



Madinah.JSI by IAI TABAH is licensed under a Creative Commons Attribution- NonCommercial 4.0 International License

Naskah masuk	Direvisi	Diterbitkan
12-Feb-2021	10-Mar-2021	1-Jun-2021
DOI: https://doi.org/10.58518/madinah.v8i1.1333		

LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN FIKIH KELAS IX MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 2 KOTAMOBAGU

Asrun Hasbi Mokodongan

Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kotamobagu Sulawesi Utara, Indonesia

E-mail: asrunmokodongan6@gmail.com

Abstrak : Peneliti mengkaji literasi pembelajaran fikih berbasis digital pada tahap analisis, kreasi, dan refleksi guru madrasah dalam pembelajaran. Pada tahap analisis, bagaimana guru mengarahkan siswa menggunakan kemampuan berpikir kritis untuk membedah tujuan pesan, target audiens, dampak, serta kredibilitas isi media pembelajaran pada mata pelajaran fiqih tentang tata cara penyembelihan hewan. Lalu, apakah kemampuan pada tahap analisis menghasilkan teknik dan komposisi yang tepat dalam pembelajaran fikih dan bagaimana mengevaluasi hasil pembuatan konten berbasis tanggung jawab sosial, dan etika di internet dalam kajian pendidikan Islam? Metode penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini mendeskripsikan suatu fenomena sebagaimana adanya, dan mendeskripsikan simbol atau tanda yang akan diimplementasikan sesuai dengan realitas dan konteksnya, khususnya dalam pembelajaran fikih tentang tata cara penyembelihan hewan berbasis literasi digital. Hasil penelitian adalah mahasiswa mengakses informasi tentang tata cara penyembelihan hewan melalui internet berupa video tutorial penyembelihan dan animasi. Siswa menentukan dan menampilkan video penyembelihan kemudian menganalisis proses penyembelihan sesuai dengan syarat dan rukun penyembelihan dalam Islam. kekurangan dari setiap video yang ditemukan siswa dilengkapi dengan kreasi konten yang sesuai dengan Islam. Selain itu, perlunya adab dalam penyembelihan, persiapan sebelum melakukan proses penyembelihan, dan adab dalam memperlakukan hewan yang akan disembelih menjadi hal utama yang harus diperhatikan.

Kata Kunci : Digital literasi dan pembelajaran fikih

Abstract: *Researchers examine digital-based fiqh learning literacy at the analysis, creation, and reflection stages of madrasa teachers in learning. At the analysis stage, how does the teacher direct students to use critical thinking skills to dissect the purpose of a message, target audience, impact, as well as the credibility of learning media content on fiqh subjects about procedures for slaughtering animal. Then, does the ability at the analysis stage produce proper techniques and compositions in fiqh learning and how to*



evaluate the results of content creation based on social responsibility, and ethics on the internet in a review of Islamic education? The qualitative research method used in this study describes a phenomenon as it is, and describes symbols or signs that will be implemented according to the reality and the context, especially in fiqh learning about procedures for slaughtering animals based on digital literacy. The result of the research is student access information about the procedures for slaughtering animals through the internet in the form of slaughtering tutorial videos. Students determine and display the slaughter video and then analyze the slaughter process in accordance with the terms and pillars of slaughter in Islam. the shortcomings of each found were completed by students made in content creations that are in accordance with Islam. In addition, the need for etiquette in slaughtering, preparing before carrying out the slaughter process, and etiquette in treating animals to be slaughtered are the main things.

Keywords: Digital Literacy and Fiqh Learning

PENDAHULUAN

Perubahan tingkah laku yang relatif dan menetap sebagai hasil dari proses latihan atau pengalaman dapat disebut dengan belajar. Selain sebagai akibat dari stimulus atau hasil dari latihan atau pengalaman, belajar juga merupakan usaha yang dilakukan oleh siswa untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap. Belajar juga merupakan kegiatan yang harus ditempuh oleh siapapun, baik melalui lembaga formal, informal maupun nonformal. Proses belajar ini disebut dengan pembelajaran. Pembelajaran harus memiliki tujuan, karena harus mempunyai tolak ukur apakah pembelajaran yang dilakukan telah berhasil atau pembelajaran belum sesuai dengan tujuan yang ditentukan. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja untuk memodifikasi berbagai keadaan atau kondisi belajar demi mencapai suatu tujuan, diantaranya tujuan yang tercantum dalam kurikulum baik sesuai dengan tujuan pendidikan nasional maupun kurikulum tingkat satuan pendidikan.¹ Dapat juga ditelaah bahwa pembelajaran merupakan aktivitas dan proses sistematis yang terdiri dari beberapa komponen yaitu: guru/pengajar, kurikulum, siswa, metode, strategi, sumber belajar, fasilitas dan administrasi. Masing-masing komponen tersebut saling berhubungan, saling melengkapi dan berkesinambungan. Dengan demikian dapat diberi kesimpulan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi dan interkoneksi antara guru, siswa dan bahan ajar dalam lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.²

