J-CEKI : Jurnal Cendekia Ilmiah
Vol.3, No.6, Oktober 2024

Digitalisasi Pembelajaran PAI dalam Menanggulangi Judi Online

Yazid Al Ansori
Institut An-Nawawi Purworejo
E-mail: alansoriyazid@gmail.com

Article History:
Received: 10 September 2024
Revised: 04 Oktober 2024
Accepted: 07 Oktober 2024

Keywords: *Digitalization of Learning, Islamic Education, Online Gambling*

Abstract: *In the learning process, challenges are often encountered, whether in traditional or digital learning systems. In digital learning, one of the frequent challenges teachers face is negative content, such as online gambling. This poses a particular challenge for Islamic Education (PAI) teachers because they are responsible for instilling Islamic values in students. Therefore, it is essential for teachers to innovate in teaching methods to address the issue of students engaging in online gambling. The purpose of this study is to explore how online gambling among students can be mitigated through the digitalization of Islamic Education (PAI) learning. In collecting data, the researchers used observation and interviews. The results of this study at SMP Hang Tuah 4 Surabaya show that efforts to combat online gambling include innovations in PAI learning by developing online materials and utilizing digital platforms such as Canva, Instagram, and other media. Additionally, the role of PAI teachers as facilitators is maximized to ensure that Islamic values are well-instilled in students, and teachers also closely monitor students when they use their phones at school.*

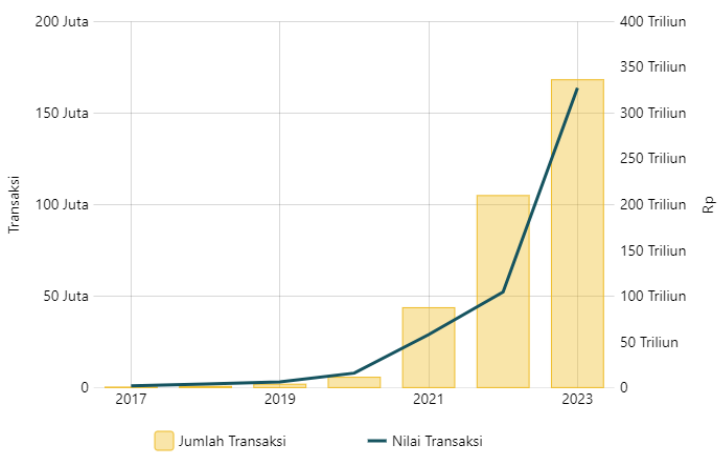
PENDAHULUAN

Digitalisasi yang terjadi di seluruh aspek kehidupan manusia, menyebabkan judi mengalami transformasi digital yang sangat signifikan. Sejak judi online mulai viral, banyak dari masyarakat Indonesia yang mencoba peruntungan untuk bermain judi online. Berdasarkan temuan dari PPATK, pada tahun 2017 transaksi judi online menempuh angka transaksi sebanyak 250 ribu. Sedangkan nilai transaksi yang dihasilkan mencapai 2 triliun rupiah "Judi Online Kian Marak, Transaksinya Tembus Ratusan Triliun (Adi Ahdiat, 2024)".

Angka tersebut terus mengalami kenaikan seiring berjalannya waktu. Hingga pada tahun 2023, PPATK kembali mendapatkan data baru, bahwa transaksi dari kegiatan judi online sudah mencapai 168 juta transaksi, dengan taksiran total nilai transaksi sebanyak 327 triliun rupiah. Tentu, angka ini menunjukkan bahwa peredaran judi online sudah semakin menjamur di tengah masyarakat Indonesia. Dan menurut data laporan terakhir yang dirilis oleh PPATK pada kuartal pertama tahun 2024, nilai total transaksi judi online sudah mencapai 600 triliun rupiah "PPATK Catat Nilai Transaksi Judi Online Capai Rp 600 Triliun (N. Jamal Sahid, 2024)". Angka ini menjadi sangat riskan, karena seiring bertambahnya waktu, peredaran judi online mengalami

pertumbuhan yang pesat. Bahkan, tidak mengenal batasan usia.

Beberapa kasus di lapangan menunjukkan bahwa judi online juga dilakukan oleh usia anak-anak, remaja, hingga dewasa. Terungkap data bahwa jumlah pemain judi online dari kelompok usia di bawah umur mencapai 500.000 orang. Mengutip pernyataan dari Kepala Satuan Tugas Pemberantasan Judi Online sekaligus Menteri Koordinator bidang Politik, Hukum dan Keamanan Hadi Tjahjanto, bahwa sekitar 2 persen dari pemain judi online adalah di bawah umur atau kurang dari 10 tahun, jumlahnya 47.400 orang. Sedangkan antara 10-20 tahun sekitar 440.000 orang "Judi Online di Kalangan Anak-Anak: Data Mengkhawatirkan dan Solusi Pencegahannya (Elly Martyasrini, 2024)".



