

**UPAYA GURU DALAM MENUMBUHKAN RASA INGIN TAHU
(*CURIOSITY*) PESERTA DIDIK MELALUI LITERASI DIGITAL
DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
KELAS V SDIT QURROTA A'YUN PONOROGO**

SKRIPSI



Oleh:

Neli Sofiati

NIM. 203200212

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2024

ABSTRAK

Sofiati, Neli. 2024. *Upaya Guru Dalam menumbuhkan Rasa Ingin Tahu (Curiosity) Peserta didik Melalui Literasi Digital Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing, Dr. H. Moch. Miftachul Choiri, M.A.

Kata kunci: Guru, Rasa Ingin Tahu, Literasi Digital, Sejarah Kebudayaan Islam.

Rasa ingin tahu (*curiosity*) merupakan sebuah keinginan untuk memperoleh informasi baru dan pengalaman sensorial yang memotivasi sikap untuk melakukan eksplorasi. Kasus yang muncul di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo adalah sejumlah siswa kelas V kurang memiliki rasa ingin tahu dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini tentunya menjadikan kemampuan rasa ingin tahu (*curiosity*) peserta didik tidak berkembang dengan baik selama pembelajaran berlangsung. Permasalahan tersebut sedikit berkurang saat media pembelajaran diubah menggunakan literasi digital.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis (1) Metode yang dipilih guru dalam menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik (2) Dampak menumbuhkan rasa ingin tahu melalui literasi digital dalam mata pelajaran SKI.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus, dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi yang bersifat induktif. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis interaktif Miles, Huberman dan Saldana yang dilakukan dengan tiga tahapan yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan peningkatan ketekunan pengamatan, triangulasi sumber dan perpanjangan pengamatan.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa (1) Upaya guru dalam menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik melalui literasi digital dengan cara memanfaatkan penggunaan sarana prasarana sekolah dalam mata pelajaran SKI dengan melihat video pembelajaran melalui LED TV. (2) Dampak Kegiatan literasi digital di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo dalam menumbuhkan rasa ingin tahu (*curiosity*) dalam mata pelajaran SKI yaitu peserta didik selalu bertanya, menunjukkan keterampilan menyimak dan berbicara, menyenangkan dan tidak mudah bosan saat pembelajaran.



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Neli Sofiati

NIM : 203200212

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Upaya Guru Dalam Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*) Melalui Literasi Digital Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah.

Pembimbing

Ponorogo, 14 Maret 2024

Dr. Moh. Miftachul Choiri, MA
NIP. 197404181999031002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Ulum Fatmahanik M. Pd
NIP. 198512032015032003



**KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Neli Sofiaty
NIM : 203200212
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Upaya Guru dalam Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu
(*curiosity*) Peserta Didik Melalui Literasi Digital dalam Mata
Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V SDIT Qurrota
A'yun Ponorogo

telah dipertahankan pada sidang munaqosah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 30 April 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan, pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 07 Mei 2024

Ponorogo, 07 Mei 2024

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Pd.
NIP. 196807051999031001

Tim Penguji

Ketua Sidang : Ulum Fatmahanik, M.Pd. 
Penguji I : Arif Rahman Hakim, M.Pd. ()
Penguji II : Dr. Miftachul Choiri, M.A. ()

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Neli Sofiaty

NIM : 203200212

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi/Tesis : Upaya Guru dalam Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu (Curiosity) Peserta didik Melalui Literasi Digital Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo.

Menyatakan bahwa naskah skripsi/tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di ethesis.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya

Ponorogo, 20 Mei 2024

Penulis



Neli Sofiaty
203200212

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Neli Sofiati

NIM : 203200212

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Upaya Guru Dalam Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*) Melalui Implementasi Literasi Digital Peserta Didik Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo

Dengan ini, menyatakan yang sebenar-benarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan ataupun pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo,

Yang Membuat Pernyataan



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
F. Sistematika penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. <i>Curiosity</i> atau Rasa Ingin Tahu Peserta Didik.....	10
2. Sejarah Kebudayaan Islam	20
3. Literasi Digital	25
B. Kajian Penelitian Terdahulu	36
C. Kerangka Berpikir	42
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	44
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	45
C. Data dan Sumber Data	45
D. Teknik Pengumpulan Data	47
E. Teknik Analisis Data	49

F. Pengecekan Keabsahan Penelitian	51
G. Tahap Penelitian	52
BAB IV TEMUAN PENELITIAN	54
A. Deskripsi Data Umum	54
1. Sejarah Umum SDIT Qurrota A'yun Ponorogo.....	56
2. Letak Geografis SDIT Qurrota A'yun Ponorogo.....	56
3. Visi, Misi, dan Tujuan SDIT Qurrota A'yun Ponorogo.....	56
4. Kondisi Siswa dan Guru	58
5. Sarana dan Prasarana.....	63
B. Deskripsi Data Khusus.....	65
1. Penerapan Literasi Digital mata pelajaran SKI kelas V.....	65
2. Dampak Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu <i>Curiosity</i> Melalui Implementasi Digital di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo.....	69
C. Pembahasan	75
1. Upaya Guru Dalam Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu <i>Curiosity</i> peserta didik melalui Literasi Digital Daam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	75
2. Dampak menumbuhkan rasa ingin tahu <i>curiosity</i> peserta didik melalui Literasi Digital Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	79
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	83
A. Simpulan	83
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jumlah Tenaga Kependidikan	51
Tabel 4.2 Jumlah Tenaga Pendidik	59
Tabel 4.3 Jumlah Siswa.....	68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kunci dari pembangunan masa yang akan datang bagi bangsa Indonesia. Karena melalui pendidikanlah diharapkan nantinya setiap individu dapat meningkatkan kualitas, dan mampu berpartisipasi dalam pembangunan. Pendidikan juga merupakan alat untuk memperbaiki keadaan sekarang, dan untuk mempersiapkan dunia esok yang lebih baik serta lebih sejahtera. Tujuan pendidikan ialah membantu peserta didik untuk menumbuhkan potensi-potensi kemanusiaannya. Potensi kemanusiaan merupakan benih kemungkinan untuk menjadi manusia. Sekolah merupakan salah satu lembaga yang diciptakan untuk mencapai tujuan dari pendidikan, di dalam sekolah berlangsung kegiatan belajar mengajar dimana peserta didik dibantu untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang dimilikinya.¹

Kegiatan belajar merupakan hal terpenting dalam dunia pendidikan, khususnya pendidikan formal. Tanpa pembelajaran mustahil suatu lembaga pendidikan dapat mewujudkan dan mencapai tujuan pendidikannya. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen yang penting dan merupakan bagian proses. Dalam pembelajaran terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, serta peserta didik dengan lingkungannya yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Peran seorang guru tentunya tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Guru mempunyai peranan penting dan menjadi pusat proses belajar mengajar di kelas. Guru berperan sebagai seorang pendidik dan guru ketika berada di sekolah. Seorang guru mempunyai peran dan tanggung jawab yang besar untuk

¹ Umar Tirta Rahardja, Pengantar Pendidikan (Jakarta: Rineka Citra, 2000) hal. 1

mengajar dan mendidik peserta didiknya. Guru harus memberi contoh yang baik untuk ditiru dan menjadi teladan bagi peserta didik. Seorang guru diharuskan untuk melakukannya menjadi sosok yang sempurna dan jauh dari keburukan, padahal sifat manusia tidak akan luput dari kata-kata salah.²

Peserta didik merupakan insan yang memiliki aneka kebutuhan. Kebutuhan itu terus tumbuh dan berkembang sesuai dengan sifat dan karakteristiknya sebagai manusia. Segala upaya pendidikan dan perilaku pedewasaan harus terfokus pada pemenuhan kebutuhan peserta didik tersebut. Salah satu kebutuhan peserta didik dilihat dari dimensi pengembangannya ialah kebutuhan intelektual, dimana peserta didik memiliki Rasa ingin tahu (*Curiosity*), termotivasi untuk mencapai prsetasi saat ditantang dan mampu berpikir untuk memecahkan masalah yang kompleks. Melalui rasa ini manusia berusaha melakukan segala cara untuk memenuhi hasrat ingin tahunya.³

Dalam kegiatan pembelajaran setiap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru hendaknya merangsang rasa ingin tahu peserta didik sehingga akan membuat peserta didik tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu pelajaran yang seharusnya menimbulkan rasa ingin tahu yang tinggi ialah pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam karena SKI merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting. Secara materi, Sejarah Kebudayaan Islam menjadi begitu penting dengan berbagai sejarah islam didalamnya. Karena begitu besar manfaatnya ketika kita mengerti dan memahami semua materi yang diajarkan. Tetapi hal itu akan sia-sia belaka ketika hanya sekedar mengerti atau memahami saja tanpa adanya tindak lanjut.

² Siti Maemuna & Muhammad Alif, “Peranan Guru, Orang tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19”, (Banten:Penerbit 3M Media Karya Serang, 2020) hal.3

³ Sudarwan Danim, Perkembangan Peserta Didik (Bandung: Alfabeta 2010) hal. 3

Melalui pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dapat membimbing peserta didik menerapkan dan mengimplikasikan hal-hal yang dipelajari dalam pembelajaran SKI itu didalam sehari-hari.

Kenyataanya pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu pelajaran yang dianggap membosankan bagi sebagian besar peserta didik sehingga peserta didik tidak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pelajaran SKI, hal ini dikarenakan materi yang ada didalam pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat abstrak, bahasa yang terdapat dalam materi tidak dimengerti oleh peserta didik dan kebanyakan para guru yang menyampaikan materi tidak menggunakan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang tepat yang dapat memancing perhatian dan minat peserta didik serta meningkatkan rasa ingin tahu dalam diri peserta didik.

Seiring dengan perkembangan jaman dan pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi membuat proses penyampaian materi di dalam kelas diharapkan menjadi menarik dengan menggunakan teknologi yang ada. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi yang dapat digunakan untuk mepermudah penyampaian materi di sekolah ialah komputer, disamping digunakan untuk keperluan administrasi dan pengembangan usaha pada perusahaan besar dan kecil, komputer pun mendapat tempat di sekolah-sekolah. Di negara maju misalnya Amerika Serikat, komputer sudah digunakan di sekolah-sekolah dasar sejak tahun 1980-an dan kini di setiap sekolah komputer sudah merupakan barang yang lumrah.⁴

Melek teknologi atau literasi digital menjadi keahlian yang harus dimiliki oleh masyarakat dimasa kini. Masyarakat sekarang dijadikan titik fokus sebagai penggerak dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Hal

⁴ Azhar, Media Pembelajaran (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada,2011) h. 157

ini diciptakan agar masyarakat mampu menikmati kehidupan yang berkualitas tinggi. Teknologi saat ini dikembangkan menjadi inovasi-inovasi baru dalam menghimpun segala informasi. Inovasi tersebut diciptakan untuk mempermudah memecahkan suatu permasalahan bagi kehidupan manusia.⁵ Dalam upaya meningkatkan rasa ingin tahu atau Curiosity pada diri peserta didik ialah melalui penyampaian materi dengan menggunakan literasi digital.

Dalam sudut pandang literasi digital, perkembangan dunia digital dapat memberikan kontribusi positif maupun negatif. Berkembangnya peralatan digital seperti *smartphone* dan komputer yang memberikan akses terhadap informasi berbentuk digital ini dapat memberikan peluang dan tantangan bagi penggunanya.⁶ Dikatakan sebagai peluang karena dapat dilihat saat ini salah satu permasalahan krusial ada di dunia pendidikan. Pendidikan saat ini sedang dihadapkan dengan tantangan dan tuntutan untuk menciptakan generasi yang baik dan memiliki daya saing tinggi dalam memanfaatkan teknologi. Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan dapat menjadi solusi dalam mengatasi masalah yang ada, tentu harus diimbangi dengan sumber daya alam yang mumpuni untuk menciptakan inovasi baru pada generasi penerus yang lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi studi kelayakan di SDIT Qurrota A'yun, Berdasarkan terlihat bahwa sebagian besar peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, tetapi rasa ingin tahu tersebut tidak terlihat khususnya dalam pelajaran SKI, ini dikarenakan adanya berbagai kendala seperti sudah tersediannya media yang dapat digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran tetapi belum digunakan secara

⁵ Triana Ulfah, "Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Melalui Gerakan Literasi Digital di Sekolah Menengah Pertama" (Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA, Surakarta, 2020), 727.

⁶ Ibid., 2.

maksimal, isi materi yang sangat sulit dipahami oleh peserta didik, serta kurangnya waktu untuk menyampaikan materi pelajaran.

Fenomena lain yang peneliti temukan yaitu saat pembelajaran rata-rata peserta didik kelas 5 kebanyakan cenderung pasif dan siswa hanya menyimak saat guru menjelaskan serta kurangnya minat untuk mengikuti pembelajaran dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Hal ini tentunya menjadikan kemampuan rasa ingin tahu *curiosity* peserta didik tidak berkembang dengan baik selama pembelajaran berlangsung. Permasalahan tersebut sedikit berkurang saat media pembelajaran diubah menggunakan literasi digital, yaitu dengan cara memutar video kisah-kisah sejarah. Ketika peserta didik sudah tertarik dengan media pembelajaran, maka dengan mudah peserta didik akan tumbuh rasa ingin tahu *curiosity* dengan baik. Untuk itu peran guru sangat penting untuk mengatasi hal ini yaitu dengan cara Upaya Guru dalam Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu *Curiosity* Peserta Didik melalui Literasi Digital dalam Mata Pelajaran SKI.

Pendidikan saat ini menuntut guru untuk peka dan tanggap dalam kemajuan teknologi. Sebagai fasilitator guru harus mampu merespon cepat apa yang menjadi kebutuhan peserta didik baru-baru ini. Pembelajaran saat ini harus lebih maju dengan menggunakan media yang disukai peserta didik, tak lain tujuannya agar pembelajaran cepat terserap pada diri peserta didik. Permasalahan yang penting dan memerlukan penanganan dalam dunia pendidikan saat ini adalah perilaku amoral pada peserta didik. Penanganan yang tepat yang dapat dilakukan bagi lembaga pendidikan adalah melalui penanaman pendidikan karakter di sekolah khususnya nilai karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) peserta didik.

Menyikapi problem di atas salah satu upaya yang dilakukan SDIT Qurrota A'yun dalam hal meningkatkan rasa ingin tahu (*curiosity*) terhadap peserta didiknya. Salah satu kegiatan yang diambil merujuk pada kondisi perkembangan zaman saat ini dengan adanya kemajuan teknologi, kegiatan tersebut adalah literasi digital yang termasuk kedalam program Gerakan Literasi Sekolah yang telah direncanakan pemerintah guna meningkatkan minat baca dan pembentukan kualitas diri. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa literasi digital dalam konteks pendidikan, berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang mengenai materi pelajaran tertentu dan mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas siswa. Literasi digital dalam pembelajaran di sekolah dapat dibuat dengan mengembangkan sumber-sumber belajar berbasis teknologi informasi.⁷

Menurut Paul Gilster literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi secara efektif dan efisien dalam berbagai hal.⁸ Salah satu kegunaan literasi digital disini berperan sebagai sarana untuk meningkatkan pendidikan karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) terhadap peserta didik. Konsepnya yakni memberikan informasi pengetahuan yang berbasis sejarah yaitu nilai-nilai rasa ingin tahu (*curiosity*) melalui link internet yang dapat diakses oleh peserta didik melalui media digital. Digital dinilai sangat penting dalam pendidikan saat ini, kelebihan yang ditonjolkan mampu memberikan daya tarik yang lebih besar terhadap minat belajar peserta didik dibandingkan belajar menggunakan media cetak seperti buku.

⁷ Munir, Pembelajaran Digital (Bandung: ALFABETA, 2017), 121.

⁸ Feri Sulianta, Literasi Digital, Riset, Perkembangannya dan Perspektif Sosial Studies (Bandung: Feri Sulianta, 2020), 6.

Dengan demikian literasi digital dapat mendukung peningkatan karakter yang menjadi masalah sosial di lingkungan sekolah. Literasi digital pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dirancang untuk peserta didik agar pembelajaran tidak membosankan dan tentunya untuk menumbuhkan rasa ingin tahu (*curiosity*) terhadap sejarah Islam. Hal tersebut menjadi salah satu upaya guru SKI untuk memberikan wawasan kepada peserta didik dengan memberikan video sejarah zaman dahulu menggunakan media online yang sudah di sediakan sekolah yaitu menggunakan LED TV. Berdasarkan dari latar belakang masalah tersebut maka peneliti tertarik dan bermaksud untuk melakukan penelitian yang akan peneliti olah dalam bentuk skripsi yang berjudul **“Upaya Guru Dalam Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*) Peserta Didik Melalui Implementasi Literasi Digital Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V SDIT Qurrota A’yun”**.

B. Fokus Penelitian

Setelah melakukan penjajagan awal, maka situasi sosial yang ditetapkan sebagai tempat penelitian adalah Sekolah Dasar Islam Terpadu Qurrota A’yun Ponorogo. Banyaknya permasalahan yang terjadi di SDIT Qurrota A’yun Ponorogo, mengharuskan adanya pembatasan terhadap ruang lingkup penelitian agar tidak terjadi penyimpangan terhadap pembahasan objek penelitian. Maka fokus penelitian ini diarahkan pada penerapan literasi digital dan karakter rasa ingin tahu *curiosity* peserta didik pada kelas V.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana upaya guru dalam menumbuhkan rasa ingin tahu (*curiosity*) peserta didik melalui literasi digital dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo?
2. Bagaimana dampak literasi digital dalam menumbuhkan rasa ingin tahu (*curiosity*) peserta didik mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui upaya guru dalam menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik melalui literasi digital dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo.
2. Untuk mengetahui dampak rasa ingin tahu peserta didik melalui literasi digital dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Sikap ingin tahu atau *curiosity* siswa akan semakin tumbuh dan kebutuhan akan rasa ingin tahunya dapat terpenuhi.
 - b. Meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Bagi Guru

- a. Dapat menumbuhkan dan mengembangkan lebih luas dan kompetensi professional guru dalam upaya menumbuhkan mutu proses pembelajaran SKI.
 - b. Memberikan pengetahuan baru tentang strategi pembelajaran inovatif.
3. Bagi Sekolah
- a. Memberikan informasi dan acuan dalam rangka peningkatan mutu pendidikan dengan penerapan strategi pembelajaran aktif dalam pembelajaran sekolah.
 - b. Dapat membantu menumbuhkan kualitas pembelajaran.

