

# Akademika

---

Fikih Pluralisme (Titik Temu Agama-Agama dalam Bingkai Hukum Islam)

*Moch. Bachrurrosyady Amrulloh*

---

Masyarakat Multikultural: Konsepsi, Ciri dan Faktor Pembentuknya

*Ifa Nurhayati, Lina Agustina*

---

Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital di MAN I Lamongan

*Nurotun Mumtahanah, Ahmad Suyuthi*

---

Jejak Historis Al-Irsyad Al-Islamiyah dan Kiprahnya dalam Pengembangan Pendidikan Islam

*Zainal Anshari, Ahmad Hanif Fahrudin*

---

Implementasi Metode Saintifik pada Mata Pelajaran al-Qur'an Hadits Kelas XI IPS di Madrasah Aliyah Negeri Lamongan

*Abdul Manan, Muhammad Imron*

---

Potensi Akad Mudārabah dalam Kondisi Pandemi Covid-19 di Indonesia

*Achmad Fageh*

---

Amthāl al-Qur'an: Kajian Atas Keindahan Retoris al-Qur'an

*Muh. Makhrus Ali Ridho*

---

Akad Gadai (Rahn) pada Pembiayaan Syari'ah (Analisis SWOT pada KSPPS Karomah di Pacuh Balongpanggang Gresik)

*Misbahul Khoir*

---

Pendidikan Islam Dalam Karya Sastra (Telaah Kritis Atas Buku La Tahzan Karya 'Aidh Al-Qarni Perspektif Filsafat Pendidikan Islam)

*Lusia Mumtahana*

---

Pengembangan Pendidikan Agama Islam dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Kepribadian Peserta Didik di SMAN 1 Karangbinangun Lamongan

*Rokim*

# Akademika

Jurnal Studi Islam yang terbit dua kali setahun ini, bulan Juni dan Desember, berisi kajian-kajian keislaman baik dalam bidang pendidikan, hukum, keagamaan maupun ilmu pengetahuan.

## **Editor In Chief**

Ahmad Hanif Fahrudin

## **Managing Editor**

Sudarto Murtaufiq

## **Editorial Board**

Ahmad Suyuthi (Universitas Islam Lamongan, Indonesia)

Masdar Hilmy (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia)

Saeful Anam (Institut Keislaman Abdullah Faqih Gresik, Indonesia)

Abu Azam Al Hadi (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia)

Bambang Eko Muljono (Universitas Islam Lamongan, Indonesia)

Mujamil Qomar (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung, Indonesia)

Aswadi Aswadi (Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Indonesia)

Mohammad Afifulloh (Universitas Islam Malang, Indonesia)

Kasuwi Saiban (Universitas Merdeka Malang, Indonesia)

Mujib Ridlwan (Institut Agama Islam (IAI) Al Hikmah Tuban, Indonesia)

## **Tata Usaha**

Fatkan, Siti Khamidah

---

**Alamat Editor dan Tata Usaha:** Fakultas Agama Islam Universitas Islam Lamongan Jl. Veteran 53A Lamongan Jawa Timur 62212 Telp. 0322-324706, 322158 Fax. 324706  
www.unisla.ac.id e-mail : akademika.faiunisla@unisla.ac.id

# Akademika

## DAFTAR ISI

<i>Moch. Bachrurrosyady Amrulloh</i>	Fikih Pluralisme (Titik Temu Agama-Agama dalam Bingkai Hukum Islam)	1-16
<i>Ifa Nurhayati, Lina Agustina</i>	Masyarakat Multikultural: Konsepsi, Ciri dan Faktor Pembentuknya	17-26
<i>Nurotun Mumtahanah, Ahmad Suyuthi</i>	Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital di MAN I Lamongan	27-36
<i>Zainal Anshari, Ahmad Hanif Fahrudin</i>	Jejak Historis <i>Al-Irsyad Al-Islamiyah</i> dan Kiprahnya dalam Pengembangan Pendidikan Islam	37-48
<i>Abdul Manan, Muhammad Imron</i>	Implementasi Metode Sainifik pada Mata Pelajaran al-Qur'an Hadits Kelas XI IPS di Madrasah Aliyah Negeri Lamongan	49-58
<i>Achmad Fageh</i>	Potensi Akad <i>Mudārabah</i> dalam Kondisi Pandemi Covid-19 di Indonesia	59-72
<i>Muh. Makhrus Ali Ridho</i>	Amthāl al-Qur'an: Kajian Atas Keindahan Retoris al-Qur'an	73-86
<i>Misbahul Khoir</i>	Akad Gadai ( <i>Rahn</i> ) pada Pembiayaan Syari'ah (Analisis SWOT pada KSPPS Karomah di Pacuh Balongpanggang Gresik)	87-98
<i>Lusia Mumtahana</i>	Pendidikan Islam Dalam Karya Sastra (Telaah Kritis Atas Buku <i>La Tahzan</i> Karya 'Aidh Al-Qarni Perspektif Filsafat Pendidikan Islam)	99-110
<i>Rokim</i>	Pengembangan Pendidikan Agama Islam dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Kepribadian Peserta Didik di SMAN 1 Karangbinangun Lamongan	111-122