Gambar 1. Source: databoks

Kondisi ini menimbulkan berbagai macam masalah sosial, seperti menurunnya standar kehidupan, banyak masyarakat yang terlilit hutang pinjaman online, hingga terjadinya tindakan-tindikan kriminal. Situasi yang menghimpit sebagai akibat dari permainan judi online sangat terasa dampaknya.

Digitalisasi pendidikan saat ini sangat diperlukan untuk menanggulangi permasalahan-permasalahan yang disebabkan oleh pesatnya kemajuan teknologi, seperti halnya masalah judi yang sekarang bisa diakses dengan mudah oleh para korbannya, kapanpun dan dimanapun mereka berada. Mengacu pada undang-undang di dalam hukum konstitusi Indonesia, terdapat Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang ITE Nomor 19 Tahun 2016 yang membahas tentang perjudian. Dijelaskan bahwa terdapat larangan perbuatan yang bermuatan perjudian. Hukuman untuk mereka yang melanggar adalah dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) "Pemberdayaan Masyarakat Perlindungan Hukum Terkait Informasi Dan Transaksi Elektronik (Pem. Kab. Jember, 2022)".

Mengacu pada landasan hukum tersebut, pemerintah telah melakukan berbagai macam upaya untuk menghentikan transaksi judi online, diantaranya dengan melakukan pemblokiran terhadap situs-situs dan aplikasi judi online. Akan tetapi, meski telah banyak langkah yang dilakukan, transaksi judi online tetap berjalan, dan bahkan selalu mengalami pertumbuhan yang signifikan. Artinya, masyarakat masih memiliki kecanduan untuk melakukan transaksi judi online.

Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting untuk menanggulangi maraknya judi online di tengah-tengah masyarakat. Tantangan Pendidikan Agama Islam akan semakin kompleks seiring berjalannya waktu. Hal ini disebabkan oleh kemajuan zaman yang sangat pesat.

Digitalisasi di berbagai aspek kehidupan, hingga khususnya dalam perkara judi, masyarakat yang menjadi pemain dari judi online tersebut juga semakin bertambah. Kekhawatiran terhadap dampak negatif judi online perlu ditanggulangi dengan sebaik mungkin. Karena, korban dari transaksi tersebut tidak mengenal batasan usia. Hingga kini, berbagai macam laporan menunjukkan bahwa semua kalangan dari masyarakat Indonesia, mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, hingga lansia telah menjadi pemain judi online.

Kondisi yang demikian menuntut adanya sebuah transformasi dan digitalisasi pembelajaran pada agama Islam. Sehingga, Pendidikan Agama Islam dapat menyesuaikan terhadap kemajuan zaman, serta sejalan dengan berbagai problematika masyarakat yang disebabkan oleh pengaruh digital, khususnya pada kasus judi online. Berdasarkan problematika tersebut, maka peneliti akan berfokus pada digitalisasi pembelajaran pendidikan agama Islam dalam menanggulangi judi online.

LANDASAN TEORI

Peran Guru

Secara akademis, ditekankan bahwa pendidik adalah tenaga kependidikan yang merupakan anggota masyarakat yang mengabdikan diri dan diangkat untuk mendukung pelaksanaan pendidikan. Mereka memiliki kualifikasi sebagai pendidik, guru, dosen, konselor, pamong belajar, dan fasilitator dalam penyelenggaraan pendidikan (Rubianto, 2003).

Adapun pengertian khusus dari guru agama Islam adalah pendidik yang bertanggung jawab dalam membentuk kepribadian Islam pada anak didik, serta bertanggung jawab kepada Allah SWT. Oleh karena itu, tugas seorang guru agama Islam meliputi, mengajarkan Ilmu Pengetahuan Islam, menanamkan keimanan dalam jiwa anak, mendidik anak agar taat menjalankan agama, dan mendidik anak agar berbudi pekerti yang luhur (Djollong & Anwar, 2019).

