kepada peserta didik.

Selain itu, manfaat *e-learning* dengan penggunaan internet, khususnya dalam pembelajaran jarak jauh antara lain :

- 1) Guru dan siswa dapat berkomunikasi dengan mudah dan cepat melalui fasilitas internet tanpa dibatasi oleh tempat, jarak dan waktu. Secara regular atau kapan saja kegiatan berkomunikasi bisa dilakukan.
- 2) Guru dan siswa dapat menggunakan materi pembelajaran yang ruang lingkup (scope) dan urutan (sekuensnya) sudah sistematis terjadwal melalui internet.
- 3) Dengan *e-learning* dapat menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dan rumit menjadi mudah dan sederhana. Selain itu, materi pembelajaran dapat disimpan di komputer, sehingga siswa dapat mempelajari kembali atau mengulang materi pembelajaran yang telah dipelajarinya setiap saat dan di mana saja sesuai dengan keperluannya.
- 4) Mempermudah dan mempercepat mengakses atau memperoleh banyak informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dipelajarinya dari berbagai sumber informasi dengan melakukan akses di internet.
- 5) Internet dapat dijadikan media untuk melakukan diskusi

antara guru dengan siswa, baik untuk seorang pembelajar, atau dalam jumlah pembelajar terbatas.

- 6) Peran siswa rnenjadi lebih aktif mempelajari materi pembelajaran, memperoleh ilmu pengetahuan atau informasi secara mandiri, tidak mengandalkan pemberian dari guru, disesuaikan pula dengan keinginan dan minatnya terhadap materi pembelajaran.
- 7) Relatif lebih efisien dari segi waktu, tempat dan biaya.
- 8) Bagi pembelajar yang sudah bekerja dan sibuk dengan kegiatannya sehingga\tidak mempunyai waktu untuk datang ke suatu lembaga pendidikan maka dapat mengakses internet kapanpun sesuai dengan waktu luangnya.
- 9) Dari segi biaya, penyediaan layanan internet lebih kecil biayanya disbanding harus membangun ruangan atau kelas pada lembaga pendidikan sekaligus memeliharanya, serta menggaji para pegawainya.
- 10) Memberikan pengalaman yang menarik dan bermakna bagi siswa karena dapat berinteraksi langsung, sehingga pemahaman terhadap materi akan lebih bermakna pula (*meaningfull*), mudah dipahami, diingat dan mudah pula untuk diungkapkan.
- 11) Kerja sama dalam komunitas online yang memudahkan dalam transfer informasi dan melakukan suatu komunikasi

sehingga tidak akan kekurangan sumber atau materi pembelajaran.

12) Administrasi dan pengurusan terpusat sehingga memudahkan dalam melakukan akses atau dalam operasionalnya.

13) Membuat pusat perhatian dalam pembelajaran.³³

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa manfaat *e-learning* ada dari berbagai sudut di antaranya dari sudut peserta didik yaitu berkembangnya fleksibilitas belajar yang tinggi. Selain itu juga dapat dilihat dari sudut guru yaitu dapat memberikan informasi pembelajaran dan dapat memantau perkembangan belajar tanpa batas ruang dan waktu.

c. Faktor yang Perlu Dipertimbangkan dan Syarat-syarat dalam Memanfaatkan *E-Learning*

Faktor yang perlu dipertimbangkan dalam implementasi *e-learning* di antaranya yaitu:

1) Faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memanfaatkan *e-learning*

Faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memanfaatkan *e-learning* untuk pembelajaran jarak jauh adalah memilih internet untuk kegiatan pembelajaran.

Memilih internet ini ada beberapa tahap yang harus dilakukan

³³ *Ibid.*, Hal. 174

yaitu

a) Analisis kebutuhan (*need analysis*)

Pemanfaatan *e-learning* sangat tergantung pada pengguna dalam memandang atau menilai *e-learning* tersebut. Digunakannya teknologi tersebut jika *e-learning* itu sudah merupakan kebutuhan. Untuk menentukan apakah seseorang atau lembaga pendidikan membutuhkan atau tidak *e-learning* itu, maka diperlukan analisis kebutuhan.

Ada beberapa komponen penilaian dalam studi kelayakan yang perlu dipertimbangkan, antara lain:

- Secara teknis, apakah jaringan internet bisa dipasang beserta infrastruktur pendukungnya, seperti jaringan komputer, instalasi listrik, saluran telepon, dan sebagainya.
- Sumber daya manusianya yang memiliki pengetahuan dan kemampuan atau keterampilan (*skill* dan *knowledge*) yang secara teknis bisa mengoperasikannya.
- Secara ekonomis apakah kegiatan yang dilakukan dengan *e-learning* ini menguntungkan atau tidak, apakah akan membutuhkan biaya yang besar atau kecil.

- Secara sosial, apakah sikap (*attitude*) masyarakat dapat menerimanya atau menolak terhadap penggunaan *e-learning* sebagai bagian dari teknologi dan komunikasi. Untuk itu perlu diciptakan sikap (*attitude*) yang positif terhadap *e-learning*, khususnya. Dan teknologi informasi dan komunikasi pada umumnya, agar bisa mengerti potensi dan dampaknya bagi pembelajar dan masyarakat.

b) Rancangan Pembelajaran

Dalam menentukan rancangan pembelajaran perlu dipertimbangkan beberapa hal, antara lain:

- *Course content and learning unit analysis* (Analisis isi pembelajaran), seperti ruang lingkup (*scope*) dan urutan (*sequence*) materi pembelajaran, atau topik yang relevan.
- *Learner analysis* (analisis pembelajar), seperti : latar belakang pendidikan, usia, status pekerjaan, dan sebagainya.
- *Learning context analysis* (analisis berkaitan dengan pembelajaran), seperti : kompetensi pembelajaran yang akan dan ingin dibahas secara mendalam pada rancangan ini.
- *Intructional analysis* (analisis pembelajaran), seperti :

materi pembelajaran yang akan dikelompokkan menurut kepentingannya, menyusun tugas-tugas dari yang mudah hingga yang sulit, dan seterusnya.