## **Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital di MAN I Lamongan**

**Nurotun Mumtahanah**

Institut Agama Islam (IAI) Al Hikmah Tuban  
E-mail: ningmumun76@gmail.com

**Ahmad Suyuthi**

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya  
DPK Pada Universitas Islam Lamongan  
E-mail: ahmadsuyuthi@unisla.ac.id

***Abstract:** In its development, education and educational institutions must innovate to meet the needs of changing times, the efforts of educational institutions to create and innovate become a necessity and education must be able to keep up with the times. The innovations made by educational institutions are to achieve educational goals for example the competencies that must be mastered by students. In achieving these competencies, it is required capabilities of transmitting so that these competencies could be mastered well by students. One of the educational institution innovating in education and learning is MAN I Lamongan. This research is aimed at finding out digital-based learning media innovation in the development of character education in MAN I Lamongan. Data obtained that digital-based learning media innovation in the development of character education in MAN I Lamongan is reflected in three parts. First, The vision and mission of MAN I Lamongan; second, learning process by using slides, projected dynamic visuals, prints, games, realia, positive Internet; and third, the Islamic boarding school programs (Ma'had) for male and female students that include the Adiwiyata School Program, the ISO Program, the Prodistic Program equivalent to DI in collaboration with the Ma'had.*

***Keywords:** Innovation, learning media, digital media, character education*

### **Pendahuluan**

Perubahan zaman tidak mungkin ditolak dan dipungkiri, apapun yang ada di dunia ini pasti berubah karena yang tidak berubah adalah perubahan itu sendiri. Pendidikan harus dilakukan sesuai dengan perkembangan zaman. Bukan hanya persoalan kompetensi yang harus dikuasai, melainkan juga pada bagaimana cara menyampaikan agar kompetensi tersebut dapat dikuasai. Di sinilah muncul persoalan yang sekaligus dapat ditangkap sebagai peluang dan tantangan untuk melakukan inovasi pembelajaran.

Dalam bidang pendidikan, inovasi diperlukan. Inovasi pendidikan merupakan suatu perubahan yang baru dan kualitatif serta berbeda dari hal (yang ada sebelumnya), dan sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa konsep inovasi meliputi hal-hal berikut ini: 1) baru, sifat kualitatif berbeda dari sebelumnya; 2) kualitatif, memungkinkan reorganisasi unsur-unsur pendidikan; 3) hal, perbaharuan pada semua komponen dan aspek dalam subsistem pendidikan; 4) kesengajaan, penyempurnaan pendidikan dilakukan secara sengaja dan terencana; 5) meningkatkan kemampuan, peningkatan sumber tenaga, uang, dan sarana; dan 6) tujuan, dirinci secara jelas sasaran dan hasil yang dicapai. Tataran inovasi pendidikan

mencakup inovasi kurikulum (berbasis kompetensi, masyarakat, keterpaduan), inovasi pembelajaran (kuantum, kompetensi, kontekstual), dan inovasi melalui teknologi informasi (internet) (pembelajaran elektronik, internet, dan disajikan melalui teknologi informasi).<sup>1</sup>

Salah satu lembaga pendidikan yang merespon perubahan zaman adalah Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Lamongan dengan melakukan inovasi-inovasi. Inovasi yang dilakukan oleh MAN 1 Lamongan diantaranya inovasi manajemen sekolah, kurikulum, pembelajaran, media pembelajaran yang berbasis digital dan untuk kedepannya akan membuat Digital Madrasah yang semuanya proses yang ada di MAN 1 lamongan berbentuk digital.<sup>2</sup>

Sebagai yang sudah berjalan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital ketika tidak dikelola dengan baik maka akan timbul beberapa dampak negatif yang cukup mengganggu kehidupan sehari-hari. Kebanyakan dampak tersebut disebabkan karena penyalahgunaan dari teknologi informasi dan komunikasi, ataupun disebabkan karena kurangnya pemahaman user akan etika dan juga cara untuk menggunakan teknologi informasi dan juga komunikasi dengan baik dan juga benar Sehingga mengakibatkan perubahan karakter peserta didik yang kurang baik.