Oleh karena itu tidak dapat dihindarkan bahwa peran guru sangat penting dalam membimbing dan mendukung siswa dalam mengembangkan pemahaman agama, etika, dan nilai-nilai keislaman di tengah perkembangan teknologi informasi. Berikut adalah peran utama guru Pendidikan Agama Islam (PAI) terhadap siswa di era digital:

1. Mengajarkan nilai-nilai keislaman dengan mengintegrasikan konten agama dengan teknologi.
2. Membimbing penggunaan teknologi agar memahami etika dan aturan dalam penggunaan teknologi digital, terutama terkait konten agama dan perilaku online yang sesuai dengan ajaran Islam.
3. Memfasilitasi diskusi dan pertanyaan terkait isu-isu agama yang relevan dengan zaman sekarang, termasuk bagaimana agama dapat diaplikasikan dalam kehidupan digital.
4. Memberikan bimbingan spiritual kepada siswa dalam menghadapi tantangan dan pergumulan di era digital yang serba cepat dan kompleks.
5. Mendorong toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan agama agar siswa memahami pentingnya toleransi, menghormati perbedaan, dan berinteraksi secara positif dengan individu dari latar belakang agama yang berbeda

Selain peran guru PAI dalam memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran membuat pengalaman belajar lebih menarik, seperti menggunakan video animasi, simulasi, atau platform pembelajaran daring yang interaktif. Guru PAI juga memiliki peran untuk melindungi siswa dari konten negatif atau yang tidak sesuai dengan ajaran agama Islam yang dapat dijumpai di dunia digital.

Harapannya melalui peran optimal dari guru PAI dapat membantu siswa menghadapi

tantangan era digital dengan bijak dan bertanggung jawab, serta memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan pemahaman agama yang lebih baik di era digital ini.

Dengan demikian peran guru PAI adalah mengajar materi pendidikan agama Islam, medidik, melatih dan membimbing serta menanamkan sikap hidup yang baik untuk mencapai secara professional. Sehingga tujuan dari pembelajaran pendidikan agama Islam yang telah ditetapkan untuk menjadikan peserta didik insan yang berkepribadian baik, dan mempunyai pengetahuan yang luas terutama masalah agama dapat tercapai.

Tantangan Pembelajaran Digital

Era digital telah membawa era baru dalam pembelajaran, ditandai dengan penggunaan berbagai alat dan sumber daya teknologi untuk memperkaya pengalaman pendidikan. Perangkat digital, platform pembelajaran interaktif, dan perangkat lunak pendidikan telah mengubah ruang kelas tradisional menjadi lingkungan yang dinamis dan interaktif (Allen, et al., 2018).

akan tetapi tidak dapat dihindari bahwa dalam digitalisasi pembelajaran menemukan permasalahan, diantara yaitu;

Pertama, integrasi teknologi dalam pendidikan telah mendapatkan momentum dalam beberapa tahun terakhir. Upaya mengadopsi alat dan metodologi digital di kelas bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mengatasi tantangan penyebaran geografis yang luas di Indonesia. Namun, tingkat integrasi teknologi bervariasi di berbagai wilayah dan lembaga pendidikan karena kesenjangan infrastruktur dan keterbatasan sumber daya.

Sebuah studi oleh Haanani tentang integrasi teknologi di sekolah mengungkapkan bahwa meskipun beberapa daerah perkotaan telah mengalami kemajuan signifikan dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran, daerah pedesaan dan terpencil masih menghadapi tantangan dalam mengakses sumber daya digital. Kesenjangan digital merupakan aspek penting yang perlu diatasi untuk memastikan integrasi teknologi yang merata di seluruh negeri (Hanani, 2021).

Kedua, kesenjangan digital masih menjadi masalah yang menghambat realisasi penuh potensi manfaat teknologi dalam pendidikan. Sementara daerah perkotaan dan institusi pendidikan yang mapan memiliki akses yang lebih baik terhadap teknologi, masyarakat pedesaan dan kurang mampu sering kali tidak memiliki infrastruktur dan sumber daya yang diperlukan. Terbatasnya akses ke internet berkecepatan tinggi, kelangkaan komputer dan perangkat digital, serta pelatihan yang tidak memadai untuk guru merupakan hambatan signifikan terhadap integrasi teknologi di wilayah-wilayah tersebut (Sibuea, 2020).

Ketiga, Kejahatan dunia digital, seperti konten negatif dan perjudian online, menjadi masalah yang semakin serius. Pada awalnya, hanya ada permainan atau game online yang dapat diakses melalui smartphone yang terhubung dengan internet. Namun, seiring berjalannya waktu, hal ini telah berkembang menjadi bentuk perjudian yang dapat menghasilkan keuntungan bagi para pemainnya, yang dikenal sebagai judi online (Erawati, et al., 2022).

Judi Online

Dalam istilah muamalah dan ekonomi syariah, judi memiliki dua sebutan: *qimar* dan *maisir*. Namun, yang paling lazim digunakan adalah *maisir*, karena istilah ini dipilih oleh Allah SWT dalam Al-Qur'an untuk menyebut judi (Nugroho, 2019). Namun, berkenaan dengan makna tersebut, para ulama berpendapat bahwa maisir adalah qimar, qimar adalah maisir.

