

Pemanfaatan Gadget Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa Dalam Pendidikan Agama Islam

Ika Winarti

Program Studi Manajemen Pendidikan Islam, STIT Al-Urwatul Wutsqo Jombang, Indonesia

Email: ikawinarti40@gmail.com

Abstrak-Pemanfaatan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) telah menjadi tren yang semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Gadget, seperti smartphone dan tablet, tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Namun, masih terdapat perdebatan mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keislaman. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana pemanfaatan gadget dapat meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa dalam PAI dengan metode library research. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi edukasi berbasis Islam, e-book, video interaktif, serta platform pembelajaran daring mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendalam. Namun, tantangan seperti distraksi dari konten non-edukatif dan kurangnya pengawasan orang tua tetap menjadi perhatian utama. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat dalam mengintegrasikan gadget ke dalam pembelajaran PAI agar dapat mencapai hasil yang optimal.

Kata Kunci: Gadget, Pendidikan Agama Islam, Minat Belajar, Pemahaman Siswa, Teknologi Pendidikan

Abstract-The use of gadgets in Islamic Religious Education (PAI) learning has become a growing trend along with technological advancements. Gadgets, such as smartphones and tablets, are not only communication tools but also interactive and engaging learning media. However, there is still debate regarding their effectiveness in enhancing students' understanding of Islamic values. This study aims to analyze how gadget utilization can increase students' learning interest and comprehension in PAI using the library research method. The findings indicate that the use of Islamic educational applications, e-books, interactive videos, and online learning platforms provides a more enjoyable and in-depth learning experience. However, challenges such as distractions from non-educational content and lack of parental supervision remain major concerns. Therefore, appropriate strategies are needed to integrate gadgets into PAI learning to achieve optimal results.

Keywords: Gadget, Islamic Religious Education, Learning Interest, Student Comprehension, Educational Technology

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Dewi, Maulana, Nururrahmah, Ahmad, & Naufal, 2023). Di era modern ini, gadget seperti smartphone dan tablet tidak lagi hanya digunakan untuk komunikasi, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang efektif. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), pemanfaatan gadget dapat menjadi inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam memperdalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai keislaman (Musfirah, 2024). Namun, masih terdapat pro dan kontra mengenai efektivitas gadget dalam pembelajaran PAI. Sebagian pihak menilai bahwa penggunaan gadget dapat meningkatkan minat belajar siswa, sementara yang lain khawatir akan potensi distraksi dan penyalahgunaan.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. Sebagai contoh, aplikasi edukasi berbasis Islam, seperti Quran digital, video ceramah interaktif, serta platform pembelajaran daring, telah membantu siswa memahami materi agama dengan cara yang lebih menarik dan mudah diakses (Yusri, Akbar, & Basri, 2024). Selain itu, metode pembelajaran berbasis teknologi juga memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara lebih variatif dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap ajaran Islam (Sibuea et al., 2024).

Meskipun demikian, tantangan dalam pemanfaatan gadget untuk pembelajaran PAI tetap ada. Beberapa kendala yang sering dihadapi meliputi kurangnya pemahaman guru terhadap teknologi, keterbatasan fasilitas di beberapa lembaga pendidikan, serta minimnya kontrol terhadap konten yang diakses oleh siswa (Khumaidi & Hamdani, 2024). Selain itu, penggunaan gadget yang tidak terarah dapat menyebabkan siswa lebih fokus pada hiburan dibandingkan pembelajaran, sehingga menghambat pencapaian tujuan pendidikan Islam yang seharusnya membentuk karakter dan moral yang baik (Sari & Iqbal, 2024).

Dalam penelitian ini, pendekatan *library research* digunakan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana pemanfaatan gadget dapat mendukung pembelajaran PAI. Kajian ini akan membahas manfaat, tantangan, serta strategi optimalisasi penggunaan gadget dalam pendidikan agama Islam berdasarkan sumber-sumber literatur yang relevan. Dengan metode ini, penelitian akan memberikan wawasan yang komprehensif mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget serta cara mengatasinya.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan Islam dalam mengadaptasi perkembangan teknologi dengan tetap mempertahankan esensi nilai-nilai keislaman. Dengan pemanfaatan gadget yang tepat, pembelajaran PAI tidak hanya akan menjadi lebih menarik tetapi juga lebih efektif dalam membentuk karakter siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi acuan bagi guru, orang tua, dan pemangku kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Sebagai solusi dari berbagai tantangan yang ada, penelitian ini akan merekomendasikan strategi optimalisasi penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI. Beberapa strategi yang akan dibahas mencakup pemanfaatan aplikasi edukasi berbasis Islam, pengawasan penggunaan gadget oleh guru dan orang tua, serta pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan

teknologi secara efektif. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran PAI dapat tetap relevan dan menarik bagi generasi digital saat ini.

Dengan memahami pentingnya pemanfaatan gadget dalam pembelajaran PAI serta tantangan yang menyertainya, penelitian ini bertujuan untuk memberikan panduan bagi dunia pendidikan dalam mengadaptasi teknologi tanpa kehilangan nilai-nilai luhur agama. Melalui pemanfaatan gadget yang bijak dan terarah, diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, mendalam, serta mampu menginternalisasi nilai-nilai Islam dengan lebih baik.