- *State instructional objectives* (tujuan pembelajaran) yang disusun berdasarkan hasil dari analisis pembelajaran.
- *Construct criterion test items*, (penyusun tes) yang didasarkan dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- *select instructional strategt* (strategi pemilihan pembelajaran) yang dapat ditetapkan berdasarkan fasilitas yang ada.

c) Tahap Pengembangan

Pengembangan *e-learning* dilakukan mengikuti perkembangan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi yang tersedia. Selain itu, pengembangan prototype materi pembelajaran dan rancangan pembelajaran yang akan digunakan pun perlu di pertimbangkan dan di evaluasi secara terus menerus.

d) Pelaksanaan

Prototype yang sudah lengkap dapat dipindahkan ke jaringan komputer (LAN). Untuk itu pengujian terhadap prototype hendaknya terus menerus dilakukan. Dengan

pengujian ini akan diketahui berbagai hambatan yang dihadapi, seperti berkaitan dengan management course tool, apakah materi pembelajarannya memenuhi standar materi pembelajaran mandiri (self learning materials).

e) Evaluasi

Sebelum dilakukan evaluasi, program terlebih dahulu diuji coba dengan mengambil beberapa sample orang. Dari uji coba ini baru dilakukan evaluasi. Prototype perlu dievaluasi dalam jangka waktu relatif lama dan secara terus menerus untuk diketahui kelebihan dan kekurangannya. Proses dari kelima tahapan tadi di perlukan waktu yang relatif lama dan dilakukan berulang kali, karena prosesnya terjadi secara terus menerus. Masukan dari pembelajar atau pihak lain sangat di perlukan untuk perbaikan program tersebut.³⁴

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa faktor-faktor yang memengaruhi pembelajaran *e-learning* dapat dilihat dari berbagai aspek yaitu dari aspek analisis kebutuhan, rancangan pembelajaran, tahap pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi.

³⁴ Munir, *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hal. 173- 176

Terdapat juga syarat-syarat dalam pemanfaatan *e-learning* di antaranya sebagai berikut:

1) Syarat-syarat pemanfaatan *e-learning*

Menurut Newsletter of ODLQC syarat-syarat kegiatan pembelajaran elektronik *e-learning* adalah :

- a) Kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan dalam hal ini internet.
- b) Tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar, misalnya CD-ROM atau bahan cetak
- c) Tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan.
- d) Adanya lembaga yang menyelenggarakan/mengelola kegiatan *e-learning*
- e) Adanya sikap positif pendidik dan tenaga kependidikan terhadap teknologi komputer dan internet
- f) Adanya rancangan sistem pembelajaran yang dapat dipelajari oleh setiap peserta belajar
- g) Adanya sistem evaluasi terhadap kemajuan atau perkembangan belajar peserta didik
- h) Adanya mekanisme umpan balik yang dikembangkan oleh lembaga penyelenggara.

2) Syarat pemanfaatan *e-learning* dari tenaga ahli

Dalam Sembel, lebih menyoroti dari tenaga-tenaga ahli yang perlu ada untuk “menghidupkan” sebuah *e-learning* adalah :

- a) Subject Matter Expert (SME), merupakan narasumber dari pembelajaran yang disampaikan.
- b) Instructional Designer (ID), bertugas untuk secara sistematis mendesain materi dari SME menjadi materi *e-learning* dengan memasukkan metode pengajaran agar materi menjadi lebih interaktif, lebih mudah, dan lebih menarik untuk dipelajari.
- c) *Graphic Designer* (GD), bertugas untuk mengubah materi teks menjadi bentuk grafis dengan gambar, warna, dan layout yang enak dipandang, efektif dan menarik untuk dipelajari.
- d) *Learning Management system* (LMS), bertugas mengelola sistem di website yang mengatur lalu lintas interaksi antara instruktur dengan siswa, antar siswa dengan siswa lainnya, serta hal lain yang berhubungan dengan pembelajaran, seperti tugas, nilai, dan peringkat ketercapaian belajar siswa.³⁵

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa syarat-

³⁵ Udin Saifudin Sa'ud, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2020), hal. 207-209

syarat dalam pemanfaatan *e-learning* yaitu dari Newsletter of ODLQC di antaranya adanya pemanfaatan jaringan internet, tersedianya media dukungan layanan belajar, tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu, adanya lembaga yang mengelola *e-learning*, adanya sikap positif, adanya rancangan sistem, adanya sistem evaluasi, adanya mekanisme umpan balik. Selain itu terdapat juga dari tenaga ahli di antaranya terdapat SME (*Subject Matter Expert*), ID (*Instructional Designer*), GD (*Graphic Designer*), dan LMS (*Learning Management system*).

d. Pendekatan Pedagogik dalam *E-learning*

Teknologi komunikasi secara umum dapat dikategorikan sebagai *asynchronous* dan *synchronous*. *Asynchronous* merupakan aktivitas yang menggunakan teknologi dalam bentuk *blogs*, *wikis*, and *discussion boards*. Dalam bentuk ini partisipan dapat mengembangkan ide atau saling bertukar ide atau informasi tanpa keterkaitan antara partisipan satu dengan partisipan lainnya pada waktu yang sama, sebagai contoh penggunaan *e-mail* termasuk *asynchronous* di mana pesan dapat dikirim atau diterima tanpa keduanya harus berpartisipasi pada waktu yang bersamaan. Dalam hal ini seorang pengirim pesan atau informasi tertentu kapan saja yang diperlukan. Pada sisi lain penerima pesan tidak diharuskan

mengakses pesan atau informasi tersebut pada waktu yang bersamaan.

Synchronous menunjukkan pada pengkategorian aktivitas pertukaran ide atau informasi yang mengharuskan partisipan menggunakan waktu yang bersamaan. *Face to face discussion* merupakan salah satu contoh bentuk komunikasi *synchronous*. Aktivitas *synchronous* mempersyaratkan seluruh partisipan saling berkomunikasi atau berhubungan antara satu dengan yang lain seperti sesi *online* atau *virtual classroom* atau *meeting*. Meskipun aktivitas pembelajaran melalui perangkat *e-learning* menekankan sistem komunikasi *online*, tidak berarti proses ini sama sekali meniadakan unsur-unsur hubungan pedagogis antara guru dan siswa. Bilamana ini terjadi, maka dikhawatirkan proses pembelajaran menjadi kehilangan makna esensialnya, karena pembelajaran merupakan kegiatan yang komprehensif, mencakup berbagai dimensi baik kognitif psikomotorik dan afektif.³⁶

Ada beberapa pendekatan pedagogik yang diterapkan dalam *e-learning*, yaitu :

- 1) *Intructional design*, dimana pembelajaran lebih terfokus pada kurikulum yang dikembangkan dengan menitik beratkan pada pendekatan pendidikan kelompok atau guru

³⁶ Anurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 234

secara perorangan.

- 2) *Social-constructivist*, merupakan pendekatan pedagogik yang kebanyakan aktivitasnya dilakukan dalam bentuk forum-forum diskusi, blogs, wiki dan aktivitas aktivitas kolaboratif *online*.
- 3) *Laurillard's conversational model*, merupakan salah satu bentuk pendekatan pedagogik yang menitik beratkan pada penggunaan bentuk- bentuk diskusi langsung secara luas.
- 4) *Cognitive Prespective*, menitik beratkan pada proses pengembangan kognitif melalui kegiatan pembelajaran.
- 5) *Emotional prespective*, lebih difokuskan pada pengembangan dimensi-dimensi emosional pembelajaran, seperti motivasi, engagement, model-model permainan, dan lain-lain.
- 6) *Behaviour perspective*, menitik beratkan pada keterampilan dan perilaku yang dihasilkan dari proses belajar. Model pembelajaran dalam bentuk ini misalnya bermain peran (*role playing*) dan penerapannya di dalam aktivitas-aktivitas nyata lapangan.
- 7) *contextual prespective*, difokuskan pada penataan faktor instrumental dan sosial lingkungan yang dapat mendorong terjadinya proses belajar. Bentuk-bentuk nyata model ini

seperti interaksi dengan orang lain, model-model kolaboratif dan sebagainya.³⁷

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa terdapat pendekatan pedagogik yang diterapkan *e-learning* yaitu di antaranya *Intructional design*, *Social-constructivist*, *Laurillard's conversational model*, *Cognitive Prespective*, *Emotional prespective*, *Behaviour prespective*, *Contextual prespective*.

