

---

## **Hakekat Pembelajaran Digital dalam Pendidikan Islam**

**Muhamad Said\* & Maimun Zubair**

Program Studi Magister Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Negeri Mataram, NTB, Indonesia

\*Correspondent: [Muhammadsaid08@gmail.com](mailto:Muhammadsaid08@gmail.com)

### **Article History**

Received : June 06<sup>th</sup>, 2024

Revised : June 18<sup>th</sup>, 2024

Accepted : July 27<sup>th</sup>, 2024

**Abstract:** Pembelajaran digital telah menjadi salah satu inovasi penting dalam dunia pendidikan modern, termasuk dalam pendidikan Islam. Artikel ini mengeksplorasi hakikat pembelajaran digital dalam konteks pendidikan Islam dengan menyoroti potensi, tantangan, dan implikasinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji hakekat pembelajaran digital dalam pendidikan Islam. Metode penelitian yang digunakan dalam artikel ini adalah kajian studi pustaka (library research). Metode ini melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber literatur, seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan publikasi lainnya yang relevan dengan topik pembelajaran digital dan pendidikan Islam. Hasil Penelitian menunjukkan, pembelajaran digital dalam Pendidikan Islam menjadikan literasi digital sebagai media pembelajaran, penguatan infrastruktur dan teknologi, pengembangan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif, peningkatan kompetensi guru dan tenaga pendidik, peningkatan kesadaran serta partisipasi orangtua dalam konteks pendidikan Islam. Adapun kesimpulan dalam penelitian ini adalah Pembelajaran digital dalam pendidikan Islam menawarkan potensi besar untuk memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan aksesibilitas terhadap pengetahuan keagamaan. Namun, tantangan terkait infrastruktur teknologi, kesiapan guru dan siswa, serta masalah etika dan keamanan digital perlu diatasi melalui kerjasama antara pemerintah, institusi pendidikan, dan masyarakat.

**Keywords:** Islam, Pendidikan, Pembelajaran Digital.

## **PENDAHULUAN**

Era revolusi industri 4.0 ini menuntut segala pekerjaan dengan menggunakan teknologi sehingga tidak hanya membawa dampak sederhana namun berdampak pada seluruh aspek kehidupan manusia terutama dalam sektor pendidikan. Era ini ditandai dengan semakin terpusatnya peran teknologi cyber dalam kehidupan manusia, maka tidak heran jika dalam dunia pendidikan muncul istilah “pendidikan 4.0”, istilah tersebut menggambarkan berbagai cara untuk mengintegrasikan teknologi cyber baik secara fisik maupun tidak ke dalam pembelajaran (Habsy et al., 2024).

Kemajuan iptek yang tercermin di era industri 4.0 menjadi sebuah hal yang menantang terutama bagi dunia pendidikan dikarenakan adaptasi yang harus dilakukan menyangkut dua hal (Muroatul, 2020). Pertama, institusi pendidikan sebagai cetak biru (*blue print*) lahirnya peserta didik yang mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Di samping itu,

institusi pendidikan juga memiliki peran penting dalam membentuk prototipe diri peserta didik yang ideal secara intelektual-sosial. Kedua, institusi pendidikan harus menyiapkan peran penting dalam tataran teknis-implementatif (teknis pembelajaran dikelas, sarana prasarana penunjang pembelajaran dan sebagainya), maupun konseptual-manajerial (kurikulum yang digunakan dalam institusi pendidikan, tata kelola pemberdayaan guru dan karyawan, dan sebagainya), sehingga mampu mengakomodir kebutuhan pembelajaran di era industri 4.0 saat ini.