Sesuai dengan hal yang dikemukakan sebelumnya, guru harus memahami bahwa proses pembelajaran tidak hanya fokus pada penguasaan materi, tetapi juga dapat membekali siswa untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya. Guru diharapkan dapat memilih konteks secara tepat, agar bisa mengarahkan siswa kepada pemikiran yang tidak hanya berkonsentrasi pada pembelajaran di

¹Hardini, *Strategi Pembelajaran Terpadu*, (Yogyakarta: Familia, 2012), 33

²Nasrul Syakur Chaniago, *Pembelajaran Terpadu Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip Dan Model*, (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2018), 61



kelas, tetapi siswa diajak untuk mengembangkan pola pikirnya, mengaitkan pembelajaran dengan berbagai aspek yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan lingkungan masyarakat secara luas.³

Disadari bahwa guru perlu meningkatkan kemampuannya dalam memberikan fasilitas, agar siswa memiliki kemampuan berpikir logis, sistematis, dan ilmiah. Tentunya hal ini membutuhkan keterampilan untuk melaksanakannya. Maka guru wajib memilih dan menentukan pendekatan pembelajaran apa yang akan digunakan sesuai kebutuhan dan kondisi belajar siswa. Telah diketahui bersama, pandemi covid 19 sekarang ini memberikan dampak pada pelaksanaan pendidikan di madrasah. Proses pembelajaran yang dilaksanakan melalui *online* menuntut semua pihak baik guru, siswa dan madrasah terlibat secara langsung agar dapat beradaptasi dengan kondisi yang terjadi. Melihat bahwa sistem belajar mengajar di madrasah yang pada mulanya dilakukan melalui tatap muka menjadi pertemuan jarak jauh dengan memakai media elektronik sebagai penghubung, hal ini menjelaskan bahwa media elektronik seperti *Hp*, dan *Laptop* sangat dibutuhkan demi kelancaran proses pembelajaran jarak jauh.

Jenis media pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya: media cetak, media *Audiovisual*, dan media berbasis teknologi. Pada bahasan ini, penulis fokus pada penggunaan media berbasis teknologi dalam menyikapi perubahan pembelajaran dimasa pandemi covid 19 sekarang ini. Lebih jelasnya bahwa media berbasis teknologi merupakan media yang diproduksi dan disampaikan dengan menggunakan perangkat yang bersumber pada *mikroprosesor*. Media dapat dipilah berdasarkan: teknik aksesnya, interaktivitasnya, maupun fungsi komputer dalam pembelajaran. jika ditinjau dari teknik aksesnya media terdiri dari: media *offline* (video pembelajaran, video interaktif, permainan interaktif) dan media *online* (*e-learning*, *m-learning*, *blended learning*). Ditinjau dari interaktivitasnya, media dibagi menjadi: media interaktif dan noninteraktif. Selanjutnya, jika ditinjau dari fungsi komputer dalam pembelajaran, media terdiri dari: *Computer Mediated Communication* (CMC) apabila komputer digunakan sebagai media dalam proses komunikasi atau CMI (*Computer Manajed Instruction*) dan *Computer Assisted Instruction* (CAI) apabila komputer digunakan sebagai media pembelajaran. Merujuk dari berbagai sumber pendukung yang telah disebutkan, maka literasi digital dapat diartikan sebagai kompetensi dalam menemukan, mengerjakan, menghasilkan, dan menghubungkan informasi, menyadari sikap dan potensi seseorang dalam mengaplikasikan perangkat digital atau komputer dengan tepat dan bijak dalam menemukan, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, *analyze*, dan memadukan sumber daya digital, membangun pengetahuan baru, menciptakan ekspresi media dan dapat berkomunikasi dengan orang lain dalam waktu yang bersamaan, dan secara berurutan untuk memungkinkan terciptanya tindakan sosial yang konstruktif.⁴

³HM. Musfiqon, *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*, (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015), 41

⁴Cermati Nunuk Suryani dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), 5.



Beberapa survei pada proses pembelajaran di madrasah yang ada di Kotamobagu, pembelajaran Fikih juga diajarkan secara *online* dengan menggunakan beberapa media sebagai pendukung dalam pembelajaran. Pembelajaran fikih di madrasah masih menjadi objek yang menarik sebagai bahan kajian dalam penelitian, hal ini karena berbagai materi dalam konsep dan praktiknya sangat diharapkan untuk dipahami dengan baik oleh siswa sebagai dasar hukum dalam ritual peribadatan dalam masyarakat. Tentunya banyak indikator yang menjadi tolak ukur pembelajaran fikih melalui *online* agar dapat berjalan efektif dan mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan gambaran inilah peneliti mengangkat judul Literasi Digital Pembelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kotamobagu sebagai upaya pengembangan pembelajaran dimasa pandemi covid 19 sekarang ini.

