

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengembangan Literasi

Menurut kamus Oxford, literasi memiliki pengertian “*Literacy is ability to read and write*”. Literasi secara umum diartikan sebagai sebuah kemampuan membaca dan menulis. Secara lebih luas literasi merupakan sebuah kemampuan yang ada dalam diri seseorang dalam membaca atau menulis apa saja yang dia lihat, dia dengar atau yang dia rasakan.

Pengembangan literasi merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis seseorang melalui pelatihan dan pendidikan. Tujuan dari pengembangan literasi adalah untuk meningkatkan pemahaman terhadap bacaan serta kemampuan berkomunikasi secara kreatif melalui membaca. Pentingnya mengembangkan literasi pada anak sejak dini telah diakui. Salah satu metode yang efektif adalah bercerita, karena dapat melatih daya tangkap, daya pikir, konsentrasi, dan imajinasi anak, yang pada gilirannya memotivasi mereka untuk membaca.

Dalam implementasinya, Indonesia memiliki mandat konstitusi yang berkaitan dengan peningkatan akses informasi publik. Hal ini terlihat dari meningkatnya minat baca di masyarakat, terutama di kalangan generasi muda. Mandat tersebut tercantum dalam alinea keempat UUD 1945 yang menyatakan bahwa negara memiliki tanggung jawab untuk “mencerdaskan kehidupan bangsa.” Secara khusus, tanggung jawab untuk meningkatkan minat baca di kalangan generasi muda diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 tahun 2007 tentang Perpustakaan, khususnya pada pasal 48 hingga pasal 51 yang membahas tentang pembudayaan kegemaran membaca.

Pasal 48 ayat (1) menguraikan bahwa pembudayaan kegemaran membaca dilakukan melalui keluarga, lembaga pendidikan, dan masyarakat, dengan dukungan dari pemerintah serta pemerintah daerah

dalam menyediakan buku yang berkualitas dan terjangkau. Selanjutnya, pasal 49 menetapkan bahwa pemerintah, pemerintah daerah, dan masyarakat memiliki peran dalam mendorong pembentukan taman bacaan masyarakat dan rumah baca untuk mendukung upaya pembudayaan kegemaran membaca. Pasal 50 menegaskan bahwa pemerintah dan pemerintah daerah juga perlu memfasilitasi serta mendorong minat baca dengan menyediakan bahan bacaan yang berkualitas, terjangkau, serta infrastruktur perpustakaan yang mudah diakses. Terakhir, pasal 51 ayat (1) menyatakan bahwa pembudayaan kegemaran membaca dilakukan melalui Gerakan Gemar Membaca.

Sifat literasi terus mengalami perubahan. Saat ini, banyak anak membaca secara daring dari pada secara konvensional. Generasi muda tumbuh dalam lingkungan digital, di mana aktivitas membaca dan menulis dengan kertas semakin jarang. Mayoritas kegiatan literasi melibatkan media visual dan cetak, serta bentuk tulisan elektronik seperti email, pesan teks, posting di platform sosial seperti *Facebook*, dan sejenisnya. Ini tidak hanya menjadi norma, tetapi juga menggeser peran membaca sebagai bagian utama dari keterlibatan literasi. Perkembangan teknologi komunikasi internet telah mengubah lanskap literasi dengan cepat, dengan munculnya berbagai platform baru seperti papan buletin digital, editor web, blog, dunia maya, dan situs jejaring sosial seperti *Ning* dan *MySpace*.

Definisi tersebut sejalan dengan visi pemerintah Indonesia dalam bidang pendidikan. Tujuan pendidikan adalah untuk mempersiapkan siswa dengan literasi dasar, kompetensi, dan karakter yang kuat. Literasi dasar yang harus dimiliki siswa Indonesia mencakup kemampuan membaca, menulis, literasi numerik, pemahaman budaya dan kewarganegaraan, literasi sains, literasi informasi, literasi digital, dan pemahaman finansial. Siswa dapat menguasai literasi dasar ini dengan baik jika mereka dapat menggunakan pikiran kritis dalam menghadapi banyaknya informasi yang tersedia di sekitar mereka. Kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan memilah informasi akan lebih mudah terwujud jika guru dan pustakawan

sekolah bekerja sama secara kolaboratif. Guru memegang peran penting sebagai agen utama dalam pendidikan, sementara pustakawan memiliki peran kunci sebagai agen yang mempromosikan literasi informasi secara digital.

Literasi informasi dan literasi digital saling terhubung ketika diaplikasikan dalam layanan perpustakaan sebagai pusat sumber informasi untuk pendidikan dan penelitian di universitas. Literasi informasi mencakup keterampilan masyarakat dalam mengidentifikasi kebutuhan informasi, mencari, memilih, dan memvalidasi informasi yang ditemukan di internet. Ini merupakan bagian dari pengalaman dalam literasi media, terutama kemampuan untuk mengevaluasi sumber informasi secara kritis (Rivoltella, 2010). Keterampilan ini menjadi semakin penting dalam masyarakat yang penuh dengan informasi dan pengetahuan yang terus berkembang.

B. Pengembangan Literasi Informasi Berbasis Digital

1. Literasi Informasi

a. Hakikat Literasi Informasi

Istilah “*information literacy*” pertama kali dikemukakan oleh Paul Zurkowski yang mengatakan orang yang literat informasi adalah orang-orang yang terlatih dalam aplikasi sumber daya dalam pekerjaannya. Literasi informasi sering disebut juga dengan kemelekakan informasi. Dalam bidang ilmu perpustakaan dan informasi, literasi informasi sering dikaitkan dengan kemampuan mengakses dan memanfaatkan secara benar informasi yang tersedia.

Pengertian literasi informasi yang sering dikutip adalah pengertian literasi informasi dari *American Library Association* (ALA) : “Serangkaian kemampuan yang dibutuhkan seseorang untuk mengenali kapan informasi dibutuhkan dan memiliki kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan

informasi yang dibutuhkan secara efektif". Sedangkan pengertian literasi informasi menurut Endang Fatmawati (2010:13) yaitu: "Sebuah pemahaman dari seperangkat atau serangkaian kemampuan/keterampilan yang dimiliki dan memungkinkan untuk mendapatkan jalan keluar/solusi untuk memecah suatu masalah".

Secara umum, literasi diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis dalam kegiatan sehari-hari. Namun, ada berbagai jenis literasi, termasuk literasi audiovisual, literasi cetak, literasi komputer, literasi media, literasi perpustakaan, dan literasi informasi, serta lainnya.

Literasi informasi merupakan gabungan dari semua konsep literasi yang ada. Menurut *American Library Association*, literasi informasi adalah kemampuan untuk mengenali kapan informasi dibutuhkan serta memiliki kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi tersebut secara efektif (ACRL, 2000:11).

Dengan kata lain, literasi informasi adalah keterampilan yang diperlukan untuk menemukan, mendapatkan, menganalisis, dan menggunakan informasi. Keterampilan literasi informasi dapat memberdayakan masyarakat agar memiliki keterampilan kritis yang akan membantu mereka menjadi pembelajar yang mandiri.

IFLA ALP *Workshop* (2006:31) menyebutkan bagian dari literasi informasi adalah literasi digital, didefinisikan sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format dari sejumlah besar sumber daya tatkala sumber daya tersebut disajikan melalui komputer sesuai perkembangan Internet.

Dari berbagai penjelasan sebelumnya, bisa disimpulkan bahwa literasi informasi merupakan upaya untuk mengembangkan "kompetensi" dalam menyelesaikan masalah. Kompetensi di sini merupakan kombinasi dari pengetahuan, keterampilan, dan

perilaku. Keterampilan dalam literasi informasi meliputi kemampuan mengidentifikasi masalah, mencari dan menemukan informasi yang relevan, serta menyusun dan mengorganisir informasi tersebut. Hubungan antara perpustakaan dan literasi informasi sangat erat, karena sebuah perpustakaan tanpa koleksi bahan bacaan yang memadai dan pustakawan yang kompeten tidak akan mendukung proses literasi informasi secara efektif. Oleh karena itu, perpustakaan harus mampu menyediakan fasilitas teknologi dan informasi yang mendukung, sehingga dapat memberikan dampak positif dan meningkatkan kualitas literasi informasi masyarakat.