Hadirnya era digital harus disikapi dengan serius dan tanggung jawab. Kita harus mampu menguasai dan mengendalikan peran teknologi dengan baik agar era digital membawa manfaat bagi kehidupan. Disinilah peran pendidikan yang harus menjadi media utama untuk memahami, menguasai dan memperlakukan teknologi dengan baik dan benar. Peran aktif guru sebagai pengontrol haruslah dilakukan secara optimal. Guru harus dapat mengarahkan siswa untuk memanfaatkan digitalisasi pendidikan kearah yang lebih berguna (Saleh, 2023). Karena dampaknya yang begitu besar maka pemanfaatan

digital saat ini harus dipergunakan sebaik mungkin.

Pelaksanaan pendidikan tidak terlepas dari pembelajaran yang pada hakikatnya sebuah proses interaksi guru dalam menyampaikan ilmunya dengan menggunakan media untuk mempermudah proses tersebut. Penggunaan media pembelajaran harus mendapat perhatian khusus dari tenaga pendidik atau guru, karena peran dari media itu sendiri sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan prestasi belajar siswa. Yang mana prestasi belajar merupakan gambaran hasil proses pendidikan (Abdul & Arif, 2020). Namun dalam pemilihan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus disesuaikan dengan karakteristik dari masing-masing media agar sesuai dengan kondisi kebutuhan.

Pendidikan Islam saat ini, dihadapkan pada berbagai perkembangan yang tentunya untuk melakukan perubahan dan perbaikan sehingga mampu melakukan adaptasi terhadap perubahan tersebut. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) menjadi tantangan bagi Pendidikan Islam, terutama ketika dihadapkan dengan era globalisasi yang telah mampu mengsystemasikan jarak dan waktu antar berbagai Negara dalam pertukaran informasi dan pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan Islam (Abdul & Arif, 2020). Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas penulis ingin memberikan edukasi terhadap dampak digital dalam pendidikan Islam saat ini. Ini menjadi alasan utama penulis mengupas Hakekat Pembelajaran Digital Dalam Pendidikan Islam.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka (*library research*), yang melibatkan pengumpulan dan analisis data dari berbagai sumber literatur yang relevan dengan topik pembelajaran digital dalam pendidikan Islam. Jenis penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif. Pendekatan penelitian ini menggunakan studi kepustakaan atau *library reseach* yaitu se serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Sugiyono, 2017). Studi literatur ini menggunakan sumber pustaka untuk mengumpulkan data penelitian, menganalisis isi

literatur, dan membuat kesimpulan darinya (Arikunto S, 2010).

Sumber data penelitian ini meliputi data primer dan sekunder. Data primer maupun skunder yang digunakan merupakan sumber kepustakaan yang dikumpulkan dengan teknik dokumentasi yaitu berupa literatur buku, prosiding, jurnal-jurnal penelitian terbaru yang sudah terindeks di berbagai pengindeks dalam negri maupun internasional yang berkaitan tentang konsep serta esensi literasi digital, serta data pendukung untuk menghasilkan temuan penelitian yang akurat. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif dan analisis isi atau *content analisis* untuk mengkaji data. Dimulai dengan memilih serta mereduksi data yang akan digunakan, menganalisa serta menentukan data yang relevan dengan penelitian dengan mengklarifikasi dan menganalisis sampai menemukan hasil dan menyimpulkannya.

## HASIL dan PEMBAHASAN

### 1. Media Pembelajaran Digital

Secara bahasa, kata digital berasal dari bahasa Yunani, yaitu kata *digitus*, artinya adalah jari jemari. Secara istilah, digital adalah data atau sinyal yang dinyatakan dalam angka 0 dan 1 atau disebut dengan bilangan biner (Fauzan, 2020). Teori digital adalah sebuah konsep pemahaman dari perkembangan zaman mengenai teknologi dan sains dari semua yang bersifat manual menjadi otomatis dan semua yang bersifat rumit menjadi ringkas (Aji, 2016). Perangkat yang dapat mengakses memproduksi dan bekerja dengan data digital tersebut biasanya disebut dengan perangkat digital atau media digital.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Indonesia, 2003). Dari defenisi diatas pembelajaran meliputi proses kegiatan belajar dan mengajar. Pengertian pembelajaran digital meliputi aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa seperangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirim data, baik berupa teks, pesan, grafis, video maupun audio (Rozie & Pratikno, 2023).