3. Kelebihan dan Kelemahan *E-learning*

a. Kelebihan *E-learning*

E-learning dapat dengan cepat diterima dan kemudian diadopsi adalah karena memiliki kelebihan/ keunggulan sebagai berikut:

- 1) Pengurangan biaya
- 2) Fleksibilitas, yaitu dapat belajar kapan dan dimana saja, selama terhubung dengan internet.
- 3) Personalisasi, yaitu siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan belajar mereka.
- 4) Standarisasi, yaitu dengan *e-learning* mengatasi adanya perbedaan yang berasal dari guru, seperti cara mengajarnya, materi dan penguasaan materi yang berbeda, sehingga memberikan standar kualitas yang lebih konsisten.
- 5) Efektivitas, suatu studi oleh J.D. Fletcher menunjukkan bahwa

³⁷ *Ibid.*, hal. 235

tingkat retensi dan aplikasi dari pelajaran melalui metode *e-learning* meningkat sebanyak 25% dibandingkan pelatihan yang menggunakan cara tradisional.

- 6) Kecepatan, yaitu dengan adanya kecepatan maka distribusi materi pelajaran akan meningkat, karena pelajaran tersebut dapat dengan cepat disampaikan melalui internet.

Sedangkan menurut Bates dan Wulf kelebihan *e-learning* yaitu:

- 1) Meningkatkan interaksi pembelajaran (*enhance interactivity*)

Pembelajaran jarak jauh online yang dirancang dan dilaksanakan secara cermat dapat meningkatkan kadar interaksi pembelajaran antara siswa dengan materi pembelajaran, siswa dengan guru, dan antara siswa dengan siswa lainnya. Siswa yang terpisah dari siswa lainnya dan juga terpisah dari pengajar akan merasa lebih leluasa atau bebas mengungkapkan pendapat atau mengajukan pertanyaan karena tidak ada siswa lainnya yang secara fisik mengamatinya.

- 2) Mempermudah interaksi pembelajaran di mana dan kapan saja (*time and placeflexibility*)

Siswa dapat melakukan interaksi dengan sumber belajar kapan saja sesuai dengan ketersediaan waktunya dan

dimanapun dia berada, karena sumber belajar sudah dikemas secara elektronik dan tersedia untuk di akses oleh siswa melalui *online learning*. Begitu pula dengan tugas-tugas kegiatan pembelajaran, dapat diserahkan kepada pengajar begitu selesai dikerjakan, tanpa harus menunggu sampai ada janji untuk bertemu dengan pengajar, dan tidak perlu menunggu sampai ada waktu luang pengajar untuk mendiskusikan hasil pelaksanaan tugas apabila dikehendaki.

- 3) Memiliki jangkauan yang lebih luas (*potential to reach a global audience*)

Pembelajaran jarak jauh online yang fleksibel dari segi waktu dan tempat, menjadikan jumlah siswa yang dapat dijangkau kegiatan pembelajaran melalui *online learning* semakin banyak dan terbuka secara luas bagi siapa saja yang membutuhkannya. Ruang, tempat dan waktu tidak lagi menjadi hambatan. Siapa saja, dimana saja, dan kapan saja, seorang dapat belajar melalui interaksinya dengan sumber belajar yang telah dikemas secara elektronik dan siap diakses melalui *online learning*.

- 4) Mempermudah penyempurnaan dan penyimpanan materi pembelajaran (*easy updating of content as well as archivable capabilities*)

Fasilitas yang tersedia dalam teknologi *online learning* dan berbagai *software* yang terus berkembang turut membantu mempermudah pengembangan materi pembelajaran elektronik. Demikian penyempurnaan atau pemutaakhiran materi pembelajaran yang telah dikemas dapat dilakukan secara periodik dengan cara yang lebih mudah sesuai dengan tuntutan perkembangan keilmuannya. Disamping itu, pemutaakhiran penyajian materi pembelajaran dapat dilakukan, baik yang didasarkan atas umpan balik dari siswa maupun atas hasil penilaian guru selaku penanggung jawab atau Pembina materi pembelajaran.³⁸

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa *e-learning* memiliki kelebihan atau keunggulan yang dapat menjadi penyebab lebih mudah untuk dipergunakan yaitu pengurangan biaya, fleksibilitas, personalisasi, standarisasi, efektivitas, dan kecepatan.

b. Kelemahan atau Kekurangan *E-learning*

Walaupun demikian pemanfaatan internet untuk pembelajaran *e-learning* juga tidak terlepas dari berbagai kekurangan antara lain:

- 1) Kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri. Kurangnya interaksi ini bisa memperlambat

³⁸ Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal. 173

terbentuknya *values* dalam proses belajar dan mengajar.

- 2) Kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial dan sebaliknya mendorong tumbuhnya aspek bisnis.
- 3) Proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan bukan pendidikan yang lebih menekankan pada aspek pengetahuan atau psikomotor dan aspek afektif.
- 4) Berubahnya peran guru dari yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut menguasai teknik pembelajaran yang menggunakan internet.
- 5) Siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar tinggi cenderung gagal.
- 6) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet (mungkin hal ini berkaitan dengan masalah tersedianya listrik, telepon ataupun komputer).
- 7) Keterbatasan ketersediaan *software* (perangkat lunak) yang biayanya masih relatif mahal.
- 8) Kurangnya tenaga yang mengetahui dan memiliki keterampilan bidang internet dan kurangnya penguasaan bahasa komputer.

Disisi lain metode *e-learning* juga mempunyai kendala atau hambatan dalam penyelenggaraannya, yaitu:

- 1) Investasi

Walaupun *e-learning* pada akhirnya dapat menghemat

biaya pendidikan, akan tetapi memerlukan investasi yang sangat besar pada permulaannya.

2) Budaya

Pemanfaatan *e-learning* membutuhkan budaya belajar mandiri dan kebiasaan untuk belajar atau mengikuti pembelajaran melalui komputer.