Orang yang melek informasi adalah mereka yang telah belajar cara belajar dengan benar. Mereka tahu bagaimana belajar karena mereka memahami bagaimana pengetahuan diatur, bagaimana menemukan informasi, dan bagaimana menggunakan informasi sehingga orang lain dapat belajar dari mereka. Mereka yang menguasai literasi informasi selalu dapat menemukan informasi yang dibutuhkan untuk setiap tugas atau keputusan yang harus diambil.

Jarson (2010:528-534) menjelaskan bahwa literasi informasi terdiri dari tiga elemen, yaitu :

1. Keterampilan umum: pemecahan masalah, kerjasama, kerja tim, komunikasi, dan berpikir kritis.
2. Keterampilan informasi: pencarian informasi, penggunaan informasi, dan pemanfaatan teknologi informasi.
3. Nilai dan keyakinan: penggunaan informasi dengan bijaksana dan etis, tanggung jawab sosial, dan partisipasi dalam masyarakat.

Anunobi & Udem (2014:64-65) menjelaskan bahwa individu yang melek informasi akan mampu :

1. Menentukan sejauh mana informasi yang diperlukan.
2. Mengakses informasi yang dibutuhkan secara efektif dan efisien.
3. Mengevaluasi informasi dan sumbernya secara kritis.
4. Memasukkan informasi yang dipilih ke dalam basis pengetahuan mereka.
5. Menggunakan informasi secara efektif untuk mencapai tujuan tertentu.
6. Memahami masalah ekonomi, hukum, dan sosial terkait penggunaan informasi, serta mengakses dan menggunakan informasi secara etis dan legal.

Konsep-konsep tersebut pada akhirnya memerlukan pemahaman umum tentang literasi informasi sebagai dasar untuk penerapannya di berbagai sektor. Literasi informasi diartikan sebagai seperangkat kemampuan dan pengetahuan yang memungkinkan seseorang mengetahui kapan informasi diperlukan, serta kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi tersebut secara efektif. Kemampuan dasar ini mencakup menentukan kebutuhan informasi, menemukan, mengevaluasi, membuat, dan menerapkan informasi dalam konteks budaya dan sosial. Sebagai panduan utama, seseorang dapat mengakses informasi secara efektif. Selain itu, penggunaan dan pembuatan konten tersebut mendukung pembangunan ekonomi, pendidikan, kesehatan, pelayanan manusia, dan aspek lainnya.

b. Tujuan Literasi Informasi

Menurut Marsudi (2016:4) tujuan literasi informasi adalah untuk mempersiapkan individu agar mampu melakukan pembelajaran seumur hidup, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kemampuan individu untuk mengevaluasi informasi di tengah ledakan informasi serta meningkatkan

kemampuan individu untuk mengevaluasi informasi di tengah ledakan informasi secara lebih efisien dan efektif. Literasi Informasi sangat berperan aktif dan dapat dijadikan pembelajaran untuk mengekspresikan ide, membangun argumentasi, mempelajari hal baru, dan mengidentifikasi kebenaran informasi serta menolak informasi pendapat yang salah.

Kemampuan literasi informasi memiliki peran strategis dalam meningkatkan kemampuan Anda sebagai seorang pembelajar. Semakin terampil Anda dalam mencari, menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi, semakin besar peluang Anda untuk terus belajar sepanjang waktu.

Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tiga faktor utama: penciptaan pengetahuan, distribusi pengetahuan, dan pengembangan infrastruktur teknologi yang mendukung penyebaran pengetahuan. Perkembangan teknologi internet menciptakan fenomena yang disebut *superhighway information*, yang menghilangkan batas-batas geografis. Informasi dan pengetahuan dapat bergerak dengan sangat cepat melalui internet.

Keterampilan literasi informasi memungkinkan seseorang untuk mendapatkan informasi dengan cepat. Individu dengan literasi informasi yang tinggi memiliki kemampuan memecahkan masalah dan mengomunikasikan gagasannya dengan baik. Mereka mampu berpikir kritis dan analitis, serta membangun argumen secara logis yang didukung oleh fakta, bukti, dan informasi yang diperlukan. Selain itu, mereka bisa membedakan informasi yang benar dari yang salah, sehingga tidak mudah terprovokasi oleh informasi tertentu.

Literasi informasi adalah kemampuan yang sangat penting untuk dimiliki, terutama dalam dunia pendidikan, karena saat ini semua orang dihadapkan pada berbagai jenis sumber informasi yang berkembang sangat cepat. Namun, tidak semua informasi

yang tersedia dapat dipercaya dan sesuai dengan kebutuhan pencari informasi. Literasi informasi memudahkan seseorang untuk mencari, menemukan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara mandiri tanpa batasan ruang dan waktu, serta berinteraksi dengan berbagai informasi. Kemampuan ini juga sangat berguna dalam dunia pendidikan dan dalam penerapan kurikulum berbasis kompetensi, yang mengharuskan peserta didik menemukan informasi sendiri dan memanfaatkan berbagai jenis sumber informasi. Literasi informasi juga memberikan kemampuan berpikir kritis dan logis, serta tidak mudah percaya terhadap informasi yang diperoleh, sehingga informasi tersebut dievaluasi terlebih dahulu sebelum digunakan.

UNESCO (2008) menyatakan bahwa literasi informasi memberikan kemampuan kepada seseorang untuk menafsirkan informasi sebagai pengguna informasi dan menjadi penghasil informasi untuk dirinya sendiri. UNESCO juga menyatakan tujuan literasi informasi sebagai berikut:

1. Memberikan keterampilan kepada seseorang untuk mengakses dan memperoleh informasi mengenai kesehatan, lingkungan, pendidikan, pekerjaan, dan lainnya.
2. Membantu mereka membuat keputusan yang tepat mengenai kehidupan mereka.
3. Menjadikan mereka lebih bertanggung jawab terhadap kesehatan dan pendidikan mereka.

Di zaman globalisasi informasi pengguna memiliki kemampuan untuk mengakses dan menciptakan informasi dengan menggunakan teknologi komunikasi dan aplikasinya. Misalnya, kemampuan dalam menggunakan mesin pencari internet. Dengan demikian, literasi informasi membantu individu dalam memenuhi kebutuhan informasinya, baik untuk keperluan pribadi, profesional, maupun sosial.

Literasi informasi, yang sangat vital di era globalisasi informasi, membantu individu memperoleh keterampilan dalam menggunakan teknologi komunikasi dan aplikasinya untuk mengakses dan menciptakan informasi. Sebagai contoh, kemampuan menggunakan berbagai mesin pencari internet seperti Google, AI *Technology*, dan sebagainya. Melalui literasi informasi ini, individu dapat memenuhi kebutuhan informasinya baik dalam konteks kehidupan pribadi (seperti pendidikan, kesehatan, dan pekerjaan) maupun dalam lingkungan sosial masyarakat.

c. Model-model Literasi Informasi

Dengan semakin berkembangnya teknologi dan informasi, dan semakin mudahnya orang untuk mencari informasi yang mereka butuhkan. Hal itulah yang menjadi latar belakang munculnya model literasi informasi ini, terdapat beberapa model literasi informasi menurut Marsudi (2016) diantaranya : *The Plus Model*, *The Big6*, *Empowering 8*, berikut adalah beberapa model literasi yang ada :

1. *The Plus Model*

Model ini dikembangkan oleh James Hering yang mempunyai otoritas dalam keberinformasian di Queen Marganet University College, Edinburg. Model ini merupakan keahlian informasi yang sesuai untuk sekolah. Model ini mebagi keahlian informasi dalam 4 bagian besar seperti berikut:

- *P Purpose* (Tujuan) : *Identifying the purpose of an investigation or assigment* (menetapkan tujuan penyidikan penelitian atau tugas-tugas sekolah).
- *L Location* (Lokasi) : *Finding relevant information sources related to the purpose* (menemukan sumber informasi yang cocok dengan tujuan yang telah diterapkan).

- *U Use (Pemanfaatan) : Selecting and rejecting information and ideas, reading for information, note-taking and presentation* (memilih dan memilah informasi dan gagasan, membaca untuk mendapatkan informasi, catatan dan membuat presentasi)
- *S Self-evaluation (Evaluasi Diri): How pupils evaluate their performace in applying information skills to the assigment and what they learn for the future* (Bagaimana peserta didik mengevaluasi tampilannya dalam menerapkan keahlian informasi untuk tugas sekolah).