Kemampuan pembelajaran digital dapat diartikan sebagai jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya ke

seluruh penjuru dunia. Namun demikian, pengertian pembelajaran digital bukan hanya berkaitan dengan perangkat keras saja, melainkan juga mencakup perangkat lunak berupa data yang dikirim dan disimpan yang sewaktu-waktu dapat diakses (Rahman, 2021).

Kemajuan lain yang berkaitan dengan pembelajaran digital sebagaimana yang dikemukakan oleh Kenji Kitao adalah banyaknya terminal komputer di seluruh dunia terkoneksi ke pembelajaran digital, sehingga banyak pula orang yang menggunakan pembelajaran digital setiap harinya. Mengingat pembelajaran digital sebagai metoda atau sarana komunikasi yang mampu memberikan manfaat besar bagi kepentingan para peneliti, pengajar dan pembelajar, maka para pengajar perlu memahami karakteristik atau potensi pembelajaran digital agar dapat memanfaatkannya secara optimal untuk kepentingan pembelajarannya para pembelajar (Sarumaha et al., 2024).

Dalam hal ini juga Basak dkk mengemukakan bahwa pendidikan digital mencakup berbagai alat dan praktik sebagai berikut (Wisudo et al., 2021) yaitu sumber belajar interaktif, akses pada database online, penilaian berbasis online dan computer, lingkungan belajar yang memungkinkan kolaborasi dan komunikasi yang kaya dan pembelajaran campuran (*blended*). Seiring perkembangan teknologi digital dapat dilakukan dalam suatu sistem yang dikenal dengan pembelajaran berbasis digital (*digital learning*) bahwa pembelajaran digital adalah pembelajaran berbasis elektronik yang mampu memfasilitas pembelajaran lebih luas dan memuat banyak variasi.

## 2. Fungsi Pembelajaran Digital

Karakteristik atau potensi pembelajaran digital dipandang sudah memadai sebagai dasar pertimbangan untuk penyelenggaraan kegiatan pembelajaran melalui pembelajaran digital. Munir mengatakan bahwa pembelajaran digital sebagai media pembelajaran terdapat tiga fungsi di dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai suplemen, komplemen dan substitusi (Meliani et al., 2021).

### a. Fungsi Suplemen

Fungsi sebagai suplemen (tambahan) yaitu pembelajar mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini, tidak ada kewajiban atau keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi

pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya hanya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan. Sekalipun materi pembelajaran elektronik berfungsi sebagai suplemen, guru tentunya akan senantiasa mendorong atau menggugah, atau menganjurkan para pembelajarnya mengakses materi pembelajaran elektronik yang telah disediakan (Yustanti & Novita, 2019).

### b. Fungsi Komplemen

Fungsi sebagai komplemen (pelengkap), yaitu materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima pembelajar di dalam kelas. Materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi reinforcement (penguatan) yang bersifat enrichment (pengayaan) atau remedial (pengulangan pembelajaran) bagi pembelajar di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Akses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus disediakan diharapkan akan dapat membantu memudahkan peserta didik dalam memahami atau menguasai materi pelajaran yang disajikan guru (Westra, 2022).

### c. Fungsi Substitusi

Penggunaan internet untuk pembelajaran di mana seluruh bahan ajar belajar, diskusi konsultasi, penugasan, latihan dan ujian sepenuhnya disampaikan melalui internet. Peserta didik dan guru sepenuhnya terpisah, namun hubungan atau komunikasi antara peserta didik dengan pengajar bisa dilakukan setiap saat. Komunikasi antara peserta didik bisa dilakukan setiap saat, komunikasi lebih banyak dilakukan secara *asynchronous* dari pada secara *synchronous*. Bentuk pembelajaran ini tidak memerlukan adanya kegiatan tatap muka baik keperluan pembelajaran maupun evaluasi dan ujian karena semua proses belajar mengajar sepenuhnya dilakukan melalui fasilitas internet seperti *e-mail*, *chat room*, *bulletin board* dan *online conference*.