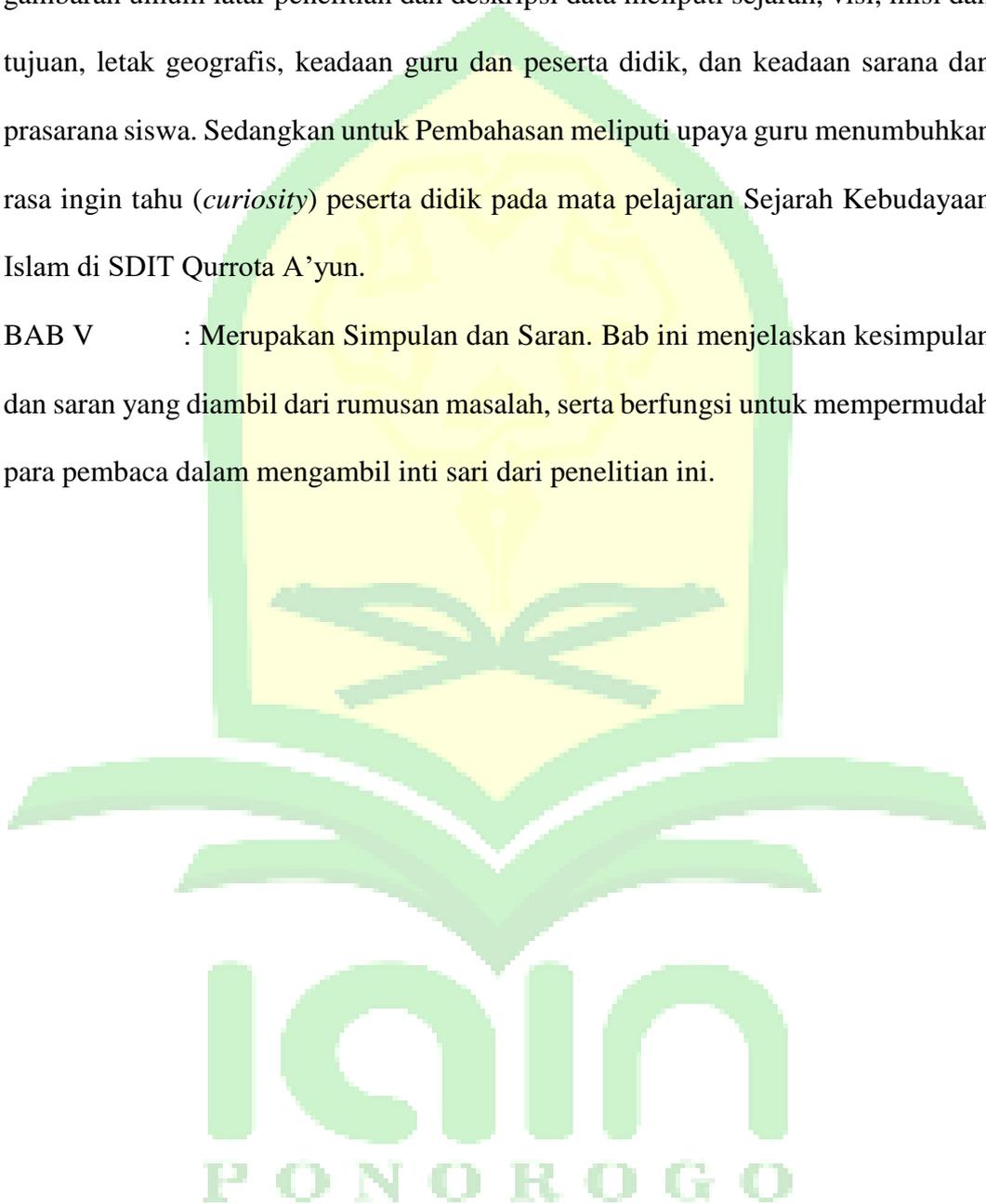
F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dimaksudkan untuk memudahkan para pembaca dalam memahami isi kandungan yang ada dalam proposal penelitian ini. Terdiri 5 bab yang masing-masing bab terdiri sub bab yang saling berkaitan satu sama lain. Adapun sistematikanya sebagai berikut:

1. BAB I : Merupakan Pendahuluan. Berisi tinjauan secara global permasalahan yang dibahas yaitu terdiri dari latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian. Manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.
2. BAB II: Merupakan kajian pustaka yang berisi Kajian Teori, Kajian Hasil Penelitian Terdahulu dan Kerangka Berpikir. Bab ini berfungsi sebagai telaah hasil penelitian terdahulu dan mengetahui acuan teori yang digunakan sebagai landasan melakukan penelitian yang mencakup mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, karakter rasa ingin tahu (*curiosity*).
3. BAB III : Merupakan metode penelitian. Bab ini berisi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, data dan sumber data, prosedur pengumpulan data,

teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan dan tahap-tahap penelitian.

4. BAB IV : Merupakan hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini berisi tentang gambaran umum latar penelitian dan deskripsi data meliputi sejarah, visi, misi dan tujuan, letak geografis, keadaan guru dan peserta didik, dan keadaan sarana dan prasarana siswa. Sedangkan untuk Pembahasan meliputi upaya guru menumbuhkan rasa ingin tahu (*curiosity*) peserta didik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SDIT Qurrota A'yun.
5. BAB V : Merupakan Simpulan dan Saran. Bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran yang diambil dari rumusan masalah, serta berfungsi untuk mempermudah para pembaca dalam mengambil inti sari dari penelitian ini.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Curiosity* atau Rasa Ingin Tahu Peserta Didik

a. Pengertian *Curiosity* atau Rasa Ingin Tahu Peserta Didik

Markey dan Loewenstein menyatakan rasa ingin tahu adalah sebuah keinginan untuk memperoleh informasi tertentu tanpa adanya penghargaan atau hadiah ekstrinsik. Rasa ingin tahu merupakan bahan bakar dari proses pembelajaran, pengembangan dan adaptasi sepanjang hayat.¹ Reio mendefinisikan rasa ingin tahu sebagai sebuah keinginan untuk memperoleh informasi baru dan pengalaman sensori yang memotivasi sikap untuk melakukan eksplorasi. Berlyne mengatakan bahwa rasa ingin tahu tersebut dapat menghasilkan perasaan negatif ketika tidak terpenuhi, namun akan menyenangkan bila dipuaskan dengan perolehan informasi yang diinginkan.² Menurut Loewenstein, rasa ingin tahu dapat muncul secara tiba-tiba, dapat berganti fokus perhatian dengan mudah, atau berakhir dengan tidak terduga, namun rasa ingin tahu tetap dapat menjadi motivasi yang sangat kuat. Para ahli memiliki pendapat bahwa rasa ingin tahu dapat muncul sebagai sebuah perasaan akan kekurangan (*curiosity as feeling of deprivation*) dan perasaan akan ketertarikan (*curiosity as feeling of interest*).³

¹ Reio, T. G. (2010). *Adolescent education: A reader*. New York, NY: Peter lang, hal. 99.

² Markey, A., & Loewenstein, G. *International handbook of emotions in education*. New York, NY: Routledge 2014, hal.231.

³ Loewenstein, G. (1994). The Psychology of curiosity: A review and reinterpretation. *Psychological Bulletin*, 116(1), <https://doi.org/10.1037//0033-2909.116.1.75>. Hal. 75-98.

Loewenstein berpendapat rasa ingin tahu dapat secara konsisten dikenali sebagai motivasi yang mempengaruhi baik positif maupun negatif di setiap tahap kehidupan seseorang. Loewenstein juga berpendapat bahwa rasa ingin tahu inilah yang melatarbelakangi alasan seseorang benar-benar tertarik pada sebuah informasi, walaupun informasi tersebut tidak memberikan keuntungan ekstrinsik. Ia juga memperkenalkan dua tipe rasa ingin tahu yaitu; *state curiosity* dan *trait curiosity*. *State curiosity* mengacu pada rasa ingin tahu yang muncul pada situasi tertentu, sedangkan *trait curiosity* mengacu pada kapasitas atau kecenderungan seseorang untuk mengalami rasa ingin tahu itu sendiri.

Loewenstein menyimpulkan penelitian mengenai *state curiosity* lebih menjanjikan dari pada *trait curiosity* karena meskipun *trait curiosity* dapat diukur, keuntungan dari penelitian tersebut masih dipertanyakan. Seorang yang memiliki *trait curiosity* yang tinggi memungkinkan seseorang sebagai seorang murid yang cerdas ataupun seorang ilmuwan. Di lain sisi, penelitian mengenai *state curiosity* memiliki potensi untuk menyarankan metode praktis untuk merangsang rasa ingin tahu pada populasi yang lebih besar. Bahkan intervensi yang efektif terhadap suatu situasi yang merangsang *state curiosity* dapat juga meningkatkan *trait curiosity*.⁴

William James dan Mc Dougall melihat rasa ingin tahu sebagai sebuah emosi yang berhubungan dengan rasa takut karena dihasilkan dari rangsangan yang sama. James percaya bahwa rasa ingin tahu berevolusi untuk memotivasi organisme untuk mengeksplorasi lingkungan, dimana rasa takut juga berevolusi

⁴ Ibid, hal. 75

untuk memperhatikan resiko yang mungkin muncul dari eksplorasi tersebut. McDougall juga memiliki perspektif yang sama dan memasukkan rasa ingin tahu sebagai salah satu insting dasar.⁵

Menurut Mc Elmeel “*Curiosity is desire to learn, investigate, or know. It is an interest leading to exploration or inquiry*”.⁶ Pendapat ini menyatakan bahwa keingintahuan merupakan keinginan individu untuk belajar, melakukan investigasi atau keinginan untuk mengetahui akan sesuatu. Selain itu, keingintahuan merupakan ketertarikan yang akan mendorong individu untuk melakukan eksplorasi atau penyelidikan. Sedangkan menurut Samani “Rasa ingin tahu akan memotivasi diri untuk terus mencari dan mengetahui hal-hal yang baru sehingga akan memperbanyak ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam kegiatan belajar”.⁷

Beberapa teori mengenai rasa ingin tahu muncul untuk menjelaskan penyebab dari rasa ingin tahu tersebut, antara lain: *drive theory*, *incongruity theories*, dan *information gap theory*.

Drive Theory menyatakan bahwa rasa ingin tahu merupakan sebuah dorongan yang menghasilkan perasaan yang tidak menyenangkan yang bisa dikurangi dengan tindakan eksplorasi. Banyak ahli yang mendebatkan apakah rasa ingin tahu merupakan *primary drive* atau *secondary drive*. Sebagai *primary drive* mereka berpendapat bahwa rasa ingin tahu muncul secara intrinsik terpisah dari rasa takut, lapar, haus dan lain

⁵ Ibid, hal. 80.

⁶ S.L Mc Elmeel, *Character Education: a Book Guige For Teachers, Librarians, and Parents*, United State: Greenwood Pubising Group, Inc, 2002), hal. 5.

⁷ M. Samani, dan Hariyanto, *Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012) hal. 4.

sebagainya. Secondary drive menyatakan bahwa rasa ingin tahu tersebut muncul karena didahului oleh keinginan lainnya seperti takut, bosan dan lapar.

Incongruity Theories memiliki tiga proposisi dasar, yaitu (1) rasa ingin tahu merefleksikan kecenderungan manusia untuk memahami dunia, (2) rasa ingin tahu tidak konstan, tetapi ditimbulkan dari hal-hal yang tidak sesuai harapan, (3) adanya hubungan antara rasa ingin tahu yang ditimbulkan dan hal-hal yang tidak sesuai harapan. Loewenstein berpendapat bahwa rasa ingin tahu tidak hanya muncul karena adanya keganjilan, melainkan faktor-faktor lain seperti sesuatu yang menarik perhatian dari hilangnya suatu informasi atau pemahaman tertentu.

Information Gap Theory menyatakan bahwa rasa ingin tahu muncul karena adanya perhatian yang terfokus pada ketidak konsistensian atau gap dalam pengetahuan seseorang. Information gap itu menyebabkan seseorang termotivasi untuk memperoleh informasi yang hilang untuk mencari jawab. Dalam teori ini sebuah information gap dapat di bagi menjadi dua besaran: yaitu apa yang seseorang ketahui dan apa yang seseorang ingin ketahui. Dalam teori ini ada dua hal yang menjadi dasar, yaitu (1) intensitas dari rasa ingin tahu terhadap suatu informasi seharusnya berhubungan positif dengan kemampuan untuk memecahkannya (menutup *information gap*), dan (2) rasa ingin tahu seharusnya berhubungan positif dengan pengetahuan seseorang mengenai suatu hal.

Menurut Loewenstein, ketika sebuah informasi diberikan, akan ada pergeseran fokus dari apa yang diketahui ke apa yang tidak

diketahui. Pergeseran ini menimbulkan rasa ingin tahu karena pada saat ini, seorang individu fokus pada gap atau jarak dalam pengetahuannya. Sehingga rasa ingin tahu mungkin tidak akan muncul jika seseorang tidak memiliki pengetahuan dasar. Meskipun rasa ingin tahu memiliki hubungan positif terhadap informasi, pada praktiknya tidaklah sesederhana itu. Karena informasi baru dapat mengubah ukuran informasi yang diperkirakan sehingga terjadi pergeseran fokus, misalnya ketika seseorang belajar bahasa baru, dia mungkin merasa sangat ingin tahu mengenai bahasa tersebut, namun ketika sadar akan kompleksitas bahasa yang dipelajarinya, memungkinkan untuk rasa ingin tahunya mengalami penurunan.

Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.⁸ Lingkup rasa ingin tahu lebih luas dalam mempelajari suatu ilmu yang baru atau pengalaman baru. Rasa ingin tahu adalah emosi yang dihubungkan dengan perilaku mengorek secara ilmiah seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar.⁹ *Curiosity* juga dapat dideskripsikan sebagai suatu eksplorasi dalam menerima pengetahuan baru.

Curiosity terdapat pada pengalaman manusia. Istilah itu juga dapat digunakan untuk menunjukkan perilaku itu sendiri yang disebabkan oleh emosi ingin tahu. Walaupun manusia itu seringkali bersifat ingin tahu, namun tetap saja ada yang terlewati dari perhatian mereka. Apa yang dapat dicatat adalah rasa ingin tahu manusia tentang rasa ingin tahu itu sendiri (di balik rasa ingin tahu),

⁸ Wibowo, Pendidikan Karakter, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), hal. 129.

⁹ Mohammad Mustari, *Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan Karakter*, (Yogyakarta: Lakkang PRESSindo, 2011) hal. 104-105.

digabungkan dengan kemampuan untuk berpikir abstrak, membawa pada peniruan, fantasi dan imajinasi yang akhirnya membawa pada cara manusia berpikir (menalar), yaitu abstrak sadar diri atau secara sadar. Berlyne mengemukakan:

Perceptive curiosity contains (seeing, hearing) directed sensual conceptions which are used for getting information about complex or undetermined objects in kind a ways such visual inspection with awakening of curiosity. Epistemic curiosity examines the questions and proposition to get true information that is actived by conceptual unetermined or complex ideas such as (theories of knowledge, mental cross words. They defend an appetitive acount of curiosity, viewing curiosity as a motivationally original desire to know that arises from having ones attention drawn to the object and that in turn sustains ones attention to it. Distinguishing curiosity from wonder, they explore several sources of the epistemic value of curiosity. First, curiosity is tenacious: Curiosity whether a proposition is true leads to curiosity about related issues. Second, it is related to oue field of interest. Last, and most important, curiosity is largely independent of our interest. It fixes our attention on objects in which have no antecendent interest, thereby broadening our knowledge on it.¹⁰

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa perspektif *curiosity* berupa melihat dan mendengar yang diarahkan kepada suatu konsep yang digunakan dalam rangka memperoleh informasi melalui timbulnya rasa ingin tahu. *Curiosity* yang dieksplorasikan akan membentuk beberapa sumber nilai yaitu rasa ingin tahu yang ulet dari beberapa hal terkait dengan bidang yang diminatinya. *Curiosity* sebagian besar independen dari kepentingan kita sehingga akan mendapatkan pengetahuan yang luas dari yang telah kita dapatkan.

Ingin tahu adalah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu. Sebagai dorongan yang kuuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu. Ingin tahu mmembuat tingkat berpikir seseorang menjadi lebih tinggi. Rasa

¹⁰ Gulten, *Investigating The Relationship Between Curiosity Level And Computer Self Efficacy Beliefs Of Elementary Teachers Condidates*, (Turkey: Istanbul University Hasan Ali Yucel Education Faculty, 2011), h. 249.

ingin tahu membuat orang bersemangat, apalagi jika berhasil menuntaskannya.¹¹ Hal ini menunjukkan bahwa jika rasa ingin tahu sudah timbul dalam diri peserta didik, akan membuat peserta didik tidak berhenti pada pengetahuan yang semata-mata hanya didapatkan dari peran guru dikelas, peserta didik akan terus menerus mencari kebenaran dari pengetahuan yang mereka peroleh.

Pengertian rasa ingin tahu dari beberapa definisi para ahli, dapat disimpulkan bahwa rasa ingin tahu merupakan sikap, perilaku, dan tindakan dalam mencari pengetahuan baru yang meluas dari apa yang dilihat, didengar, maupun yang akan dipelajari.

b. Indikator *Curiosity* atau Rasa Ingin Tahu

Curiosity belajar peserta didik perlu ditumbuhkan dalam pembelajaran, dengan adanya *curiosity* peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran. Gaffar mengatakan bahwa apabila rasa ingin tahu peserta didik tidak ditumbuhkan atau dikembangkan, maka akan berdampak pada peserta didik kedepannya. Peserta didik akan cenderung pasif dalam menerima pelajaran, tidak berani mengemukakan pendapat, dan akhirnya peserta didik hanya belajar disekolah. Jika rasa ingin tahu peserta didik ditumbuhkan dan dikembangkan, maka peserta didik akan menjadi pribadi yang kritis, berani mengemukakan pendapat, belajar dari berbagai sumber, dan akan berusaha mencari tahu sendiri pengetahuannya.¹² Mengukur *curiosity* atau rasa ingin tahu peserta didik dibutuhkan indikator *curiosity*, indikator rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran menurut Kurniawan adalah:

¹¹ Yudha dan Tri Puji, *Character Building*, (Yogyakarta: Pro-U Media, 2013), hal. 168.

¹² Gaffar dalam Kesuma, *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktel di Sekolah*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 7.

- 1) Selalu banyak bertanya
- 2) Menunjukkan keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis.
- 3) Tidak menerima sesuatu pembelajaran sebagai sesuatu yang membosankan.
- 4) Terlihat dan memahami ketika dalam pembelajaran merasakan menyenangkan.¹³

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat diambil kesimpulan curiosity berperan dalam proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran disekolah peserta didik yang memiliki *curiosity* yang baik akan memiliki pengetahuan, dan tidak bosan untuk belajar. Jika pembelajaran dikelas sudah direncanakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, rasa ingin tahu peserta didik dapat di capai. Maka dari itu diperlukan kriteria untuk melihat apakah peserta didik tersebut memiliki curiosity atau tidak.

Adapun kriteria yang bisa digunakan diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi.
- 2) Memiliki daya Tarik untuk bertanya.
- 3) Menyimak apa yang dijelaskan oleh guru.
- 4) Terlihat focus alam mencatat yang terkait dengan materi pembelajaran.
- 5) Tertarik dengan materi pembelajaran.
- 6) Merespon setiap pertanyaan-pertanyaan yang di ajukan.

c. Pentingnya *Curiosity* atau Rasa Ingin Tahu pada Anak

Dalam mengembangkan rasa ingin tahu pada anak, kebebasan anak itu sendiri harus ada untuk melakukan dan melayani rasa ingin tahunya. Menurut

¹³ Samsul Kurniawan, *Pendidikan Karakter: Konsepsi&Implementasinya Secara terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 149.