2. *The Big6*

Metode *The Big6* merupakan salah satu model literasi yang paling banyak digunakan dalam lingkungan sekolah dan di dalam lembaga pendidikan. *The Big6* dikembangkan oleh 2 orang professor di bidang ilmu informasi dari Universitas Syracuse.

Pertama kali *The Big6* dikembangkan oleh Mike Eisenberg dan Bob Berkowitz yang merupakan seorang professor dibidang ilmu informasi dari Universitas Syracuse pada tahun 1988. Mereka juga sudah berpengalaman di dunia pendidikan di Amerika selama Puluhan Tahun. Dari penelitian dan pengamatan mereka selama puluhan tahun, lahirlah sebuah rumusan yang agak berbeda dengan beberapa model literasi informasi.

Keunikan dari *The Big6* adalah karena model ini di klaim oleh pembuatnya sebagai sebuah model “*problem solving*” dalam menyelesaikan masalah informasi. Hal ini berbeda dengan beberapa model lainnya yang memang sudah diarahkan secara khusus untuk menyelesaikan masalah dalam penulisan (Sulistyo, 2007).

The Big6 merupakan salah satu model yang banyak

dikembangkan dan dapat digunakan untuk pembelajaran mengenai informasi dan keterampilan mengenai teknologi. Dan model ini juga banyak dikembangkan di sekolah-sekolah, perguruan tinggi dan program pelatihan yang digunakan untuk memecahkan masalah bagi orang yang membutuhkan dan menggunakan informasi.

The Big6 ini mengintegrasikan pencarian informasi dan keterampilan pengguna dengan alat-alat teknologi dalam suatu proses yang sistematis untuk menemukan, menggunakan, menerapkan, dan mengevaluasi informasi. merupakan salah satu model yang banyak dikembangkan dan dapat digunakan untuk pembelajaran mengenai informasi dan keterampilan mengenai teknologi.

Model ini juga banyak dikembangkan di sekolah-sekolah, perguruan tinggi dan program pelatihan yang digunakan untuk memecahkan masalah bagi orang yang membutuhkan dan menggunakan informasi. *The Big6* ini mengintegrasikan pencarian informasi dan keterampilan pengguna dengan alat-alat teknologi dalam suatu proses yang sistematis untuk menemukan, menggunakan, menerapkan, dan mengevaluasi informasi.

The big6 dikembangkan untuk mengetahui bagaimana seseorang itu menyelesaikan masalah secara efektif dan memenuhi kebutuhannya. Dan biasanya kemampuan yang dikembangkan adalah ketrampilan dan pemahaman yang dibutuhkan untuk menemukan, proses dan penggunaan informasi secara efektif.

Metode *The big6* sifatnya lebih fleksibel dari model-model literasi informasi lainnya, karena model ini bisa diterapkan pada hampir semua masalah manusia yang berkaitan dengan pengambilan keputusan yang menggunakan informasi sebagai

dasar pengambilan keputusan. Misalnya, memutuskan apakah saya harus membeli buku A atau B ?. *The big6* seperti namanya, memiliki 6 langkah efektif yang bisa digunakan untuk menyelesaikan masalah, “*step by step*”. Setiap langkah diperjelas dengan 2 subdivisi. Keenam langkah tersebut adalah (Sulistyo, 2007:3) :

a. *Task Definition* / Mendefinisikan masalah

Dalam tahap ini terdiri dari 2 subdivisi :

- Mendefinisikan permasalahan dalam tulisan. Tahap ini adalah penentuan topik dan menjelaskan pertanyaan riset. Cara yang digunakan untuk mendapatkan topik, misalnya dengan cara *brainstorming* menggunakan 5W+1H, *free writing*, dsb.
- Mengidentifikasi kebutuhan informasi. Disini kita berusaha membatasi kebutuhan informasi pada apa yang menjadi persoalan saja. Kita bisa menggunakan semua “*keyword*” yang berhubungan dengan topik yang kita pilih. Misalnya dengan menggunakan “*mind mapping*”.

b. *Information Seeking Strategies* / Strategi Pencarian Informasi.

Dalam tahap ini, setelah kita membatasi informasi apa yang akan kita cari, maka kita pun dapat membatasi perencanaan terhadap sumber-sumber informasi yang kita cari. Yang menjadi kriteria pemilihan yaitu: otoritatif, kebaruan, dan akurasi. Subdivisi dari Langkah 2 ini adalah:

- Melakukan *brainstorming* terhadap semua sumber informasi pendukung yang mungkin untuk digunakan.
- Memilih sumber-sumber yang terbaik. Hal ini bisa

dilakukan dengan menggunakan 3 kriteria pemilihan sumber diatas. Tentunya, semua itu juga disesuaikan oleh lama waktu pengerjaan, dan ketersediaan informasi.

c. *Location and Access* / Lokasi dan Akses

Tahap ini merupakan tahap dimana kita harus memiliki kemampuan untuk menggunakan indeks. Dengan kemampuan menggunakan indeks, maka pencarian informasi yang tersimpan dalam berbagai sumber informasi dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien. Subdivisi dari langkah ini adalah:

- Mencari sumber-sumber informasi. Kemampuan dalam mengenali lokasi sumber-sumber informasi sangat dibutuhkan. Misalnya kemampuan mencari buku yang sesuai dengan menggunakan OPAC dan menggunakan “Boolean” untuk mempersempit, memperluas pencarian melalui indeks elektronik seperti OPAC dan *search engine* atau *meta search engine* yang ada.
- Mencari informasi dalam sumber. Disini kita dihadapkan pada persoalan untuk mengenali informasi yang kita butuhkan.

d. *Use of Information* / Menggunakan Informasi

Dalam tahap ini kita dihadapkan pada masalah pemilihan cara yang efektif untuk menyaring dan memeras informasi yang banyak jumlahnya tersebut menjadi informasi yang terseleksi dan siap dipakai dalam berbagai permasalahan kita. Subdivisi dari langkah 4 ini adalah sebagai berikut:

- Engage/menangani informasi yang tersimpan, dengan cara membaca, mendengarkan, mewawancarai, mengamati dan mengobservasi informasi tersebut.
- Menyarikan informasi yang ada. Hal ini bisa dilakukan

dengan menggunakan: kutipan, atau *paraphrase* dan membuat *summary*.

e. *Synthesis/Sintesa*

Dalam langkah ini kita melakukan penggabungan berbagai informasi yang telah kita dapatkan dan masih terbesar secara konsep. Subdivisinya adalah:

- Mengorganisasikan berbagai sumber yang terpisah-pisah menjadi satu bentuk produk/hasil yang sistematis.
- Presentasi, yaitu menunjukkan, menyebabkan informasi yang tersimpan dalam produk kita kepada orang lain. Hal ini bisa dilakukan dengan berbagai cara tergantung konteksnya. Misalnya, presentasi *powerpoint*.

f. *Evaluation/Evaluasi*

Dalam tahap ini, kita dapat memberikan penilaian terhadap hasil dan proses yang sudah berhasil dilaluinya. Adapun subdivisi dalam tahapan ini adalah sebagai berikut:

- Mengevaluasi produk, yaitu mengevaluasi mengenai bentuk hasil/produk dari kegiatan riset yang kita lakukan. Apakah pertanyaan-pertanyaan dan argumentasi kita sudah cukup didukung oleh fakta yang tersimpan dalam berbagai sumber.
- Mengevaluasi proses, yaitu mengevaluasi yang lebih mengarah pada cara dan proses pembuatan tulisan tersebut.

Berbagai keterampilan teknologi informasi dan komunikasi (komputer) merupakan bagian integral dari keterampilan *The Big6*. Keterampilan *The Big6* sebaiknya dipelajari ketika terintergrasi dengan kurikulum kelas dan kegiatan. Keterampilan *The Big6* berlaku untuk semua bidang studi di berbagai tingkat

kelas. Orang-orang yang menggunakan tahapan dari *The Big6* secara sadar digunakan untuk memecahkan masalah dan mengambil keputusan. *The Big6* adalah sebagai seperangkat dasar, keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh semua orang.

Keterampilan ini dapat diterapkan di sekolah, pribadi, dan pengaturan kerja. *The Big6* merupakan keterampilan yang berlaku untuk semua bidang studi di berbagai tingkat kelas. Siswa menggunakan keterampilan *The Big6* kapanpun mereka membutuhkan informasi untuk memecahkan masalah, membuat keputusan, atau menyelesaikan tugas.