MAN 1 Lamongan merespon tantangan perilaku yang kurang baik pada era digital ini adalah dengan mendorong dan mendesain penggunaan media digital dan internet yang positif. MAN 1 Lamongan mendesain penggunaan digital dan internet untuk menunjang proses pendidikan yang ada dan untuk mengembangkan pendidikan karakter yang ada di MAN 1 Lamongan.

### **Konsep Teoritik Inovasi Media Pembelajaran**

Istilah inovasi diartikan oleh para ahli berbeda-beda. Menurut Suryani, inovasi dalam konsep yang luas tidak hanya terbatas pada produk, inovasi dapat berupa ide-ide, cara-cara atau obyek yang dipersepsikan oleh seseorang sebagai sesuatu yang baru. Inovasi juga sering digunakan dalam merujuk pada perubahan yang disakan sebagai hal yang baru oleh masyarakat yang mengalami.<sup>3</sup> Wina Sanjaya mendefinisikan inovasi adalah sesuatu yang baru dalam keadaan sosial tertentu dan digunakan untuk menjawab atau memecahkan permasalahan.<sup>4</sup>

Secara harfiah inovasi/*innovation* berasal dari kata *to innovate* yang mempunyai arti membuat perubahan atau memperkenalkan sesuatu yang baru, inovasi kadang diartikan sebagai penemuan namun, maknanya berbeda dengan penemuan dalam arti *discovery* atau *Invention*. *Discovery* mempunyai makna penemuan sesuatu yang sebenarnya sudah ada sebelumnya, misalnya penggunaan model pembelajaran inkuiri dalam matapelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut di Indonesia baru – baru ini dikembangkan, sebenarnya model pembelajaran tersebut sudah dilaksanakan di negara-negara lain, atau model pembelajaran melalui jaringan internet. Sedangkan

---

<sup>1</sup>Didin Widartono, “Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia Melalui Alih Media Buku Pelajaran Kurikulum 2013”, *Jurnal LP3 Universitas Brawijaya*, Vol. 4, 1 (2015), 212.

<sup>2</sup>Saiful Munir, *Wawancara*, Lamongan, 13 Maret 2018

<sup>3</sup>Tatik Suryani, *Perilaku Konsumen: Implikasi pada Strategi Pemasaran* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008), 304.

<sup>4</sup>Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran (Teoritik dan Praktik Kurikulum KTSP)* (Jakarta: Persada Media Group, 2008), 293.

*Invention* memiliki pengertian penemuan yang benar-benar baru belum tercipta sebelumnya. Kalau dilihat bahwa inovasi terdiri dari 4 jenis, yaitu: penemuan (*Invention*), pengembangan (*Extension*), duplikasi (*Duplication*), dan sintesis (*Synthesis*).

Dari beberapa pengertian tersebut inovasi dapat diartikan sebagai wujud baru berupa ide, gagasan, atau tindakan. Sedangkan dilihat dari maknanya, sesuatu yang baru itu bisa benar-benar baru, belum tercipta sebelumnya yang disebut *invention*, atau dapat juga tidak benar-benar baru sebab, sebelumnya sudah ada dalam konteks sosial yang berbeda, kemudian dikenal dengan istilah *discovery*. Jadi inovasi bisa terjadi dalam segala bidang termasuk di dalamnya pendidikan. Inovasi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Maka dapat dikatakan bahwa inovasi akan ada karena adanya masalah yang dirasakan, dan permasalahan tersebut ingin diselesaikan. Dalam penyelesaian proses pembelajaran yang ada masalah, maka harus ada inovasi pembelajaran yang mengurai masalah tersebut.