Jean Piaget, belajar merupakan kegiatan bebas untuk memuaskan rasa ingin tahu, tidak heran jika setiap anak pun mempunyai pengetahuan dan kemampuan yang berbeda-beda. Tidak ada dua anak yang menjalani jalan yang sama, hanya sedikit yang hampir sama dan setiap anak itu begitu unik begitu berbeda.¹⁴

Curiosity pada setiap peserta didik amatlah penting. Untuk itu guru seharusnya bisa memupuk sifat ini pada peserta didik guna merangsang kreativitas di masa depannya. Menurut Kurniawan sekurang-kurangnya ada empat alasan yang menjadi sebab penting mengapa rasa ingin tahu ini perlu dikembangkan dalam diri peserta didik.¹⁵

- 1) Rasa ingin tahu membuat pikiran peserta didik menjadi aktif. Tidak ada hal yang lebih bermanfaat sebagai modal belajar selain pikiran yang aktif. Peserta didik yang pikirannya aktif akan belajar lebih baik, sebagaimana yang dijelaskan teori konstruktivisme, dimana peserta didik dalam belajar harus secara aktif membangun pengetahuannya.
- 2) Rasa ingin tahu membuat peserta didik menjadi para pengamat yang aktif. Salah satu cara belajar yang terbaik adalah dengan mengamati. Banyak ilmu pengetahuan yang berkembang karena berasal dari sebuah pengamatan, bahkan pengamatan yang sederhana sekalipun. Rasa ingin tahu membuat peserta didik lebih peka dalam mengamati berbagai fenomena atau kejadian yang terjadi disekitarnya. Ini berarti, siswa akan belajar lebih banyak.
- 3) Rasa ingin tahu akan membuka dunia-dunia baru menantang dan menarik peserta didik untuk mempelajarinya lebih dalam. Jika ada banyak hal yang

¹⁴ Mustari, *op. cit*, hal. 110

¹⁵ Syamsul Kurniawan, *op. cit*, hal. 148.

membuat munculnya rasa ingin tahu pada peserta didik, jendela dunia-dunia baru yang menantang akan terbuka untuk mereka. Banyak hal yang menarik untuk dibela di dunia ini, tetapi seringkali karena rasa ingin tahu rendah, membuat seorang peserta didik melewatkan dunia-dunia yang menarik itu dengan entengnya.

- 4) Rasa ingin tahu bahwa kejutan-kejutan kepuasan dalam diri peserta didik dan meniadakan rasa bosan untuk belajar. Jika jiwa peserta didik dipenuhi dengan rasa ingin tahu akan sesuatu, mereka akan dengan segala keinginan dan kesukarelaan akan mempelajarinya. Setelah memuaskan rasa ingin tahunya, mereka akan merasakan betapa menyenangkannya hal tersebut.

Kejutan-kejutan kepuasan ini akan meniadakan perasaan bosan belajar. Keinginan mengetahui berbagai hal dapat menjadi modal penting bagi peserta didik dalam menjalani masa depannya. Semua pemikir besar, para genius, adalah orang-orang dengan karakter penuh rasa ingin tahu. Sebut saja Thomas Alva Edison, Albert Einstein, Leonardo Da Vinci adalah orang-orang besar yang hidup dengan rasa ingin tahu.

2. Sejarah Kebudayaan Islam

a. Hakikat Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah dalam Bahasa Indonesia memiliki kesamaan filosofis dengan kata Bahasa Arab yaitu kata syajarah yang memiliki makna sebagai pohon. Pohon adalah suatu gambaran geneologi, yaitu pohon keluarga yang memiliki keterkaitan erat antara, akar, batang, daun, dan buah. Keseluruhan dari bagian pohon memiliki keterkaitan yang sangat erat. Biasanya yang dilihat oleh

manusia adalah batang, daur, dan buah dari pohon. Padahal pohon tidak bisa lepas dari akar di karenakan akar adalah sumber utamanya dan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan pohon. Begitu pula dengan sejarah, sejarah memiliki keterkaitan yang sangat erat dari masa lalu, masa kini, dan juga masa yang akan datang. Dari masa lalu kita bisa belajar menjadi lebih baik untuk dimasa sekarang, dan pula di masa yang akan datang.

Sejarah Kebudayaan Islam adalah ilmu pendidikan Islam yang mengandung nilai-nilai keislaman yang dimana menjadi suri tauladan bagi umat Islam. Sedangkan yang dimaksud dengan ilmu pendidikan Islam ialah ilmu yang mengkaji tentang pandangan Islam dengan pendidikan yang menafsirkan nilai-nilai keislaman dan mengkonfirmasi secara timbal balik dengan fenomena pendidikan. Pengertian dari pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ialah sebuah mata pelajaran yang membahas tentang ilmu pendidikan Islam yang telah diberikan pada jenjang sekolah Madrasah Ibtidaiyyah, Madrasah Tsanawiyah, dan juga Madrasah Aliyah. Definisi dari SKI ialah cerita perkembangan hidup nabi dari waktu kewaktu dalam menyebarkan agama islam dan beribadah, berakhlak, dan bermuamalah, serta mengembangkan system kehidupan dan menyebarkan ajaran islam yang sesuai dengan akidah. Dan dari segi konsep Sejarah Kebudayaan Islam membahas tentang perjalanan hidup orang-orang terdahulu membahas kisah nyata hidup, prilaku dan kejadian-kejadian penting orang muslim dalam menyebarkan ajaran Islam. Sehingga pada masa sekalang dijadikan tauladan

mengenai segala macam hal yang baik dalam bertindak dan menegakkan syariat Islam.¹⁶

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Sejarah Kebudayaan Islam merupakan ilmu pengetahuan tentang pendidikan Islam di mana Sejarah Kebudayaan Islam membahas tentang cerita-cerita dan kehidupan nabi di masa lampau, yang sekarang dijadikan suri tauladan bagi umat Islam. Baik itu membahas tentang, ekonomi, pemikiran, sosial, politik, teknologi, serta seni di dalam sejarah dan dijadikan hasil karya, cipta dan rasa bagi manusia pada jaman sekarang. Sedangkan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diajarkan dari jenjang MI, MTs, dan MA.

b. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah kebudayaan Islam merupakan ilmu yang membahas tentang perjalanan orang terdahulu dalam menyebarkan ajaran Islam. Berikut di bawah ini merupakan tujuan dari pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di madrasah:

- 1) Agar peserta didik dapat menyerap makna, nilai, dan moral yang terdapat dalam cerita para nabi dan dapat mencontoh semua hal yang baik.
- 2) Pelajaran sejarah Islam merupakan sumber syariah yang terbesar dan menjadi contoh bagi umat Islam yang meyakinkannya.
- 3) Dalam studi SKI terdapat banyak hal yang dapat mengembangkan iman, mensucikan moral, dan dapat mendorong umat islam untuk berpegangan dengan kebenaran.

¹⁶ Aci Rinaldi, Novalia, Muhammad Syazali, Statistika Inferensial Untuk Ilmu Sosial dan Pendidikan. Bogor: IPB Press 2020, hal. 6.

- 4) Pembelajaran SKI dapat memberikan contoh yang teladan dan sempurna agar peserta didik dapat bertingkah laku yang ideal dalam kehidupan mereka dan dapat bertingkah laku seperti Rasul.
- 5) Selain untuk mengetahui perkembangan agama Islam dari jaman dahulu hingga sekarang, dapat pula untuk pendidikan moral bagi peserta didik.¹⁷

c. Fungsi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Berikut dibawah ini merupakan tiga fungsi pembelajaran sejarah kebudayaan islam:

1) Fungsi edukatif

Di dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam peserta didik dapat belajar dan dibimbing untuk menanamkan sikap hidup yang luhur, menegakkan nilai, menegakkan sikan dan moral yang islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

2) Fungsi keilmuan

Peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang berupa masa lalu kehidupan para Rasul dalam melakukan penyebaran Islam.

3) Fungsi transformasi

¹⁷ Laila Ngindana Zulfa, "Penerapan Metode Cooperative Learning Tenkik Jigsaw Dalam Pembelajaran SKI Pada Kelas VIII Di Mts Karangawen Demak". Jurnal Pendidikan Agama Islam. Vol, 6. No, 1 (Juni 2018) H. 47

Sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting bagi masyarakat dalam merancang transformasi kehidupan di masa yang akan datang.

d. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam seringkali hanya dianggap dan dipahami sebagai pelajaran sejarah saja. Padahal dalam pelajaran Sejarah kebudayaan Islam ini banyak sekali terkandung makna dan moral yang sangat penting dan juga untuk di jadikan panutan di masa yang akan datang. Dalam hal ini pelajaran sejarah kebudayaan islam amat sangat penting untuk tumbuh kembang karakter peserta didik dimana peserta didik bisa mencontoh sikap dan karakter tauladan kita Rasulullah SAW.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang tidak bisa lepas dari realitas sosial politik yang melatarinya. Di dalam kurikulum 2013 terdapat banyak ide-ide baru yang digunakan dalam menjelaskan substansi. Terdapat empat elemen standar nasional perumusan kurikulum 2013 yaitu standar kompetensi kelulusan atau SKL, standar isi, standar proses, dan juga standar penilaian. Dari keempat elemen standar nasional tersebut yang dituangkan kedalam kurikulum digunakan dengan menggunakan istilah-istilah baru seperti kompetensi inti, pendekatan saintifik, dan penilaian autentik.¹⁸

¹⁸ Hendi Purbo Waseso, "Studi Kritis Terhadap Kurikulum MI/SD 2013". Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar. Vol.4 No.1 (Juni 2017) H.178

3. Literasi Digital

a. Pengertian Literasi Digital

Literasi sesuai dengan kamus besar bahasa Indonesia dimaknai sebagai sesuatu yang berhubungan dengan kegiatan tulis-menulis. Dalam konteks kekiniannya literasi atau *literer* memiliki makna yang sangat luas. Arti dari literasi yaitu melek teknologi, politik, berpikiran kritis dan peka terhadap lingkungan sekitar. Lebih sederhananya budaya literasi didefinisikan menurut Anonymous sebagai kemampuan menulis dan membaca masyarakat dalam suatu negara.¹⁹

Literasi digital secara umum memiliki pengertian keahlian menggunakan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan mengevaluasi memanfaatkan membuat dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan kemampuan kognitif maupun teknikal.²⁰

Dalam bukunya yang berjudul *digital literacy*, Paul Gilster mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang dapat diakses melalui piranti komputer. Pendapat lain tentang pemahaman literasi digital menurut pandangan Bawden berakar pada literasi komputer dan literasi informasi. Munculnya literasi komputer berkembang di era 1980-an, saat komputer mikro sudah dipergunakan secara luas, penggunaannya tidak hanya di lingkungan bisnis namun juga merambah ke masyarakat. Sedangkan literasi informasi baru menyebar di tahun 1990-an

¹⁹ Nurchaili, Menumbuhkan Budaya Literasi Melalui Buku Digital, (Jurnal Libria, UIN Ar-Raniry Aceh, Vol. 8 No. 5, Desember 2016), hlm. 201.

²⁰ Donny B. U., Kerangka Literasi, (2018), hlm Digital Indonesia, (Jakarta: ICT Wacht. 4.

ketikasemakin mudahnya informasi disusun, diakses, disebarluaskan melalui teknologi informasi berjejaring. Berpedoman pada pendapat Bawden mengenai literasi digital yang banyak dikaitkan dengan keterampilan teknis mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi.²¹ Keberadaan literasi digital mencakup kemampuan luas tidak hanya berhubungan dengan baca tulis seperti yang orang umum ketahui tetapi juga berkaitan dengan pengelolaan serta pemanfaatan mendidik secara baik, bijak dan benar.

Berbeda dengan pendapat sebelumnya dalam tesisnya *What is Digital Literacy*, Douglas A. J. Belshaw menyebutkan bahwa terdapat 8 elemen esensial dalam mengembangkan literasi digital yaitu sebagai berikut:

- 1) Kultural, yaitu memahami ragam konteks penggunaan dunia digital.
- 2) Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai.
- 3) Konstruktif, yaitu rekacipta sesuatu yang ahli dan actual
- 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.
- 8) Bertanggung jawab secara sosial.²²

Elemen yang terpenting menurut penuturan Belshwa yaitu aspek kultural karena dengan memahami konteks membantu pengguna memahami

²¹ Rullie Nasrullah dkk, Materi Pendukung Literasi Digital, (Jakarta: Kemendikbud, 2017), hlm. 7.

²² Rullie Nasrullah dkk, Materi Pendukung Literasi Digital, (Jakarta: Kemendikbud, 2017), hlm. 7.

aspek kognitifnya serta membantu pengguna untuk mengevaluasi konten. Berdasarkan pendapat tersebut bisa diambil kesimpulan bahwa literasi digital merupakan wawasan dan keahlian dalam memanfaatkan media digital, alat komunikasi atau jaringan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dengan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum, untuk membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari.²³

Keberadaan konsep adanya literasi digital sejalan dengan terminologi yang dikembangkan UNESCO pada tahun 2011 yang merujuk pada kegiatan membaca dan menulis serta matematika yang berkaitan dengan pendidikan tidak bisa dilepaskan dari kegiatan literasi. Maka dari itu literasi digital diartikan sebagai kecakapan (*life skill*) yang tidak hanya melibatkan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, informasi, dan komunikasi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, dan memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital.²⁴

b. Prinsip Dasar Pengembangan Literasi Digital

Pelaksanaan pengembangan di literasi digital memiliki prinsip dasar sebagai berikut:

- 1) Pemahaman Dalam prinsip ini literasi digital dimaknai pemahaman sederhana yang mencakup keahlian untuk memperoleh ide secara implisit dan juga eksplisit pada media.

²³ Ibid ,hlm. 8

²⁴ Ibid

- 2) Saling ketergantungan Prinsip saling ketergantungan memiliki makna bagaimana suatu bentuk media memiliki hubungan dengan yang lain baik potensi metaforis ideal dan harfiah. Sebelumnya jumlah media hanya sedikit yang dirancang untuk tujuan mengisolasi dan menerbitkan menjadi lebih mudah daripada sebelumnya. Namun sekarang jumlah media semakin banyak dan diharapkan bentuk media tidak hanya sekedar berdampingan tetapi juga dapat menyempurnakan satu dengan yang lainnya.
- 3) Faktor sosial Kegiatan berbagi tidak sekedar saran saja untuk memperlihatkan identitas pribadi namun dapat menciptakan pesan tersendiri. Melalui media apa informasi tersebut diberikan bisa memastikan keberhasilan jangka panjang dari media tersebut namun juga bisa menciptakan ekosistem organik dalam mencari informasi, berbagi informasi, menyimpan informasi, serta memperbaiki media itu sendiri.
- 4) Kurasi

Mengenai penyampaian informasi seperti halnya penyimpanan konten pada media sosial memakai metode "*save to read the letter*" adalah salah satu jenis literasi yang dijalankan menggunakan keahlian dalam memaknai nilai dari sebuah informasi dan menyimpannya supaya mudah diakses, bermanfaat dalam jangka panjang. Kurasi di tingkatan lanjut harus mampu menjadi kurasi sosial, seperti bekerja sama untuk menemukan, mengumpulkan, serta mengorganisasi informasi yang bernilai.²⁵

²⁵ Rullie Nasrullah dkk, Materi Pendukung Literasi Digital, (Jakarta: Kemendikbud, 2017), hlm. 9-10.

Adanya proses pengembangan literasi digital harus disesuaikan dengan ke-empat prinsip tersebut, supaya ketika literasi digital semakin berkembang tidak keluar dari prinsip sebelumnya. Prinsip ini akan memudahkan pencapaian tujuan dari literasi digital itu sendiri utamanya yang berkaitan dengan bidang pendidikan. Pada literasi digital dapat digunakan pendekatan yang meliputi dua aspek yaitu pendekatan konseptual dan operasional. Untuk pendekatan konseptual difokuskan pada aspek perkembangan kognitif dan sosial emosional berbeda dengan pendekatan operasional yang berfokus dengan kemampuan teknis penggunaan media itu sendiri yang tidak dapat diabaikan.²⁶

Merujuk pada pendapat Mayes dan Fowler mengenai prinsip pengembangan literasi bersifat berjenjang. Ada tiga tingkatan di dalam literasi digital. Keterampilan untuk konsep pendekatan dan perilaku menjadi hal pertama dalam kompetensi digital. Kedua penggunaan digital berpedoman pada pengaplikasian kompetensi digital yang memiliki hubungan dengan konteks tertentu. Dan untuk yang terakhir transformasi digital membutuhkan kreativitas dan inovasi dalam dunia digital.²⁷

c. Faktor Yang Mempengaruhi Digital

Salah satu teori yang dapat menjelaskan pembentukan literasi digital adalah konsepsi Bawden yang menghubungkan literasi digital dengan literasi komputer dan literasi informasi. Ada empat komponen dalam konsep literasi digital yaitu kemampuan dasar literasi (baca tulis), latar belakang

²⁶ Ibid., hlm. 10

²⁷ Rullie Nasrullah dkk, Materi Pendukung Literasi Digital, (Jakarta: Kemendikbud, 2017), hlm. 10.

pengetahuan informasi (tingkat intelektualitas), keterampilan di bidang TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), serta sikap dan prespektif informasi (*attitudes and prespective*). Uraian dari Konsepsi Bawden adalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuan Dasar Literasi Kemampuan dasar literasi mencakup kemampuan untuk membaca, menulis, memahami symbol, dan perhitungan angka. Pada konteks pembelajaran daring, kemampuan ini dapat berupa kemampuan untuk memahami istilah dan symbol (*icon*) yang digunakan pada perangkat lunak, membuat suatu file yang berisi teks dan gambar, serta kemampuan membagikan file tersebut melalui platform digital.
- 2) Latar Belakang Pengetahuan Informasi. Latar belakang pengetahuan informasi merupakan kemampuan menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki, untuk menelusuri informasi baru guna memperkaya pengetahuan yang telah dimiliki.
- 3) Keterampilan Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi Keterampilan bidang TIK merupakan menciptakan atau menyusun konten digital. Keterampilan ini merupakan kompetensi utama dalam bidang literasi digital, dan melibatkan kemampuan merakit informasi atau pengetahuan.
- 4) Sikap dan Prespektif Pengguna Informasi Sikap dan prespektif pengguna informasi merupakan perilaku yang terkait dengan tata cara penggunaan informasi digital, dan bagaimana mengkomunikasikan suatu konten yang mengandung informasi dari sumber lain.²⁸

²⁸ Bawden, D., *Origins and Concept of Digital Literacy*, (New York: Peter Lang Publishing), hlm. 234-235.

d. Indikator Literasi Digital Sekolah

1) Basis Kelas

- a) Jumlah pelatihan literasi digital yang diikuti oleh kepala sekolah, guru dan tenaga kependidikan.
- b) Intensitas penerapan dan pemanfaatan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran.
- c) Tingkat pemahaman kepala sekolah, guru, tenaga kependidikan, dan siswa dalam menggunakan media digital dari internet.

2) Basis Budaya Sekolah

- a) Jumlah dan variasi bahan bacaan dan alat peraga berbasis digital.
- b) Frekuensi peminjaman buku bertema digital.
- c) Jumlah kegiatan di sekolah yang memanfaatkan teknologi dan informasi.
- d) Jumlah penyajian informasi sekolah dengan menggunakan media digital atau situs laman.
- e) Jumlah kebijakan sekolah tentang penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di lingkungan sekolah.
- f) Tingkat pemanfaatan dan penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam hal layanan sekolah (misalnya, rapor-e, pengelolaan keuangan, dapodik, pemanfaatan data siswa, profil sekolah, dsb.).