3. *Empowering 8*

Pada tahun 2004, diadakan sebuah lokakarya tentang literasi informasi di Kolombo, yang kemudian dilanjutkan pada tahun 2005 di Patiala. Lokakarya ini dihadiri oleh beberapa negara, termasuk Indonesia, India, Bangladesh, Maldiva, Malaysia, Nepal, Pakistan, Singapura, Sri Lanka, Vietnam, dan Thailand. Hasil dari pertemuan ini menghasilkan konsep baru dalam model literasi informasi yang dikenal sebagai *Empowering 8*.

Model literasi ini mendapat popularitas di negara-negara Asia karena menggambarkan kondisi masyarakat Asia. Saat ini, model ini menjadi hak kekayaan intelektual dari NILIS (*International Workshop on Information Skill for Learning*) Sri Lanka (Lien, 2014:5).

Berbeda dengan model- model literasi lain kekuatan model ini adalah pada tahapan penilaian dan penerapan, karena pada tahapan ini dapat merefleksikan apa yang telah di capai dengan kendala atau kesulitan yang akan di hadapi. Berikut merupakan langkah- langkah dari

Empowering 8 :

a. Mengidentifikasi

- Menentukan topik/subyek.
- Menentukan dan memahami siapa target pendengar.
- Memilih bentuk yang cocok untuk produk akhir
- Mengidentifikasi kata kunci.
- Merencanakan strategi penelusuran.
- Mengidentifikasi jenis sumber informasi di mana informasi dapat ditemukan.

b. Mengeksplorasi

- Menentukan sumber-sumber yang cocok dengan topik yang dipilih.
- Menemukan informasi yang cocok dengan topik yang dipilih.
- Melakukan wawancara, karya wisata atau penelitian luar lainnya.

c. Menyeleksi

- Memilih informasi yang relevan.
- Menentukan informasi mana yang terlalu mudah, terlalu sulit atau biasa saja.

- Mencatat informasi yang relevan dengan cara mencatat atau membuat pengaturan visual seperti chart, grafik atau outline dan sebagainya.

- Menentukan tahapan proses.
- Mengumpulkan sitasi yang cocok.

d. Mengorganisir

- Menyortir informasi.
- Membedakan antara fakta, opini dan fiksi.
- Memeriksa ketumpangtindihan di antara sumber.

- Menyusun informasi dalam susunan yang logis.
- Menggunakan visual organiser untuk membandingkan atau menguji informasi.

e. Mencipta

- Menyiapkan informasi dalam bahasa yang dibuat sendiri.
- Merevisi atau mengedit (sendiri maupun dengan teman).
- Menyelesaikan format bibliografi.

f. Mempresentasi

- Melakukan latihan untuk mempresentasikan hasil karya penelitian.
- Membagikan informasi kepada pendengar.
- Menayangkan informasi dalam bentuk yang tepat sesuai dengan pendengar.
- Menyiapkan serta menggunakan perlengkapan dengan semestinya.

g. Menilai

- Menerima masukan dari pendengar.
- Menilai penampilan orang lain sebagai respons hasil karya orang lain.

- Merefleksikan sudah seberapa baiknya penelitian ini dilakukan.

- Mengungkapkan keterampilan baru yang telah dipelajari dalam proses penelitian ini.
- Memperhatikan hal-hal apa saja yang dapat dilakukan dengan lebih baik lagi diwaktu mendatang.

h. Mengaplikasi

- Meninjau ulang masukan dan penilaian yang telah diberikan.

- Menggunakan masukan dan penilaian untuk tugas belajar selanjutnya.
- Mengusahakan untuk menggunakan pengetahuan baru yang diperoleh di dalam situasi yang beragam.
- Menentukan subjek lain apa saja yang dapat menerapkan keterampilan ini.
- Memberi tambahan pada portfolio yang dibuat.

Menurut uraian di atas, model *Empowering 8* terdiri dari delapan tahap. Tahap pertama adalah mengidentifikasi masalah, yang mencakup pengenalan topik atau subjek, audiens target, format yang relevan, dan berbagai jenis sumber informasi. Tahap kedua adalah eksplorasi, yang melibatkan kegiatan memilih dan menemukan sumber informasi yang sesuai melalui metode seperti wawancara. Tahap ketiga adalah memilih dan merekam informasi yang relevan, serta mengumpulkan kutipan yang sesuai. Tahap keempat adalah mengorganisir, mengevaluasi, dan menyusun informasi sesuai dengan susunan logis, membedakan antara fakta dan opini, serta menggunakan alat bantu visual untuk perbandingan dan kontras. Tahap kelima adalah menciptakan informasi dengan menggunakan kata-kata sendiri, melakukan penyuntingan, membuat daftar pustaka, serta menyajikan dan menyebarkan informasi kepada peserta. Tahap keenam adalah menerima masukan dari orang lain. Dan tahap terakhir adalah menerapkan informasi tersebut dalam berbagai situasi, seperti pendidikan, pekerjaan, dan sebagainya.

2. Literasi Digital

Istilah literasi digital dipopulerkan oleh Gilster dan Watson pada tahun 1997. Gilster berpendapat bahwa setiap orang perlu membekali dirinya dengan kemampuan menggunakan dan memahami informasi yang diperoleh dari berbagai sumber digital. Ia juga menyatakan bahwa literasi digital adalah keterampilan dalam menggunakan perangkat digital dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, UNESCO, seperti yang disebutkan oleh Maulana (2015:4), memandang literasi digital sebagai keterampilan hidup modern yang penting untuk dikuasai.

Douglas A.J. Belshaw dalam (Santoso et al. 2018:150), menyatakan bahwa dalam mengembangkan literasi digital terdapat delapan elemen esensial, yaitu: kultural, kognitif, konstruktif, komunikatif, percaya diri, kreatif, kritis, dan bertanggung jawab secara sosial.

Literasi digital mencakup pemahaman seseorang tentang konten digital. Seseorang harus menyadari bahwa kualitas konten di internet bervariasi. Menurut Sulisty-Basuki (2013:3), dengan semakin sering mengakses internet, seseorang akan mulai mengenali portal digital yang memiliki informasi berkualitas tinggi dan membedakannya dari portal yang memiliki informasi berkualitas rendah atau bahkan palsu (hoax).

Dari beberapa pandangan di atas, literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis seseorang dalam menggunakan alat atau perangkat ICT, tetapi juga pengetahuan dan keterampilan dalam memahami konten. Tujuannya adalah agar individu mampu menciptakan pengetahuan baru. Dengan demikian, literasi digital dapat disimpulkan sebagai kompetensi seseorang dalam menggunakan media digital untuk menemukan, memanfaatkan, mengolah, mengemas, mengevaluasi, dan menyebarkan informasi secara benar, bijak, dan bertanggung jawab.

3. Prinsip Pengembangan Literasi Informasi Berbasis Digital

Menurut Davis & Shaw (2011:272), istilah literasi digital mulai populer sekitar tahun 2005. Literasi digital bermakna kemampuan untuk berhubungan dengan informasi hipertekstual dalam arti bacaan takberurut berbantuan komputer, istilah literasi digital pernah digunakan tahun 1980 an, secara umum bermakna kemampuan untuk berhubungan dengan informasi hipertekstual dalam arti membaca non-sequensial atau non urutan berbantuan komputer. Gilster (2007:221) memperluas konsep literasi digital sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital, dengan kata lain kemampuan untuk membaca, menulis dan berhubungan dengan informasi dengan menggunakan teknologi dan format yang ada pada masanya.

Konsep literasi informasi berbasis digital sebenarnya mencakup dua sudut pandang. Pertama, literasi komputer, yaitu kemampuan teknis seseorang dalam menggunakan perangkat komputer. Kedua, literasi informasi, yaitu kemampuan seseorang dalam menemukan, menggunakan, mengemas, mengevaluasi, dan menyebarkan informasi digital secara benar.

Keterlibatan ekosistem pendidikan sangat penting mulai dari penyusunan konsep, kebijakan, penyediaan materi pendukung, hingga kampanye literasi agar kebijakan pemerintah dapat dilaksanakan sesuai harapan dan kebutuhan masyarakat.

Upaya meningkatkan gerakan literasi digital telah menjadi perhatian pemerintah selama beberapa waktu. Berbagai pendekatan telah diterapkan. Namun, berdasarkan survei (APJII, 2017), terdapat kesenjangan dalam penggunaan internet, penyalahgunaan internet, dan meluasnya hoaks, yang semuanya merupakan faktor rendahnya literasi digital di Indonesia.