3) Teknologi dan infrastruktur

E-learning membutuhkan perangkat komputer, jaringan handal, dan teknologi yang tepat

4) Desain materi

Penyampaian materi melalui *e-learning* perlu dikemas dalam bentuk yang *learner-centric*. Saat ini masih sangat sedikit instructional designer yang berpengalaman dalam membuat suatu paket pelajaran *e-learning* yang memadai.³⁹

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa *e-learning* selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan yang dapat sebagai penghambat proses pembelajaran yaitu kurangnya interaksi antara guru dan siswa atau bahkan antar siswa itu sendiri, kecenderungan mengabaikan aspek akademik atau aspek sosial, proses belajar dan mengajarnya cenderung ke arah pelatihan bukan pendidikan, berubahnya peran guru yang semula hanya menguasai teknik pembelajaran konvensional berubah juga menguasai pembelajaran yang

³⁹ *Ibid.*, Hal. 173

menggunakan internet, siswa yang tidak mempunyai motivasi belajar tinggi cenderung gagal, tidak semua tempat terdapat fasilitas internet, keterbatasan ketersediaan software, dan kurangnya tenaga yang memiliki kecerdasan bidang internet dan komputer.

C. Kajian tentang Literasi Digital

1. Pengertian Literasi

Ada beberapa pendapat mengenai literasi seperti yang dijelaskan dalam buku Desain Induk Panduan Literasi menjelaskan dari sisi istilah, kata “literasi” berasal dari Bahasa Latin *litteratus* (*littera*), yang setara dengan kata *letter* dalam bahasa Inggris yang merujuk pada makna “kemampuan membaca dan menulis”. Adapun literasi dimaknai “kemampuan membaca dan menulis” yang kemudian berkembang menjadi “Kemampuan menguasai pengetahuan di bidang tertentu”.⁴⁰

Di Indonesia, pada awalnya literasi dimaknai “keberaksaraan” dan selanjutnya dimaknai “melek” atau “keterpahaman”. Pada langkah awal, “melek baca dan tulis” ditekankan karena kedua keterampilan berbahasa ini merupakan dasar bagi pengembangan melek dalam berbagai hal. Pemahaman literasi pada akhirnya tidak hanya merambah pada masalah baca tulis saja, bahkan sampai pada tahap multiliterasi. Dalam Undang-

⁴⁰ Kemendikbud, *Materi Pendukung Literasi Digital*, (Jakarta: Kemendikbud, 2017), hal.

Undang No 3 Tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan literasi dimaknai sebagai “kemampuan untuk memaknai informasi secara kritis sehingga setiap orang dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas hidupnya. Kemudian untuk merujuk pada orang yang mempunyai kemampuan tersebut digunakan istilah *literet* (dari *literate*) yang dapat dimaknai “berpendidikan, berpendidikan baik, membaca baik, sarjana, terpelajar, bermadrasah, berpengetahuan, intelektual, intelijen, terpelajar, terdidik, berbudaya, kaya informasi, cangguh”.⁴¹

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa literasi merupakan kemampuan untuk membaca, menyimak, memahami, menulis, dan berbicara dalam mencari dan mengolah informasi yang sangat dibutuhkan oleh dirinya sendiri dan membantu orang lain sehingga menjadikan siswa terampil.

2. Pengertian Literasi Digital

Istilah literasi digital bukan hal yang baru di dunia pendidikan, istilah literasi digital dikemukakan pertama kali oleh Paul Gilster sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber sehari-hari.⁴² Bawden memperluas pemahaman baru mengenai literasi digital yang berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Literasi komputer berkembang

⁴¹ *Ibid.*, hal. 8

⁴² *Ibid.*, hal. 9

pada dekade 1980-an ketika komputer mikro semakin luas dipergunakan, tidak hanya di lingkungan bisnis, tetapi juga masyarakat. Sementara itu, literasi informasi menyebar luas pada dekade 1990-an manakala informasi semakin mudah disusun, diakses, dan disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring digital. Bawden mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks, seperti akademik, karier, dan kehidupan. Dengan demikian, mengacu pada pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarluaskan informasi.⁴³

Menurut Douglas A.J. Belshaw ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut: 1). Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital; 2). Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten; 3). Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual; 4). Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital; 5). Kepercayaan diri yang bertanggung jawab; 6). Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru; 7). Kritis dalam menyikapi konten; dan 8). Bertanggung jawab secara sosial. Aspek kultural, menurut Belshaw, menjadi elemen terpenting karena memahami konteks

⁴³ *Ibid.*, hal. 10

pengguna akan membantu aspek kognitif dalam menilai konten.⁴⁴

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

3. Pengertian Media Digital

Secara umum media dapat dikelompokkan menjadi dua berdasarkan pola komunikasinya yaitu media konvensional dan media digital. Media konvensional meliputi media cetak (koran, majalah, tabloid), media penyiaran (radio dan televisi), dan media audio visual. Sedangkan contoh media digital seperti website berita, media sosial, toko daring, gim digital, aplikasi ponsel dll.⁴⁵

4. Dampak Teknologi Digital

Semua teknologi digital diciptakan untuk mendapatkan manfaatnya tetapi tidak bisa dipungkiri juga memiliki dampak negatifnya. Adapun beberapa dampak negatif bagi pengguna teknologi digital terutama bagi usia dini.⁴⁶ Yang pertama dapat merugikan kesehatan bayi dan balita adalah kelompok usia yang

⁴⁴ *Ibid.*, hal. 11

⁴⁵ A. Dyna Herlina, Benni Setiawan dan Gilang Jiwana Adikara, *Mendidik Anak di Era Digital*, (Yogyakarta: Samudra Biru, 2018), hal. 18

⁴⁶ *Ibid.*, hal. 20

paling rentan karena kekuatan tubuhnya masih rendah. Paparan layar terlalu lama membuat mata lelah dan sakit. Kesalahan posisi tubuh ketika mengakses gawai dapat menciptakan postur tubuh yang buruk seperti tulang belakang bengkok ke samping atau ke depan. Semua orang termasuk anak-anak yang terlalu sering mengakses gawai jadi malas bergerak sehingga mengalami obesitas atau perlambatan pertumbuhan. Lebih parah, jika mereka terobsesi pada gim atau tontonan tertentu dapat mengalami kecanduan. Jika dilarang, mereka menjadi stress dan agresif terhadap orang tua.

Dampak pesan digital akan memengaruhi pandangan dan pola berpikir penggunanya. Misalnya, jika seseorang sering menonton berita buruk maka akan berpikir dunia ini tanpa harapan. Maka konten kesedihan dan kekacauan sebaiknya tidak ditonton oleh anak-anak. Persoalan menjadi lebih rumit, kebiasaan mengakses konten tertentu ditangkap oleh penyedia layanan media digital sehingga pengguna akan diberi rekomendasi serupa terus menerus. Jika telah terjebak, maka sulit bagi pengguna untuk mengubah pola tersebut.