Istilah *media* berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah (وسائل) perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>5</sup> Dalam pengertian lain, Media Pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.<sup>6</sup>

Sedangkan menurut Muhammad Ali bahwa media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkrit. Pengajaran menggunakan media tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata (simbol verbal).<sup>7</sup> Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>8</sup>

Dari pengertian tersebut di atas menunjukkan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat memantapkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (peserta didik) sehingga mampu mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.

Sedangkan salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik. Sedangkan menurut Hamalik, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan rangsangan dan motivasi belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.<sup>9</sup>

Dalam fungsi yang lain, media pembelajaran mempunyai fungsi untuk merangsang pembelajaran dengan cara bisa menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka, membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya, membuat konsep abstrak ke konsep kongkret, memberi kesamaan persepsi, mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak, menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan memberi suasana belajar yang

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), 3.

<sup>6</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), 3.

<sup>7</sup> A Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002), 89.

<sup>8</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 3.

<sup>9</sup> Ibid, 15.

menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.<sup>10</sup>

Dalam kaitan dengan pilihan media pembelajaran, media dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Dalam perkembangan teknologi media Seels dan Glasgow membagi menjadi 2 (dua) kategori luas yaitu 1). pilihan media tradisional. 2). Pilihan media teknologi mutakhir.

Pertama, Pilihan media tradisional meliputi visual diam, visual yang tak di proyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis, cetak, permainan, dan realia. Sedangkan yang kedua, pilihan media teknologi mutakhir yang meliputi media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen, kuliah jarak jauh, dan media berbasis mikroprosesor seperti computer-assisted instruction, permainan computer, sistem tutor inteligen, interaktif, *hypermedia*, *compact (video) disk*.

### **Digital Learning (e-Learning)**

Secara umum terdapat dua konsepsi dasar tentang e-Learning, *Pertama*. Electronic based e-Learning yaitu pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama yang berupa elektronik. Artinya tidak hanya internet, melainkan semua perangkat elektronik seperti film, video, kaset, OHP, Slide, LCD, Projector, dan lain sebagainya. *Kedua*, Internet Based yaitu pembelajaran yang menggunakan fasilitas internet yang bersifat online sebagai instrumen utamanya.

Menurut Jenkins dan Hanson bahwa *e-learning* adalah sebuah proses belajar yang difasilitasi dan didukung melalui pemanfaatan teknologi informasi komunikasi.<sup>11</sup> Sedangkan menurut Jaya Kumar C. Koran, e-Learning sebagai sembarang pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN, atau internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi, atau bimbingan.<sup>12</sup>

Menurut Effendi dan Hartono *e-learning* merupakan semua kegiatan yang menggunakan media komputer dan atau internet.<sup>13</sup> Hal senada juga dijelaskan oleh Su'ud bahwa *e-learning* adalah pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi atau internet.

Sedangkan karakteristik *e-learning* yaitu memanfaatkan jasa teknologi elektronik, memanfaatkan keunggulan komputer, menggunakan bahan ajar bersifat mandiri, memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan administrasi pendidikan.<sup>14</sup>

### **Pendidikan Karakter: Tinjauan Konseptual**

Pendidikan karakter diartikan sebagai upaya sadar dan sungguh-sungguh dari seorang pendidik untuk mengajarkan nilai-nilai kepada peserta didiknya. Pendidikan karakter telah

<sup>10</sup>Hujair, *Media Pembelajaran...*, 7.

<sup>11</sup>Jenkins, Martin dan Janet Hanson. *E-Learning Series: Guide for Senior Managers* (LSTN Generic Center, 2003), 71.

<sup>12</sup>Jaya Kumar C. Koran, *Aplikasi "E-Learning" Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Di Sekolah-Sekolah Malaysia: Cadangan Pelaksanaan Pada Senario Masa Kini, Pasukan Projek Rintis Sekolah Bestari Bahagian Teknologi Pendidikan* (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2000), 31.

<sup>13</sup>Empy Effendi dan Zuang Hartono, *E-learning Konsep dan Aplikasi* (Yogyakarta: Andi, 2005), 6.