Menurut Tim GLN Kemendikbud (2017), ada empat prinsip dasar dalam pengembangan literasi digital, yaitu: pemahaman, saling ketergantungan, faktor sosial, dan kurasi.

Terdapat dua pendekatan yang dapat diterapkan dalam literasi digital, yaitu pendekatan konseptual dan operasional. Pendekatan konseptual berfokus pada aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional, sedangkan pendekatan operasional berfokus pada kemampuan teknis penggunaan media (Tim GLN Kemendikbud, 2017).

Mayes dan Fowler, seperti yang dikutip oleh Tim GLN Kemendikbud (2017), menyatakan bahwa pengembangan literasi digital melibatkan tiga tahapan utama:



Gambar 1 : Prinsip pengembangan literasi digital, Menurut Mayes dan Fowler dalam (Tim GLN Kemendikbud, 2017)

Menurut Mayes dan Fowler (Tim GLN Kemendikbud, 2017), prinsip pengembangan literasi digital bersifat bertahap. Pertama, kompetensi digital, yang mencakup keterampilan, pendekatan, konsep, dan perilaku. Kedua, penggunaan digital, yang merujuk pada penerapan kompetensi digital dalam konteks tertentu. Ketiga,

transformasi digital, yang memerlukan kreativitas dan inovasi dalam dunia digital.

4. Prosedur Pengembangan Literasi Informasi

Penguasaan informasi menjadi salah satu elemen kunci dalam mengembangkan kapasitas peserta didik. Pengembangan berbagai potensi peserta didik memerlukan kerangka kerja dan program yang jelas, yang hanya bisa dicapai dengan mengembangkan kapasitas pendidikan yang menekankan aksesibilitas terhadap informasi. Ini mencakup identifikasi kebutuhan, perencanaan, dan pelaksanaan. Literasi informasi merupakan program utama dalam membangun dan mengembangkan konsep yang berhubungan dengan proses pencarian, pengelolaan, dan pemanfaatan informasi.

Perkembangan teknologi informasi yang pesat saat ini memudahkan peserta didik dalam mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan. Namun, kemampuan untuk mencari sumber yang berkualitas, mengelola data informasi yang ada, dan memilah sumber informasi untuk dimanfaatkan dalam meningkatkan kualitas hidup, termasuk pemberdayaan peserta didik, tetap diperlukan. Tidak semua dokumen, data, dan informasi yang tersedia secara elektronik maupun cetak dapat digunakan untuk kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, identifikasi kebutuhan dasar menjadi salah satu elemen kunci dalam proses pengembangan literasi informasi di tengah peserta didik.

Penguasaan literasi informasi menjadi salah satu syarat utama dalam membangun kapasitas kepribadian, terutama dalam hal kompetensi dan prestasi. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Murti & Winoto (2018:1-5), yang menunjukkan bahwa semakin tinggi penerapan literasi informasi, semakin baik prestasi belajar siswa. Dengan demikian, penguasaan literasi informasi menjadi esensial untuk meningkatkan kemampuan dalam mengelola dan memanfaatkan berbagai informasi guna memperkuat kapasitas pribadi

dan pencapaian prestasi. Literasi informasi menciptakan keberaksaraan berbasis keterampilan, yang mencakup kemampuan mencari, memilah, menggunakan, dan menyajikan informasi secara etis (Pattah, 2014:117-128).

Ada lima strategi utama yang dijelaskan untuk meningkatkan literasi informasi digital di lingkungan sekolah, termasuk pengenalan dan pemahaman platform digital, pemanfaatan media sosial untuk pembelajaran, pelatihan mengenai etika digital, serta pembinaan keterampilan dan kepekaan informasi digital.

Pada era digital yang semakin maju ini, penguatan literasi informasi digital bagi siswa dan guru menjadi hal yang sangat penting. Pelaku pendidikan harus memanfaatkan teknologi dan platform digital dalam proses pembelajaran untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan dan pengembangan literasi digital. Berikut beberapa strategi yang bisa dijalankan oleh sekolah.

1. Pengenalan dan Pemahaman Platform Digital

Untuk memulai, siswa dan guru harus diberi pengenalan dan pemahaman yang cukup tentang platform digital lainnya yang digunakan dalam pendidikan seperti e-learning, Google Classroom, Zoom dan aplikasi pendidikan lainnya. Hal ini dapat dilakukan melalui pelatihan, workshop, atau webinar. Dengan pemahaman yang baik, siswa dan guru akan dapat menggunakan platform ini secara optimal.

2. Pemanfaatan Media Sosial untuk Pembelajaran

Sekolah dapat memanfaatkan media sosial sebagai bagian dari strategi literasi digital. Misalnya, membuat grup diskusi di Facebook atau Whatsapp di mana siswa dan guru dapat berbagi informasi dan berdiskusi tentang materi pelajaran. Selain itu, media sosial juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mengadakan kuis atau latihan belajar yang interaktif.

3. Pelatihan Mengenai Etika Digital

Memahami dan menerapkan etika digital adalah bagian penting dari literasi digital. Siswa dan guru perlu dilatih untuk berperilaku secara etis dan bertanggung jawab saat online. Hal ini mencakup aspek seperti privasi, hak cipta, perlindungan data, dan berinteraksi dengan orang lain secara online.

4. Pembinaan Keterampilan dan Kepekaan Informasi Digital

Siswa dan guru perlu dibina untuk membina keterampilan dalam mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara online. Kepekaan informasi digital juga penting untuk dibina agar mereka bisa mengidentifikasi dan menghindari misinformasi atau hoaks yang ada di internet.

5. Inovasi dalam Penyampaian Materi

Memanfaatkan berbagai teknologi seperti Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), atau game berbasis pendidikan, dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Teknologi ini bisa membantu siswa untuk lebih memahami konsep atau materi yang diajarkan.

Hal tersebut adalah beberapa strategi yang bisa digunakan sekolah dalam penguatan literasi digital. Tantangan berikutnya adalah menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan terjadinya adaptasi dan inovasi secara terus menerus, serta mengubah mindset agar literasi digital dapat terintegrasi dalam setiap aspek pembelajaran.

C. Informasi Keagamaan

1. Hakikat Keagamaan

Keagamaan adalah tindakan atas keyakinan akan adanya Tuhan yang berkuasa, yang dipatuhi oleh hamba-Nya. Tuhan menyampaikan ajarannya lewat wahyu-Nya kepada manusia (Daulay, 2014). Islam adalah agama yang dibawa Nabi Muhammad SAW,

sebagai kelanjutan dan penyempurnaan agama yang dibawa oleh para Nabi sebelumnya. Tujuan agama ini ialah untuk mencari keselamatan hidup materi dan keselamatan hidup spiritual, yang dalam istilah agama disebut: “keselamatan dunia dan akhirat.”, dan puncaknya ingin mencapai rida Allah SWT (Kaelany, 2000:1).

Di dalam Al-Qur'an dan hadist Nabi SAW dinyatakan bahwa agama (tauhid/keimanan kepada Allah SWT) merupakan fitrah atau potensi dasar bagi manusia (anak). Tugas pendidik agama adalah mengembangkan dan/atau membantu tumbuh suburnya fitrah tersebut pada manusia (anak), bukan mengoesikannya. Dengan pengertian lain bagaimana pendidik agama membelajarkan anak, agar mereka mampu mengaktualkan imannya melalui amal-amal saleh untuk mencapai prestasi iman (takwa).

Dalam pendidik agama pada siswa jenjang pendidikan menengah pertama diperlukan pendekatan-pendekatan tertentu, diantaranya adalah melalui “Pendekatan Keagamaan”. Pendekatan keagamaan ialah bagaimana cara pendidik memproses anak didik atau siswa melalui kegiatan bimbingan, latihan dan/atau pengajaran keagamaan, termasuk di dalamnya mengarahkan, mendorong dan memberi semangat kepada mereka agar mau mempelajari ajaran agamanya, serta taat dan mempunyai cita rasa beragama Islam (Muhaimin, 2003:113).

Mendirikan salat sesuai dengan tuntutan Nabi Muhammad SAW, istiqomah, dan ikhlas merupakan seutama-utamanya ibadah yang telah ditetapkan Allah SWT dan Rasul-Nya. Tujuan utamanya agar terbentuk jiwa (hati) manusia yang senantiasa tunduk, patuh dan beribadah kepada Allah SWT.