Peneliti mengkaji literasi pembelajaran fikih berbasis digital pada tahap analisis, kreasi dan refleksi guru madrasah dalam pembelajaran. Pada tahap analisis, bagaimana guru mengarahkan siswa menggunakan kemampuan berpikir kritis untuk membedah tujuan suatu pesan, target *audiens*, dampak, maupun kredibilitas dari suatu konten media pembelajaran pada mata pelajaran fikih. Kemudian, apakah kemampuan pada tahap analisis tersebut menghasilkan teknik dan komposisi yang baik dalam pembelajaran fikih serta bagaimana evaluasi hasil konten kreasi berdasarkan tanggung jawab sosial, dan etika di internet dalam tinjauan pendidikan Islam? Hal inilah yang menjadi fokus permasalahan pada penelitian ini sehingga berbagai bentuk pembelajaran darurat di masa pandemi covid 19 ini, dengan segala kendala dan keterbatasan dalam proses pembelajaran terutama pembelajaran fikih kelas IX di Madrasah pada materi tata cara penyembelihan binatang tetap terlaksana dengan baik dan secara esensial tersampaikan kepada siswa secara menyeluruh.

Literasi Digital dalam Pembelajaran Fikih

Literasi digital menggambarkan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan berbagai informasi dari berbagai sumber dengan jangkauan yang luas diakses melalui perangkat komputer. Literasi digital sering dihubungkan dengan kecakapan mengakses, memahami, dan menyebarkan informasi. Walaupun kemudahan dalam menyebarkan informasi terbuka untuk siapa saja, tetapi dibutuhkan juga pendekatan-pendekatan budaya dalam pembelajaran untuk menyaring informasi yang akan diakses dan diterima. Terdapat elemen penting yang harus diperhatikan dalam mengembangkan literasi digital di madrasah, yaitu sebagai berikut:⁵

- a. Aspek kultural, menjelaskan tentang ragam pemahaman siswa sebagai pengguna dunia digital.
- b. Aspek kognitif, adalah kemampuan siswa dalam menilai konten.
- c. Konstruktif, adalah kemampuan siswa dalam menciptakan sesuatu yang aktual.

⁵Karsoni Berta Dinata, *Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring*, Jurnal Ekspone, Vol. 11 No. 1, April 2021



- d. Komunikatif, adalah siswa memahami pola kerja jejaring dan bentuk komunikasi di dunia digital.
- e. Kepercayaan diri siswa dan rasa tanggung jawab dalam dunia digital.
- f. Kreatif, siswa dapat menemukan hal baru dan mengerjakannya dengan cara yang baru.

Penjelasan terkait menyatakan bahwa, kemampuan literasi digital memberikan kesempatan kepada siswa madrasah agar berdaya pikir, berkomunikasi dengan baik, dan memiliki karya yang pada akhirnya mengantarkan siswa pada kesuksesan belajar. Oleh karena itu kesadaran akan pentingnya literasi digital perlu ditingkatkan baik dikalangan pelaksana kebijakan maupun pengambil keputusan.⁶ Selain itu, terdapat juga faktor yang mendukung pentingnya literasi digital bagi siswa yaitu memberikan kemudahan untuk mengakses informasi-informasi pendidikan secara cepat, tepat, dan dalam kapasitas yang tak terhingga. Literasi digital juga memberikan manfaat lain kepada siswa seperti, siswa bisa terhubung kapanpun juga dengan guru maupun sesama siswa lainnya dan dimanapun siswa berada. Siswa bisa melaksanakan berbagai kegiatan dalam satu waktu sebagai contoh mencari informasi pembelajaran, berkolaborasi dengan siswa lainnya, membuat tugas, berbagi informasi materi pembelajaran, mendengarkan musik, menonton video atau film pada program TV/*streaming*, membaca surat kabar online, atau buku virtual, semua hal tersebut dapat dilakukan secara bersamaan. Literasi digital disebut juga sebagai kohesi, suatu pandangan dan kualitas seseorang yang secara *implisit* menggunakan teknologi digital dan sistem komunikasi lainnya dalam rangka melakukan penelusuran, mengatur pola, menghubungkan jaringan, menelaah konsep dan memberikan penilaian informasi, serta menciptakan sesuatu yang prinsip, terhubung dengan orang lain sehingga berperan secara dinamis.⁷