Yusuf Qardhawi, mengutip penjelasan dalam kitab *At-Ta'rifat Al-Fiqhiyyah*, menyebutkan bahwa lafaz *al-qimar* berasal dari kata *qamāra*, yang merujuk pada semua permainan yang

mensyaratkan kalah menang, di mana si pemenang berhak mengambil harta milik dari yang kalah (Qardhawi, 2002). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), judi adalah permainan dengan memakai uang atau benda berharga sebagai taruhan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa judi dalam bahasa Indonesia, yang disebut qimar atau maisir dalam bahasa Arab, adalah setiap bentuk permainan yang mengandung unsur taruhan, di mana terdapat ketentuan kalah-menang, dan pemenang berhak mengambil harta yang dipertaruhkan (Nugroho, 2019).

Lebih lanjut, para ulama memaparkan kriteria suatu aktivitas bisa terkategori judi, yakni adanya pihak yang bertaruh; jenis yang dipertaruhkan itu adalah barang berupa harta; adanya ketentuan menang kalah; dan pemenang mendapatkan harta yang dipertaruhkan atau pihak yang kalah menyerahkan harta yang dipertaruhkan kepada si pemenang. Keempat prasyarat itu harus dipenuhi sehingga suatu perbuatan disebut judi. Dengan demikian, kegiatan yang tidak memuat keempat unsur tersebut, tidak dapat dituding sebagai praktik judi.

Faktor-Faktor Penyebab Siswa Bermain Judi Online. Ada beberapa faktor yang menjadi pemicu munculnya fenomena yang luas terkait judi online, berikut di bawah ini faktornya (Edison, 2020);

1. Faktor Kemiskinan

   Rata-rata para siswa yang bermain judi online memiliki uang saku yang kurang untuk memenuhi kesehariaanya. Sangatlah masuk akal jika untuk memenuhi kebutuhannya mengambil jalan pintas, yakni bermain judi online.

2. Faktor Lingkungan

   Terdapat berbagai faktor yang memiliki dampak pada keterlibatan individu dalam permainan judi online, termasuk di antaranya adalah menerima undangan dari teman sesama pemain atau sekadar mengikuti tren yang sedang populer dalam lingkungan sosial. Dengan demikian lingkungan bisa dikategorikan sebagai pemicu perilaku berjudi, diantaranya adalah tekanan dari teman-teman atau kelompok untuk berpartisipasi dalam perjudian dan metode-metode pemasaran yang dilakukan oleh pengelola perjudian.

Dampak judi online yang dimainkan para siswa, yaitu sebagai berikut (Edison, 2020);

1. Mengganggu kesehatan mental

   Seseorang yang sering berjudi cenderung mengalami stres, kecemasan, dan depresi. Kondisi ini biasanya terjadi ketika mereka merasa tidak mampu mengontrol kebiasaan berjudi mereka.

2. Memperburuk kondisi finansial keluarga

   Bahaya lain dari judi online adalah memburuknya kondisi finansial seseorang. Meskipun awalnya mungkin mendapatkan keuntungan besar, umumnya orang yang terjerat dalam perjudian online akan menghabiskan banyak uang dalam waktu singkat.

3. Memicu tindakan criminal

   Banyak pelaku judi online sering mengalami kerugian. Kemenangan yang didapatkan mungkin tidak sebanding dengan kekalahan sebelumnya. Kehabisan uang dan kecanduan judi online bisa menyebabkan mereka sering meminjam uang untuk bermain lagi, yang akhirnya membuat mereka terlilit hutang dan sulit membayar tagihan. Hal ini bisa berujung pada tindakan kriminal.

4. Merusak hubungan dengan orang lain

   Salah satu dampak negatif judi online adalah merusak hubungan dengan orang-orang terdekat, seperti keluarga, teman, dan kerabat. Ketika seseorang terus-menerus menghabiskan waktu dan uang untuk berjudi online, mereka cenderung mengabaikan

hubungan sosial yang penting dalam kehidupan.

5. Bersikap Adiksi (Kecanduan)

Ketika seseorang mulai mengenal judi, mereka akan terseret oleh nafsu berjudi yang terus berlanjut. Mereka akan selalu terdorong untuk terus berjudi. Selain itu, mereka akan mengalami kondisi ketergantungan yang menyebabkan perubahan perilaku.

Peranan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam bukan hanya proses belajar-mengajar di kelas. Tetapi juga penanaman nilai-nilai keislaman (Husaini, 2010). Karena tujuan dari pendidikan agama Islam adalah menciptakan individu yang baik dan mampu mempengaruhi lingkungan sekitarnya untuk turut menjadi baik. Pendidikan Agama Islam membentuk manusia yang mencintai ilmu, menjadikan ibadah sebagai kebiasaan, meninggalkan perilaku tercela, dan melaksanakan amar *ma'ruf nahi mungkar* berdasarkan *aqidah* yang murni dan benar.