5. Pengasuhan Digital

Berdasarkan beberapa prinsip yang telah dipaparkan pada poin di atas orang tua dan guru perlu mengembangkan pola pengasuhan atau pendampingan yang melindungi sekaligus mengatur akses anak terhadap media digital. Perlindungan teknis

dan pengawasan saja tidak cukup, orang tua perlu membicarakan tentang keamanan dan pengendalian diri, mendiskusikan perilaku bermedia digital dan mendorong keingintahuan untuk hal positif. Kembangkan pengasuhan digital sesuai dengan fase pertumbuhan anak. Ada beberapa tindakan yang perlu dilakukan orang tua dalam mengasuh anak berhadapan dengan media digital.⁴⁷

a. Mendampingi Anak Mengakses Gawai

Orang tua selalu bersama anak ketika menggunakan media digital untuk dua kepentingan utama yaitu menegosiasikan waktu akses dan memilih media dan saluran.

b. Menyeleksi Konten yang Sesuai untuk Anak

Seleksi dapat dilakukan dengan piranti lunak dan pemahaman. Orang tua dapat menggunakan kategorisasi atau rating yang digunakan penyedia konten. Beberapa aplikasi seperti Play Store Youtube Kids misalnya, memiliki kategori khusus keluarga yang berisi konten-konten ramah anak. Orang tua perlu menekankan batasan kewajaran konten terkait dengan penampilan tubuh, adegan kekerasan, nilai cerita.

c. Memahami Informasi yang disediakan Media digital

Pemahaman dilakukan dengan menggunakan kerangka moral dan rasional masing-masing keluarga. Agar pola pengasuhan dapat berfungsi pendidikan yaitu dengan

⁴⁷ *Ibid.*, hal. 24-27

mendiskusikan informasi yang diperoleh dari media digital.

d. Menganalisis Konten Digital untuk Menemukan Pola Positif dan Negatif

Pembicaraan ini bertujuan agar orang tua dan anak memiliki kesepahaman tentang pandangan mereka terhadap fenomena di luar rumah. Diskusi juga membuat anak terbuka terhadap berbagai perbedaan sudut pandang yang mungkin ditemui di luar rumah sehingga tidak menjadi pribadi yang menyimpang. Pada saat yang sama, orang tua dapat menggali sudut pandang anak-anak sesuai jaman mereka agar mudah mengasuh mereka saat ini dan kemudian hari.

e. Memverifikasi Media Digital

Tidak setiap informasi yang beredar di media digital merupakan informasi yang bersifat fakta. Verifikasi dilakukan untuk memastikan apakah informasi yang diterima bersifat fiksi atau fakta, kabar benar, atau kabar bohong. Kemampuan memverifikasi konten memerlukan kejelian dan kesabaran karena orang tua dan anak harus dapat menelusuri sumber-sumber informasi yang didapatkan dan memastikan kualitasnya.

f. Mengevaluasi Konten Media

Mengevaluasi konten media digital adalah keputusan akhir terhadap suatu informasi yang sudah melalui proses seleksi, pemahaman, analisis, dan verifikasi. Keputusan yang

muncul misalnya apakah informasi ini layak dipercaya dan disebarluaskan, hanya cukup untuk pengetahuan pribadi, atau justru cukup diabaikan karena bukan merupakan informasi yang penting. Diskusi antara orang tua dan anak bisa dilakukan untuk melatih anak mengambil keputusan atas informasi yang diterimanya dan membiasakan diri untuk kritis terhadap informasi yang diterimanya melalui media digital.

6. Kompetensi Literasi Digital

Berdasar pada arti estimologi kompetensi diartikan sebagai kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan atau melaksanakan pekerjaan yang dilandasi oleh pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja. Sehingga dapatlah dirumuskan bahwa kompetensi diartikan sebagai kemampuan seseorang yang dapat terobservasi mencakup atas pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja menyelesaikan suatu pekerjaan atau tugas sesuai dengan standar performa yang ditetapkan.⁴⁸ Kompetensi literasi digital dapat dipahami sebagai kemampuan seseorang dalam melakukan aktivitas di internet untuk menggali informasi dan pengetahuan sebagai literasi.

Glister mengelompokkannya ke dalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang sehingga dapat dikatakan

⁴⁸ Kemendikbud, *Materi Pendukung Literasi Digital*, (Jakarta: Kemendikbud, 2017), hal.

berliterasi digital antara lain:⁴⁹

- a. Pencarian di internet (*Internet Searching*) yaitu suatu kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya.
- b. Pandu arah *hypertext* (*Hypertextual Navigation*) yaitu suatu keterampilan untuk membaca serta memahami navigasi (pandu arah) suatu *hypertext* dalam web browser yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang dijumpai dalam buku teks. Kompetensi ini mencakup pengetahuan tentang *hypertext* dan *hyperlink* beserta cara kerjanya, cara kerja web meliputi pengetahuan tentang bandwidth, http, html, dan url, serta kemampuan memahami karakteristik halaman web.
- c. Evaluasi konten informasi (*Content Evaluation*) yaitu 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*.
- d. Penyusunan pengetahuan (*Knowledge Assembly*) yaitu sebagai suatu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi

⁴⁹ Qory Qurratun A'yuni, *Literasi Digital di Kota Surabaya*, (Surabaya: Universitas Airlangga, 2015), hal. 6-7

fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Hal ini dilakukan untuk kepentingan tertentu baik pendidikan maupun pekerjaan.

7. Implementasi Literasi Digital dalam Pembelajaran Tematik

Implementasi program literasi digital dalam pembelajaran tematik diharapkan dapat mendorong peserta didik dan warga madrasah lainnya dalam mendukung keterampilan abad 21. Adapun keterampilan abad 21 yaitu sebagai berikut:⁵⁰

- a. *Critical thinker* yaitu peserta didik didorong untuk berfikir kritis dan mampu memecahkan masalah dengan cara diberi permasalahan dalam pembelajaran, dipancing bertanya, dan berupaya mencari pemecahan masalah dengan mencari berbagai informasi melalui internet.
- b. *Communicator* yaitu peserta didik dilatih untuk memahami dan mengkomunikasikan ide. Setelah memahami apa yang dipelajari, peserta didik didorong untuk membagikan ide-ide yang telah menjadi gagasan-gagasan sebagaimana apa yang telah diperolehnya melalui proses pembelajaran.
- c. *Collaborator* yaitu kemampuan bekerjasama dalam melakukan pekerjaan bersama orang lain, oleh karena itu dengan literasi digital peserta didik dilatih untuk bekerja sama dengan orang

⁵⁰ Danang Wahyu Puspito, *Implementasi Literasi Digital dalam Gerakan Literasi Madrasah*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2017), hal. 310

lain, kelompok lain, bidang lain, dengan cara berbagi informasi dan pengalaman melalui media komputer.

- d. *Creator* yaitu kemampuan menjadi kreator sangat diperlukan untuk menghasilkan pekerjaan dengan kualitas tinggi.