## 3. Pendekatan Komunikasi Pembelajaran Digital

Berdasarkan pendekatan komunikasinya, dapat dibedakan menjadi dua pendekatan dalam pembelajaran digital, yaitu pendekatan sinkronus dan asinkronus. Dari keduanya memiliki ciri yang berbeda, berikut penjelasannya:

#### a. Pendekatan Sinkronus

Dalam pendekatan sinkronus, guru dan murid berinteraksi dalam waktu yang sama. Perangkat komunikasi yang dipergunakan bisa berupa forum percakapan (*chat*) ataupun pertemuan daring dengan menggunakan aplikasi seperti *Skype*, *Zoom*, *Google Meet*, atau sejenisnya. Pendekatan ini hanya lebih efektif umumnya hanya bisa berlangsung kurang dari 120 menit. Dalam pertemuan daring, murid akan lebih cepat kehilangan konsentrasi. Oleh karena itu, pembelajaran daring atau digital akan lebih efektif bila dilakukan dengan menggabungkan antara pendekatan sinkronus dan asinkronus. Kelebihan sinkronus yaitu interaksi antara guru dan siswa dilakukan secara langsung yang dapat meningkatkan kedekatan antara guru dan siswa, juga dapat menghindari rasa terisolasi serta komunikasi yang dilakukan secara langsung juga menghindari kesalahpahaman dalam penyampaian materi. Sedangkan kekurangan pendekatan sinkronus yaitu, membutuhkan waktu yang sama dan juga memerlukan komitmen agar pelaksanaan dapat berjalan sesuai jadwal yang ditentukan. Dan jaringan internet yang tidak stabil akan menghambat interaksi antara guru dan siswa.

#### b. Pendekatan Asinkronus

Pendekatan asinkronus merupakan pendekatan antara guru dan murid berinteraksi tidak dalam waktu yang sama. Desain instruksional menjadi penentu keberhasilan pendekatan asinkronus. Materi belajar dan tugas bisa diakses secara terbuka, ada ruang untuk meninggalkan pesan (*message board*), dan ruang diskusi kelompok, dan penilaian yang dibantu mesin. Sistem ini didesain agar peserta bebas mengakses materi belajar dan mengerjakan tugas sesuai waktu yang diinginkan dan dengan kecepatan menyelesaikan pelajaran ditentukan sendiri. Dalam pendekatan asinkronus tidak disyaratkan kolaborasi simultan sehingga mengurangi resiko banyak waktu terbuang sebagaimana dalam pertemuan daring. Akan tetapi, pendekatan asinkronus mensyaratkan desain instruksional yang kuat sehingga memerlukan waktu, tenaga, dan kadang biaya yang tidak sedikit.

### 4. Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital juga bertujuan untuk memfasilitasi kegiatan belajar dan mengajar. Oleh karena itu, penggunaan media

pembelajaran digital diharapkan akan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar. Peran media dalam pendidikan dapat menjadi objek dan alat. Media sebagai objek berarti media pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar. Dalam hal ini, pendidik dapat mempelajari berbagai disiplin ilmu pengetahuan menggunakan berbagai informasi yang terkadung di dalam media dan sumber belajar. Sementara media sebagai alat adalah suatu sarana yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menjalin komunikasi akademik dengan siswa, teman sejawat, dan pakar pendidikan. Pendidik tidak cukup hanya sebatas mampu menggunakan berbagai perangkat media, tetapi juga harus mengetahui dan menyadari bagaimana menggunakan media pembelajaran secara kritis, kreatif, dan positif. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kompetensi dan Kualifikasi Guru mempertegas pentingnya peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian literature tentang pembelajaran digital, ada beberapa point yaitu pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital, fungsi pembelajaran digital sebagai suplemen, komplemen dan substitusi, pendekatan komunikasi pembelajaran digital yaitu pendekatan sinkronus dan insinkronus, memenuhi tuntutan paradigma baru, dan urgensi penggunaan pembelajaran digital dapat meningkatkan kemampuan pendidik, meningkatkan mutu pembelajaran, memenuhi kebutuhan siswa, memenuhi kebutuhan pasar.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada bapak kepada dosen pengampu mata kuliah yang telah memberikan arahan dan masukan selama penyelesaian tugas mata kuliah ini.