Fitrah murni yang senantiasa terpelihara tersebut menjadikan diri manusia makin dekat kepada Allah SWT sehingga dapat mempermudah interaksi dan berkomunikasi dengan-Nya. Allah SWT pasti akan selalu menjadikan setiap perkataan, amalan, dan akhlak

yang baik bagi para hamba-Nya seolah-olah diriNya sebagai alat pendengaran, penglihatan, pegangan tangan, memberi perlindungan, dan pertolongan bagi para hamba-Nya tersebut dalam menjalani kehidupannya secara sempurna (Hendrik, 2008).

2. Ruang Lingkup Keagamaan

Dalam sebuah agama terdapat beberapa aspek atau bidang yang mencakup prinsip-prinsip atau pedoman pokok. Ini menegaskan bahwa agama memiliki wilayah-wilayah tertentu yang menjadi fokus utama dalam ajarannya, antara lain adalah :

- a. Keyakinan (*credial*): Ini merujuk pada keyakinan akan keberadaan kekuatan supranatural yang dianggap mengatur dan menciptakan alam semesta. Ini adalah dasar dari sistem kepercayaan dalam agama tersebut, yang melibatkan keyakinan pada entitas atau kekuatan yang melebihi dunia fisik dan manusia.
- b. Peribadatan (*ritual*): Ini mengacu pada praktik-praktik atau tindakan-tindakan yang dilakukan oleh umat beragama sebagai ekspresi dari keyakinan mereka terhadap kekuatan supranatural yang mereka percayai. Peribadatan bisa berupa ritual-ritual, upacara-upacara, atau tindakan-tindakan khusus lainnya yang dilakukan sebagai bentuk penghormatan, pengakuan, atau ketaatan terhadap kekuatan supranatural tersebut. Ini adalah cara umat beragama mengekspresikan hubungan dan keterhubungannya dengan dunia spiritual.
- c. sistem nilai yang mengatur bagaimana manusia berhubungan dengan manusia lainnya atau dengan alam semesta, dan sistem nilai tersebut terhubung erat dengan keyakinan yang dimiliki individu atau kelompok tersebut. Ini menunjukkan bahwa nilai-nilai moral, etika, dan pandangan tentang alam semesta sering kali berasal dari keyakinan agama atau kepercayaan yang dipegang oleh individu atau komunitas.

Secara umum, ruang lingkup islam dibagi menjadi tiga bagian :

- a. Hubungan manusia dengan penciptanya (Allah SWT), sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Q.S Az-Zariyat ayat 56.

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Artinya : *“Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka menyembah-Ku”.*

Selain itu firman Allah SWT dalam QS. Al Bayyinah ayat 5.

وَمَا أُمِرُوا إِلَّا لِيَعْبُدُوا اللَّهَ مُخْلِصِينَ لَهُ الدِّينَ حُنَفَاءَ وَيُقِيمُوا الصَّلَاةَ وَيُؤْتُوا الزَّكَاةَ ۚ وَذَلِكَ دِينُ الْقِيَمَةِ

Artinya : *“Padahal mereka tidak disuruh kecuali supaya menyembah Allah dengan memurnikan ketaatan kepadanya dalam (menjalankan) agama yang lurus, dan supaya mereka mendirikan shalat dan menunaikan zakat; dan yang demikian Itulah agama yang lurus.”*

- b. Hubungan manusia dengan manusia, Agama Islam memiliki konsep-konsep dasar mengenai kekeluargaan, kemasyarakatan, kenegaraan, perekonomian dan lain-lain. Konsep dasar tersebut memberikan gambaran tentang ajaran yang berkenaan dengan: hubungan manusia dengan manusia atau disebut pula sebagai ajaran kemasyarakatan. Seluruh konsep kemasyaraktan yang ada bertumpu pada satu nilai, yaitu saling menolong antara sesama manusia. Allah SWT berfirman dalam QS. Al Maidah ayat 2.

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ
وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

“Dan tolong menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya.” Manusia diciptakan Allah terdiri dari laki-laki dan perempuan. Mereka hidup berkelompok berbangsa-bangsa dan bersuku-suku. Mereka saling membutuhkan dan saling mengisi sehingga manusia juga disebut makhluk sosial, manusia selalu berhubungan satu sama lain. Demikian pula keragaman daerah asal. Tidak pada tempatnya andai kata diantara mereka saling membanggakan diri. Sebab kelebihan suatu kaum bukan terletak pada kekuatannya, kedudukan sosialnya, warna kulit, kecantikan/ketempunan atau jenis kelamin. Tapi Allah menilai manusia dari takwanya.

- c. Hubungan manusia dengan makhluk lainnya atau lingkungannya, Seluruh benda-benda yang diciptakan oleh Allah yang ada di alam ini mengandung manfaat bagi manusia. Alam raya ini berwujud tidak terjadi begitu saja, akan tetapi diciptak oleh Allah dengan sengaja dan dengan hak. “Tidakkah kamu perhatikan, bahwa Sesungguhnya Allah telah menciptakan langit dan bumi dengan hak?” (QS. Ibrahim; 19), Manusia dikaruniai akal (sebagai salah satu kelebihanannya), dia juga sebagai khalifah di muka bumi, namun demikian manusia tetap harus terikat dan tunduk pada hukum Allah. Alam diciptakan oleh Allah dan diperuntukkan bagi kepentingan manusia (Yusuf, 2003:208).

3. Fungsi Keagamaan Dalam Kehidupan

Fungsi keagamaan memiliki peran penting dalam kehidupan individu dan masyarakat. Beberapa diantaranya adalah :

- a. Sebagai Pembimbing Dalam Hidup, kepribadian seseorang menjadi pengendali utama dalam mengatur kehidupan manusia, meliputi

segala aspek pengalaman pendidikan dan keyakinan yang diperolehnya sejak kecil. Jika seseorang berhasil membentuk kepribadian yang harmonis, yang terdiri dari pengalaman yang menenangkan jiwa, maka mereka akan lebih mampu menghadapi berbagai dorongan baik yang bersifat biologis, rohani, maupun sosial dengan ketenangan.

- b. Penolong dalam kesukaran, orang yang kurang yakin akan agamanya cenderung menghadapi cobaan atau kesulitan dalam hidup dengan sikap pesimis, bahkan cenderung menyesali hidup dengan berlebihan dan menyalahkan semua orang. Namun, orang yang beragama dan memiliki keyakinan yang teguh akan menerima setiap cobaan dengan lapang dada. Mereka percaya bahwa setiap cobaan yang menimpa mereka adalah ujian dari Tuhan (Allah) yang harus dihadapi dengan kesabaran, karena Allah memberikan cobaan sesuai dengan kemampuan individu. Selain itu, mereka yang mampu menghadapi ujian dengan sabar akan mengalami peningkatan kualitas diri.
- c. Penentram Batin, orang yang tidak percaya pada kebesaran Tuhan, tidak peduli apakah orang tersebut kaya atau miskin, akan cenderung merasa gelisah. Orang kaya mungkin takut akan kehilangan harta kekayaannya karena khawatir akan habis atau dicuri oleh orang lain. Sementara orang miskin akan merasa kurang bahkan tidak mensyukuri hidupnya. Namun, bagi orang yang beriman, pandangannya akan berbeda. Orang kaya yang beriman teguh tidak akan gelisah memikirkan harta kekayaannya. Dalam ajaran Islam, harta kekayaan dianggap sebagai titipan Allah yang mengandung hak bagi orang-orang miskin dan anak yatim piatu. Bahkan, kapan saja bisa diambil oleh Allah yang Maha Berkehendak, sehingga tidak mungkin gelisah. Begitu juga dengan orang miskin yang beriman, batinnya akan selalu tenang karena mereka percaya bahwa setiap yang terjadi dalam hidupnya adalah

ketetapan Allah. Yang membedakan derajat manusia di mata Allah bukanlah hartanya, melainkan keimanan dan ketakwaannya.