Dapat dipahami bahwa implementasi literasi digital dalam pembelajaran tematik di antaranya yaitu *Critical thinkery* yaitu peserta didik didorong untuk berfikir kritis, *Communicator* yaitu yaitu peserta didik dilatih untuk memahami dan mengkomunikasikan ide, *Collaborator* yaitu yaitu kemampuan bekerjasama dalam melakukan pekerjaan bersama orang lain, dan *Creator* yaitu dengan adanya kreativitas maka akan meningkatkan kualitas.

8. Manfaat Literasi Digital

Menurut Brian Wright dalam infographics yang berjudul *Top 10 Benefits of Digital Literacy: Why You Should Care About Technology* menyatakan bahwa ada 10 manfaat penting dari 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 pengguna bekerja, membuat lebih bahagia, dan dapat mempengaruhi dunia.⁵¹

⁵¹ Vevy, Liansari dan Ermawati Z. Nuroh, *Realitas Penerapan Literasi Digital bagi Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, (Sidoarjo: Univeritas Muhammadiyah Sidoarjo, 2018), hal. 245

a. Menghemat Waktu Peserta didik

Menghemat waktu yang dimaksudkan di sini adalah jika peserta didik mendapatkan tugas dari guru, maka akan mengetahui sumber-sumber informasi terpercaya yang dapat dijadikan referensi untuk keperluan tugasnya. Waktu akan lebih berharga karena dalam usaha pencarian dan menemukan informasi itu menjadi lebih mudah. Dalam beberapa kasus pelayanan online peserta didik akan lebih memerlukan waktu yang lebih sedikit untuk mendapatkan referensi melalui internet dari pada mencari referensi di perpustakaan atau di toko buku.

b. Belajar Lebih Cepat

Pada kasus ini misalnya peserta didik yang harus mencari definisi atau istilah kata-kata penting misalnya di glosarium. Dibandingkan dengan mencari referensi yang berbentuk cetak, maka akan lebih cepat dengan memanfaatkan sebuah aplikasi khusus glosarium yang berisi istilah-istilah penting.

c. Menghemat Biaya

Menghemat biaya maksudnya di sini adalah misalnya peserta didik dan guru memerlukan buku-buku pelajaran atau media pembelajaran maka peserta didik dan guru dapat mengunduh buku ataupun media belajar lainnya di internet tanpa mengeluarkan biaya yang banyak.

d. Membuat Lebih Aman

Sumber informasi yang tersedia dan bernilai di internet jumlahnya sangat banyak. Dalam hal ini misalnya saat peserta didik ingin mengunjungi suatu tempat misalnya museum atau tempat untuk keperluan belajar maka sebelum berangkat peserta didik dapat mencari informasi seputar tempat yang ingin dikunjungi. Dari informasi awal tersebut peserta didik dapat menyiapkan kemungkinan-kemungkinan yang akan dihadapi.

e. Memperoleh Informasi Terkini

Kehadiran apps semakin terpercaya akan membuat seseorang akan selalu memperoleh informasi baru.

f. Selalu Terhubung

Mampu menggunakan beberapa aplikasi yang dikhususkan untuk proses komunikasi, maka akan membuat orang akan selalu terhubung. Dalam hal-hal yang bersifat penting dan mendesak, maka ini akan memberikan manfaat tersendiri.

g. Membuat Keputusan yang Lebih Baik

Literasi digital membuat individu dapat membuat keputusan yang lebih baik karena memungkinkan mampu untuk mencari informasi, mempelajari, menganalisis dan membandingkannya kapan saja. Jika individu mampu membuat keputusan hingga bertindak, maka sebenarnya telah memperoleh informasi yang bernilai.

h. Dapat Membuat Anda Bekerja

Kebanyakan pekerjaan saat ini membutuhkan beberapa bentuk keterampilan komputer. Dengan literasi digital, maka ini dapat membantu pekerjaan sehari-hari terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan komputer misalnya penggunaan Microsoft Word, Power Point atau bahkan aplikasi manajemen dokumen ilmiah seperti Mendelay dan Zetero.

i. Membuat Lebih Bahagia

Di internet banyak sekali berisi konten-konten seperti gambar atau video yang bersifat menghibur. Oleh karenanya, dengan mengaksesnya bisa berpengaruh terhadap kebahagiaan seseorang.

j. Mempengaruhi Dunia

Di internet tersedia tulisan-tulisan yang dapat mempengaruhi pemikiran para pembacanya. Penyebaran tulisan melalui media yang tepat akan memberikan kontribusi terhadap perkembangan dan perubahan dinamika kehidupan sosial. Dalam lingkup yang lebih makro, sumbangsih pemikiran seseorang yang tersebar melalui internet itu merupakan bentuk manifestasi yang dapat mempengaruhi kehidupan dunia yang lebih baik pada masa yang akan datang.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa manfaat literasi digital sangat banyak dan dapat menjadi salah satu alternatif

untuk musim pandemi di mana pembelajaran tatap muka ditiadakan untuk sementara waktu. Adanya digital menjadikan sistem informasi lebih mudah diakses di manapun dan kapanpun, dan peserta didik lebih tertarik untuk belajar karena terdapat hal baru yang menarik dalam proses pembelajaran melalui literasi digital.

9. Prinsip Dasar Pengembangan Literasi Digital

Dalam buku materi pendukung literasi digital UNESCO menjelaskan konsep literasi digital menaungi dan menjadi landasan penting bagi kemampuan memahami perangkat-perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi.⁵² Adapun prinsip dasar pengembangan literasi digital, antara lain, sebagai berikut:⁵³

- a. Pemahaman yaitu yang meliputi kemampuan untuk mengekstrak ide secara implisit dan eksplisit dari media.
- b. Saling ketergantungan yang dimaknai bagaimana suatu bentuk media berhubungan dengan yang lain secara potensi, metaforis, ideal, dan harfiah. Dahulu jumlah media yang sedikit dibuat dengan tujuan untuk mengisolasi dan penerbitan menjadi lebih mudag daripada sebelumnya. Sekarang ini dengan begitu banyaknya jumlah media, bentuk-bentuk media diharapkan tidak hanya sekadar berdampingan, tetapi juga saling melengkapi satu sama lain.

⁵² Kemendikbud, *Materi Pendukung Literasi Digital*, (Jakarta: kemendikbud, 2017), hal.

⁵³ *Ibid.*, hal. 14

- c. Faktor sosial, berbagi tidak hanya sekadar sarana untuk menunjukkan identitas pribadi atau distribusi informasi, tetapi juga dapat membuat pesan tersendiri. Siapa yang membagikan informasi, kepada siapa informasi itu diberikan, dan melalui media apa informasi itu berikan tidak hanya dapat menentukan keberhasilan jangka panjang media itu sendiri, tetapi juga dapat membentuk ekosistem organik untuk mencari informasi, berbagi informasi, menyimpan 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 menyimpannya 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.
- e. Pendekatan yang dapat dilakukan pada literasi digital mencakup dua aspek, yaitu pendekatan konseptual dan operasional. Pendekatan konseptual berfokus pada aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional, sedangkan pendekatan operasional berfokus pada kemampuan teknis penggunaan

media itu sendiri yang tidak dapat diabaikan.⁵⁴

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa literasi digital memiliki prinsip dasar pengembangan yaitu pemahaman yang meliputi kemampuan, saling ketergantungan antar media, faktor sosial untuk saling membagi informasi, dan kurasi untuk disimpan agar dapat bermanfaat jangka panjang.