### REFERENSI

Abdul, D., & Arif, M. (2020). Pemanfaatan Media Digital Dalam Pembelajaran PAI Melalui Pendekatan Saintifik. *Al-Bahtsu:*

- Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 5(2).
- Aji, R. (2016). Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Menyongsong Era Digital). *Islamic Communication Journal*, 1(1).
- Fauzan, M. (2020). Pemanfaatan media digital untuk pengenalan angka arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 6(6), 352–364.
- Habsy, B. A., Christian, J. S., & Unaisah, U. (2024). Memahami Teori Pembelajaran Kognitif dan Konstruktivisme serta Penerapannya. *TSAQOFAH*, 4(1), 308–325.
- Indonesia, U.-U. R. (2003). Sistem pendidikan nasional. *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum*.
- Mardati, M. (2022). *Pembelajaran PAI berbasis media digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP Islam Terpadu Misykat Al-Anwar Jombang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Meliani, F., Alawi, D., Yamin, M., Syah, M., & Erihadiana, M. (2021). Manajemen Digitalisasi Kurikulum di SMP Islam Cendekia Cianjur. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(7), 653–663. <https://doi.org/10.54371/jiip.v4i7.328>
- Muroatul, A. (2020). *Manajemen Kurikulum Terpadu Pada Program Full Day School Di Ma Minhajut Tholabah Bukateja Purbalingga*. IAIN Purwokerto.
- Pahleviannur, M. R., De Grave, A., Saputra, D. N., Mardianto, D., Hafriada, L., Bano, V. O., Susanto, E. E., Mahardhani, A. J., Alam, M. D. S., & Lisya, M. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Pradina Pustaka.
- Rahman, D. (2021). Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dan informasi. *Maktabatun: Jurnal Perpustakaan Dan Informasi*, 1(1), 9–14.
- Rozie, F., & Pratikno, A. S. (2023). *Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Rena Cipta Mandiri.
- Saleh, F. (2023). *PEMBELAJARAN PAI DI ERA DIGITAL DI SMK MUHAMMADIYAH KOTAMOBAGU*. IAIN MANADO.
- Sarumaha, Y. A., Putra, A. P., & Hermawan, T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP. *Apotema: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 21–30.
- Sulistiyo, H., HASANUH, N., SUARTINI, S. R. I., & MANDA, G. S. (2020). *Teknik Menelusuri Dan Memahami Artikel Ilmiah Di Jurnal Nasional Dan Internasional*. Absolute Media.
- Westra, K. I. (2022). Kenji Kentao. *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital, Prospek I*, 18–19.
- Wijaya, H. (2020). *Analisis data kualitatif teori konsep dalam penelitian pendidikan*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Wisudo, B., Paat, L., & Paat, J. (2021). Strategi Pendidikan Digital: Pedagogi Kritis dalam Kelas Digital. *Malang: Intrans Publishing*.
- Yustanti, I., & Novita, D. (2019). Pemanfaatan E-Learning bagi para Pendidik Di Era Digital 4.0 Utilization of E-Learning for Educators in Digital Era 4.0', Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang. *Jurnal Univ PGRI Palembang*, 12(1), 338–346. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2543>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution, S. (2003). *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Yusof, M. (2012). *Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Islam: Satu Kajian di Beberapa Sekolah Menengah Agama*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 123-135.