- d. Pengendali Moral, Setiap orang yang beragama dan beriman akan berusaha menjalankan setiap ajaran agamanya. Dalam ajaran Islam, akhlak atau perilaku sangat diperhatikan dan dijunjung tinggi. Pelajaran moral dalam Islam memiliki standar yang tinggi, di mana di dalamnya diajarkan untuk menghormati orang lain tanpa harus meminta dihormati kembali. Islam mengatur hubungan antara orang tua dan anak dengan indah, seperti yang terdapat dalam Al-Qur'an, yang mengingatkan untuk tidak mengucapkan sesuatu yang kasar kepada kedua orang tua. Tidak ada ayat yang memerintahkan kepada orang tua untuk meminta dihormati oleh anak. Selain itu, Islam juga mengatur semua aspek yang berkaitan dengan moral, termasuk dalam berpakaian, berperilaku, bertutur kata, dan hubungan sosial antar manusia (*hablum minannas*). Salah satu nilai yang ditekankan adalah kejujuran, di mana seseorang yang berkata bohong akan mendapat siksa dari api neraka. Ini hanya merupakan contoh kecil dari aturan moral dalam Islam, karena masih banyak lagi aturan yang tidak dapat dituliskan secara lengkap di sini.

D. Riset dan Pengembangan

1. Hakikat Riset dan Pengembangan

SU
Menurut Gay (1991), Penelitian Pengembangan adalah suatu usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif untuk digunakan di sekolah, bukan untuk menguji teori. Dalam bukunya "Metode Penelitian dan Pendidikan", Sugiono menyebutkan bahwa metode Penelitian dan Pengembangan, atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* (R & D), adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Borg and Gall (1983:772), penelitian pengembangan didefinisikan sebagai berikut:

Educational Research and development (R&D) is a process used to develop and validate educational products. The steps of this process are usually referred to as the R&D cycle, which consists of studying research findings pertinent to the product to be developed, developing the products based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage. In more rigorous programs of R&D, this cycle is repeated until the field-test data indicate that the product meets its behaviorally defined objectives.

(Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam pengaturan di mana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.

Penelitian pengembangan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Ada dua tipe dalam pengembangan sebagai berikut :

- a. Tipe pertama difokuskan pada pendesaianan dan evaluasi atas produk atau program tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan serta mempelajari kondisi yang mendukung bagi implementasi program tersebut.
- b. Tipe kedua fokus pada pengkajian terhadap program pengembangan yang dilakukan sebelumnya. Tujuan tipe kedua ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang prosedur pendesainan dan evaluasi yang efektif.

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah metode dan langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Sugiyono (2020:32-33) penelitian dan pengembangan mempunyai empat level yaitu: Penelitian dan Pengembangan pada Level 1 (yang paling rendah tingkatannya) adalah penelitian untuk menghasilkan rancangan, tetapi tidak dilanjutkan dengan membuat produk atau mengujinya, Penelitian dan Pengembangan pada Level 2, adalah peneliti tidak melakukan penelitian, tetapi langsung menguji produk yang ada, Penelitian dan Pengembangan pada Level 3, adalah peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan (merevisi) produk yang telah ada, membuat produk revisi dan menguji keefektifan produk tersebut, Penelitian dan Pengembangan pada Level 4, adalah penelitian untuk menciptakan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut.

2. Ciri-ciri Riset dan Pengembangan

Empat ciri utama di dalam penelitian R&D, yaitu:

- a. Penyelidikan hasil penelitian berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. yaitu melakukan kajian atau penelitian pendahuluan (*preliminary*) untuk mengembangkan hasil penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan.
- b. Pengembangan basis produk berdasarkan temuan ini. yaitu pengembangan produk berdasarkan hasil penelitian awal (pendahuluan) ini.
- c. Pengujian lapangan di lingkungan yang pada akhirnya akan digunakan. Artinya pengujian lapangan dilakukan di lingkungan atau situasi yang paling realistis di mana produk akan digunakan.
- d. Tinjau untuk mengatasi semua kekurangan yang diidentifikasi

selama fase pengujian lapangan. Dapat diartikan melakukan revisi untuk memperbaiki kelemahan yang ditemukan pada tahap uji lapangan (Borg and Gall, 1989:86-88).

3. Karakteristik Riset dan Pengembangan

Karakteristik penelitian pengembangan berkaitan dengan masalah atau potensi yang dihadapi atau ingin dipecahkan dalam pendidikan dan benar-benar terjadi yang berkaitan dengan usaha inovatif dalam pembelajaran, segala bentuk pengembangan baik media, model, pendekatan, atau metode pembelajaran harus bersifat efektif. Produk yang dihasilkan harus melewati beberapa uji coba dan validasi yang dilakukan oleh para pakar sehingga dapat dipertanggung jawabkan.

Menurut Wayan (2009:3-4) ada empat karakteristik penelitian pengembangan, yaitu:

- a. Masalah yang ingin dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggungjawaban profesional dan komitmennya terhadap pemerolehan kualitas pembelajaran.
- b. Pengembangan model, pendekatan, dan metode pembelajaran serta media belajar yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi siswa.
- c. Proses pengembangan produk, validasi yang dilakukan melalui uji ahli, dan uji coba lapangan secara terbatas perlu dilakukan sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Proses pengembangan, validasi, dan uji coba lapangan tersebut seyogyanya dideskripsikan secara jelas, sehingga dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.
- d. Proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode,

dan media pembelajaran perlu didokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian yang mencerminkan originalitas.

4. Langkah-langkah Riset dan Pengembangan

Model Dick and Carey (2015:8) memiliki ciri khas dari metode R&D pada umumnya, yakni langkah-langkah yang dikelompokkan dalam lima prosedur penelitian pengembangan, yakni analisis, pengembangan, desain, implementasi, dan evaluasi. Kelima langkah prosedur pengembangan tersebut bila diinterpretasikan dalam 10 model pengembangan Dick and Carey yakni : 1) analisis (*analyze*) yang memuat tiga langkah prosedural pada model pengembangan Dick and Carey di antaranya : menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan (*asses needs to identity goals*), menganalisis intruksional (*conduct instructional analysis*), dan menganalisis pembelajar dan konteks (*analysis learners and contexts*), 2) pengembangan (*develop*), 3) desain (*design*), dan 4) implementasi (*implement*) merupakan langkah-langkah prosedural setelah melakukan tahapan analisi kebutuhan. Ketiga langkah ini dilakukan secara prosedural berupa siklus yang dilakukan beberapa kali hingga ditemukan model pengembangan yang diharapkan selanjutnya pada tahapan kelima model hasil dari langkah-langkah prosedural *develop-design-implement* dievaluasi pada tahapan ke 5) evaluasi (*evaluate*), tahapan evaluasi berdasarkan model Dick and Carey ditempuh dengan dua cara, yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi ini bersifat menyeluh yang akan mempengaruhi model pengembangan berdasarkan hasil prosedural pada tahapan *develop-design-implement*.

Secara ringkas Langkah-langkah penelitian R&D menurut Sugiyono (2020:131) dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Potensi dan Masalah. Penelitian selalu bermula dari adanya potensi atau masalah. Potensi merupakan segala sesuatu yang jika

didayagunakan akan mempunyai nilai tambah. Masalah juga dapat diubah menjadi potensi, apabila peneliti bisa mendayagunakan masalah tersebut. Masalah akan terjadi bila ada penyimpangan, antara yang diharapkan dengan keadaan yang terjadi. Masalah ini bisa diatasi melalui R&D yaitu dengan cara menelitinya, sehingga bisa ditemukan suatu model, sistem atau pola penanganan terpadu yang efektif yang bisa dipakai untuk mengatasi masalah tersebut. Potensi dan masalah yang dikemukakan dalam suatu penelitian haruslah ditunjukkan dengan data yang empirik. Data tentang potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, akan tetapi bisa juga berdasarkan laporan penelitian orang lain maupun dari dokumentasi laporan kegiatan yang berasal dari perorangan atau instansi tertentu yang masih *up to date*.

- b. Mengumpulkan Informasi. Sesudah potensi dan masalah bisa ditunjukkan secara faktual dan *up to date*, langkah berikutnya adalah mengumpulkan berbagai informasi dan studi literatur yang bisa dipakai sebagai bahan guna merencanakan membuat produk tertentu yang diharapkan bisa mengatasi masalah tersebut. Studi ini ditujukan guna menemukan konsep-konsep maupun landasan-landasan teoretis yang bisa memperkuat suatu produk, khususnya yang berhubungan dengan produk pendidikan, misal produk yang berbentuk *program*, model, sistem, *software*, pendekatan, dan sebagainya. Di lain pihak melalui studi literatur ini akan mengkaji ruang lingkup suatu produk, keluasan penggunaan, kondisi-kondisi pendukung supaya produk bisa dipakai atau diimplementasikan secara optimal, serta keterbatasan dan keunggulannya. Studi literatur juga dibutuhkan guna mengetahui langkah-langkah yang paling tepat dalam mengembangkan produk tersebut.