D. Penelitian Terdahulu

Kajian tentang penelitian terdahulu menjadi penting untuk dijadikan rujukan kajian pustaka oleh penulis dalam melakukan penelitian. Sebelum memaparkan dalam bentuk tabel penelitian terdahulu, penulis sebagai peneliti akan memaparkan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Di antaranya sebagai berikut:

- a. Judul, penulis mengangkat judul “Implementasi Pembelajaran *Electronic Learning (e-learning)* dalam Menumbuhkan Literasi Digital untuk Peserta Didik Kelas IV di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung”.
- b. Pendekatan, penulis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.
- c. Teknik Pengumpulan data, penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi.
- d. Fokus penelitian, yang menjadi fokus penelitian yaitu menumbuhkan literasi digital melalui implementasi pembelajaran *e-learning*.

⁵⁴ *Ibid.*, hal. 15

- e. Subyek penelitian, yang menjadi subyek penelitian yaitu kepala madrasah, guru kelas, dan peserta didik di MI Tarbiyatussibyan.
- f. Tempat penelitian, penelitian ini dilakukan di MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung.
- g. Waktu penelitian, penulis melakukan penelitian di bulan April sampai dengan Mei tahun 2021.

Terdapat penelitian yang hampir mirip dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti. Dibawah ini peneliti menampilkan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan dalam bentuk tabel.

Tabel 2.1 Analisis Penelitian

No.	Identitas Peneliti, Judul Peneliti, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	Sholichah, Jurusan PGMI, Fakultas Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga, “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Fiqih Melalui Pendekatan <i>Contextual Teaching and Learning</i> di Kelas II MI NU Margokaton Seyegan Sleman”, 2009. ⁵⁵	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pembelajaran <i>e-learning</i> dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.	Pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian saya menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif.	Hasil dari penelitian ini yaitu pembelajaran fiqih yang diberikan dengan sistem CTL yakni wudhu, adzan, sholat fardhu, doa qunut, dan dzikir yang terlihat dari meningkatnya nilai peserta didik dan antusias siswa ketika menyelesaikan dan

⁵⁵ Sholichah, *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Fiqih Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning di Kelas II MI NU Margokaton Seyegan Sleman*, (online)

				mempraktekkan pelajaran fiqih.
2.	Nona Isnawati, Jurusan PGMI, Fakultas Tarbiyah, UIN Sunan Kalijaga, “Implementasi Program Pembelajaran Berbasis IT (<i>E-learning</i>) dalam Menumbuhkan Literasi Digital di SD Muhammadiyah Condongcatur”, 2018. ⁵⁶	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pembelajaran <i>e-learning</i> untuk melaksanakan program pembelajaran sebagai upaya dalam menumbuhkan literasi digital.	Perbedaan dari penelitian ini adalah minimnya sumber daya manusia, sedangkan dalam penelitian saya yaitu minimnya sarana dan prasarana.	Hasil penelitian ini yaitu implementasi program pembelajaran berbasis IT (<i>e-learning</i>) dapat dilakukan oleh peserta didik di mana saja dan kapanpun, hal tersebut penting adanya sebagai upaya dalam menumbuhkan literasi digital.
3.	Oktaviyanti Anwar, Jurusan PGMI, Fakultas Tarbiyah, IAIN Salatiga, “Implementasi Pembelajaran Berbasis <i>E-learning</i> pada Masa Pandemi Covid-19 di SD Muhammadiyah Plus Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020”, 2020. ⁵⁷	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pembelajaran <i>e-learning</i> untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar terutama saat musim pandemi covid 19.	Perbedaan dari penelitian ini adalah subjek penelitiannya terdapat kepala madrasah, guru, waka kurikulum, dan siswa. Sedangkan dalam penelitian saya subjek penelitiannya yaitu kepala madrasah, guru kelas, dan siswa.	Hasil penelitian ini yaitu implementasi pembelajaran berbasis <i>e-learning</i> terdapat tiga tahapan yaitu perencanaan pembelajaran dengan adanya kurikulum darurat atau kurikulum covid, pelaksanaan pembelajaran yaitu penggunaan aplikasi sebagai pendukung pembelajaran <i>e-learning</i> , dan evaluasi yang

dalam <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/3851/>, diakses pada tanggal 26 Juli 2021 pukul 12.00 WIB

⁵⁶ Nona Isnawati, *Implementasi Program Pembelajaran Berbasis IT (E-learning) dalam Menumbuhkan Literasi Digital di SD Muhammadiyah Condongcatur*, (online) dalam <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/34436/>, diakses pada tanggal 26 Juli 2021 pukul 12.30 WIB

⁵⁷ Oktaviyanti Anwar, *Implementasi Pembelajaran Berbasis E-learning pada Masa Pandemi Covid-19 di SD Muhammadiyah Plus Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020*, (online) dalam <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/9284/>, diakses pada tanggal 26 Juli 2021 pukul 13.00 WIB

				dibedakan menjadi penilaian tes dan non tes.
4.	Elfa Lailatun Nafi'ah, Jurusan PGMI, Fakultas Tarbiyah, IAIN Tulungagung, "Strategi Model Pembelajaran <i>E-learning</i> untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fiqih Siswa Kelas 3 di MI Riyadlatul Ulum Trenggalek", 2020. ⁵⁸	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan pembelajaran <i>e-learning</i> untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar.	Perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan pembelajaran <i>e-learning</i> untuk meningkatkan prestasi belajar fiqih, sedangkan dalam penelitian saya pembelajaran <i>e-learning</i> dijadikan pembelajaran sekaligus upaya menumbuhkan literasi digital.	Hasil penelitian ini yaitu perencanaan pembelajaran <i>e-learning</i> ini meliputi menyiapkan perangkat teknologi, dan menyiapkan materi pembelajaran. Penerapan <i>e-learning</i> meliputi memberikan <i>link</i> pembelajaran <i>e-learning</i> kepada setiap peserta didik. Evaluasi pembelajaran <i>e-learning</i> yaitu evaluasi terhadap guru, peserta didik dan materi, serta evaluasi bahan ajar dan metode pembelajaran (tugas, quize, UTS, UAS).
5.	Imam Ja'far Shodiq, dan Husniyatus Salamah Zainiyati. Jurusan PAI, UIN Sunan Ampel Surabaya, "Pemanfaatan Media Pembelajaran <i>E-learning</i> Menggunakan <i>Whatsapp</i> sebagai	Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama memanfaatkan <i>e-learning</i> untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar di tengah penyebaran covid 19.	Perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian ini lebih terfokus pada penggunaan aplikasi <i>whatsapp</i> dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sedangkan penelitian saya lebih terfokus pada	Hasil penelitian ini yaitu pemanfaatan <i>whatsapp</i> sebagai media sosial pembelajaran di tengah pandemi covid 19 seperti saat ini sangatlah tepat, mengingat aplikasi ini sangat sederhana bila dibandingkan dengan aplikasi <i>online</i>

⁵⁸ Elfa Lailatun Nafi'ah, Skripsi: "Strategi Model Pembelajaran *E-learning* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Fiqih Siswa Kelas 3 di MI Riyadlatul Ulum Trenggalek", (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2020).