2. KERANGKA TEORI

2.1 Pemanfaatan Gadget dalam Pendidikan Agama Islam

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) (Rahma & Mufidah, 2025). Gadget, seperti smartphone dan tablet, kini menjadi sarana yang dapat mendukung proses belajar mengajar secara lebih interaktif dan dinamis. Penggunaan aplikasi edukasi berbasis Islam, seperti Quran digital, hadis interaktif, serta platform pembelajaran daring, memungkinkan siswa untuk mengakses materi agama kapan saja dan di mana saja (Fauzan, 2024). Selain itu, pemanfaatan gadget dalam pembelajaran PAI juga dapat meningkatkan minat belajar siswa, terutama bagi generasi yang tumbuh di era digital.

Namun, penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI juga menimbulkan tantangan tersendiri. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa tanpa pengawasan yang baik, siswa cenderung menggunakan gadget untuk keperluan di luar pembelajaran, seperti bermain game atau mengakses media sosial yang tidak relevan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang sistematis dalam pemanfaatan gadget, di mana guru dan orang tua memiliki peran penting dalam mengawasi serta mengarahkan penggunaan teknologi agar tetap mendukung pembelajaran agama secara efektif. Dengan strategi yang tepat, gadget dapat menjadi alat yang memperkaya pengalaman belajar siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Islam.

2.2 Pendekatan Teknologi dalam Pendidikan Islam

Pendekatan teknologi dalam pendidikan Islam berangkat dari konsep pembelajaran berbasis digital yang mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi (Istiqomah & Mahbubi, 2024). Sejalan dengan teori konstruktivisme, pembelajaran yang didukung teknologi memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi dan membangun pemahamannya sendiri terhadap ajaran Islam. Penggunaan video interaktif, simulasi, serta diskusi daring dapat membantu siswa memahami konsep-konsep agama dengan cara yang lebih visual dan aplikatif (Dewi et al., 2023). Selain itu, teknologi juga memungkinkan adanya personalisasi dalam pembelajaran, di mana siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajarnya masing-masing.

Meskipun demikian, pendekatan teknologi dalam pendidikan Islam tetap harus mempertahankan esensi dari nilai-nilai keislaman itu sendiri. Teknologi bukan sekadar alat untuk mempermudah penyampaian materi, tetapi juga harus digunakan sebagai sarana untuk menanamkan karakter dan akhlak yang baik. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran PAI harus dirancang sedemikian rupa agar tetap berbasis pada prinsip-prinsip Islam. Dalam hal ini, peran guru sebagai fasilitator dan pengarah sangat penting untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga tetap memperkuat spiritualitas siswa.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode library research atau studi kepustakaan, yang berfokus pada pengumpulan dan analisis data dari berbagai sumber tertulis, seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan publikasi resmi yang relevan dengan pemanfaatan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Metode ini dipilih karena memberikan landasan teoritis yang kuat serta memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap konsep-konsep terkait, seperti integrasi teknologi dalam pendidikan Islam dan dampaknya terhadap proses belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga membandingkan berbagai pendekatan yang telah diterapkan di berbagai lembaga pendidikan guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas pemanfaatan gadget dalam pembelajaran PAI.

Data yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan melalui proses telaah literatur dengan pendekatan kualitatif. Sumber yang dikaji mencakup hasil penelitian terdahulu yang membahas implementasi teknologi dalam pendidikan agama, serta teori-teori yang mendukung konsep pembelajaran berbasis digital dalam Islam. Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif-analitis, yaitu dengan menginterpretasikan temuan dari berbagai literatur, mengidentifikasi pola dan tren yang muncul, serta menarik kesimpulan yang dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi optimal dalam pemanfaatan gadget di pembelajaran PAI.

Untuk memastikan validitas dan reliabilitas penelitian, pemilihan sumber dilakukan secara selektif dengan mempertimbangkan kredibilitas dan relevansi literatur yang digunakan. Penelitian ini juga membandingkan berbagai perspektif yang ada dalam literatur guna memperoleh gambaran yang lebih objektif mengenai tantangan serta peluang yang dihadapi dalam penerapan teknologi dalam pembelajaran agama Islam. Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian dapat memberikan wawasan yang bermanfaat bagi para pendidik dan pemangku kebijakan dalam mengoptimalkan peran gadget sebagai media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan nilai-nilai Islam.

4. HASIL

4.1 Peran Gadget dalam Meningkatkan Akses dan Interaktivitas Pembelajaran PAI

Di era digital saat ini, gadget telah menjadi alat yang sangat berpengaruh dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan (Raniyah, Hasnah, & Gusmaneli, 2024). Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak luput dari dampak perkembangan teknologi, di mana gadget menjadi jembatan bagi siswa untuk mengakses beragam sumber pembelajaran secara lebih luas dan fleksibel. Melalui penggunaan gadget, siswa dapat dengan mudah mengunduh e-book, mengakses aplikasi edukatif Islami, hingga menonton video pembelajaran yang memperkaya pemahaman mereka tentang ajaran Islam (Mujiarni, 2022). Kemudahan ini memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja tanpa harus terbatas oleh ruang kelas konvensional.