Dalam mencapai tujuan Pendidikan Agama Islam, siswa perlu diberikan cara berpikir jauh dari orientasi keduniaan dan materialism. Tetapi cara berpikir Islami yang mendasarkan setiap perbuatan pada perintah, larangan, dan keridhaan Allah SWT (Husaini, 2019). dan harus diberi pemahaman tentang bahaya maksiat dan perilaku negatif seperti perjudian. Kemudian seorang guru atau orang tua harus menunjukkan keteladanan dan *uswah*, karen hal tersebut juga merupakan bagian penting dari Pendidikan Agama Islam untuk mencegah judi online.

Adian Husaini juga menekankan pentingnya pendidikan guru dan keluarga. Praktik judi online yang terjadi dikalangan pemuda, mahasiswa, dan pelajar disebabkan karena generasi muda ini tidak pernah mendapatkan arahan tentang bahaya konten negative seperti judi online. Pelajaran seperti ini hampir tidak pernah diajarkan di sekolah-sekolah formal. Situasi ini diperburuk oleh kurangnya wawasan orang tua mengenai kriteria judi, sehingga mereka tidak bisa menasihati anak-anak mereka tentang bahaya judi. Banyak orang Indonesia berpikir bahwa judi hanya terjadi di kasino atau meja judi, sehingga praktik taruhan di luar tempat tersebut tidak dianggap judi. Oleh karena itu, orang tua harus mampu mendidik anak-anak mereka dengan pemahaman dasar tentang halal-haram dalam Islam. Oleh kareananya, fungsi Pendidikan Agama Islam yang harus terus digalakkan adalah dakwah, yaitu menyebarkan pemahaman tentang maraknya model judi online di masyarakat, baik di media online maupun di kehidupan nyata, khususnya kepada pelajar dan mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian kualitatif ini merupakan penelitian yang membutuhkan analisis dari data yang diperolah, baik secara lisan maupun tulisan, kemudian berdasarkan peristiwa pengalaman yang di dapat dari proses penelitian yang dilakukan peneliti. Dan teknik pengumpulan data dengan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi (Anggito dan Johan, 2018: 7).

Penelitian ini dilakukan di SMP Hang Tuah 4 Surabaya yang beralamatkan di Jalan Ikan Sepat IV Nomor 1 Surabaya. Objek penelitian yang dijadikan sebagai sumber data primer dalam mengumpulkan data terdiri atas beberapa komponen, yaitu kepala sekolah, guru PAI, wakakurikulum serta peserta didik. Sedangkan sumber data sekunder yang sifatnya non instan adalah berupa bentuk dokumen penting yang berkaitan dengan penelitian.

Dalam uji keabsahan data penelitian ini meliputi uji *credibility* (validasi interbal), *transferability* (validitas eksternal), dependability (reliabitas), dan *confirmability* (obyektivitas). Dan untuk kajian penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan

pendekatan model analisis data Miles dan Huberman, yaitu data colection, data reduction, data display, dan conclustion (Sugiono, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tantangan Guru PAI Dalam Digitalisasi Pembelajaran

Digitalisasi diseluruh aspek kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan, merupakan sebuah era baru yang berlaku saat ini. Mengacu pada Permendikbud No. 22 Tahun 2016, guru secara umum diharapkan mampu mengintegrasikan pembelajaran dengan media digital dengan baik, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan bervariasi. Tentu, pemanfaatan media digital selebihnya akan berfokus pada penggunakan perangkat gawai dan laptop, dengan memaksimalkan fungsi dari dua perangkat tersebut.

Akan tetapi dalam menerapkan permendikbud No. 22 Tahun 2016 guru mengalami kendala, hal ini yang dialami oleh salah seorang informan di SMP Hang Tuah 4 Surabaya, berikut di bawah ini ungkapan darinya;

> "Alhamdulillah,..saya dalam melakukan digitalisasi pembelajaran PAI dalam hal integrasi teknologi dan setiap siswa pun mempunyai Hp dan kuota, oleh karenanya saya tidak mengalami kesulitan dalam hal tersebut. Akan tetapi saya masih mengkhawatirkan untuk akses konten negatif siswa masih dapat dengan sembunyi-sembunyi mereka akeses, itulah yang saya khawatirkan. Jadi dalam hal ini saya berupaya selain melakukan pengawasan terhadap penggunaan gawai mereka. Saya juga melakukan pembelajaran melalui digital, seperti menggunakan platform digital atau memanfaatkan seperti laptop, Hp, dan proyektor. Harapannya selain nilai-nilai Islam yang diajarkan dapat ditanamkan, tetapi juga supaya rasa penasaran yang tinggi terhadap sesuatu hal dapat tersalurkan ke dalam hal positif. Dan juga sudah sepatutnya sebagai guru PAI saya melakukan inovasi pembelajaran. Sehingga apa yang menjadi capaian pembelajaran PAI terlaksana dengan baik dan para siswa dapat menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari (Informan, Wawancara, 1 Agustus 2024)".