<sup>14</sup>Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 289.

menjadi suatu pergerakan pendidikan yang mendukung pengembangan sosial, pengembangan emosional, dan pengembangan etik para peserta didik. Pendidikan karakter adalah upaya proaktif yang dilakukan baik oleh lembaga pendidikan maupun lembaga pemerintahan untuk membantu peserta didik mengembangkan inti pokok dari nilai-nilai etik dan nilai-nilai kejujuran, kerajinan, keuletan, dan ketabahan, tanggungjawab, menghargai diri sendiri dan orang lain.<sup>15</sup>

Dony Kusuma mengartikan pendidikan karakter sebagai dinamika pengembangan kemampuan yang berkesinambungan dalam diri manusia untuk mengadakan internalisasi nilai-nilai sehingga menghasilkan disposisi aktif, stabil dalam diri individu. Dinamika ini membuat pertumbuhan individu menjadi semakin utuh. Unsur-unsur ini menjadi dimensi yang menjiwai proses formasi setiap individu.<sup>16</sup>

Jadi dapat dipahami bahwa pendidikan karakter adalah proses pemberian tuntunan oleh pendidik kepada peserta didik untuk menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga rasa dan karsanya. Pendidikan karakter sebuah pendidikan nilai, pendidikan karakter dapat dimaknai sebagai pendidikan watak, yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memberikan keputusan baik-buruk, memelihara apa yang baik, dan mewujudkan kebaikan itu dalam kehidupan sehari-hari dengan sepenuh hati.

Sedangkan pendidikan karakter dalam Islam dipahami sebagai upaya penanaman kecerdasan kepada anak didik dalam berpikir, bersikap, dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai luhur yang menjadi jati dirinya, diwujudkan dalam intraksi dengan Tuhannya, diri sendiri, antar sesama, dan lingkungannya sebagai manifestasi hamba dan khalifah Allah.<sup>17</sup>

## 1. Tujuan Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter terperinci mempunyai lima tujuan yaitu, *pertama* mengembangkan potensi kalbu, nurani, afektif peserta didik sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai karakter bangsa. *Kedua* mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius. *Ketiga*, menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa, *Keempat*, mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, dan berwawasan kebangsaan, *Kelima*, mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan bersahabat dan dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan.<sup>18</sup>

Pendidikan karakter pada tingkat satuan pendidikan mengarah pada pembentukan budaya sekolah atau madrasah, yaitu nilai-nilai yang melandasi perilaku, tradisi, kebiasaan sehari-hari, serta simbol-simbol yang dipraktikkan oleh semua warga sekolah dan

<sup>15</sup>Muchlas Samani dan Hariyanto, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 43.

<sup>16</sup>Dony Kusuma, *Pendidikan Karakter* (Jakarta: Grasindo, 2004), 104.

<sup>17</sup>Eni Purwati dkk, *Pendidikan Karakter, Menjadi Berkarakter Muslim-Muslimah Indonesia* (Surabaya: Kopertais IV Press, 2012), 5-6.

<sup>18</sup>Sri Juniadi, *Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum* (Jakarta: Balitbang Kemendiknas, Oktober 2010), 282.



masyarakat sekitar. Budaya sekolah atau madrasah merupakan ciri khas, karakter atau watak, dan citra sekolah tersebut di mata masyarakat luas.<sup>19</sup>

Adapun tujuan pendidikan karakter sejalan dengan undang-undang dasar 45 pasal 3 “pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dalam undang-undang”.<sup>20</sup>

Dalam undang-undang no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dirumuskan dalam pasal 3 “pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.<sup>21</sup>

## 2. Fungsi Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter memiliki tiga fungsi utama, *Pertama* fungsi pembentukan dan pengembangan potensi, *Kedua* Fungsi perbaikan dan penguatan, dan *Ketiga* Fungsi penyaringan. Adapun fungsi-fungsi tersebut dilakukan melalui pengukuhan Pancasila sebagai falsafah dan ideologi Negara, pengukuhan nilai dan norma konstitusi Undang-undang Dasar (UUD) 1945, penguatan komitmen kebangsaan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), penguatan nilai-nilai kebangsaan sesuai dengan konsep Bhineka Tunggal Ika, dan penguatan keunggulan dan daya saing bangsa untuk berkelanjutan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara Indonesia dalam konteks global.<sup>22</sup>

Pendidikan karakter juga berfungsi untuk menumbuhkan kemampuan dasar peserta didik agar berpikir cerdas, berperilaku, yang berakhlak, bermoral dan berbuat sesuatu yang baik, yang bermanfaat bagi diri sendiri keluarga dan masyarakat, membangun kehidupan bangsa yang muktukur, membangun peradaban bangsa yang cerdas, berbudaya yang luhur, berkontribusi terhadap pengembangan hidup umat manusia, membangun sikap warga negara yang cinta damai, kreatif, mandiri, maupun, hidup berdampingan dengan bangsa lain.<sup>23</sup>