Memanfaatkan berbagai fasilitas pendukung dan peralatan digital secara tepat adalah tanda kesadaran akan pentingnya siswa berliterasi. Setiap siswa yang mampu berliterasi digital dengan memaksimalkan penggunaan, meningkatkan pengelolaan dan analisis informasi digital secara efektif. Hal demikian diyakini dapat membangun pengetahuan baru bagi siswa, serta memberi siswa jaringan komunikasi dengan berbagai pihak. Dalam konsep literasi digital, beberapa pakar cenderung memaknai literasi digital sebagai koneksi antara keterampilan dan kemampuan prasyarat yang dimiliki oleh siswa ketika menggunakan media internet dan teknologi digital.⁸

⁶Sujana, *Literasi digital abad 21 bagi mahasiswa PGSD: apa, mengapa, dan bagaimana*, In Current Research in Education: Conference Series Journal Vol. 1, No. 1, 2019, 13

⁷Nurjanah & Yanto, *Hubungan Literasi Digital Dengan Kualitas Penggunaan E-Resources*, Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan, Vol. 3, No. 2, Tahun 2017, h. 1
Cermati Bella Elpira, *Pengaruh Penerapan Literasi Digital terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh*, (skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2018), <http://library.ar-raniry.ac.id>, 1.

⁸T Shopova, *Digital Literacy Of Students And Its Improvement At The University*. Journal on Efficiency and Responsibility in Education and Science, 2014, h. 26-32.
<https://doi.org/10.7160/eriesj.2014.070201>



Digital literacy adalah minat, sikap, dan potensi seseorang dalam mengaplikasikan *digital technology and communication tools* seperti *smartphones, tablets, laptops and desktop PCs* agar dapat mengakses, mengorganisasikan, menganalisa dan mengevaluasi informasi, membentuk pengetahuan baru, dengan berkreasi dan selalu dapat terhubung dengan orang lain sehingga dapat melibatkan diri secara aktif. Komponen penting dalam literasi digital yaitu berkaitan dengan keahlian apa saja yang harus dimiliki oleh siswa dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Tulisan dengan judul *Digital Literacies for Engagement in Emerging Online Cultures*, mencatat ada sembilan komponen penting dalam dunia literasi digital, yaitu:⁹

- a) *Social Networking*, media sosial merupakan gambaran yang ada pada *Social Networking*. Sekarang ini, setiap individu saling terhubung dalam dunia maya. Pada media digital diantaranya terdapat berbagai macam akun sosial media, seperti: *Google+, Whatsapp, Instagram, Twitter, dan Facebook*. Dalam penggunaan media sosial ini, diharapkan seseorang lebih selektif. Oleh karena itu dibutuhkan pemahaman dan kesadaran akan tujuan-tujuan penggunaannya. Selain itu perlu memperhatikan etika dalam bermedia sosial. Intinya adalah literasi digital menunjukkan bagaimana cara untuk menggunakan media sosial dengan baik.
- b) *Transliteracy*. *Transliteracy* dipahami sebagai kemampuan seseorang dalam menciptakan konten, menghimpun informasi dan menyebarkannya sampai menyampaikan informasi tersebut melalui media sosial, kelompok diskusi, dan fasilitas digital lainnya.
- c) *Maintaining Privacy*. Hal penting dan utama dari literasi digital adalah bagaimana menjaga diri dari dunia digital. Menghindarkan diri dari semua *cybercrime* misalnya kejahatan di dunia maya melalui pembobolan ATM dan kartu kredit, mengetahui ciri-ciri situs-situs palsu, dan kejahatan melalui pesan, email/gmail, dan lain sebagainya.
- d) *Managing Digital Identity*, hal ini berkaitan dengan prosedur memakai tanda pengenal sesuai dengan situs media sosial dan platform lainnya.
- e) *Creating Content*, aktivitas ini berhubungan dengan keahlian tentang prosedur dalam menciptakan konten di beberapa fasilitas situs dunia maya contohnya: *Blog, Prezi, Wikis, PowTon*.
- f) *Organising and Sharing Content*, ialah pengelolaan dan pendistribusian isi berita sehingga lebih mudah untuk dibagikan.
- g) *Reusing/repurposing Content*. Kemampuan untuk memaknai maksud dan tujuan dari berbagai jenis informasi yang ada sehingga dapat menghasilkan konten baru dan dapat digunakan berulang kali.
- h) *Filtering and Selecting Content*. Tahapan ini adalah keahlian dalam penelusuran, menyaring informasi sesuai dengan kebutuhan seperti melalui beberapa alamat URL pada situs internet.

⁹Wishnu Martani, *Metode Stimulasi Dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini*, Jurnal Psikologi Vol. 39, No. 1 Tahun 2012, h. 112 <https://doi.org/10.22146/jpsi.6970>



- i) *Self Broadcasting*, hal ini mempunyai tujuan membagi ide-ide yang baru pada multimedia, misalnya dilakukan melalui Forum atau Blog.