Berdasarkan hasil wawancara di atas, bahwa guru PAI di SMP Hang Tuah 4 Surabaya menghadapi tantangan perubahan dunia. Dan dalam mengatasinya seorang guru dalam proses pembelajaran harus mengikuti pola perubahan dan perkembangan zaman. Maka dalam hal ini sudah sepatutnya seorang guru memiliki kompetensi diri seperti mampu memecahkan masalah, berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Sehingga saat mengalami problematika dalam pembelajaran guru dapat berikir kritis dalam memecahkan masalah dan memperoleh pemecahan masalah yang inovatif. Dengan begitu, guru juga dapat secara cepat menyesuaikan diri dalam pola perubahan dan perkembangan zaman modern ini (Sugiono, 2016).

Dan tantangan lainnya yang dihadapi oleh guru PAI dalam pembelajaran digital yaitu konten negatif yang dapat diakses siswa dengan bebas. Seperti judi online, padahal awal mulanya hanya ada game online. Namun, seiring berjalannya waktu, berkembang menjadi bentuk perjudian yang dapat menghasilkan keuntungan bagi para pemainnya, yang dikenal sebagai judi online (Erawati, et. all, 2022: 120). Dan hal yang juga menjadi masalah semakin serius. Judi online dapat diakses melalui smartphone yang terhubung dengan internet. Padahal judi online memiliki dampak serius apabila dimainkan para siswa, seperti terganggunya kesehatan mental, memicu tindakan kriminal, dan kecanduan (Edison, 2021).

Sebab Siswa Bermain Judi Online

Maraknya kasus perjudian online yang sedang viral belakangan ini, seharusnya menjadi perhatian khusus bagi para penegak hukum, sekaligus para instansi pendidikan yang ada di Indonesia. Terlebih, saat ini banyak dijumpai kasus judi online juga dilakukan oleh kelompok usia remaja, pada tingkat sekolah SMP, SMA, hingga perguruan tinggi. Berdasarkan penelusuran tersebut peneliti melakukan wawancara dengan seorang narasumber di SMP Hang Tuah 4 Surabaya, Berikut di bawah ini pemaparan hasil wawancara:

> "Alhamdulillah….. disini belum ditemukan dengan pasti siswa bermain judi online, akan tetapi 7-12 siswa kasus yang ada, kemungkinan terindikasi bermain judi online. Dan yang saya tahu rata-rata, siswa yang melakukan judi online hanya bermodalkan uang saku sekolahnya, kemudian melakukan transaksi sederhana dengan menjalin komunikasi dengan beberapa siswa. Sistem yang digunakan juga sederhana, seorang siswa berperan sebagai pengumpul uang. Jika sudah ada pemenangnya, maka uang yang terkumpul tersebut diserahkan kepada pemenang. Transaksi ini berulang terus tiap hari, sehingga sudah bisa dipastikan korban dari transaksi gelap judi online ini sudah banyak (Informan, Wawancara, 1 Agustus 2024)".

Pernyataan di atas, terlihat mayoritas dari siswa yang melakukan transaksi judi online. Selain kurangnya mendapat pengawasan dalam penggunaan gawai oleh orang tua, maupun sekolahnya. Dan tidak adanya arahan yang bersifat preventif saat mereka mengakses situs judi online tersebut. Ditambah lagi undangan dari teman sesama pemain atau sekadar mengikuti tren yang sedang populer dalam lingkungan sosialnya, yang pada akhirnya terpengaruh untuk berjudi online. Hal tersebut membuktikan bahwa faktor lingkungan memiliki dampak keterlibatan individu dalam permainan judi online.

Dan salah seorang informan di SMP Hang Tuah 4 Surabaya juga mengungkapkan mengenai alasan siswa yang berujudi online yaitu; "Alasan yang paling mendasar bagi siswa untuk melakukan transaksi judi online ialah kecanduan. Berawal dari rasa ingin tahu, kemudian setelah memberanikan diri mencoba bertransaksi, mengakibatkan mereka terjebak dalam kecanduan (Informan, Wawancara, 1 Agustus 2024)".

Berdasarkan ungkapan di atas, bahwa korban judi online yang mampu memenangkan permainan, dapat membangkitkan keinginan untuk melakukan transaksi secara terus menerus, hingga muncul anggapan bahwa permainan judi online sangat menguntungkan dan dapat digunakan sebagai tambahan uang saku, penghasilan, ataupun finansial.