- c. Desain Produk. Produk yang dihasilkan dari suatu penelitian R&D ini ada banyak sekali jenisnya. Untuk menghasilkan sistem kerja baru, maka haruslah dibuat rancangan kerja baru berdasarkan penilaian terhadap sistem kerja lama, sehingga bisa ditemukan kelemahan-kelemahan terhadap sistem tersebut. Di samping itu, perlu dilakukan penelitian terhadap unit lain yang dipandang sistem kerjanya baik. Selain itu, harus dilakukan pengkajian terhadap referensi mutakhir yang berkaitan dengan sistem kerja yang modern beserta indikator sistem kerja yang bagus. Hasil akhir dari kegiatan ini biasanya berupa desain produk baru yang telah lengkap dengan spesifikasinya. Desain ini masih bersifat hipotetik, karena efektivitasnya masih belum terbukti, dan baru bisa diketahui setelah melewati pengujian-pengujian. Desain produk haruslah diwujudkan ke dalam bentuk gambar atau bagan, sehingga bisa dipakai sebagai pegangan guna menilai dan membuatnya, serta akan memudahkan pihak lain untuk lebih memahaminya.
- d. Validasi Desain. Validasi desain adalah suatu proses kegiatan yang bertujuan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi pada tahap ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum berdasarkan pada fakta lapangan. Validasi produk bisa dijalankan dengan cara menghadirkan beberapa tenaga ahli atau pakar yang sudah berpengalaman memberikan penilaian terhadap produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk memberikan nilai desain baru tersebut, sehingga langkah selanjutnya bisa diketahui kekuatan dan kelemahannya. Validasi desain bisa dijalankan pada sebuah forum diskusi. Sebelum berdiskusi, peneliti mempresentasikan proses penelitian sampai ditemukan desain tersebut, beserta dengan

keunggulannya.

- e. Perbaikan Desain. Sesudah desain produk jadi, divalidasi melalui diskusi bersama para pakar dan para ahli lainnya. Maka akan bisa diketahui kelemahan-kelemahannya. Kelemahan tersebut kemudian dicoba untuk dikurangi dengan jalan memperbaiki desain tersebut. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang akan menghasilkan produk tersebut.
- f. Uji coba Produk. Desain produk yang sudah dibuat tidak dapat langsung diujicobakan terlebih dahulu. Akan tetapi, haruslah dibuat terlebih dahulu hingga menghasilkan produk, dan produk itulah yang diujicobakan. Pengujian bisa dilaksanakan melalui eksperimen, yaitu membandingkan efektivitas dan efisiensi sistem kerja yang lama dengan sistem kerja yang baru.
- g. Revisi Produk. Pengujian produk terhadap sampel yang terbatas tersebut dapat menunjukkan bahwa kinerja sistem kerja baru ternyata yang lebih baik bila dibandingkan dengan sistem yang lama. Perbedaan yang sangat signifikan, sehingga sistem kerja baru tersebut bisa diterapkan atau diberlakukan.
- h. Uji coba Pemakaian. Setelah pengujian terhadap produk yang dihasilkan sukses, dan mungkin ada revisi yang tidak begitu penting, maka langkah berikutnya yaitu produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diberlakukan atau diterapkan pada kondisi nyata untuk ruang lingkup yang luas. Dalam pengoperasian sistem kerja baru tersebut, tetap harus dinilai hambatan atau kekurangan yang muncul guna dilakukan perbaikan yang lebih lanjut.
- i. Uji coba Pemakaian. Setelah pengujian terhadap produk yang dihasilkan sukses, dan mungkin ada revisi yang tidak begitu penting, maka langkah berikutnya yaitu produk yang berupa sistem kerja baru tersebut diberlakukan atau diterapkan pada kondisi nyata untuk ruang lingkup yang luas. Dalam

pengoperasian sistem kerja baru tersebut, tetap harus dinilai hambatan atau kekurangan yang muncul guna dilakukan perbaikan yang lebih lanjut.

- j. Pembuatan Produk Masal. Pada tahap pembuatan produk masal ini dilaksanakan bila produk yang telah diujicobakan dinyatakan efektif serta layak untuk diproduksi secara masal. Sebagai contoh pembuatan mesin yang dapat mengubah sampah menjadi bahan yang bermanfaat, hendak diproduksi masal bila berdasarkan studi kelayakan baik dari aspek ekonomi, teknologi, dan lingkungan memenuhi. Jadi, untuk memproduksi suatu produk, pengusaha dan peneliti harus saling bekerja sama.

E. Penelitian Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan atau mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik yang akan diteliti yang berguna untuk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama. Penelitian relevan dalam penelitian ini juga bermakna sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibahas.

Sesuatu dikatakan relevan apabila memiliki hubungan, berkaitan atau berguna secara langsung. Kegunaan penelitian relevan dalam penelitian ini untuk mencari persamaan dan perbedaan antara penelitian orang lain dengan penelitian penulis, selain itu digunakan untuk membandingkan penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis.

Adapun beberapa hasil penelitian yang dimiliki relevansi dengan apa yang dibahas dalam tulisan ini, secara sederhana akan diidentifikasi sebagai berikut :

1. Elsa May Wiyaya (Tesis) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar SKI berbasis Multimedia Interaktif

untuk Menghasilkan Hasil Belajar siswa Kelas VII di MTs An-Nur Bululawang.” (Elsa May Wijaya, 2016). Penelitian ini menghasilkan bahan ajar multimedia interaktif untuk mata pelajaran SKI materi Khalifah Umar bin Abdul Aziz dengan program Adobe Flash Professional CC 2015 yang dikemas dalam bentuk CD interaktif, dan untuk mengetahui dampak penggunaan terhadap hasil belajar siswa di Siswa An-Nur Bululawang.

2. Lailan Nahari Maha (Tesis) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Modul Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits.” (Lailan Nahari Maha, 2022). Penelitian ini menghasilkan bahan ajar Modul Pembelajaran jarak jauh untuk mata pelajaran Al Qur’an Hadits dengan program modul Pembelajaran jarak jauh yang dikemas dalam bentuk materi untuk mengetahui dampak penggunaan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Al Qur’an Hadits.
3. Layyinatul Afidah (Tesis) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Al Qur’an Hadits Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota Batu.” (Layyinatul Afidah, 2019). Penelitian ini menghasilkan bahan ajar multimedia interaktif untuk mata pelajaran Al Qur’an Hadits pada materi ayat-ayat Al Quran dengan program Adobe Animate yang dikemas dalam bentuk software perangkat lunak dan untuk mengetahui dampak kelayakan penggunaan terhadap hasil belajar siswa/siswi kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Kota batu.
4. Anak Agung Gede Puja Wiguna (Tesis) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Online Learning* Berbasis *Facebook Group* Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital.” (Anak Agung Puja Wiguna, 2019). Penelitian ini menghasilkan bahan ajar multimedia interaktif dengan menggunakan Media online berbasis *Platform*

Facebook Group untuk meningkatkan kemampuan literasi digital pada siswa.

5. Septiana Mauludin (Tesis) melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Media Blog Berbasis Literasi Digital Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Di Sekolah Menengah Atas (SMA).” (Septiana Mauludin, 2019). Penelitian ini menghasilkan Model pembelajaran Problem Solving yang diperbantukan oleh media blog yang berbasis literasi digital untuk mengembangkan kemampuan literasi digital pada siswa tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA).

Dari kelima penelitian tentang literasi informasi digital di atas, perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah objek penelitian/pengembangan. Bahan ajar yang dihasilkan atau diteliti sama-sama untuk pembelajaran. Untuk tingkat pendidikannya ada perbedaan yaitu tingkat SMA/Aliyah. Kelima penelitian di atas sama-sama berbentuk penelitian pengembangan, bagaimana program yang dikembangkan itu bisa menjadi penunjang pembelajaran dan meneliti respon siswa terhadap bahan digital tersebut.

Dalam penelitian ini dikembangkan program literasi informasi digital berbasis website untuk siswa/siswi tingkat SMP ini untuk memudahkan dan membantu para siswa untuk belajar secara digital dengan menggunakan media Televisi dan secara mandiri di rumah maupun di sekolah.