Mengetahui hukum dan etika dalam bermedia digital adalah wajib bagi setiap pengguna, karena terdapat permasalahan yang krusial dalam literasi digital diantaranya informasi-informasi yang tersebar di internet bermacam-macam, ada informasi yang berupa fakta sampai informasi yang fiktif. Informasi pun tersebar dengan cepat dan tidak dapat dibendung. Ketidakmampuan dalam merespons dan mengelola informasi yang diperoleh akan mengakibatkan *miss communication and information overload*. Kemudian dalam dunia digital, terdapat fleksibilitas dalam menciptakan informasi yang dilakukan secara sengaja, sehingga memungkinkan adanya disinformasi. Disinformasi ini merupakan informasi-informasi salah yang sengaja dikreasikan atau diciptakan.¹⁰ Maka hal inipun menjadi perhatian bagi peneliti, meningkatkan semangat peneliti untuk melakukan kajian pembelajaran fikih berbasis digital tentang tata cara penyembelihan binatang untuk mengantisipasi disinformasi dalam pembelajaran fikih di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kotamobagu. Mata pelajaran fikih merupakan mata pelajaran yang telah diajarkan di setiap institusi pendidikan madrasah mulai dari jenjang MI, MTs dan MA yang mengkaji tentang hukum Islam. Pembelajaran Fikih dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang mengkaji "ilmu hukum Islam". Pembelajaran Fikih juga disebut sebagai pembelajaran yang membahas tentang hukum Islam yang tingkatan kekokohnya cuma menggapai *zan*, sebab bersumber dari dalil *zanny*. Sebaliknya hukum Fikih *zanny* sejalan dengan kata "*al- muktasab*" yang berarti "dibudidayakan" yang berarti campur tangan ide manusia dalam mengambilnya dari Alquran serta Sunnah Nabi Muhammad. Selain itu disimpulkan juga sebagai ilmu seperangkat hukum "*syara*", ialah *Furu'iyah* yang diperoleh dari proses penalaran ataupun *Istidlal*. Adapun tujuan yang diberikan dalam materi mata pelajaran fikih yaitu agar siswa dapat melaksanakan segala ketentuan hukum Islam, baik hukum yang berkaitan dengan ibadah maupun hukum yang berkaitan dengan masalah kemasyarakatan yang nantinya dapat memperkuat keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.¹¹

METODE

Metode penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini akan mendeskripsikan suatu fenomena apa adanya, menggambarkan simbol atau tanda yang akan diteliti sesuai dengan kenyataan dan konteksnya terutama dalam pembelajaran fikih tentang tata cara penyembelihan binatang berbasis literasi digital. Metode penelitian ini tidak memengaruhi situasi dan interaksi sosial antara peneliti dan subjek/informan yang akan diteliti. Interaksi di antara

¹⁰Nasionalita & Nugroho, *Indeks Literasi Digital Generasi Milenial di Kabupaten Bandung*, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 18, No. 1, Tahun 2019, h. 32. <https://doi.org/10.31315/jik.v18i1.3075>

¹¹Mustika Ayu, *Implementasi Literasi Digital Pada Pembelajaran Fikih Di Man 1 Aceh Barat*, Tesis Program Magister Pendidikan. Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, Tahun 2021, 51



subjek/informan yang diteliti terjadi sebagaimana faktanya dan bukan rekayasa peneliti.¹² Penelitian kualitatif deskriptif yang digunakan berusaha mengeksplorasi atau mengklarifikasi gejala atau fenomena kemudian mendeskripsikannya berdasarkan masalah yang diteliti. Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kotamobagu dan siswa sebagai informan dalam penelitian. Untuk menentukan jumlah informan, peneliti menggunakan *Purposive sampling*, yaitu penentuan informan penelitian berdasarkan tujuan dan pertimbangan tertentu.¹³