3) Basis Masyarakat

- a) Jumlah sarana dan prasarana yang mendukung literasi digital di sekolah.

b) Tingkat keterlibatan orang tua, komunitas, dan lembaga dalam pengembangan literasi digital.²⁹

Pada intinya yang menjadi indikator literasi digital sekolah adalah adanya kesinambungan antara kegiatan literasi digital di kelas, kegiatan literasi digital yang menjadi budaya sekolah dan penerapan literasi digital di masyarakat. Tujuan adanya literasi digital dapat tercapai jika ketiga indikator tersebut dapat terlaksana dengan baik sehingga dapat meningkatkan literasi di kalangan pelajar dan bisa mendorong kemajuan pendidikan.

e. Gerakan Literasi Sekolah

Gerakan literasi sekolah merupakan salah satu program Kemendikbud RI program ini dicetuskan oleh Mendikbud RI Anis Baswedan. Program ini lahir untuk memperkuat Permendikbud RI Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti yang salah satunya adalah penumbuhan budaya literasi pada siswa dengan kegiatan membaca buku nonpelajaran selama 15menit sebelum pelajaran dimulai Istilah literasi pada umumnya mengacu pada ketrampilan membaca dan menulis. Dalam arti sempit literasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk membaca dan menulis yang juga berkaitan dengan pembiasaan dalam membaca dan mengapresiasi karya sastra serta melakukan penilaiannya terhadapnya. Tidak hanya itu, gerakan literasi ini bertujuan untuk memupuk kebiasaan dan motivasi membaca siswa agar mampu menumbuhkan budi pekertinya melalui buku bacaan. Tidak cukup hanya membaca, siswa juga dibiasakan untuk menulis dengan

²⁹ Rullie Nasrullah dkk, Materi Pendukung Literasi Digital, (Jakarta: Kemendikbud, 2017), hlm. 10-11.

meringkas, menceritakan ulang maupun mengembangkan cerita yang akan mengasah keaktivitas mereka.³⁰

Menurut Depdiknas, mengatakan bahwa literasi diartikan sebagai ketrampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan tidak untuk dapat sekedar hidup dari segi finansial, tetapi juga sebagai suatu yang dibutuhkan untuk mengembangkan diri secara sosial, ekonomi dan budaya dalam kehidupan modern. Sedangkan menurut McKenna & Robinson menjelaskan bahwa literasi dalam membaca adalah medium bagi individu untuk dapat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, sehingga berhubungan erat dengan kemampuan menulis dalam lingkungan sosial terutama ditempat kerja dan tempat tinggal.³¹

Menurut Dalman membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Membaca merupakan keterampilan berbahasa dan faktor yang penting dalam proses pembelajaran, karena dengan membaca peserta didik dapat memperoleh informasi. Membaca merupakan salah satu kegiatan dalam berliterasi. Literasi tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Literasi menjadi sarana peserta didik dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didupakannya di bangku sekolah.³²

Farr mengemukakan, "*reading is the heart of education*" yang artinya membaca merupakan jantung pendidikan. Dalam hal ini, orang yang sering

³⁰ Moh. Mursyid, "Membumikan Gerakan Literasi di Sekolah" (Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata, 216), hlm 4

³¹ Wiedarti, dkk. Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah (Jakarta: Dirjen Dikdasmen Kemendikbud RI, 2016), hlm 7-8

³² Dalman. 2013. Keterampilan Membaca. Jakarta: rajawali Pers

membaca, pendidikannya akan maju dan ia akan memiliki wawasan yang luas. Tentu saja hasil membacanya itu akan menjadi skemata baginya. Skemata ini adalah adalah pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki seseorang. Jadi, semakin sering seseorang membaca, maka semakin besarlah peluang mendapatkan skemata dan berarti semakin maju pulalah pendidikannya. Hal inilah yang melatarbelakangi banyak orang yang mengatakan bahwa membaca sama dengan membuka jendela dunia.³³

Gerakan Literasi Sekolah merupakan merupakan suatu usaha atau kegiatan yang bersifat partisipatif dengan melibatkan warga sekolah (peserta didik, guru, kepala sekolah, tenaga kependidikan, pengawas sekolah, Komite Sekolah, orang tua/ wali murid peserta didik), akademisi, penerbit, media massa, masyarakat (tokoh masyarakat yang dapat merepresentasikan keteladanan, dunia usaha, dll.), dan pemangku kepentingan di bawah koordinasi Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Secara teknis mengembangkan suatu kebijakan di suatu sekolah yang “sehat” bukanlah suatu hal yang terlampau sukar. Ide tentang gerakan literasi sekolah seperti ini merupakan suatu ide yang sudah diketahui oleh tenaga-tenaga pendidik. Pertumbuhan suatu kebijakan seperti gerakan literasi sekolah tentu saja memerlukan waktu. Kebijakan semacam ini tidak dapat ditegakkan dalam waktu satu bulan atau satu tahun. Karena proses

³³ Farr, R. 1984. Reading: Trends an Challenges. Washington D. C.: National Education Association.

transformasi sekolah itu sendiri juga merupakan suatu proses yang membutuhkan waktu.³⁴

Gerakan Literasi Sekolah adalah gerakan sosial dengan dukungan kolaboratif berbagai elemen. Upaya yang ditempuh untuk mewujudkannya berupa pembiasaan membaca peserta didik. Pembiasaan ini dilakukan dengan kegiatan 15 menit membaca (guru membacakan buku dan warga sekolah membaca dalam hati, yang disesuaikan dengan konteks atau target sekolah). Ketika pembiasaan membaca terbentuk, selanjutnya akan diarahkan ke tahap pengembangan, dan pembelajaran. Variasi kegiatan dapat berupa perpaduan pengembangan keterampilan reseptif maupun produktif.

Gerakan Literasi Sekolah mempunyai dua tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan Umum Gerakan Literasi Sekolah, yaitu menumbuhkembangkan budi pekerti peserta didik melalui pembudayaan ekosistem literasi sekolah yang diwujudkan dalam Gerakan Literasi Sekolah agar mereka menjadi pembelajar sepanjang hayat. Sedangkan tujuan khusus Gerakan Literasi Sekolah, yaitu (1) menumbuhkembangkan budaya literasi di sekolah; (2) meningkatkan kapasitas warga dan lingkungan sekolah agar literat; (3) menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan dan ramah anak agar warga sekolah mampu mengelola pengetahuan; (4) menjaga keberlanjutan pembelajaran dengan menghadirkan beragam buku bacaan dan mewadahi berbagai strategi membaca.³⁵

³⁴ Buchori, Mochtar. 1995. Transformasi Pendidikan. Jakarta: IKIP Muhammadiyah Jakarta Press.

³⁵ Dirjen Dikdasmen. 2016. Panduan Gerakan Literasi di Sekolah Menengah Atas. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam sebuah penelitian, selain didukung dengan berbagai teori yang relevan dengan bahasan yang dituju, penulis juga menggunakan telaah pustakan yang mana ia melihat pada beberapa hasil karya penelitian terdahulu yang ada relevansinya dengan penelitian ini. Berikut beberapa dari hasil karya:

1. Dari skripsi yang ditulis oleh Rico Setiawan (2018, IAIN Ponorogo) yang berjudul Kegiatan Literasi untuk Meningkatkan Budaya Religius Siswa SMP Negeri 2 Ponorogo yaitu membahas tentang: (a) Pelaksanaan kegiatan literasi di SMPN 2 Ponorogo terdapat dua model yaitu literasi umum dan literasi berbasis agama.

Literasi umum dilaksanakan setiap hari Senin, Selasa, dan Kamis pelaksanaannya yakni siswa diminta membaca buku sekaligus merangkumnya dan ditukar dengan teman sebangkunya kemudian dinilai oleh guru Bahasa Indonesia setiap seminggu sekali. Sedangkan literasi agama dilaksanakan setiap hari Jum'at mulai pukul 06.45-07.00, pelaksanaannya yaitu guru agama memberikan tausiyah dan peserta didik berkewajiban mendengarkan, mencatat dan menyimpulkan isi tausiyah tersebut. (b) Hasil kegiatan literasi di SMPN 2 Ponorogo berjalan dengan baik karena adanya dukungan dan kerjasama seluruh elemen sekolah dan juga guru agama yang profesional dalam bidangnya dilengkapi dengan fasilitas yang memadai seperti buku-buku bacaan umum maupun agama yang jumlahnya sangat banyak di perpustakaan, dan peserta didik pun juga antusias dalam mengikuti kegiatan literasi tersebut. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian saya adalah sama-sama meneliti kegiatan literasi pada peserta didik dengan metode

penelitian kualitatif. Perbedaannya pada penelitian saya terfokus pada kegiatan literasi digital sedangkan penelitian tersebut literasi manual di sekolah.

2. Dari Seminar Nasional Pendidikan oleh Tiana Ulfah (2020, FKIP UNMA) yang berjudul Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Melalui Gerakan Literasi Digital di Sekolah Menengah Pertama didapatkan hasil bahwa penanaman nilai-nilai karakter di sekolah menengah pertama secara umum dilakukan melalui pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memberikan materi dan teks bacaan seperti teks berita, cerpen, dan biografi. Media yang digunakan dalam kegiatan literasi guna mewujudkan penguatan nilai karakter adalah media elektronik yaitu smartphone dengan bantuan aplikasi Ipusnas, Google for Education, Wattpad dan Anchor.

Guru memanfaatkan media online sebagai wujud penerapan literasi digital di sekolah. Melalui literasi digital tersebut dapat menumbuhkan nilai gemar membaca, sikap kritis, sikap peduli terhadap lingkungan dan sosial. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian saya adalah sama-sama meneliti kegiatan literasi digital di sekolah untuk meningkatkan karakter peserta didik dengan metode penelitian kualitatif. Perbedaannya penelitian tersebut mengulas nilai-nilai pendidikan karakter secara keseluruhan, sedangkan penelitian saya terfokus pada satu nilai karakter yaitu nilai rasa ingin tahu. Perbedaan lain yaitu pada literatur yang digunakan, penelitian tersebut menanamkan nilai karakter melalui literatur mata pelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan penelitian saya penanaman nilai karakter melalui kajian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, subyek yang digunakan adalah

peserta didik tingkat sekolah dasar sedangkan subyek penelitian saya tingkat menengah atas/kejuruan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Arina Lathifatun Ni'mah tahun 2022 dengan judul "Penanaman Karakter Rasa Ingin Tahu dan Cinta Damai Pada Siswa DI MTSN 4 Rembang Tahun Ajaran 2021/2022". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Strategi penanaman karakter rasa ingin tahu, 2) Strategi penanaman karakter cinta damai, 3) Faktor penghambat penanaman rasa ingin tahu, 4) Faktor penghambat penanaman cinta damai, 5) Faktor pendukung penanaman karakter rasa ingin tahu, 6) Faktor pendukung penanaman karakter cinta damai di MTs Negeri 4 Rembang tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Dalam menguji keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber untuk memperoleh data yang valid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa MTs Negeri 4 Rembang memiliki: 1) Strategi penanaman karakter rasa ingin tahu meliputi: habituasi, RPP, literasi, serta melatih siswa aktif bertanya; 2) Strategi penanaman karakter cinta damai meliputi: keteladanan, menyisipkan dalam pembelajaran guru sebagai mentor; 3) Faktor pendukung penanaman karakter rasa ingin tahu yaitu bebas bereksplorasi, stimulus, sarana dan prasarana; 4) Faktor pendukung penanaman karakter cinta damai yaitu guru profesional, sinegritas lingkungan, pengawasan masyarakat; 5) Faktor penghambat penanaman karakter rasa ingin tahu meliputi: inkonsistensi kedisiplinan, pemanfaatan fasilitas rendah,

siswa kurang aktif; 6) Faktor penghambat penanaman karakter cinta damai meliputi keluarga kurang harmonis, koordinasi lingkungan kurang, globalisasi, kemampuan mengontrol diri, emosi rendah.

Persamaan antara peneliti diatas dengan penulis yaitu sama-sama meneliti tentang karakter rasa ingin tahu. Sedangkan perbedaanya adalah terletak pada fokus penelitian. Dimana peneliti ini di jenjang Madrasah Tsanawiyah dan penulis di jenjang Sekolah Dasar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Arum Herdela dengan judul “Upaya meningkatkan *curiosity* belajar peserta didik melalui strategi *inquiring minds want to know* pada kelas 2 H MI Pembangunan UIN Jakarta tahun 2018”. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan *curiosity* belajar peserta didik kelas 2 melalui penerapan strategi belajar aktif *inquiring mind want to know*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Classroom Action Research (CAR)* atau Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di MI Pembangunan UIN Jakarta. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas 2 H yang berjumlah 30 peserta, 19 laki-laki dan 11 perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, yang terdiri dari lembar observasi *curiosity* belajar peserta didik dan lembar observasi aktivitas mengajar guru. Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik selama kegiatan belajar mengajar pada siklus I belum mencapai pada hasil intervensi yang diharapkan yaitu masih berada pada rata-rata 81%, sedangkan pada seluruh pertemuan siklus II sudah mencapai rata-rata 90% dengan kategori sangat baik dan sudah mencapai hasil intervensi yang

diharapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi *inquiring minds want to know* mampu meningkatkan *curiosity* belajar peserta didik kelas 2 H MI Pembangunan UIN Jakarta.

Persamaan antara peneliti diatas dengan penulis yaitu sama-sama meneliti karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) peserta didik di jengjang Sekolah Dasar. Sedangkan perbedaanya terletak pada fokus penelitian. Dimana peneliti meneliti melalui strategi belajar aktif *inquiring minds want to know* sedangkan penulis melalui pembelajaran mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Yohana Liando Tiarma Sitohang dengan judul “Upaya meningkatkan karakter rasa ingin tahu di SMP Negeri 1 Muaro Jambi” Tahun 2020. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah SMP Negeri 1 Muaro Jambi memiliki rasa ingin tau yang tinggi atau tidak sama sekali. Penelitian ini menggunakan sistem survey sehingga dalam sistem tersebut, kita dapat mengetahui hasil yang akan kita dapatkan dari penelitian ini. Hasil yang didapatkan ternyata sangatlah kuat sehingga dapat disimpulkan SMP Negeri 1 Muaro Jambi mempunyai rasa ingin tau yang tinggi. Dalam mengupayakan karakter rasa ingin tahu pada siswa kita harus mengetahui sifat dan hal hal apa saja yang diminatin pada siswa tersebut. Suatu emosi yang berkaitan dengan perilaku ingin tahu seperti eksplorasi, investigasi, dan belajar, terbukti dengan pengamatan pada manusia. Istilah ini juga dapat digunakan untuk menunjukkan perilaku itu sendiri disebabkan oleh emosi rasa ingin tahu. Untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa lebih banyak antusias untuk mencoba berbagai hal. Siswa yang telah menginjak

remaja, ketertarikan atau rasa ingin tahu anak Anda masihlah ada. Rasa ingin tahu itu belum sepenuhnya lenyap. Hanya saja, saat ia beranjak remaja, rasa ingin tahunya sangat terbatas. Ia hanya penasaran terhadap hal-hal yang menyangkut seksualitas dan lawan jenis. Sementara itu, ketertarikannya terhadap hal lain seolah melenyap.

Persamaan peneliti di atas dengan penulis yaitu sama-sama meneliti karakter rasa ingin tahu peserta didik. Sedangkan perbedaan terletak pada fokus penelitian, peneliti ini langsung meneliti sekolahan, sedangkan penulis meneliti mata pelajaran yaitu sejarah kebudayaan islam baru menentukan lokasi penelitian.

C. Kerangka Berpikir

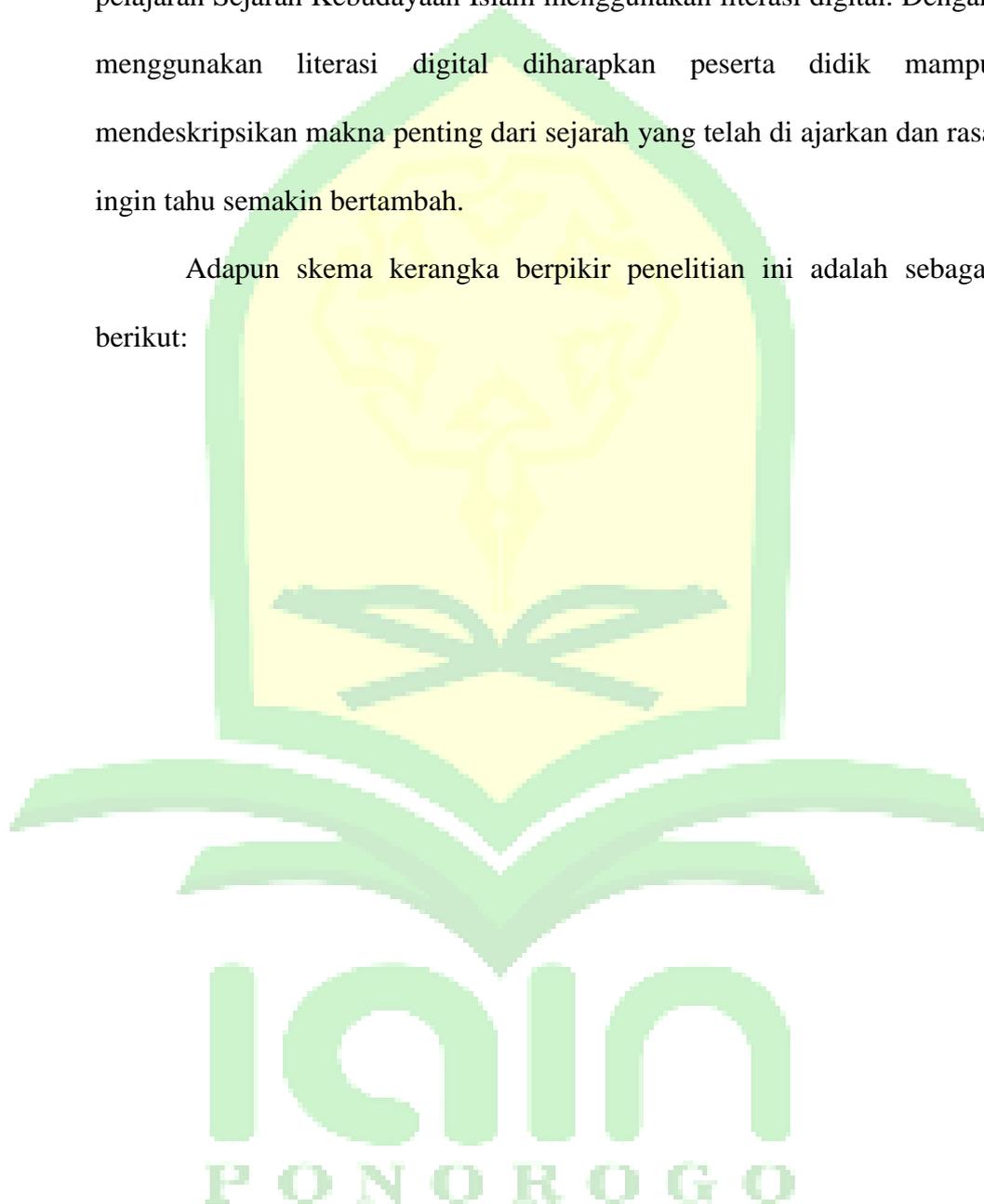
Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berfikir yang baik menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang hendak diteliti.³⁶ Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui mengenai upaya guru menumbuhkan rasa ingin tahu *curiosity* melalui literasi digital dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo.