	Solusi di Tengah Penyebaran Covid-19 di MI Nurul Huda Jelu”, 2020. ⁵⁹		penggunaan web <i>learning</i> .	lainnya, mudah dalam pengoperasiannya dan tentunya memiliki fitur-fitur yang banyak.
--	----------------------------------------------------------------------------------	--	----------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------

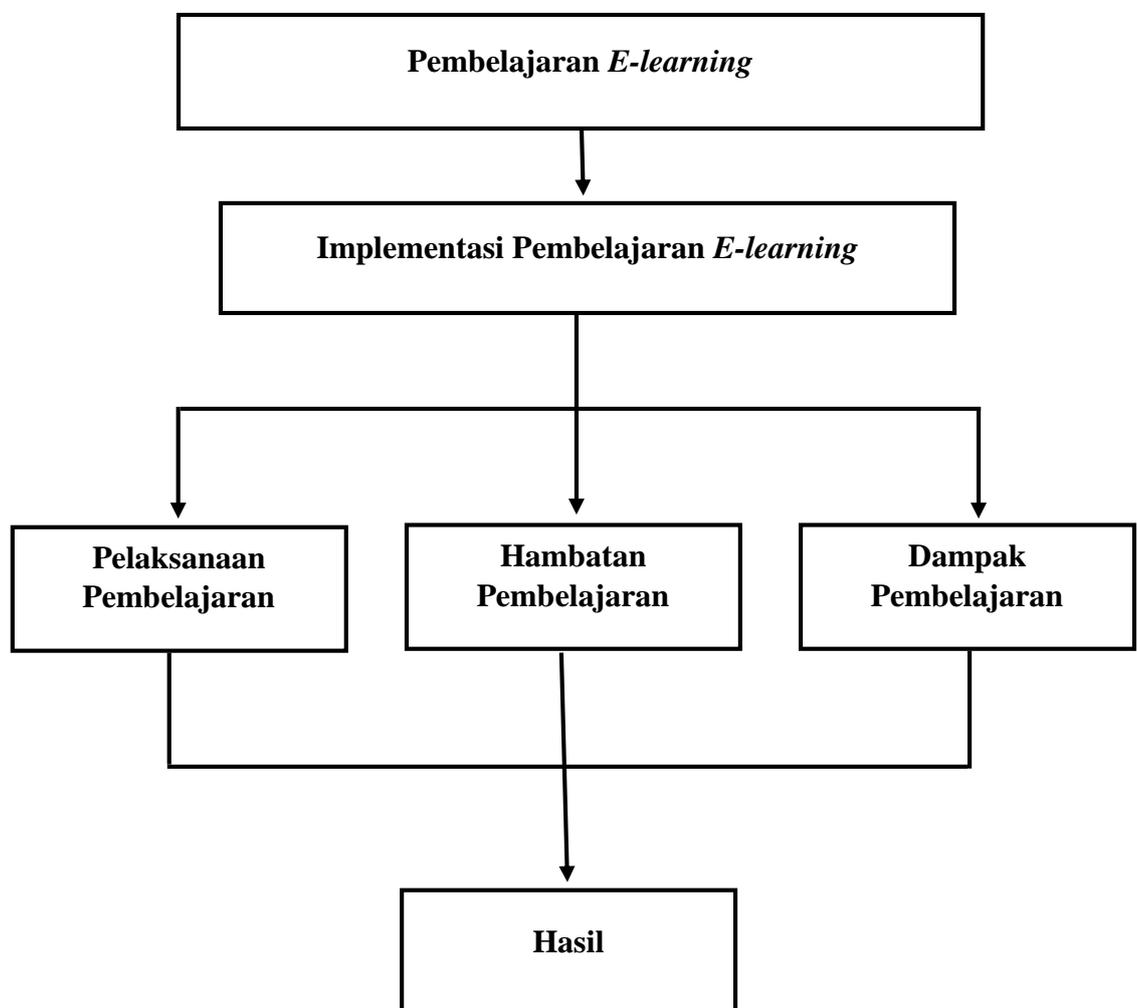
Dari tabel yang sudah dipaparkan di atas maka peneliti dapat membedakan antara hasil penelitian dari peneliti terdahulu dengan penelitian dari peneliti. Hal yang berbeda terdiri dari banyak aspek, di antaranya penelitian dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif, terdapat minimnya sumber daya manusia untuk mengembangkan pembelajaran *e-learning*, dan terfokus pada penggunaan aplikasi lain untuk pelaksanaan pembelajaran *e-learning*. Sedangkan peneliti menggunakan penelitian dengan pendekatan kualitatif, di lokasi penelitian dari peneliti sumber daya manusia cukup memadai tetapi kurangnya sarana dan prasarana yang maksimal, dan lokasi penelitian dari peneliti lebih fokus kepada penggunaan web *e-learning* dalam pelaksanaan pembelajaran *e-learning*.

E. Paradigma Penelitian

Penelitian yang berjudul Implementasi Pembelajaran (*e-learning*) dalam Menumbuhkan Literasi Digital untuk peserta didik kelas IV MI Tarbiyatussibyan Tanjung Kalidawir Tulungagung ini bertujuan untuk mendiskripsikan implementasi yang digunakan guru dalam pembelajaran *e-*

⁵⁹ Imam Ja'far Shodiq, dan Huniyatus Salamah Zainiyati, *Pemanfaatan Media Pembelajaran E-learning Menggunakan Whatsapp sebagai Solusi di Tengah Penyebaran Covid-19 di MI Nurul Huda Jelu*, (online) dalam <http://ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/alinsyiroh/article/view/3946>, diakses pada tanggal 26 Juli 2021 pukul 13.30 WIB

learning. Proses dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan pengumpulan data wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah diharapkan guru dapat mengimplementasikan pembelajaran *e-learning* untuk menumbuhkan literasi digital. Berdasarkan uraian di atas untuk mempermudah arah pemikiran dalam penelitian ini maka kerangka berpikir penelitian ini sebagai berikut:



Bagan 2.1

Kerangka Berfikir Teoritis

Keterangan :

Dari gambar di atas dapat dijelaskan bahwa implementasi pembelajaran *e-learning* meliputi pelaksanaan pembelajaran *e-learning*, hambatan pembelajaran *e-learning* yang dihadapi, dan dampak pembelajaran *e-learning*.