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fikih merupakan ilmu yang menekuni tentang hukum- hukum Islam yang ada hubungannya dengan perbuatan mukalaf, tujuan dari ilmu Fikih yakni untuk melaksanakan hukum syariat terhadap perkataan serta perbuatan mukalaf. Dalam pembelajaran tentang tata cara penyembelihan dan kurban menjadi bagian yang penting untuk diperhatikan terkait cara memperlakukan hewan yang akan disembelih atau di kurban. Islam telah menetapkan bahwa apabila hendak memanfaatkan daging hewan halal harus disembelih terlebih dahulu dengan menyebut nama Allah. Menyembelih dengan menyebut nama Allah berarti memohon restunya untuk memanfaatkan daging hewan tersebut. Sembelihan dalam bahasa Arab disebut *Al-Dzakah* asalnya berarti wewangian, halal, lezat, manis dan sempurna. Sedangkan secara istilah adalah memutus jalan makan, minum, nafas dan urat nadi pada leher binatang yang disembelih dengan pisau, pedang, atau alat lain yang tajam sesuai dengan ketentuan syara'. Dalam hal ini hewan yang disembelih dengan baik sesuai syara' akan menjadi suci, halal dan lezat untuk di makan. Rukun penyembelihan antara lain: orang yang menyembelih, hewan yang disembelih, tujuan penyembelihan dan alat untuk penyembelihan. Syarat-syarat penyembelihan adalah: orang yang menyembelih beragama Islam, berakal sehat, *mumayyis* (orang yang sudah dapat membedakan antara perkara baik dan buruk). Binatang yang akan disembelih masih dalam keadaan hidup, halal, baik dari segi zat dan cara memperolehnya. Tujuan penyembelihan untuk membedakan apakah hewan yang telah mati tersebut halal atau haram dimakan. Selain itu alat penyembelih harus tajam sehingga memungkinkan mengalirkan darah dan terputusnya apa yang telah diisyaratkan.¹⁴

Literasi digital pembelajaran fikih Madrasah Tsanawiyah Kelas IX materi tata cara penyembelihan, pada tahap analisis berdasarkan hasil penelitian melalui observasi proses pembelajaran fikih diketahui bahwa, pada awalnya guru mata pelajaran fikih menjelaskan materi pelajaran tentang penyembelihan binatang

¹²A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabunga*, (Jakarta: Kencana, 2014), 148

¹³Samsu, *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*, (Jambi: Pusaka Jambi, 2017), 65

¹⁴Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia 2019, *FIKIH Madrasah Tsanawiyah Kelas IX*, 14



berdasarkan buku pegangan atau modul pembelajaran fikih yang digunakan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kotamobagu. Guru secara bertahap menjelaskan tujuan pembelajaran penyembelihan binatang kepada siswa. Rukun dan syarat-syarat penyembelihan dijelaskan sesuai urutannya. Dalam proses pembelajaran tentunya alat peraga untuk penyembelihan binatang tidak dapat ditunjukkan secara langsung kepada siswa seperti pisau atau alat penyembelihan yang akan digunakan, mengingat madrasah tidak mengizinkan siswa atau guru membawa benda tajam masuk ke madrasah apalagi dibawa masuk ke ruang kelas. Selain itu binatang yang akan disembelihpun tidak dapat diperlihatkan secara langsung sebagai contoh dalam praktek penyembelihan binatang di kelas. Selama ini proses pembelajaran hanya menjelaskan teori, memberikan perumpamaan-perumpamaan proses penyembelihan binatang atau memberikan gambaran tentang apa yang pernah dilihat oleh siswa dalam proses penyembelihan binatang yang ditemuinya di lingkungan sekitar. Siswa diajak untuk membayangkan pengalaman-pengalaman tersebut, tentunya hal ini dapat membantu guru agar mudah memberikan pemahaman kepada siswa. Hal lain yang ditemui adalah jika guru menjelaskan proses penyembelihan dan menyediakan alat peraga penyembelihan binatang, maka alat peraga tersebut berupa boneka binatang atau batang pohon yang mudah dipotong seperti batang pohon pisang. Hal ini baik untuk digunakan, tetapi secara esensial memiliki kekurangan dalam memberikan penghayatan kepada siswa, siswa kurang menjiwai proses penyembelihan binatang yang dipraktikkan karena alat peraga tidak nyata dan hanya sebagai bahan perumpamaan.

Perkembangan teknologi modern dengan menggunakan media digital dalam pembelajaran memberikan kemudahan bagi guru berdasarkan teknik aksesnya pada media *offline* (video pembelajaran, video interaktif, permainan interaktif), guru dapat menampilkan berbagai video proses penyembelihan binatang yang ditampilkan di depan kelas melalui media elektronik seperti *Laptop* dan *LCD (Liquid Crystal Display)*. Media digital memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam proses pembelajaran. Tidak hanya siswa, gurupun mendapatkan pengetahuan baru dalam menyampaikan materi berbasis digital menggunakan komputer, karena jika ditinjau dari fungsinya media digital dalam pembelajaran memberikan fungsi antara lain: *Computer Mediated Communication (CMC)* apabila komputer digunakan sebagai media dalam proses komunikasi atau *CMI (Computer Manajed Instruction)* dan *Computer Assissted Instruction (CAI)* apabila komputer digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian memberikan penguatan bahwa literasi digital merupakan keterampilan guru dalam merancang dan mengaplikasikan teknologi dan informasi melalui fitur digital secara baik dan efisien dalam berbagai kebutuhan proses pembelajaran, termasuk dalam proses pembelajaran fikih materi penyembelihan binatang.