Rendahnya rasa ingin tahu *curiosity* pada peserta didik kelas 5 di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo yang disebabkan oleh kurangnya disiplin, tanggung jawab, dan peserta didik masih bersifat acuh terhadap

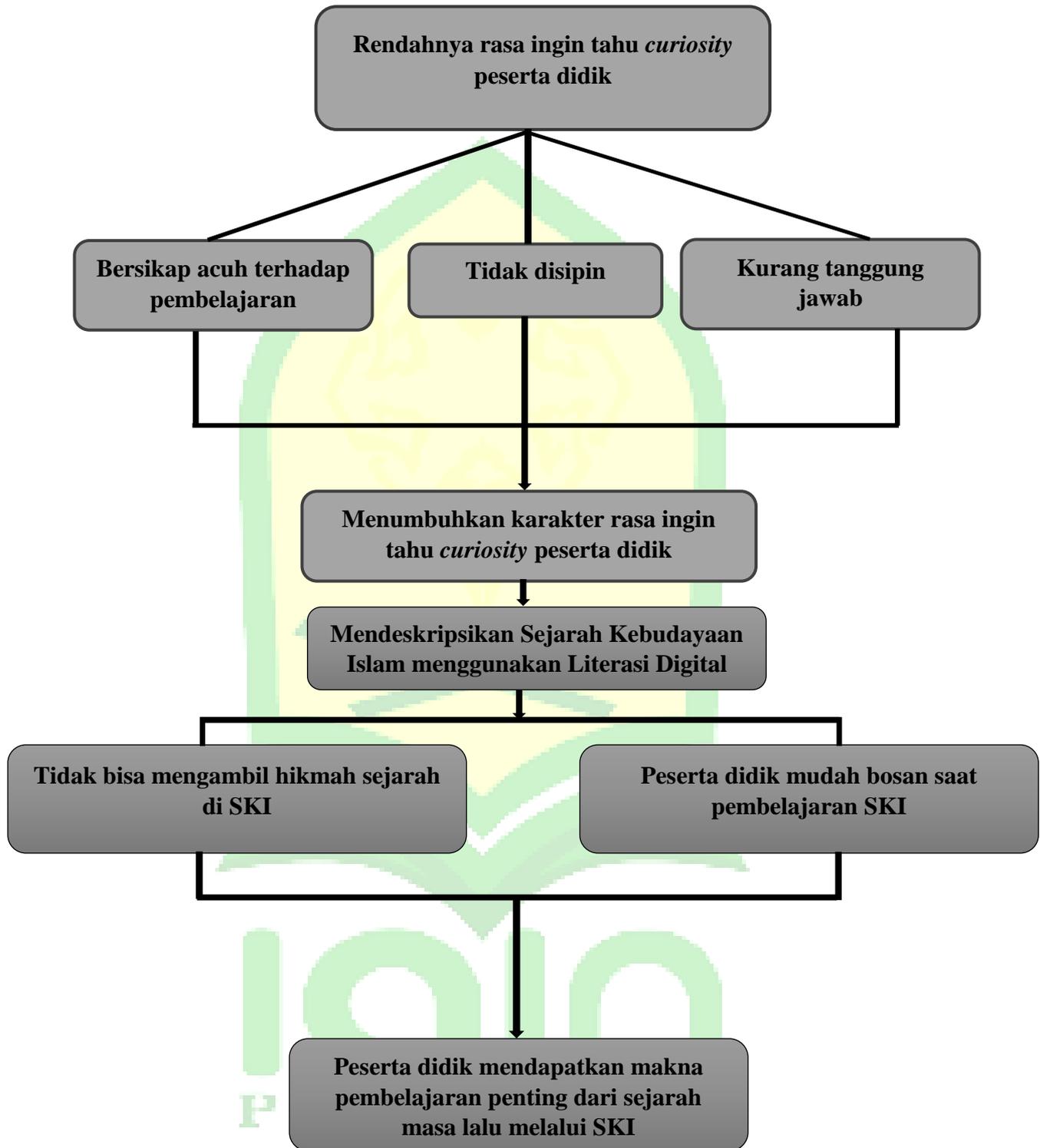
³⁶ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: Bandung Alfabeta, 2016), 91.

pembelajaran. Berdasarkan problem di atas peneliti akan memfokuskan pada rasa ingin tahu *curiosity* peserta didik kelas 5. Upaya yang dilakukan guru untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik di lihat pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan literasi digital. Dengan menggunakan literasi digital diharapkan peserta didik mampu mendeskripsikan makna penting dari sejarah yang telah di ajarkan dan rasa ingin tahu semakin bertambah.

Adapun skema kerangka berpikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Skema kerangka berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jika dilihat dari beberapa rumusan masalah diatas, maka peneliti menggunakan jenis pendekatan deskriptif kualitatif. Deskriptif yaitu suatu rumusan masalah yang memandu penelitian untuk mengeksplorasi atau memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas, dan mendalam. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis, gambar dan bukan angka, yang mana data diperoleh dari orang dan perilaku yang yang dapat diamati melalui wawancara, observasi dan dokumentasi, maka peneliti menganalisa dengan cara metode kualitatif.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistik atau dengan cara kuantitatif. Penelitian kualitatif dapat menunjukkan kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisme organisasi, pergerakan sosial, dan hubungan kekerabatan. Beberapa data dapat diukur melalui data sensus, tetapi analisisnya tetap analisis data kualitatif.¹ Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan

¹ Umar Sidiq & Miftachul Choiri, Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan (Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019), 3

berbagai metode alamiah. Apabila dilihat dari segi tempat penelitian, maka penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian lapangan (*field research*) yang berusaha meneliti atau melakukan studi observasi.

Peneliti memilih jenis penelitian *field research* karena penelitian tentang upaya guru menumbuhkan rasa ingin tahu *curiosity* peserta didik mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo ini perlu melakukan penelitian langsung ke lokasi yang diteliti, yang dikenal dengan istilah observasi dan menggunakan pendekatan yang sistematis yang disebut kualitatif. Dengan demikian data konkrit dari data primer dan sekunder yang diperoleh benar-benar dapat dipertanggung jawabkan sebagai kesimpulan akhir dari hasil penelitian.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo, terkhusus bagi siswa kelas 5. Selain itu, SDIT Qurrota A'yun Ponorogo merupakan lokasi dimana peneliti melaksanakan studi kelayakan, sehingga dalam proses melakukan penelitian ke depannya akan lebih mudah.

C. Data dan Sumber Data

Pencatatan data utama dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara dan observasi berperan serta yang merupakan hasil usaha gabungan dari kegiatan melihat, mendengar, dan bertanya. Wawancara yang dilakukan oleh interview mengorek keterangan dan informan- informan di lokasi penelitian secara langsung, dalam hal ini adalah guru atau ustadz/ustadzah di kelas 4 khususnya

guru mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo.

Sumber data dalam penelitian merupakan faktor yang sangat penting dan mempengaruhi kualitas dari hasil penelitian. Oleh sebab itu, sumber data menjadi pertimbangan dalam menentukan metode pengumpulan data. Sumber data terdiri dari sumber data primer dan sekunder.²

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian, dalam hal ini peneliti memperoleh data atau informasi langsung dengan menggunakan instrumen-instrumen yang telah ditetapkan. Data primer dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian. Pengumpulan data primer merupakan bagian internal dari proses penelitian dan seringkali diperlukan untuk tujuan pengambilan keputusan. Data primer dianggap lebih akurat karena disajikan secara terperinci.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang telah tersedia dalam berbagai bentuk. Biasanya sumber data ini lebih banyak sebagai data statistik atau data yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga siap digunakan dalam statistik biasanya tersedia pada kantor-kantor pemerintahan, biro jasa data, perusahaan swasta atau badan lain yang berhubungan dengan penggunaan data.³

² Wahyu Purhantara, *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Bisnis* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), 79.

³ Moehar Daniel, *Pengantar Ekonomi Pertanian* (Jakarta: Bumi Aksara, 2002), 113.

Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Dalam penelitian ini data sekunder didapat dari buku-buku, literatur, dan artikel yang memiliki relevansi terhadap objek penelitian ini.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari setting-nya, data dapat dikumpulkan pada setting alamiah (*natural setting*), pada laboratorium dengan metode eksperimen, di rumah dengan berbagai responden, pada suatu seminar, diskusi, di jalan dan lain-lain. Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer, dan sumber sekunder.

Berikut ini teknik-teknik yang akan digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data:

1. Observasi

Observasi ialah pengamatan dengan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Observasi menjadi salah satu teknik pengumpulan data apabila: (1) sesuai dengan tujuan penelitian (2) direncanakan dan dicatat secara sistematis, dan (3) dapat dikontrol keadaannya (reliabilitasnya) dan kesahihannya (validitasnya).⁴ Dalam

⁴ Hardani and dkk, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif* (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, n.d.), 123

penelitian kualitatif observasi adalah proses ketika turun langsung ke lapangan untuk melaksanakan penelitian. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi secara langsung ketika pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara ialah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih secara langsung atau percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.

Secara garis besar ada dua macam pedoman wawancara yaitu pedoman wawancara tidak terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang hanya memuat garis besar yang akan ditanyakan. Dan jenis kedua adalah pedoman wawancara terstruktur, yaitu pedoman wawancara yang disusun secara terperinci sehingga menyerupai check-list. Pewawancara tinggal membubuhkan tanda \surd (check) pada nomor yang sesuai.⁵

Dalam penelitian ini peneliti akan memadukan dua teknik wawancara yakni terstruktur dan tidak terstruktur yang biasa disebut wawancara semi terstruktur. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih mendalam terkait fenomena yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti akan mewawancarai kepala madrasah, guru mata pelajaran sejarah kebudayaan islam dan siswa kelas 5 di SDIT Qurrota A'yun untuk mendapatkan data yang lebih luas dan mendalam.

⁵ Sandu Siyono and M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 79.

3. Dokumentasi

Dokumen merupakan kumpulan atau jumlah signifikan dari bahan tertulis ataupun film (berbeda dari catatan), berupa data yang akan ditulis, dilihat, disimpan, dan digulirkan dalam penelitian yang tidak dipersiapkan karena adanya permintaan seorang peneliti yang rinci dan mencakup segala keperluan data yang diteliti, mudah diakses. Istilah dokumen merujuk pada materi seperti foto, video, film, memo, surat, catatan harian, catatan kasus klinis dan memorabilia segala macam yang bisa digunakan sebagai informasi tambahan sebagai bagian dari studi kasus yang sumber data utamanya adalah observasi atau wawancara. Dalam penelitian ini, peneliti mendokumentasikan kegiatan pembelajaran dalam bentuk tulisan dan gambar.

E. Teknik dan Analisi Data

Teknik analisis data adalah proses yang dilakukan secara sistematis untuk mencari, menemukan dan menyusun transkrip wawancara, catatan-catatan lapangan, dan bahan-bahan lainnya yang telah dikumpulkan peneliti dengan teknik-teknik pengumpulan data lainnya. Teknik analisis data dalam kasus ini menggunakan analisis data kualitatif, mengikuti konsep yang diberikan Miles, Huberman dan Saldana yaitu menganalisis data dengan tiga langkah: kondensasi data (*data condensation*), menyajikan data (*data display*), dan menarik simpulan atau verifikasi (*conclusion drawing and verification*). Kondensasi data merujuk pada proses pemilihan (*selecting*), pengerucutan

(*focusing*), penyederhanaan (*simplifying*), peringkasan (*abstracting*), dan transformasi data (*transforming*). Secara lebih terperinci, langkah-langkah sesuai teori Miles, Huberman dan Saldana akan diterapkan sebagaimana berikut:

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dari metode yang dilakukan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Semua jenis data ini memiliki satu aspek kunci secara umum, analisisnya terutama tergantung pada keterampilan integratif dan interpretatif dari peneliti. Interpretasi diperlukan karena data yang dikumpulkan jarang berbentuk angka, data kaya rincian dan panjang.

2. Kondensasi Data (*Data Condensation*)

Miles Huberman dalam kondensasi data merujuk kepada proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan mengabstraksi dan mentransformasi data yang terdapat pada catatan lapangan maupun transkrip dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

a. Pemilihan (*Selecting*)

Menurut Miles dan Huberman peneliti harus bertindak selektif, yaitu menentukan dimensi-dimensi mana yang lebih penting, hubungan-hubungan mana yang mungkin lebih bermakna, dan sebagai konsekuensinya, informasi apa yang dapat dikumpulkan dan dianalisis.

b. Pengerucutan (*Focusing*)

Miles dan Huberman menyatakan bahwa memfokuskan data merupakan bentuk pra-analisis. Pada tahap ini, peneliti memfokuskan data yang berhubungan dengan rumusan masalah penelitian. Tahap ini

merupakan kelanjutan dari tahap seleksi data. Peneliti hanya membatasi data yang berdasarkan dari rumusan masalah.

c. Peringkasan (*Abstracting*)

Tahap membuat rangkuman yang inti, proses, dan pernyataan pernyataan yang perlu dijaga sehingga tetap berada didalamnya. Pada tahap ini, data yang telah terkumpul dievaluasi khususnya yang berkaitan dengan kualitas dan cukupan data.

d. Penyederhanaan dan Transformasi (*Data Simplifying dan Transforming*)

Data dalam penelitian ini selanjutnya disederhanakan dan ditransformasikan dalam berbagai cara yakni melalui seleksi yang ketat melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkan data dalam satu pola yang lebih luas, dan sebagainya.

3. Penyajian Data

Langkah berikut setelah kondensasi data adalah penyajian data yang dimaknai oleh Miles dan Huberman (1992) sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dengan mencermati penyajian data tersebut, peneliti akan lebih mudah memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan. Artinya apakah peneliti meneruskan analisisnya atau mencoba untuk mengambil sebuah tindakan dengan memperdalam temuan tersebut.

4. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Dari beberapa tahap yang telah dilakukan dan yang terakhir adalah penarikan kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan serta mengecek

ulang dengan bukti yang telah ditemukan di lapangan. Peneliti akan mengambil kesimpulan terkait upaya guru dalam menumbuhkan rasa ingin tau curiosity peserta didik padamata pelajaran sejarah kebudayaan islam berdasarkan bukti, data dan juga temuan yang valid berdasarkan studi lapangan yang telah dilakukan.

F. Pengecekan Keabsahan Penelitian

Keabsahan data merupakan konsep penting yang diperbaharui dari konsep kesahihan (validitas) dan keandalan (reliabilitas). Dalam bagian ini peneliti akan mempertegas teknik apa yang digunakan dalam mengadakan pengecekan keabsahan data yang ditemukan. Berikut beberapa teknik yang pengecekan keabsahan penelitian:

1. Perpanjangan keikutsertaan peneliti dalam penelitian kualitatif adalah instrumen itu sendiri. Keikutsertaan peneliti sangat menentukan keberhasilan pada pengumpulan data. Dalam hal ini keikutsertaan tersebut tidak hanya dilakukan dalam waktu singkat, tetapi memerlukan perpanjangan keikutsertaan peneliti pada tempat yang diteliti.
2. Pengamatan yang tekun. Ketekunan pengamatan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relavan dengan persoalan atau isu yang dicari. Jadi akurat atau tidaknya hasil penelitian tergantung dari ketekunan peneliti itu sendiri, semakin tekun dan telaten seorang peneliti maka semakin valid data yang akan diperoleh.

3. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Ada empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori.⁶

G. Tahapan Penelitian

Dalam penelitian ini ada beberapa tahapan penelitian, yaitu:

1. Tahapan Sebelum ke Lapangan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan yang meliputi: a) menyusun rancangan penelitian, pada tahap ini peneliti membuat latar belakang masalah penelitian dan alasan pelaksanaan penelitian, b) memilih lapangan penelitian, pada tahap ini peneliti menentukan lapangan sesuai dengan judul yang peneliti ambil, c) mengurus perizinan, peneliti menyerahkan surat penelitian yang disetujui oleh Ketua Jurusan IAIN Ponorogo dan Dosen Pembimbing d) menjajaki dan menilai lapangan,⁷ peneliti melakukan kegiatan interaksi fisik di dalam lapangan yang akan diteliti, dalam proses ini peneliti akan menjadi peran utama dalam penyaringan data.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Pada tahap selanjutnya peneliti melaksanakan kegiatan di lapangan.

Adapun tahap ini disebut dengan tahap pekerjaan lapangan yang meliputi

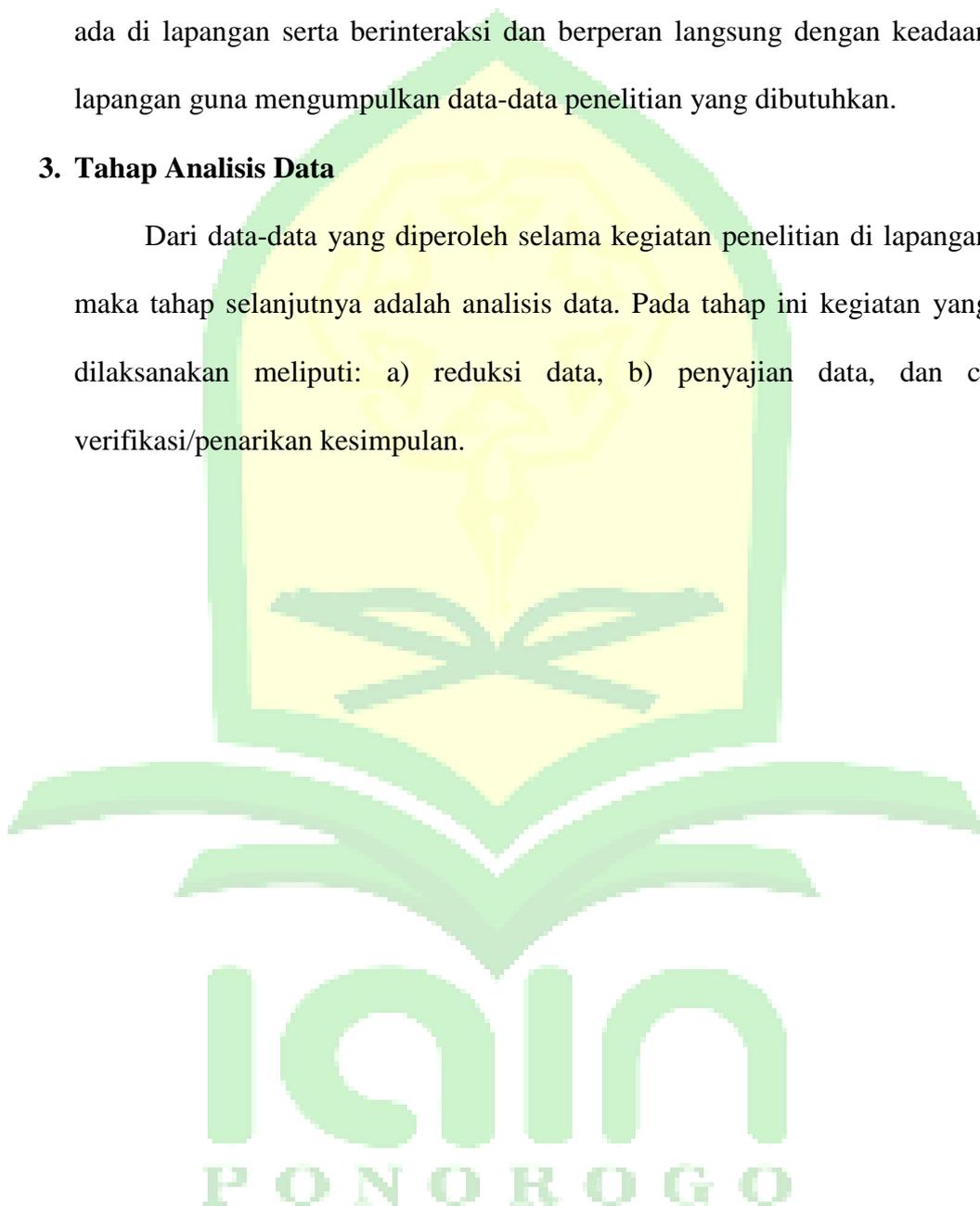
⁶ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, n.d.), 327-330

⁷ *Ibid*, 127-130

kegiatan: a) memahami latar penelitian dan persiapan diri, b) memasuki lapangan dan c) berperan serta sambil mengumpulkan data.⁸ Pada tahap pekerjaan lapangan ini, peneliti akan berusaha untuk memahami kondisi yang ada di lapangan serta berinteraksi dan berperan langsung dengan keadaan lapangan guna mengumpulkan data-data penelitian yang dibutuhkan.