## 3. Nilai-nilai dalam Pendidikan Karakter

Pendidikan Karakter berdasarkan kajian nilai-nilai agama, norma-norma sosial, peraturan/hukum, etika akademis, dan prinsip-prinsip HAM, telah teridentifikasi sejumlah nilai pendidikan karakter sebagai berikut yaitu: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, sikap, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan bertanggung jawab.<sup>24</sup>

Menurut Mulyasa, model pendidikan karakter antara lain adalah sebagai berikut: pembiasaan dan keteladanan, pembinaan disiplin, hadiah dan hukuman, *CTL (contextual*

<sup>19</sup>E. Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Karakter* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 9.

<sup>20</sup> UU RI tentang Guru dan Dosen dan UURI tentang Sisdiknas (Bandung: Fermana, 2006), 63.

<sup>21</sup> Maswardi Muhammad Amin, *Pendidikan Karakter Anak Bangsa* (Jakarta: Baduose Media, 2011), 36.

<sup>22</sup> Zubaidi, *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi Dan Aplikasinya Dalam Lembaga Pendidikan* (Jakarta, Kencana, 2011), 18-19.

<sup>23</sup> Maswardi Muhammad Amin, *Pendidikan Karakter...*, 37.

<sup>24</sup> Zubaedi, *Desain Pendidikan...*, 74-76.

*Teaching and Learning*), bermain peran (*Role Playing*) dan pembelajaran partisipatif (*Participative instruction*).<sup>25</sup>

### **Kebijakan Pendidikan Karakter berbasis Media di MAN 1 Lamongan**

Kebijakan MAN 1 Lamongan dalam pengembangan pendidikan karakter bisa dilihat dalam visi-misi MAN 1 Lamongan. Dalam visi MAN 1 Lamongan menunjukkan tentang unggul dan terampil dan juga dalam misi menumbuhkan teknologi yang seimbang, pembelajaran aktif, kreatif, efektif, inovatif, menyenangkan, berbabis karakter, ICT. Untuk lebih jelas bisa dilihat pada visi-misi MAN 1 Lamongan.

Visi Madrasah yaitu “Terwujudnya Generasi Islam yang Unggul dalam Prestasi, Terampil dan berbudaya lingkungan hidup pada tahun 2020”. Sedangkan Misi Madrasah adalah

1. Menumbuh kembangkan sikap dan perilaku Islami dalam kehidupan sehari-hari;
2. Menumbuhkan semangat belajar ilmu agama, ilmu pengetahuan dan teknologi yang seimbang;
3. Menyelenggarakan pendidikan diniyah melalui asrama;
4. Penyelenggaraan kegiatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, inovatif, menyenangkan, berbabis karakter, ICT, dan lingkungan hidup;
5. Menyiapkan SDM yang kompeten dan kompetitif;
6. Menyelenggarakan program keterampilan yang sesuai kebutuhan peserta didik dan masyarakat

Adapun Tujuan MAN 1 Lamongan adalah Meningkatnya Penguasaan dan penerapan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari di Madrasah maupun di rumah, Meningkatnya Akuntabilitas Kinerja MAN 1 Lamongan, Meningkatnya pelayanan terhadap penyelenggara negara (pegawai/guru), Meningkatnya kualitas dan kuantitas Sarana dan Prasarana Madrasah, Meningkatnya kualitas proses Pembelajaran, Meningkatnya intensitas Kegiatan Ekstra Kurikuler, dan Meningkatnya Penguasaan keterampilan (*life skill*)<sup>26</sup>

### **Pemanfaatan e-learning dalam Proses Pembelajaran**

Dalam penyelenggaraan pendidikan dan penggunaan kurikulum MAN 1 Lamongan adalah salah satu penyelenggara pendidikan setingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berciri khas Pendidikan Agama Islam, milik Pemerintah/Negeri yang berada dibawah naungan Kementerian Agama.

Pada tahun pelajaran 2017/2018 kurikulum yang diterapkan di MAN 1 Lamongan menggunakan kurikulum 2013 (K13) baik untuk kelas X, XI dan XII di semua jurusan. Kurikulum 2013 yang digunakan dengan perubahan terbaru tahun 2016 dengan selalu upgred kemampuan guru tentang regulasi-regulasi baru dengan workshop, seminar dan lain sebagainya.