Dan peneliti juga melakukan survei di SMP Hang Tuah 4 Surabaya, hasilnya 50% dari total responden mengatakan bahwa kecanduan menjadi alasan utama mereka yang selalu melakukan melakukan transaksi judi online. 40% dari total siswa yang menjadi responden mengatakan bahwa kemudahan akses pada situs judi online, yang tidak membatasi ruang gerak mereka dalam bertransaksi. Selebihnya, beberapa alasan yang lain seperti rasa penasaran yang meningkat setelah kalah dalam bertransaksi, hingga anggapan bahwa judi sangat menguntungkan jika dapat memenangkannya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebab siswa di SMP Hang Tuah 4 Surabaya bermain judi online yaitu kurangnya pengawasan dari orang tua dan guru, faktor lingkungan seperti pertemanan, tingginya rasa penasaran, dan kecanduan berjudi online. Berikut sebab siswa berjudi online digambarkan:



Gambar 2. Map Sebab Siswa Berjudi Online

Penanggulangan Siswa Bermain Judi Online Melalui Pembelajaran PAI Digital

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, kemudahan akses informasi dari berbagai penjuru dunia, hingga fasilitas internet yang semakin terjangkau oleh seluruh lapisan masyarakat, harus dipahami sebagai suatu hal yang memerlukan kebijaksanaan. Selain mempermudah masyarakat untuk mengakses berbagai macam informasi, tentu kemajuan IPTEK dan digitalisasi diberbagai aspek juga memiliki dampak negatif yang berbahaya bagi generasi muda bangsa saat ini. Salah satu contohnya ialah kasus judi online dikalangan remaja. Hal demikianlah yang membuat para guru memutar pikiran tanpa terkecuali guru PAI. Salah seorang narasumber di Hang Tuah 4 Surabaya juga berupaya dalam menanggulangi maraknya judi online, berikut di bawah ini hasil wawancara:

> "Saya selalu berupaya untuk berperan sebagai fasilitator, dengan memfasilitasi dalam memberikan pemahaman terkait bahaya judi online dari pandangan agama maupun norma sosial. Selain itu juga saya melakukan penanggulangan dengan mengawasinya, mengetahui kondisi siswa, melakukan inovasi dalam pembelajaran PAI seperti digital pembelajaran PAI supaya nilai ajaran Islam dapat tertanamkan dengan baik, dan mengawasi dalam meggunakan Hp (Informan, Wawancara, 1 Agustus 2024)".

Berdasarkan wawancara di atas, bahwa pihak sekolah SMP Hang Tuah 4 Surabaya melakukan perhatian khusus dalam melindungi para siswa dari judi online. *Pertama*, melakukan pengawasan dan memberikan pemahaman, sekaligus mengajak para siswa untuk menjauhi judi online. Dan ajakan tersebut dilakukan berulang-ulang secara terus menerus. *Kedua*, memaksimalkan peran sebagai fasilotator, dengan begitu guru PAI dapat mengenal siswa dengan baik, sehingga guru dapat mengajarkan dan membimbing nilai Islam kepada para siswa. *Ketiga*, melakukan inovasi dalam pembelajaran PAI dengan menyusun materi online. Dengan memanfaatkan platform digital seperti canva, instagram, ataupun media-media lain. Harapannya materi yang disusun dapat tersampaikan dengan baik ke siswa.

Dari apa yang telah diupayakan oleh Guru PAI, cara berpikir para siswa yang tadinya hanya berorientasi pada keduniaan dan materialism saja, tetapi nanti akan memiliki cara berpikir Islami yang mendasarkan setiap perbuatan pada perintah, larangan, dan keridhaan Allah SWT (Husaini, 2019).

KESIMPULAN

Konten negatif digital seperti judi online sudah sangat memprihatinkan. Dikarenakan banyak kalangan remaja dan bahkan mulai dari usia sekolah tingkat menengah pertama hingga

perguruan tinggi sudah bermain judi online. dan maraknya para sisw bermain judi online adalah kurangnya pengawasan oleh orang tua, sehingga lingkungan pertemanan mereka yang mendorong rasa penasaran bermain judi online, dan akhirnya kecanduan untuk bermain judi online. hal demikianlah menjadi tantangan bagi pembelajaran PAI untuk melakukan inovasi, supaya nilai-nilai Islam dapat tertanam dengan baik dalam diri siswa. Oleh karena hal tersebutlah di SMP Hang Tuah 4 Surabaya melakukan suatu inovasi dalam pembelajaran, dengan menyusun materi online. Dengan memanfaatkan platform digital seperti canva, instagram, ataupun media-media lain. Selain itu juga memaksimalkan peran guru sebagai fasilitator agar nilai-nilai Islam dapat tertanam dengan baik. dan selali mengawasi siswa bermain HP saat disekolah.