3. Tahap Analisis Data

Dari data-data yang diperoleh selama kegiatan penelitian di lapangan maka tahap selanjutnya adalah analisis data. Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan meliputi: a) reduksi data, b) penyajian data, dan c) verifikasi/penarikan kesimpulan.



⁸ *Ibid*, 137

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Latar Penelitian

1. Sejarah Umum SDIT Qurrota A'yun Ponorogo

Lembaga pendidikan Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Qurrota A'yun merupakan salah satu lembaga yang berada di bawah naungan Yayasan Qurrota 'Ayun. Pendirian lembaga pendidikan ini dilatar belakangi oleh opini atau paradigm masyarakat yang pada saat itu berkembang bahwa jika ingin pendidikan umumnya baik maka anak disekolahkan di sekolah negeri, jika ingin pendidikan agamanya baik maka di sekolahkan di sekolah agama atau pondok pesantren. Kemudian dengan adanya peluang tersebut pemuda tahun 90-an mencoba membuka terobosan baru melalui pendidikan yang berbasis *fullday* (memadukan konsep sekolah dan madrasah) atau biasa disebut dengan pendidikan yang memadukan ilmu umum dan ilmu agama. Dengan demikian semangat yang membara tersebut direalisasikan untuk memulai mendirikan lembaga pendidikan Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Qurrota A'yun Ponorogo.

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Qurrota A'yun di dirikan sejak tahun 2003 yang merupakan perwujudan dari model sekolah yang memadukan ilmu Qouli dan ilmu Kauni menjadi satu kesatuan dalam pembelajaran sehingga diharapkan mampu terlahir peserta didik yang berkualitas baik secara akademik maupun mental spiritual. Dalam mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik juga terbingkai dalam ajaran islam seperti adanya pelajaran Bahasa Arab, Qur'an Hadist, Akidah Akhlaq,

Fiqih dan juga hafalan yang mana sama seperti kurikulum pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah atau Madrasah Diniyah.

Yayasan yang menaungi SDIT Qurrota A'yun terletak di jalan Batoro Katong dengan nama yayasannya yaitu "Qurrota A'yun Ponorogo (QAP)". Dari hasil wawancara dengan ibu Wijiati selaku Kepala Sekolah di SDIT Qurrota A'yun pada awal pendiriannya, SDIT Qurrota A'yun mengontrak di sebuah gedung sekolah yang tidak digunakan di Jl. Wakhid Hasyim komplek Masjid Agung Ponorogo dan mempunyai 6 ruang kelas dengan angkatan perdana sejumlah 23 peserta didik. Karena kebutuhan kelas semakin bertambah maka mengontrak lagi suatu tempat di jalan KH Zainal Musthofa, baru pada tahun 2007 memperluas bangunannya di Jl. Lawu No.100 Kelurahan Nologaten, Kabupaten Ponorogo hingga saat ini.

Untuk memperkenalkan kepada warga masyarakat atau khalayak umum SDIT Qurrota A'yun pada awalnya mengambil langkah door to door kemudian seiring berjalannya waktu konsep yang diusung dapat diterima baik oleh khalayak karena bisa menjadi salah satu solusi bagi bapak ibu wali murid yang memiliki pekerjaan fullday. Dengan menyekolahkan anak di lembaga pendidikan dengan sistem fullday ini maka wali murid akan lebih tenang dan terjaga daripada anak dirumah kurang pengawasan dari orang tua yang sibuk bekerja selama seharian penuh.

Pada tahun 2010-2015 lembaga pendidikan SDIT Qurrota A'yun mendapatkan nilai Akreditasi "B" kemudian seiring dalam prosesnya, lembaga pendidikan selalu berupaya untuk lebih meningkatkan kualitas maupun kuantitasnya sehingga dari hasil jerih payah dan adanya semangat

untuk terus berkembang menjadi lembaga pendidikan yang memadai, hingga pada tahun 2016-2021 meningkat mendapatkan nilai akreditasi “A”. Upaya dinamis dengan mengusung konsep atau sistem fullday school SDIT Qurrota A’yun kini menjadi sekolah yang layak diperhitungkan dan menjadi salah satu sekolah favorit yang ada di Kabupaten Ponorogo.

2. Letak Geografis SDIT Qurrota A’yun Ponorogo

Secara geografis SDIT Qurrota A’yum Pnorogo terletak di:

- a. Jalan : Jl. Lawu No. 100, Hasanudin
- b. Desa/Kelurahan : Nologaten
- c. Klasifikasi Geografis : Perkotaan
- d. Kecamatan : Ponorogo
- e. Kabupaten : Ponorogo
- f. Provinsi : Jawa Timur

3. Visi, Misi, dan Tujuan SDIT Qurrota A’yun Ponorogo

Demi tercapainya tujuan pendidikan tingkat sekolah memiliki beberapa komponen yang menjadi dasar sekolah ini menjalankan perannya. Komponen tersebut berupa visi, misi dan tujuan lembaga pendidikan yang dimiliki oleh SDIT Qurrota A’yun Ponorogo.

a. Visi

Visi merupakan gambaran tentang masa depan yang realistis dan ingin diwujudkan dalam kurun waktu tertentu. Bagi sekolah, visi adalah imajinasi moral yang menggunakan profil sekolah yang diinginkan di masa datang. Dalam menyusun visi sekolah harus memperhatikan

tantangan dan apa yang akan terjadi di masa yang akan datang. Di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo menyusun visi sebagai berikut:

“Terbentuknya siswa-siswi yang berkepribadian islami, berprestasi optimal, kreatif, mandiri dan berbudaya lingkungan”

b. Misi

Misi merupakan pernyataan mengenai hal-hal yang harus dicapai organisasi bagi pihak-pihak yang berkepentingan di masa datang. Dengan kata lain, misi adalah tindakan atau upaya mewujudkan misi atau penjabaran visi dalam bentuk rumusan, tugas, kewajiban, dan rancangan tindakan yang dijadikan arahan untuk mewujudkan visi atau bentuk layanan untuk memenuhi tuntutan yang dituangkan dalam visi dengan berbagai indikatornya. Misi ini dilaksanakan oleh SDIT Qurrota A'yun Ponorogo yang berbunyi:

- 1) Menanamkan keimanan dan ketakwaan melalui kegiatan kurikuler, kokurikuler dan ekstrakurikuler.
- 2) Menjadi sekolah islam percontohan.
- 3) Mengembangkan kreatifitas dan kemandirian peserta didik.
- 4) Menjadi lembaga pendidikan yang berwawasan lingkungan.
- 5) Melaksanakan budaya hidup bersih dan sehat sebagai wujud pelestarian terhadap lingkungan.
- 6) Melaksanakan kegiatan pencegahan terjadinya pencemaran dan kerusakan lingkungan hidup.
- 7) Melaksanakan perilaku 3R (*Reduce, Reuse, Recycle*).

c. Tujuan SDIT Qurrota A'yun

Tujuan merupakan penjabaran dari pernyataan misi atau sesuatu yang akan dicapai dalam jangka waktu yang telah ditentukan. Penetapan tujuan pada umumnya didasarkan pada faktor-faktor kunci keberhasilan yang dilakukan setelah penetapan visi dan misi. Tujuan akan mengarahkan perumusan sasaran kebijaksanaan, program kegiatan dalam rangka merealisasikan misi. Oleh karena itu, tujuan harus dapat menyediakan dasar yang kuat untuk menetapkan indikator. Tujuan lembaga sekolah di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo ini antara lain:

- 1) Membiasakan beribadah, disiplin, percaya diri dan berperilaku sosial yang baik.
- 2) Meningkatkan kualitas layanan melalui penyempurnaan kurikulum terpadu dan sistem manajemen mutu.
- 3) Mengembangkan model pembelajaran terintegrasi pendidikan lingkungan hidup.
- 4) Melaksanakan 3R (*Reduce, Reuse dan Recycle*) di sekolah.
- 5) Melaksanakan pemilihan dan pengolahan sampah organik dan anorganik.
- 6) Menanamkan sikap peduli dan berbudaya lingkungan sehingga tercipta lingkungan sekolah yang bersih, sehat, indah, aman dan nyaman.
- 7) Mengembangkan sarana pendukung pembelajaran berbasis TIK.
- 8) Menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- 9) Membekali ketrampilan life skill sesuai jenjang usia.

10) Menjalin kerjasama dengan lembaga/instansi terkait dan masyarakat dalam rangka pengembangan program pendidikan.

11) Mengintegrasikan pendidikan berkarakter bangsa, adiwiyata dan membangun budaya lokal dalam pembelajaran.

4. Kondisi Siswa dan Guru

Sumber Daya Manusia (SDM) mencakup semua manusia yang ada di alam. Di dalam lembaga pendidikan, sumber daya manusia berarti semua warga sekolah yang ada di lembaga sekolah seperti guru, tutor, siswa, dan tenaga kependidikan di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo. Berikut data selengkapnya.

a. Tenaga Pendidik dan Kependidikan

Berdasarkan data dokumentasi yang telah diperoleh oleh peneliti secara keseluruhan jumlah tenaga pendidik dan kependidikan adalah sebanyak 89 dengan status non PNS. Adapun untuk data nama wali kelas selengkapnya lihat di lampiran.

Tabel 4.1 Jumlah Tenaga Kependidikan

Tenaga Pendidik	Jumlah	Tingkat Pendidikan	Status Pendidikan
Kepala Sekolah	1	S-1	NON PNS
Guru Kelas 1	8	S-1	NON PNS
Guru Kelas 2	7	S-1	NON PNS
Guru Kelas 3	4	S-1	NON PNS
Guru Kelas 4	4	S-1	NON PNS
Guru Kelas 5	5	S-1	NON PNS
Guru Kelas 6	4	S-1	NON PNS
Guru Olahraga	3	S-1	NON PNS
Guru PAI	3	S-1 dan S-2	NON PNS
Guru TIK	2	S-1	NON PNS

Tenaga Pendidik	Jumlah	Tingkat Pendidikan	Status Pendidikan
Guru Pramuka	5	S-1	NON PNS
Pembina Karate	1	S-1	NON PNS
Pembina Hadroh	1	S-1	NON PNS
Pembina Lukis	2	S-1	NON PNS
Pembina Panahan	1	S-1	NON PNS
Pembina Jarimatika	2	S-1	NON PNS
Pembina Robotik	3	S-1	NON PNS
Pembina Futsal	2	S-1	NON PNS
Pembina Entrepreneur	1	S-1	NON PNS
Pembina Volly	1	S-1	NON PNS
Pembina Qiro'ah	1	S-1	NON PNS
Pembina Musik	3	S-1	NON PNS
Guru Al-Qur'an	12	SMA dan S-1	NON PNS
Total Tenaga Pendidik			78

Tabel 4.2 Jumlah Tenaga Pendidik

Tenaga Kependidikan	Jumlah	Tingkat Kependidikan	Status Kependidikan
TU	2	S-1	NON PNS
Satpam	3	SMA	NON PNS
Sopir	1	SMA	NON PNS
Cleaning Service	2	SMA	NON PNS
Petugas Out Sourcing	2	SMA	NON PNS
Pegawai Perpustakaan	1	D-3	NON PNS
Total Tenaga Kependidikan			11

b. Data Siswa Tahun Pelajaran 2023/2024

Berdasarkan data dokumentasi yang telah diperoleh peneliti, jumlah siswa di SDIT QURROTA A'yun Kecamatan Ponorogo Kabupaten Ponorogo tahun ajaran 2023/2024 berjumlah 738 siswa.

Tabel 4.3 Jumlah Siswa

No.	Jenjang Pendidikan	Jumlah Murid		Total	Jumlah Rombel
		L	P		
1.	Kelas 1	51	59	110	4 Kelas
2.	Kelas 2	56	56	112	4 Kelas
3.	Kelas 3	70	53	123	4 Kelas
4.	Kelas 4	66	75	141	5 Kelas
5.	Kelas 5	47	74	121	5 Kelas
6.	Kelas 6	70	61	131	4 Kelas
Jumlah		360	378	736	26

c. Struktur Organisasi

SDIT Qurrota A'yun Ponorogo merupakan lembaga formal yang banyak diminati oleh para orang tua dan masyarakat dalam menempuh pendidikan jenjang sekolah dasar untuk anaknya. Dalam pelaksanaan program kerja visi dan misi secara baik, dibutuhkan struktur organisasi sekolah yang merupakan bagan tatanan atau badan perkumpulan pelaksana roda organisasi agar terwujudnya tujuan pendidikan yang sesuai dengan standar. Adapun struktur organisasi SDIT Qurrota A'yun Ponorogo adalah:

1. Ketua Yayasan : Akhmad Marsudin, M. Si.
2. Kepala Sekolah : Wijiati, S. T. P, S. Pd.
3. Komite Sekolah : Dr. Jaka Setiono
4. Kepala Madin : Dana Ahmad D., Lc.
5. Kabid Kurikulum : Afthon Robi Zulhij, S. Pd.
 - a) Korjen:
 - 1) Koord. Administrasi Kurikulum : Tikik Sulistyorini, S. Pd.
 - 2) Koord. Perpustakaan : Siti Fathonah, A. Ma. Pu.
 - 3) Koord. Al-Qur'an : Teguh Supriarto, S. Ag.

- 4) Koord. Tahfidz : Elvi Purwanti, S. P.
- 5) Koord. PAI : Rimun Ibnu Wady, S. Ag.
- 6) Koord. Literal : Diana Rositasari, S.E.
- b) Pembina Durasi:
- 1) Pojok Baca : Supatoya, S. Pd.
- 2) Perpustakaan Kelas : Debi Prisdiantini
- 3) Mading dan Perpus Informasi : Yuli. W
6. Kabid Kesiswaan : Slamet Riyadi, S. S.
- a) Koord. Ekskul OR dan Seni : Nanang Haroanto, S. Pd.
- b) Koord. Kepramukaan : Mutijah, M. Pd. I.
- c) Koord. UKS : Tofik Mujiono, S. HI.
- d) Koord. Perlombaan : M. Ulil Abshor, S. Pd.
- Budaya Sekolah:
- a) Pembina BUSI : Sri Wulandari, S. Pd.
- b) Pembina Kedisiplinan : M. Zainul. I
- c) Pembina Padus : Ermawati, S. Pd. I.
- d) Pembina Dokter Cilik : Tofil Mujiono, S. HI.
- e) Pembina MIPA
- 1) M. Ulil Abshor
- 2) M. Zainul
- 3) Debi Prisdiantini
- 4) Kholifatul Laili. F
- f) Pembina Petugas Upacara : Yudha Komara
7. Kabid Sarana dan Prasarana : Atot Smboro, S. Pd.

- a) Inventarisasi Barang : Anang Eko Setyawan, S. Pd.
- b) Koord. Lab. Bahasa dan Komputer : Yudha Komara
- c) Koord. Satpam : Denis Adi Saputra
- d) Koord. Kebersihan : M. Furqon .S
- e) Koord. Maintenance : Yasin
- f) Pembina Sahabat Lingkungan : Sri Wiji Lestari, S.Pd. I.
- 8. Kabid Humas : Dwi Purwanto, S. Pd.
 - a) Koord. Customer Service : Dwi Ayu. R
 - b) Koord. Media Centre : Yuli Windasari, S. Pd.
 - c) Koord. Pusat Data dan Informasi : Erna Erawati
- 9. Kabid Keuangan : Sri Wulandari, S. Pd.
 - a) Staff ODIN : Erna Erawati
 - b) Staff BOS : Dwi Ayu

5. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan peralatan, dan perlengkapan yang menunjang kegiatan pembelajaran secara langsung dan tidak langsung membantu proses kegiatan pembelajaran. Sarana dan prasarana yang ada di SDIT Qurrota A'yun meliputi:

- a) Ruang kelas sebanyak 26 ruang berdiri di atas lahan seluas 8.000 di Jl. Lawu No. 100 Kelurahan Nologaten Kecamatan Ponorogo.
- b) Lapangan bola volley, futsal, lompat jauh, basket dan panahan.
- c) Laboratorium bahasa dan lap computer + internet + wifi.
- d) Perpustakaan.
- e) Unit Kesehatan Sekolah (UKS).

f) Masjid sekolah bertingkat 2.

g) Kantin.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Penerapan Literasi Digital mata pelajaran SKI kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo

Pentingnya keterlibatan semua guru di sekolah adalah salah satu cara strategis dalam meningkatkan karakter rasa ingin tahu peserta didik. Masing-masing memiliki perannya sendiri agar tujuan menjadikan peserta didik di sekolah menjadi manusia seutuhnya tercapai. Perlu adanya semangat, ketelatenan, dan tindakan dalam hal tersebut. Maka segala upaya harus dikerahkan bukan saja berupa teori namun wujud kegiatan, keduanya harus seimbang untuk mendapatkan hasil sempurna.