Pada layanan pembelajaran MAN 1 Lamongan berinovasi dengan menggunakan media pembelajaran seperti para pendidik yang dalam proses pembelajarannya menggunakan 1). slide, Slide plus suara (tape) dan *multiimage*, 2). Visual dinamis yang di proyeksikan,

<sup>25</sup>Mulyasa, *Manajemen Pendidikan...*, 165-190.

<sup>26</sup> Dokumentasi Peraturan Akademik MAN 1 Lamongan.

meliputi filem, televisi, dan video, 3). Cetak yang meliputi buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah berkala, dan lembaran lepas, 4). Permainan yang meliputi teka teki, simulasi, dan permainan papan, 5). Realia yang meliputi model, *spacimen* (contoh), dan manipulative (peta, boneka).

MAN 1 Lamongan juga mengembangkan media pembelajaran melalui digital yaitu Media pembelajaran melalui internet. MAN 1 Lamongan mengembangkan digital madrasah untuk memudahkan pendidik, tenaga kependidikan dan peserta didik serta untuk menghemat kertas. Melalui digital yang ada di MAN 1 Lamongan para pendidik sudah bisa upload RPP, Materi Pembelajaran dan lainnya.

Dalam kaitannya dengan pendidikan karakter, para pendidik yang ada di MAN 1 Lamongan mencontohkan kepada peserta didik bagaimana cara menggunakan media pembelajaran internet yang positif. MAN 1 Lamongan memblok internet yang akun-akun bersifat negatif.

Internet yang digunakan oleh Peserta didik MAN 1 Lamongan adalah untuk mengembangkan referensi-referensi mata pelajaran dan untuk mengakses materi-materi yang sudah di upload oleh para pendidik.

### **Inovasi Pembelajaran berbasis Digital Learning MAN 1 Lamongan**

Adapun hasil observasi bahwasanya program-program kegiatan MAN Lamongan sangat banyak sekali, MAN 1 Lamongan adalah termasuk sekolah adiwiyata, MAN 1 Lamongan juga sudah terdaftar di ISO. Dalam pengembangan inovasi digital, MAN 1 Lamongan masih ada program produktif setara D1 yang bekerja sama dengan ITS meskipun pelajaran TIK sudah dihapus dari kurikulum.

MAN 1 Lamongan juga menyediakan *ma'had* putra dan putri yang diwajibkan untuk jurusan keagamaan, kelas unggulan dan akselerasi pada waktu itu, tetapi setelah kelas unggulan dan akselerasi dihapus maka yang diwajibkan adalah jurusan keagamaan dan jika kuota masih ada dari kelas reguler pun bisa untuk masuk di *ma'had*.

MAN 1 Lamongan juga menetapkan slogan yang merupakan tata nilai (*core value*) dan kultur budaya yang harus dipraktikkan dalam kehidupan keseharian warga madrasah disingkat SSIIPSS yaitu

1. Salam, artinya ketika saling bertemu baik bertatap muka maupun dalam komunikasi awal hendaknya diawali dengan ucapan *Assalamu'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh*.
2. Senyum bermakna bahwa saat bertatap muka hendaknya semua warga madrasah saling melemparkan senyum. Salah satu contoh Penerapan slogan pertama dan kedua ini adalah saat pertama kali siswa dan guru memasuki pintu gerbang madrasah disambut oleh piket siswa dan guru yang siap menyambut kedatangan siswa dan guru dengan ucapan salam dan senyuman.
3. Iqro' artinya baca artinya semua warga madrasah hendaknya membiasakan budaya membaca Alqur'an dan bacaan-bacaan ilmu pengetahuan. Salah satu contoh terapan dari slogan ini yang telah dilakukan adalah setiap pagi sebelum pembelajaran dimulai kegiatan di kelas diawali dengan membaca Alqur'an bersama-sama dan dilanjutkan dengan kegiatan *Language habit*.