Pesatnya pertumbuhan penggunaan internet tidak diimbangi dengan kemampuan dalam memberikan penilaian atas kebenaran sumber informasi media melalui teknologi digital. Kemampuan dalam pengelolaan ini disebut literasi digital. Pada kenyataannya tanpa literasi digital, pengguna internet akan



kewalahan dalam menghadapi berita-berita atau informasi palsu diberbagai *platform* media sosial. Dalam pendidikan di madrasah penting rasanya siswa memahami dengan baik tentang literasi digital karena hal ini dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengkritisi informasi-informasi di internet sejak dini. Siswa membutuhkan konstalasi agar perkembangan komunikasi menjadi baik dan kemampuan dalam pemecahan masalah yang meliputi beberapa kompetensi diantaranya: 1) Kemampuan *access* yang merupakan kemampuan siswa dalam menemukan dan menggunakan alat media dan teknologi dengan terampil dalam berbagi informasi yang sesuai dan relevan. 2) Analisis dan Evaluasi, kemampuan siswa dalam memahami pesan dan berpikir kritis untuk menganalisis kualitas pesan, kebenaran, kredibilitas, dan sudut pandang, sambil mempertimbangkan potensi efek atau konsekuensi dalam setiap urutan pesan. 3) *Create*, kemampuan siswa menyusun atau menghasilkan konten menggunakan kreativitas dan kepercayaan diri dalam setiap ekspresi diri, dengan kesadaran sesuai dengan tujuan dan komposisi. 4) *Reflect*, siswa memiliki tanggung jawab sosial dan prinsip-prinsip etika terhadap identitas diri sendiri dalam berperilaku dan berkomunikasi. 5) *ACT*, siswa dapat bekerja secara individu dan kolaboratif dalam berbagi pengetahuan dan kemampuan memecahkan masalah dalam keluarga dan masyarakat, serta siswa dapat berpartisipasi sebagai anggota dalam suatu komunitas di tingkat lokal, regional, nasional dan internasional.¹⁵

Sesuai dengan apa yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa pada tingkatan Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kotamobagu ini, tahap analisis menerangkan bagaimana guru mengarahkan siswa menggunakan kemampuan berpikir kritis untuk membedah tujuan suatu pesan, target audiens, dampak, maupun kredibilitas dari suatu konten media pembelajaran pada mata pelajaran fikih. Kemudian, apakah kemampuan pada tahap analisis tersebut siswa dapat menghasilkan teknik dan komposisi yang baik dalam pembelajaran fikih serta bagaimana evaluasi hasil konten kreasi berdasarkan tanggung jawab sosial, dan etika di internet dalam tinjauan pendidikan Islam. Hasil wawancara bersama siswa menyebutkan bahwa untuk memudahkan siswa Madrasah Tsanawiyah guru mengarahkan siswa mencari bahan atau informasi tentang penyembelihan binatang melalui internet dalam bentuk video penyembelihan. Setelah siswa menemukan berbagai video proses penyembelihan binatang, siswa mengamati proses tersebut kemudian mencatat bagian-bagian atau tahapan pelaksanaannya dengan tetap memperhatikan bahwa proses penyembelihan binatang yang diamati adalah binatang yang halal sesuai syarat binatang yang akan disembelih dalam Islam, meskipun beberapa video yang ditemukan berbentuk animasi. Beberapa siswa lebih cenderung mengeksplor video penyembelihan dalam bentuk animasi karena phobia jika melihat darah yang mengalir. Ketika memulai pembelajaran di kelas, guru meminta siswa untuk menampilkan berbagai video penyembelihan binatang yang ditemukan.

¹⁵Diterjemahkan dari Renee Hobbs, *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*, (Washington, D.C.: The Aspen Institute, 2010), h. 25 cermati juga C:\Users\user\Downloads\TESIS Literasi Digital Bhs. Arab\Masih ada banyak celah dalam pengajaran literasi media digital di level sekolah.htm



Guru memilih dan memilah video yang ditampilkan siswa, kemudian mengambil beberapa video untuk diamati bersama di kelas. Pengamatan video penyembelihan binatang tersebut menganalisis apakah proses penyembelihan sudah sesuai dengan syarat dan rukun penyembelihan dalam Islam atau tidak. Jika sudah sesuai dengan tuntunan, guru memberikan penguatan kepada siswa melalui tinjauan pendidikan Islam. sebagai contoh mengenai rukun yang menyebutkan bahwa selain orang yang menyembelih beragama Islam, berakal sehat, *mumayyis* (orang yang sudah dapat membedakan antara perkara baik dan buruk), harus juga diperhatikan adab penyembelih dalam menggunakan pakaian saat melaksanakan penyembelihan. Orang yang akan menyembelih sebaiknya menggunakan pakaian yang Islami sebagai adab memahami bahwa binatang yang disembelih adalah makhluk ciptaan Allah SWT dan pada saat penyembelihan akan dibaca asma Allah SWT. Terlihat juga dalam video yang ditampilkan penyembelih memakai pakaian yang suci, rapih dan memakai kupiah. Perbedaan beberapa video penyembelihan binatang ditemukan bahwa sebelum disembelih binatang tersebut dicuci kaki, tangan/sayap dan kepalanya terlebih dahulu. Ketika dibaringkan, letak bagian kepala lebih rendah daripada bagian badan dan kaki. Hal ini dilakukan agar ketika disembelih dan saat darah binatang mengalir, darah tidak mengenai bagian badan dan darah cepat mengalir.