Seperti halnya di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo, guru SKI sebagai motivator keagamaan sejak dahulu selalu menomor satukan pembinaan karakter di sekolah. Banyak kegiatan yang sudah terealisasikan dalam rangka mewujudkan peserta didiknya yang bukan hanya berpengatahuan sains dan unggul intelektualnya namun juga perilakunya yang sesuai dengan ajaran agamanya. Salah satu cara inovasi baru yang dilakukan guru SKI sesuai modernisasi yakni melalui Literasi Digital yang di galakkan guru SKI di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo. Ibu Wijiati selaku Kepala Sekolah menerangkan awal mula adanya literasi digital di sekolah, sebagai berikut:

Terdapat program kegiatan Literasi Sekolah. Literasi itu luas sekali tidak hanya membaca dan menulis, maka begitu luasnya pengertian literasi diantaranya adalah literasi digital, yang mana kegiatan literasi

tidak terlepas dari konsepnya yaitu membaca namun menggunakan media digital¹

Hal tersebut senada dengan yang diutarakan Bapak Rimun selaku guru SKI bahwa:

Penerapan literasi digital dimulai sejak awal tahun ajaran ini 2020/2021. Jadi masih termasuk baru karena sebelumnya belum terstruktur, sifatnya masih himbauan/anjuran. Sedangkan tahun ajaran baru ini benar-benar ditekankan dengan memberikan alokasi waktu 30 menit jadi masih menggunakan buku. Karena sudah di era 4.0 beralih ke digital dimana di era zaman milenial, hal inilah yang memunculkan ide Guru SKI untuk tetap menerapkan literasi dengan berbasis digital, sehingga aturan adanya literasi ini sudah melekat pada guru mapel, yang masing-masing penerapannya bisa jadi tidak sama²

Jadi kedua pendapat dari Ibu Wijati selaku Kepala Sekolah di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo dan Bapak Rimun selaku guru SKI belum menjadi kebijakan umum di sekolah. Kegiatan literasi digital bermula dari adanya Program GLN (Gerakan Literasi Nasional) dari Kemendikbud, kemudian ditindak lanjuti menjadi GLS (Gerakan Literasi Sekolah) mengingat bahwa minat baca peserta didik di Indonesia mulai menurun. Namun dengan adanya perkembangan zaman yang beralih ke teknologi tidak menutup kemungkinan segala aktifitas pembelajaran dalam dunia pendidikan juga menggunakan alat teknologi. Akan tetapi menurut guru SKI kegiatan literasi tidak boleh terhenti maka beralih ke Literasi Digital, sehingga penerapan ini di sekolah masih terbilang baru mulai ajaran 2020/2021. Bagi guru SDIT Qurrota A'yun Ponorogo, kegiatan literasi digital ini sangat bermanfaat dan penting sekali, karena sekarang zamannya teknologi anak jarang pegang buku melainkan lebih suka pegang HP, jadi kegiatan literasinya kita alihkan ke LED TV

¹ Lihat Transkrip Wawancara 01/W/23-01/2024

² Lihat Transkrip Wawancara 02/W/23-01/2024

dengan bantuan aplikasi Youtube atau Web, tentu dengan pemantauan guru SKI tersebut. Manfaat tersebut nyata dirasakan oleh peserta didik, seperti ungkapan Aprilia Ayya Az-Zahra kelas V yang mengungkapkan:

Saya setuju dan lebih suka kegiatan literasi digital kak daripada manual, lebih asyik dari pada membaca buku, dengan menonton video pelajaran jadi lebih mengena, kita banyak pengetahuan sejarah dan lebih termotivasi, apalagi jika membahas tentang film Islami yang modern gitu malah lebih menarik kak³

Sehingga literasi digital dapat dikatakan sebagai sarana, salah satu upaya guru SKI untuk mendukung peningkatan karakter rasa ingin tahu pada peserta didik. Menurut mereka mendidik karakter rasa ingin tahu tidak cukup jika hanya diberikan pada waktu jam pelajaran SKI dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran setiap minggunya, maka harus diimbangi dengan kegiatan lain. Konsep pelaksanaan literasi digital yang berkaitan dengan peningkatan karakter rasa ingin tahu peserta didik dijelaskan langsung oleh Bapak Rimun sebagai guru SKI di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo, sebagai berikut:

Ada alokasi waktu 30 menit sebelum memulai pelajaran itu digunakan untuk kegiatan literasi. Jika literasi manual peserta didik untuk membaca buku, namun karena disekolah sudah memfasilitasi LED TV sehingga guru sepakat literasinya beralih ke digital. Jadi alurnya siswa diminta menonton video melalui link youtube/web yang diberikan Bapak/Ibu guru, kemudian mencatat pelajaran yang ada pada video tersebut dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, kadang kita juga memberi pertanyaan terkait materi yang ada di video. Kadang kita juga meminta siswa membuat cerita sendiri yang berkaitan dengan tema yang ditentukan.⁴

Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Ibu Wijiati selaku Kepala Sekolah, bahwa:

Literasi digital bermula dari kebijakan Kemenag Profinsi Jawa Timur dalam rangka ingin mewujudkan (PBL) Pembelajaran Berbasis

³ Lihat Transkrip Wawancara 03/W/23-01/2024

⁴ Lihat Transkrip Wawancara 02/W/23-01/2024

Literasi. Maksudnya adalah anak-anak diminta untuk membaca dan menulis.⁵

Dapat disimpulkan bahwa teknis pelaksanaan literasi digital di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo sama dengan giat literasi manual yaitu kegiatan membaca 30 menit sebelum jam pelajaran pertama waktunya pukul 07.30-08.00 WIB, baik membaca yang berkaitan dengan pelajaran maupun non pelajaran. Bahkan bukan hanya pada waktu literasi pagi saja namun setiap memulai pelajaran SKI. Dengan diadakannya literasi diguital peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran, sudah mulai aktif bertanya dan sudah mampu memahami isi pembelajaran yang telah diajarkan.

Berkaitan dengan pelaksanaan literasi digital salah satu siswa dari kelas V yaitu Aprilia Ayya Az-Zahra berkata:

Biasanya kami disuruh menonton video dari youtube kak tentang Sejarah, kadang juga membaca cerita sejarah Islami nanti disuruh menyimpulkan ditulis dikertas lalu dikumpulin, kadang malah kita diminta untuk menceritakan di depan kelas tentang video yang telah diputar di LED TV.⁶

Hal tersebut juga diungkapkan oleh salah satu peserta didik kelas V yang bernama Muhammad Maqdam, bahwa:

Saya juga semenjak diadakannya pembelajaran menggunakan literasi digital belajar tambah semangat. Banyak hal-hal baru juga. Contohnya saat guru biasanya memutar video tentang sejarah tidak hanya belajar menggunakan buku saja disitu banyak juga dari teman-teman yang suka bertanya, dan lebih faham lagi tentang materinya.⁷

Berdasar observasi yang dilakukan pada tanggal 25 Januari 2024 di kelas V SDIT Qurrota A'yun Ponorogo. Pada kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik tampak antusias dan sangat memperhatikan video

⁵ Lihat Transkrip Wawancara 01/W/23-01/2024

⁶ Lihat Transkrip Wawancara 03/W/23-01/2024

⁷ Lihat Transkrip Wawancara 03/W/23-01/2024

dan motivasi dari bapak Rimun. Alat yang digunakan dalam kegiatan literasi digital di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo menggunakan LED TV dan WiFi. Kegiatan literasi digital dilaksanakan dengan memperhatikan video yang sudah diberikan kemudian peserta didik diberikan tugas untuk menulis ulang hikmah yang telah diperoleh dari video tersebut dan menceritakan didepan kelas. Dengan begitu menunjukkan bahwa peserta didik terampil saat menyimak pembelajaran, berbicara, membaca, dan menulis.

Penggunaan alat beserta perangkat aplikasinya diatas yang digunakan sebagai pendukung literasi digital tentunya disesuaikan dengan prinsip penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Yakni sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik. Jika memenuhi prinsip tersebut, harapannya materi mudah terserap pada diri peserta didik karena mereka dapat belajar dengan nyaman dan senang. Namun demikian, berkaitan dengan digital penggunaanya perlu ada pengawasan supaya peserta didik tidak terjebak pada situs web yang tidak terpercaya dan kontennya negatif. Pemantauan yang bisa dilakukan Bapak/Ibu guru untuk selalu mengontrol tindakan peserta didik saat belajar.

2. Dampak Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu *Curiosity* Melalui Implementasi Digital di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo

Berhasil tidaknya kegiatan literasi digital yang diterapkan tergantung bagaimana pendidik dan peserta didik memanfaatkannya. Dalam prosesnya tentu ada faktor yang menghambat dan mendukung jalannya kegiatan literasi digital di sekolah. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Wijiati sebagai berikut:

Yang jelas faktor penghambatnya adalah mencari orang yang sadar akan literasi itu membutuhkan waktu jadi butuh pendekatan agar mau menulis dan membaca, karena setiap kelas itu yang sadar akan hal tersebut bisa dihitung, kadangkala juga anak malu dengan hasilnya tidak percaya diri begitu. Yang kedua alatnya, karna tidak semua siswa alat yang dipunyai memadai. Yang ketiga kurangnya pengetahuan tentang IT dan cara penggunaannya secara bijak, namanya digital pasti menampung banyak informasi yang bisa saja negatif. Sedangkan faktor pendukungnya dari sekolah banyak, salah satunya ada pojok literasi untuk yang manual, sedangkan yang digital ya penyediaan fasilitas seperti WiFi dan TV LED. Ditinjau dari subjeknya kebetulan para guru disini sudah dilatih bagaimana penggunaan media digital yang benar.⁸

Begitu pula Bapak Rimun mengatakan bahwa:

Faktor penghambatnya selama kegiatan literasi dilakukan saat pembelajaran yang jelas adalah terkendala sinyal wifi, sekolah sudah disediakan wifi setiap lantainya, mungkin banyak yang ngakses dari kelas lain. Sedangkan faktor pendukungnya adalah Faktor pendukung utamanya dari fasilitas sarana prasarana, selain itu juga dukungan dari pihak sekolah tentunya dalam hal anggaran untuk membiayai wifinya atau mungkin memperbaiki kerusakan alat-alatnya dan disetiap kelas terdapat LED TV dan sound. Jadi peserta didik tidak hanya belajar menggunakan buku saja tetapi juga dengan melihat video atau dengan mendengarkan kisah-kisah sejarah.⁹

Hal senada diungkapkan salah satu peserta didik kelas V SDIT Qurrota

A'yun Aprilia Ayya Az-Zahra mengatakan bahwa:

Kendalanya tidak banyak kak, kadang saat jam pelajaran berlangsung video yang di tayangkan oleh Pak Rimun terjadi kemacetan mungkin terkendala sinyal wifi, soalnya yang ngakses juga banyak. Setiap kelas ada TV LED. Dan kurang besar LED TVnya, dilihat dari kejauhan tidak jelas. Jadinya kami semua maju kedepan saat pembelajaran berlangsung. Kadang juga video yang ditampilkan macet, mungkin karena terkendala wifinya.¹⁰

Hal tersebut juga diperkuat oleh Diajeng peserta didik kelas V SDIT

Qurrota A'yun, bahwa:

Kendala selama kami belajar yaitu kurang besar LED TVnya, dilihat dari kejauhan tidak jelas. Jadinya kami semua maju kedepan saat

⁸ Lihat Transkrip Wawancara 01/W/23-01/2024

⁹ Lihat Transkrip Wawancara 02/W/23-01/2024

¹⁰ Lihat Transkrip Wawancara 03/W/23-01/2024

pembelajaran berlangsung. Kadang juga video yang ditampilkan mancret, mungkin karena terkendala wifinya.¹¹

Berdasarkan hasil wawancara diatas bahwa terdapat faktor penghambat kegiatan literasi digital diantaranya: (1) Masih sedikit peserta didik yang sadar akan pentingnya literasi digital sehingga butuh pendekatan, (2) Terkendala dengan sinyal wifi dikarenakan banyak yang ngakses dari kelas lainnya, (4) Kurangnya pengetahuan tentang IT dan cara penggunaannya secara bijak. Meskipun terkendala sinyalamun para guru telah mengupayakan solusinya untuk mendukung kegiatan saat pembelajaran berlangsung. Faktor pendukung dari kegiatan literasi digital adalah: (1) Sekolah menyediakan fasilitas berupa TV LED disetiap kelas, WiFi disetiap lantai, sound disetiap kelas. (2) Pelatihan guru terkait penggunaan media digital secara benar.

Adanya kegiatan ini siswa merespon positif terbukti dengan banyak yang merespon dan menindak lanjuti tugas yang diberikan oleh Bapak/Ibu guru. Perilaku saat belajar menggunakan LED TV yang ditunjukkan melalui saat pembelajaran SKI. Demikian juga pengakuan dari Aprilia Ayya Az-Zahra salah satu peserta didik kelas V mengatakan bahwa:

Semenjak pembelajaran SKI menggunakan media video yang ditampilkan di LED TV saya lebih menarik dibandingkan hanya belajar menggunakan buku saja. Kalo hanya menggunakan buku mungkin akan lebih membosankan. Kadang juga belajar dengan cara mendengarkan kisah-kisah teladan, itu juga membuat saya semakin ingin tahu untuk materi selanjutnya.¹²

¹¹ Lihat Transkrip Wawancara 03/W/23-01/2024

¹² Lihat Transkrip Wawancara 03/W/23-01/2024

Bapak Rimun Ibnu Wady juga menjelaskan perilaku peserta didik setelah mendapatkan pendidikan karakter rasa ingin tahu *curiosity* melalui literasi digital sebagai berikut:

Tentunya dampak positif ya mbak. Dampak positifnya (1) Anak terbiasa mengakses internet dengan alat yang telah disediakan di sekolah (2) Anak-anak antusias mencari jawaban setelah diberi penugasan (3) Anak selalu bertanya saat pembelajaran berlangsung (4) Saat diberikan pelajaran menggunakan video anak mulai mengikuti atau mengambil pelajarannya contohnya selalu merasa ingin tahu dalam hal baru maupun saat diberi penugasan.¹³

Dari penjelasan Bapak Rimun Ibnu Wady ada beberapa siswa yang sudah biasa mengakses internet mungkin karena di rumah sudah diizinkan orang tuanya boleh memegang hp/semacamnya yang bisa untuk mencari informasi. Selain itu juga ada problematika dimana saat pembelajaran menggunakan literasi digital. Seperti yang diungkapkan oleh Bapak Rimun Ibnu Wady sebagai berikut:

Problemnya itu mbak kadang-kadang sudah disiapkan sebuah video anaknya nggak mau, mungkin karena sudah siang juga pembelajarannya anak-anak sudah lelah. Biasanya juga diganti dengan semacam permainan namun juga masih seputar dengan materi yang diajarkan. Kadang-kadang juga terjadi karena listriknya mati, sudah punya angan-angan nanti di buat gini-gini ternyata kadang terkendala sinyal juga. Sekolah sudah memasang wifi di setiap lantainya mungkin dikarenakan banyak yang mengakses juga setiap kelas sudah terdapat LED TV dimana pembelajaran semua mata pelajaran sudah dibiasakan mengakses. Bukan hanya untuk memutar video tetapi juga kadang dijelaskan menggunakan PPT/Map Mapping. Dengan begitu anak-anak akan semakin bertambah rasa ingin tahu.¹⁴

Dari pemaparan di atas sangat jelas bahwa tidak hanya memberikan teori semata tetapi juga peserta didik dikenalkan dengan alat-alat elektronik lainnya dengan menggunakan LED TV dan sarana prasarana lainnya.

¹³ Lihat Transkrip Wawancara 02/W/23-01/2024

¹⁴ Lihat Transkrip Wawancara 02/W/23-01/2024

Harapannya peserta didik termotivasi dan lebih semangat dalam mengikuti kegiatan literasi digital dalam mata pelajaran SKI atau dalam mata pelajaran lainnya.

Setiap kegiatan pasti ada konsekuensi yang didapat baik berdampak negatife maupun positif. Demikian Pak Rimun menjelaskan dampak dari kegiatan literasi digital:

Menurut saya siswa lebih tertarik dengan literasi digital daripada literasi manual, jika kita sediakan pilihan membaca dari buku atau dari menampilkan video di LED TV tentu anak-anak akan memilih pelajaran dengan melihat video, karena lebih menarik ada gambar bergerak nantinya peserta didik akan lebih termotivasi dalam belajar. Berkaitan dengan perilaku siswa pasti ada dampak negatif maupun positifnya. Dampak negatifnya jika anak keseringan melihat video saat pembelajaran tentunya nantinya peserta didik akan malas untuk membuka buku. Sedangkan dampak positifnya ya pengetahuannya akan lebih luas, jika pengetahuan luas insyallah pengalaman lebih banyak tentu mempengaruhi rasa ingin tahu peserta didik.¹⁵

Dari pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan literasi digital memiliki dampak negatife dan dampak positif bagi peserta didik diantaranya dampak negatif: (1) Anak akan keseringan meminta pembelajaran dengan menggunakan vide yang ditampilkan di LED TV (2) Anak akan merasa malas ketika membaca buku. Sedangkan dampak positifnya: (1) Pengetahuan peserta didik semakin luas (2) Hemat waktu dan energi (3) Pengalaman lebih banyak didapat (4) Materi lebih mudan dipahami. Namun demikian kegiatan literasi digital secara keseluruhan berjalan dengan lancar dan peserta didik juga merespon positif adanya kegiatan ini. Sebagaimana evaluasinya menurut Bapak Rimun kegiatan ini dinilai dalam satu tahun ajaran jika respond an hasil peserta didik meningkat

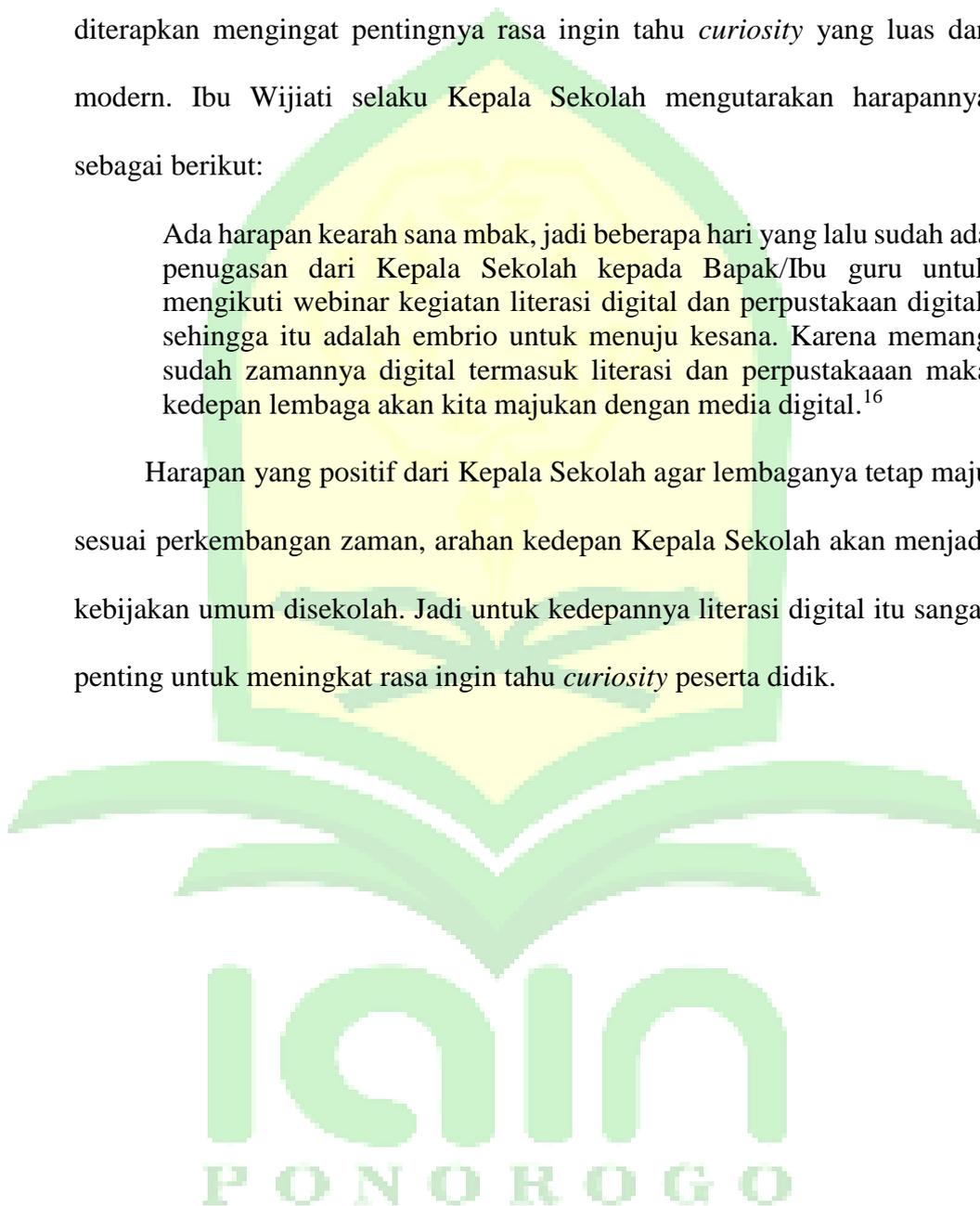
¹⁵ Lihat Transkrip Wawancara 02/W/23-01/2024

maka kegiatan bisa dilanjutkan dengan mengkaji ulang penyebab dan permasalahan dengan berkoordinasi dengan staff sekolah.

Harapan Kepala Sekolah untuk kedepannya kegiatan literasi digital diterapkan mengingat pentingnya rasa ingin tahu *curiosity* yang luas dan modern. Ibu Wijiati selaku Kepala Sekolah mengutarakan harapannya sebagai berikut:

Ada harapan kearah sana mbak, jadi beberapa hari yang lalu sudah ada penugasan dari Kepala Sekolah kepada Bapak/Ibu guru untuk mengikuti webinar kegiatan literasi digital dan perpustakaan digital, sehingga itu adalah embrio untuk menuju kesana. Karena memang sudah zamannya digital termasuk literasi dan perpustakaan maka kedepan lembaga akan kita majukan dengan media digital.¹⁶

Harapan yang positif dari Kepala Sekolah agar lembaganya tetap maju sesuai perkembangan zaman, arahan kedepan Kepala Sekolah akan menjadi kebijakan umum disekolah. Jadi untuk kedepannya literasi digital itu sangat penting untuk meningkat rasa ingin tahu *curiosity* peserta didik.