4. Infaq diartikan sebagai memberikan sebagian harta untuk suatu kepentingan yang diperintahkan oleh Allah, hal ini diterapkan di madrasah dalam bentuk pemberian Infaq masjid.
5. Puasa, merupakan budaya yang diharapkan di madrasah yaitu melaksanakan puasa wajib dan sunnah. Hal ini menjadi budaya di MAN 1 Lamongan pada saat hari Senin dan Kamis tidak diperkenankan untuk menyediakan konsumsi pada kegiatan rapat dan pertemuan.
6. Shalat jama'ah, artinya pada jam-jam shalat hendaknya warga madrasah melaksanakannya secara bersama-sama baik di masjid maupun musholla yang telah disediakan.
7. Silaturahmi artinya saling berkunjung, Hal ini sudah merupakan budaya yang telah lama dijalankan di madrasah, Pada saat siswa maupun warga madrasah sakit atau mempunyai hajatan atau lainnya maka diantara warga madrasah selalu dikunjungi.

Khusus pada hari Senin diadakan kegiatan Upacara di lapangan utama MAN 1 Lamongan. Dan khusus pada hari jum'at diadakan volly ceria untuk guru dan karyawan, dan jum'at bersih di minggu pertama dan minggu ketiga. Setiap hari dilaksanakan sholat Dhuha diwajibkan untuk jurusan keagamaan berjama'ah di masjid Darussalam MAN 1 Lamongan dan jurusan selainya ada yang ikut berjamaah dan ada pula yang sholat dhuha sendirian.

Kegiatan ekstrakurikuler yang ada di MAN 1 Lamongan yaitu: Qiro'atul Qur'an, Banjari/gambus, Muhadhoroh, Pramuka, UKS, PKS, KIR, Tataboga, Paskibraka, MANPALA, PMR, Futsal, Volly, Bola Basket, Bulu tangkis, Musik atau Band, Drum Band (Marching Band), Teater.

## Penutup

Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pengembangan Pendidikan Karakter yang ada di MAN 1 Lamongan tecermin dalam tiga bagian, *Pertama*, Visi-misi MAN 1 Lamongan, *Kedua*, Pembelajaran yang meliputi Slide, Visual dinamis yang di proyeksikan, Cetak, Permainan, Realia, Internet positif, dan *Ketiga*, Progam Kegiatan yang meliputi Program Sekolah adiwiyata, Program ISO, Progam prodistik setara D1 yang bekerja sama dengan ITS, dan Ma'had putra dan putri

## Daftar Rujukan

- Ali, A Muhammad. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002.
- Amin, Maswardi Muhammad. *Pendidikan Karakter Anak Bangsa*, Jakarta: Baduose Media, 2011.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005.
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Aunillah, Nurla Isna. *Panduan Menerapkan Pendidikan Karakter di Sekolah*, Jogjakarta: Laksana, 2011.
- Mulyasa, E. *Manajemen Pendidikan Karakter*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Hartono, Empy Effendi, Zuang. *E-learning Konsep dan Aplikasi*, Yogyakarta: Andi, 2005
- Jenkins, Martin dan Janet Hanson. *E-Learning Series : Guide for Senior Managers*, LSTN Generic Center, 2003.
- Juniadi, Sri. *Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum*, Jakarta: Balitbang Kemendiknas, Oktober 2010.

- Koran, Jaya Kumar C. *Aplikasi “E-Learning” Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Di Sekolah-Sekolah Malaysia: Cadangan Pelaksanaan Pada Senario Masa Kini, Pasukan Projek Rintis Sekolah Bestari Bahagian Teknologi Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia, 2000.*
- Kusuma, Dony. *Pendidikan Karakter*, Jakarta: Grasindo, 2004.
- Purwati, Eni dkk. *Pendidikan Karakter, Menjadi Berkarakter Muslim-Muslimah Indonesia*, Surabaya: Kopertais IV Press, 2012.
- Rusman, dkk. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Samani, Muchlas. Hariyanto, *Konsep Dan Model Pendidikan Karakter*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015.
- Sanjaya, Wina. *Kurikulum dan Pembelajaran (Teoritik dan Praktik Kurikulum KTSP)*, Jakarta: Prenada Media Group, 2008.
- Suryani, Tatik. *Perilaku Konsumen; Implikasi pada Strategi Pemasaran*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008.
- UU RI tentang Guru dan Dosen dan UURI tentang Sisdiknas, Bandung: Fermana, 2006.
- Widyartono, Didin. *Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia Melalui Alih Media Buku Pelajaran Kurikulum 2013*, Jurnal LP3 Universitas Brawijaya
- Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*, Jakarta, Kencana, 2011.