Berdasarkan informasi yang ditemukan, video penyembelihan yang ada telah sesuai dengan syarat dan rukun penyembelihan, meskipun pada beberapa tahapan penyembelihan harus saling melengkapi satu sama lain dari beberapa video penyembelihan yang ditampilkan oleh siswa. Target guru untuk memahami siswa tentang tata cara penyembelihan binatang dalam Islam secara keseluruhan tercapai melalui literasi digital, dengan kata lain siswa memahami proses penyembelihan secara nyata maupun dalam bentuk video animasi. Kredibilitas konten penyembelihan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru sehingga siswa dapat mengetahui teknik penyembelihan dan dapat bertanggung jawab dalam melakukan proses penyembelihan binatang. Hal yang utama dari rangkaian literasi digital tentang proses penyembelihan binatang adalah siswa memiliki tanggung jawab sosial dan etika dalam mengakses informasi di internet, selain itu adab-adab dalam penyembelihan binatang juga diketahui dan dipahami oleh siswa.

KESIMPULAN

Siswa mengakses informasi tentang tata cara penyembelihan binatang melalui internet dalam bentuk video tutorial penyembelihan maupun animasi. Siswa menentukan dan menampilkan video penyembelihan kemudian menganalisis proses penyembelihan yang sesuai dengan syarat dan rukun penyembelihan dalam Islam. kekurangan dari masing-masing video yang ditemukan dilengkapi oleh siswa dibuat dalam konten kreasi yang sesuai dengan tinjauan Islam. Hal lain yang ditemukan adalah perlunya adab dalam penyembelihan, mempersiapkan diri sebelum melakukan proses penyembelihan dan adab dalam memperlakukan binatang yang akan disembelih.



BIBLIOGRAFI

- Ayu, Mustika. *Implementasi Literasi Digital Pada Pembelajaran Fikih Di Man 1 Aceh Barat*, Tesis Program Magister Pendidikan. Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, 2021.
- Chaniago, Nasrul Syakur. *Pembelajaran Terpadu Karakteristik, Landasan, Fungsi, Prinsip Dan Model*, Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2018.
- Dinata, Karsoni Berta. (2021). *Literasi Digital Dalam Pembelajaran Daring*, Jurnal Ekspone, Vol. 11 No. 1
- Direktorat KSKK Madrasah Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia 2019, *FIKIH Madrasah Tsanawiyah Kelas IX*
- Elpira, Bella. *Pengaruh Penerapan Literasi Digital terhadap Peningkatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri 6 Banda Aceh*, Skripsi, UIN Ar-Raniry Banda Aceh <http://library.ar-raniry.ac.id>, 2018.
- Hardini. *Strategi Pembelajaran Terpadu*, Yogyakarta: Familia, 2012.
- Hobbs, Renee. (2010). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*, Washington, D.C.: The Aspen Institute
- Martani, Wishnu. (2012). *Metode Stimulasi Dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini*, Jurnal Psikologi Vol. 39, No. 1 <https://doi.org/10.22146/jpsi.6970>
- Musfiqon, HM. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*, Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015.
- Nasionalita & Nugroho. *Indeks Literasi Digital Generasi Milenial di Kabupaten Bandung*, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 18, No. 1 <https://doi.org/10.31315/jik.v18i1.3075>, 2019.
- Nurjanah & Yanto. *Hubungan Literasi Digital Dengan Kualitas Penggunaan E-Resources*, Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi Dan Kearsipan, Vol. 3, No. 2, 2017.
- Samsu. *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*, Jambi: Pusaka Jambi, 2017.
- Shopova, T. *Digital Literacy Of Students And Its Improvement At The University*. Journal on Efficiency and Responsibility in Education and Science, <https://doi.org/10.7160/eriesj.2014.070201>, 2017.
- Sujana. *Literasi digital abad 21 bagi mahasiswa PGSD: apa, mengapa, dan bagaimana*, In Current Research in Education: Conference Series Journal Vol. 1, No. 1, 2019.
- Suryani, Nunuk dkk. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Yusuf, A. Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabunga*, Jakarta: Kencana, 2014.