DAFTAR REFERENSI

Ahdiat, Adi. (2024). Judi Online Kian Marak, Transaksinya Tembus Ratusan Triliun. Databoks.katadata. https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/06/10/judi-online-kian-marak-transaksinya-tembus-ratusan-triliun. Diakses pada 26 Juli 2024.

Allen, K., Kern, M. L., Vella-Brodrick, D., Hattie, J., & Waters, L. (2018). What schools need to know about fostering school belonging: A meta-analysis. Educational Psychology Review, 30, 1–34.

Anggito, Albi., & Setiawan, Johan. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. Sukabumi: Jejak.

Dinas Pemerintah Jember. (2022). Pemberdayaan Masyarakat Perlindungan Hukum Terkait Informasi Dan Transaksi Elektronik. https://ppid.jemberkab.go.id/berita-ppid/detail/pemberdayaan-masyarakat-perlindungan-hukum-terkait informasi-dan-transaksi elektronik#:~:text=Selanjutnya%2C%20pasal%2027%20ayat%20(2,00%20(satu%20miliar%20rupiah).

Djollong, Andi Fitriani & Akbar, Anwar. (2019). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Penanaman Nilai-Nilai Toleransi antar Ummat Beragama Peserta Didik untuk Mewujudkan Kerukunan. Al-'Ibrah: *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 8(1). 72-92.

Edison. (2020). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Judi Terselubung Pada Mahasiswa, Al-Amwal: *Jurnal Ekonomi Islam*, 9(1), 54-65.

Erawati, T., Ayem, S., & Tahu, R. A. (2022). The Influence Of Personal Engineering Capabilities, Education And Training, And The Advance Of Information Technology On The Effectiveness Of Accounting Information Systems (Case Study On Msmes In Yogyakarta). *Jurnal Ilmu Manajemen Profitability*, 6(1), 116–121.

Hanani, H. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Sebagai Alternatif Dalam Pembelajaran Daring Ipa Di Mts. Negeri 1 Oku Timur. Edutech: *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(2), 88-95.

Husaini, Adian. (2010). Pendidikan Islam, Membentuk Manusia Berkarakter dan Beradab, Jakarta: Cakrawala Publishing.

_____. (2019). Perguruan Tinggi Ideal di Era Disrupsi, Depok: Yayasan Pendidikan Islam At Taqwa.

Jasman, Umilawati. (2022). Peran Tokoh Agama dalam Menanggulangi Perjudian di Kalangan Masyarakat Desa Tanjung Pasir Kecamatan Kuala Betara Kabupaten Tanjung Jabung Barat. At Tadabbur: *Jurnal Penelitian Sosial Keagamaan*, 12 (2), 17-35.

Juliani, R. K., Satria, M., Reza, M. R., & Legiani, W. H. (2024) Fenomena Judi Online di Kalangan Generasi Muda. Khatulistiwa: *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 4(2), 113-122.

Lainah dan Supratman. (2022). Tantangan Guru PAI dalam Menghadapi Era Digital. *Jurnal JOTE*, 3 (3), 458-465.

Martyasrini, Elly. (2024). Judi Online di Kalangan Anak-Anak: Data Mengkhawatirkan dan Solusi Pencegahannya. Viva.co. https://indonesia.go.id/kategori/editorial/8393/judi-online-di-kalangan-anak-anak-data-mengkhawatirkan-dan-solusi-pencegahannya?lang=1. Diakses pada 30 Juli 2024.

Nugroho, Luki. (2019). Judi Terselubung, Jakarta: Rumah Fiqih Publishing.

Qardhawi, Yusuf. (2002). Halal dan Haram dalam Islam, Jakarta: Robbani Press.

Rubiyanto, Rubino., Supriyanto, Eko & Santoso, Joko. (2003). Landasan Pendidikan. Surakarta: Muhammadiyah University Press.

Sahid, Nur Jamal. (2024). PPATK Catat Nilai Transaksi Judi Online Capai Rp 600 Triliun. Kompas. https://money.kompas.com/read/2024/06/18/222325326/ppatk-catat-nilai-transaksi-judi-online-capai-rp-600-triliun. Diakses pada 26 Juli 2024.

Sibuea, H. Y. P. (2020). Pembaruan Sistem Pendidikan Di Indonesia: Perkembangan Dan Tantangan (Education System Reform In Indonesia: Progress And Challenges). *Kajian*, 22(2), 151–162.

Sugiono. (2016). Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R & D. Bandung: Alfabeta.hal. 337