¹⁶ Lihat Transkrip Wawancara 01/W/23-01/2024

C. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menyajikan data secara deskriptif dalam bentuk uraian yang menggambarkan hasil dari reduksi data yang diperoleh peneliti. Pembahasan mengacu pada rumusan masalah yang dijadikan acuan dalam penelitian yaitu:

1. Analisa Upaya Guru Dalam Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu Curiosity peserta didik melalui Literasi Digital Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Rasa ingin tahu (*Curiosity*) SDIT Qurrota A'yun Ponorogo dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam diberi stimulasi dengan menggunakan pembelajaran berbasis literasi digital. Menurut guru SKI peserta didik di sekolah ini sudah memiliki karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) yang bagus khususnya kelas V dibuktikan dengan ketika pembelajaran berlangsung menggunakan LED TV dengan menampilkan video pembelajaran, peserta didik aktif dalam bertanya dan mengemukakan pendapat. Namun banyak juga yang rendah rasa ingin tahu (*curiosity*) dan perlu pembinaan jadi penerapannya belum maksimal.

Bapak Rimun selaku guru SKI mengatakan bahwa terdapat indikator karakter rasa ingin tahu di sekolah yang digunakan sebagai acuan dalam menilai karakter rasa ingin tahu (*curiosity*) peserta didik diantaranya adalah selalu bertanya dan peserta didik sangat antusias mencari jawaban dan memperhatikan objek yang sedang diamati dalam pembelajaran berlangsung.

Menurut samsul kurniawan indikator rasa ingin tahu (*curiosity*) yaitu selalu bertanya, menunjukkan keterampilan menyimak, membaca, berbicara, dan menulis, tidak menerima sesuatu pembelajaran sebagai sesuatu yang membosankan, dan terlihat dan memahami ketika dalam pembelajaran merasakan menyenangkan.¹⁷

Faktor yang dapat mempengaruhi rasa ingin tahu (*curiosity*) peserta didik yaitu mampu memecahkan masalah. Faktor yang mempengaruhi kemampuan memecahkan masalah adalah strategi yang digunakan oleh guru, materi yang disampaikan, motivasi guru, kemampuan awal siswa, tingkat kompleksitas materi, lingkungan dan keluarga.

Bapak Rimun mengatakan semenjak pembelajaran menggunakan literasi digital Peserta didik aktif dalam bertanya tentang materi yang telah disampaikan, dengan begitu peserta didik akan semakin luas wawasan terhadap materi yang disampaikan.

Menurut Munandar mengatakan bahwa bertanya dapat diartikan sebagai keinginan mencari informasi yang belum diketahui. Bertanya merupakan salah satu strategi untuk menarik perhatian para pendengarnya, khususnya menyangkut hal-hal penting yang menuntut perhatian dan perlu dipertanyakan.

Peserta didik juga menunjukkan keterampilan menyimak dalam pembelajaran yaitu dengan melihat video/ppt yang telah disiapkan oleh guru

¹⁷ Samsul kurniawan, Pendidikan Karakter: Konsep & Implementasi secara terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan tinggi dan Masyarakat, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 149

SKI. Selain itu juga peserta didik tidak mudah bosan dan terlihat sangat menyenangkan saat pembelajaran berlangsung.

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambanglambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran.¹⁸

Berdasarkan hasil penelitian, salah satu sekolah yang saat ini telah menerapkan literasi digital seperti yang dikatakan diatas adalah SDIT Qurrota A'yun Ponorogo pembelajaran SKI dengan menggunakan literasi digital.

Paul Gilster mendefinisikan literasi digital sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang dapat diakses melalui piranti komputer.

Literasi digital kini penting untuk diterapkan di sekolah agar peserta didik mampu menggunakan teknologi secara bijak dan memperoleh informasi yang luas selain itu juga tidak membosankan. Jika dikaitkan penerapan literasi digital dengan peningkatan karakter rasa ingin tahu *curiosity* peserta didik dalam pembelajaran SKI adalah lebih ke pemanfaatan atau implementasi penggunaan media digital dalam menambah ilmu pengetahuan sejarah Islam dengan melihat kedetailan peserta didik dalam menghimpun informasi sejarah terutama yang berkaitan dengan nilai karakter rasa ingin tahu *curiosity*.

¹⁸ Henry Guntur Tarigan, Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa, (Bandung: Angkasa, 1986). 31

Menurut Munir media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami pelajaran, media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga bukan sebagai alat hiburan semata namun digunakan untuk mempermudah penyampaian materi, media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran, media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi peserta didik, media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi.

Berdasarkan Indikator rasa ingin tahu (curiosity) dapat dipaparkan yaitu:

- a) Selalu banyak bertanya

Berdasarkan hasil wawancara guru SKI bahwa peserta didik di SDIT Qurrota A'yun ponorogo setelah pembelajaran diubah menggunakan literasi digital dengan mengubah metode belajar dengan melihat video/materi dengan menggunakan LD TV peserta didik sudah mulai tumbuh kerasa ingin tahun dengan banyak bertanya.

- b) Menunjukkan ketrampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis

Berdasarkan hasil wawancara tersebut peserta didik yang awalnya sebelum pembelajaran diubah masih menggunakan literasi digital hanya menyimak saja namun rasa keingintahuan sangat kurang. Setelah diganti pembelajaran menggunakan literasi digital peserta didik lebih suka menyimak dan membaca.

- c) Tidak menerima suatu pembelajaran sebagai sesuatu yang membosankan

Hasil wawancara yang telah dilaksanakan tanggal 25 Januari 2024 bahwa peserta didik lebih senang menggunakan literasi digital. Dikarenakan pembelajaran lebih menarik, dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan buku.

d) Terlihat memahami ketika dalam pembelajaran merasakan menyenangkan.

Menurut Bapak Rimun setelah pembelajaran diubah dengan menggunakan literasi digital peserta didik merasakan pembelajaran yang menyenangkan, bahkan peserta didik juga terlihat sangat nyaman.

Berdasarkan hasil analisis di atas bahwa upaya yang dilakukan guru SKI dalam menumbuhkan rasa ingin tahu (*curiosity*) peserta didik melalui literasi digital yaitu telah memenuhi indikator rasa ingin tahu yaitu peserta didik selalu bertanya, mulai memperlihatkan ketrampilan mulai dari membaca dan menulis, tidak mudah bosan saat pembelajaran, dan peserta didik merasa nyaman saat pembelajaran berlangsung.

2. Analisis Dampak Literasi Digital menumbuhkan rasa ingin tahu curiosity peserta didik Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Suatu kegiatan yang dijalankan pasti memiliki dampak dan hasil pada objek yang dituju. Penerapan literasi digital di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo mendapat respon yang positif dari semua peserta didik karena kegiatan ini lebih menarik dibanding literasi manual. Keberhasilan dalam penerapan kegiatan literasi digital tersebut tidak terlepas dari faktor-faktor penghambat maupun pendukung.

Menurut guru SKI sebagai pelaksana kegiatan literasi digital memaparkan faktor penghambat kegiatan literasi digital diantaranya masih sedikit peserta didik yang sadar akan pentingnya literasi digital sehingga butuh pendekatan, terkendala dengan sinyal, kurangnya pengetahuan tentang *IT* dan cara penggunaannya secara bijak. Meskipun ada kendala namun para guru telah mengupayakan solusinya untuk mendukung kegiatan tersebut agar tetap berjalan lancar. Sedangkan faktor pendukung dari kegiatan literasi digital adalah sekolah menyediakan fasilitas berupa *LED TV* di setiap kelas dan *WiFi* di setiap lantainya, serta pelatihan untuk guru terkait penggunaan media digital secara benar.¹⁹

Hasil yang diperoleh selama kegiatan literasi digital yang diterapkan di sekolah adalah perilaku peserta didik khususnya kelas V menjadi lebih baik dan mampu menunjukkan nilai-nilai karakter rasa ingin tahu *curiosity* setelah mendapat banyak pengetahuan dari materi literasi, perilaku tersebut mengalami peningkatan dari yang awalnya masih banyak perilakunya yang kurang baik setelah mengikuti kegiatan literasi digital perilakunya sudah sesuai dengan indikator karakter rasa ingin tahu *curiosity* yang sudah ditetapkan di sekolah.

Gaffar mengemukakan pendapat bahwa indikator *curiosity* apabila rasa ingin tahu peserta didik tidak ditumbuhkan atau dikembangkan, maka akan berdampak pada peserta didik kedepannya. Peserta didik akan cenderung pasif dalam menerima pelajaran, tidak berani mengemukakan pendapat, dan akhirnya peserta didik hanya belajar di sekolah. Jika rasa ingin tahu peserta

¹⁹ Lihat Transkrip Wawancara 01/W/23-01/2024

didik ditumbuhkan dan dikembangkan, maka peserta didik akan menjadi pribadi yang kritis, berani mengemukakan pendapat, belajar dari berbagai sumber, dan akan berusaha mencari tahu sendiri pengetahuannya.²⁰

Berdasarkan Indikator rasa ingin tahu (curiosity) dapat dipaparkan yaitu:

a) Selalu banyak bertanya

Dampak peserta didik di SDIT Qurrota A'yun ponorogo setelah pembelajaran diubah menggunakan literasi digital dengan mengubah metode belajar dengan melihat video/materi dengan menggunakan LED TV peserta didik sudah mulai tumbuh kerasa ingin tahun dengan banyak bertanya.

b) Menunjukkan ketrampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dampak saat pembelajaran mengubah menggunakan literasidigital yaitu peserta didik sudah mampu menyimak dan berbicara, namun peserta didik belum sepenuhnya mau untuk menulis dan membaca. Dikarenakan peserta didik lebih senang jika pembelajaran ditampilkan berupa video pembelajaran dibandingkan dengan membuka buku.

c) Tidak menerima suatu pembelajaran sebagai sesuatu yang membosankan

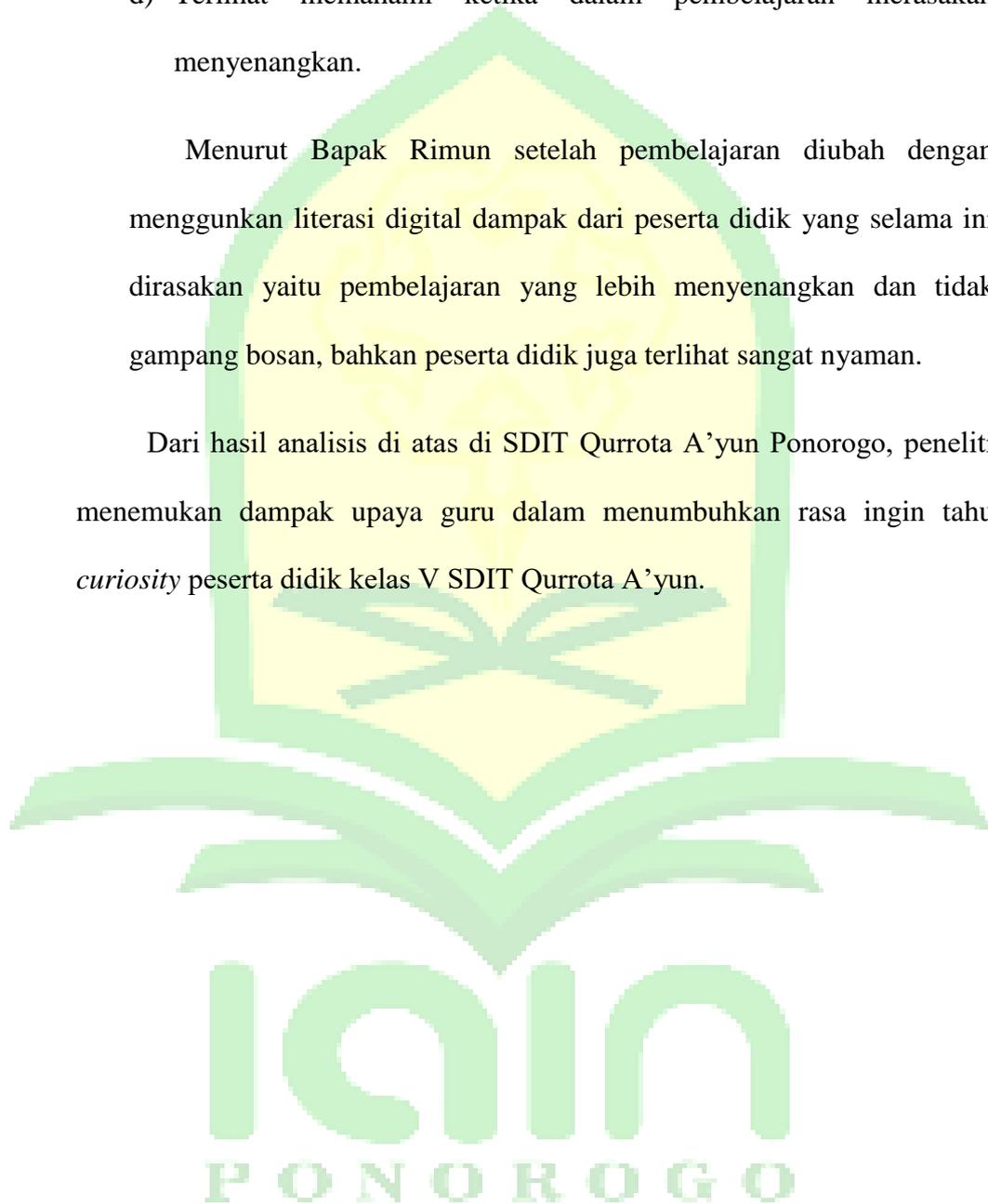
²⁰ Gaffar dalam Kesuma, *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktel di Sekolah*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 7.

Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa dampak dari pembelajaran menggunakan literasi digital yaitu agar peserta didik tidak gampang bosan saat pembelajaran.

d) Terlihat memahami ketika dalam pembelajaran merasakan menyenangkan.

Menurut Bapak Rimun setelah pembelajaran diubah dengan menggunakan literasi digital dampak dari peserta didik yang selama ini dirasakan yaitu pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak gampang bosan, bahkan peserta didik juga terlihat sangat nyaman.

Dari hasil analisis di atas di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo, peneliti menemukan dampak upaya guru dalam menumbuhkan rasa ingin tahu *curiosity* peserta didik kelas V SDIT Qurrota A'yun.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Upaya guru dalam menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik melalui literasi digital dengan cara memanfaatkan penggunaan sarana prasarana sekolah dalam mata pelajaran SKI dengan melihat video pembelajaran melalui LED TV .
2. Dampak Kegiatan literasi digital di SDIT Qurrota A'yun Ponorogo dalam menumbuhkan rasa ingin tahu (curiosity) dalam mata pelajaran SKI yaitu peserta didik selalu bertanya, menunjukkan keterampilan menyimak dan berbicara, menyenangkan dan tidak mudah bosan saat pembelajaran.

B. Saran

Bagi SDIT Qurrota A'yun Ponorogo hendaknya mengadakan evaluasi pelaksanaan literasi digital di sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan yang berbasis digital dan kualitas lulusan yang cerdas intelektual dan spiritualnya. Pihak sekolah hendaknya mengganti LED TV lebih besar agar peserta didik yang tempatnya dibelakang bisa terlihat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aci Rinaldi, Novalia, Muhammad Syazali. *Statistika Inferensial Untuk Ilmu Sosial dan Pendidikan*. Bogor: IPB Press, 2020.
- Buchori, Mochtar. 1995. *Transformasi Pendidikan*. Jakarta: IKIP Muhammadiyah Jakarta Press.
- Dalman. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: rajawali Pers, 2013.
- Dirjen Dikdasmen. *Panduan Gerakan Literasi di Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2016.
- Donny, B. U. 2018. *Kerangka Literasi Digital Indonesia*. Jakarta: ICT Watch.
- Farr, R. *Reading: Trends an Challenges*. Washington D. C.: National Education Association, 1984.
- Gaffar dalam Kesuma. *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktel di Sekolah*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2011.
- Gulten. *Investigating The Relationship Between Curiosity Level And Computer Self Efficacy Beliefs Of Elementary Teachers Condidatesl*. Turkey: Istanbul University Hasan Ali Yucel Education Faculty, 2011.
- Hardani and dkk, *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, n.d.
- Kurniawan, Samsul. *Pendidikan Karakter: Konsepsi&Implementasinya Secara terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Lexy J. Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, n.d.
- Loewenstein, G. (1994). The Psychology of curiosity: A review and reinterpretation. *Psychological Bulletin*, 116(1), 75-98. <https://doi.org/10.1037//0033-2909.116.1.75> 12 Oktober 2023.
- M.Nur, <https://aceh.tribunnews.com/2020/10/09/tantangan-pendidikan-karakter-di-masa-pandemi>, Terakhir diakses pada Senin, 15 Januari 2024, pukul 08.38 WIB
- Moehar Daniel. Moehar. *Pengantar Ekonomi Pertanian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2002.
- Moh. Mursyid, "Membumikan Gerakan Literasi di Sekolah" (Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata, 216)
- Munir. *Pembelajaran Digital*. Bandung: ALFABETA. 2017.

- Mustari, Mohammad. *Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Lakbang PRESSindo, 2011.
- Nasrullah, Rullie, dkk. 2017. *Materi Pendukung Literasi Digital*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ngindana Zulfa, Laila. *Penerapan Metode Cooperative Learning Teknik Jigsaw Dalam Pembelajaran SKI Pada Kelas VIII Di Mts Karangawen Demak*. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. Vol, 6. No, 1 2018.
- Nurchaili. 2016. *Menumbuhkan Budaya Literasi Melalui Buku Digital*. *Jurnal Libria, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*, Vol. 8 No. 5, Desember 2016.
- Purbo Waseso, Hendi. *Studi Kritis Terhadap Kurikulum MI/SD 2013*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*. Vol.4 No.1 2017.
- Purhantara, Wahyu. *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Bisnis*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011.
- Rahmatia. *Nilai-nilai pendidikan moral pada buku sejarah kebudayaan islam (SKI) kelas IV Madrasah Ibtidaiyah*. Repository radenintan, 2021.
- Reio, T. G. (2010). *Adolescent education: A reader*. New York, NY: Peter Lang.
- S.L Mc Elmeel. *Character Education: a Book Guige For Teachers, Librarians, and Parents*, United State: Greenwood Pubising Group, Inc, 2002.
- Samani, M. dan Hariyanto. *Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012.
- Sandu Siyono and M. Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sidiq, Umar & Choiri, Miftachul. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya, 2019.
- Sulianta, Feri. *Literasi Digital, Riset, Perkembangannya dan Perspektif Sosial Studies*. Bandung: Feri Sulianta, 2020.
- Ulfah, Triana. "Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Melalui Gerakan Lliterasi Digital di Sekolah Menengah Pertama". *Seminar Nasional Pendidikan. FKIP UNMA. Surakarta*. 2020.
- Wibowo. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012.
- Yamasita, Ana. *Pengembangan media buku bergambar mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas IV MI Terintegrasi nilai-nilai islam*. Repository redenintan, 2019.
- Yudha dan Puji, Tri. *Character Building*. Yogyakarta: Pro-U Media, 2013.

Zubaedi. Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.