Salah satu manfaat utama dari pemanfaatan gadget dalam pembelajaran PAI adalah akses terhadap sumber belajar yang lebih interaktif dan menarik. Berbagai aplikasi Islami yang dirancang khusus untuk pendidikan, seperti aplikasi belajar Al-Qur'an, hadits, dan fiqih, memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Mubarak, Kurniasih, & Qomaruzzaman, 2023). Siswa dapat menghafal Al-Qur'an dengan bantuan aplikasi yang menyediakan fitur tajwid interaktif dan bacaan yang dapat diulang-ulang. Selain itu, keberadaan fitur kuis dan permainan edukatif Islami dalam aplikasi juga dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang telah mereka pelajari.

Selain aplikasi edukatif, YouTube juga menjadi salah satu platform yang berperan penting dalam mendukung pembelajaran PAI. Berbagai kanal Islami yang dikelola oleh para ulama dan pendidik menyediakan ceramah, kajian keislaman, serta materi pelajaran PAI dalam bentuk video animasi yang menarik bagi siswa. Dengan tampilan visual yang lebih dinamis, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep agama yang sering kali dianggap sulit jika hanya dijelaskan secara tekstual. Ketersediaan konten video ini juga memungkinkan guru untuk menjadikan pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton (Chakam, Qosim, Hamdani, & Soraya, 2023).

Podcast Islami juga menjadi alternatif media pembelajaran yang semakin populer di kalangan siswa. Dengan mendengarkan podcast dari ulama, pendidik, atau motivator Islam, siswa dapat memperoleh wawasan baru tentang nilai-nilai Islam, sejarah Islam, hingga panduan dalam menjalani kehidupan sehari-hari sesuai ajaran Islam. Keunggulan podcast adalah fleksibilitasnya, di mana siswa dapat belajar sambil melakukan aktivitas lain seperti perjalanan ke sekolah atau saat beristirahat (Abdusshomad, 2022). Hal ini menjadikan pembelajaran PAI lebih menyatu dalam kehidupan mereka tanpa terasa membebani.

Namun, penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI juga membutuhkan strategi yang tepat agar tidak hanya menjadi hiburan semata. Guru dan orang tua perlu mengarahkan siswa dalam memilih sumber belajar yang valid dan sesuai dengan ajaran Islam. Tidak semua konten Islami di internet memiliki kredibilitas yang baik, sehingga bimbingan dari guru sangat diperlukan dalam memilih mana yang sesuai dengan pemahaman Ahlus Sunnah wal Jama'ah dan mana yang menyimpang. Oleh karena itu, literasi digital Islami perlu diajarkan agar siswa dapat menggunakan gadget secara bijak untuk pembelajaran.

Dengan demikian, peran gadget dalam meningkatkan akses dan interaktivitas pembelajaran PAI sangatlah signifikan. Gadget tidak hanya membuka peluang bagi siswa untuk mendapatkan ilmu agama dari berbagai sumber, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan pengelolaan yang tepat, teknologi ini dapat menjadi alat yang memperkuat pemahaman keislaman siswa serta mendukung mereka dalam mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

4.2 Strategi Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran PAI yang Efektif

Penggunaan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi digital. Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, gadget dapat menjadi alat yang efektif untuk memperluas akses dan meningkatkan interaktivitas, sekaligus mengintegrasikan nilai-nilai Islami yang relevan dengan kehidupan siswa (Alfiansyah, 2024). Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi strategi yang dapat memaksimalkan manfaat gadget dalam menciptakan pembelajaran PAI yang lebih menarik dan bermakna.

a. Integrasi Metode Blended Learning dalam Pembelajaran PAI

Blended learning adalah pendekatan pembelajaran yang mengombinasikan metode tatap muka dengan pemanfaatan teknologi digital (Puspitarini, 2022). Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), blended learning memungkinkan siswa untuk belajar tidak hanya dari buku teks dan penjelasan guru di kelas, tetapi juga melalui berbagai platform digital seperti aplikasi, video pembelajaran, dan forum diskusi online. Dengan metode ini, siswa dapat mengakses materi keislaman kapan saja dan di mana saja, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing individu.

Penggunaan gadget dalam blended learning juga memungkinkan guru untuk memberikan tugas dan evaluasi secara lebih interaktif (Nurkurniawati, Fadilla, Astuti, Zahira, & Lestari, 2024). Misalnya, siswa dapat mengerjakan kuis online berbasis aplikasi atau berpartisipasi dalam diskusi daring melalui platform pendidikan. Dengan adanya kombinasi antara pembelajaran langsung dan digital, siswa tidak hanya mendapatkan pemahaman teoritis, tetapi juga pengalaman belajar yang lebih dinamis. Hal ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari ajaran Islam karena mereka tidak merasa bosan dengan metode pembelajaran yang monoton.

b. Pemanfaatan Aplikasi Edukatif Islami untuk Pembelajaran Mandiri

Salah satu strategi efektif dalam penggunaan gadget untuk pembelajaran PAI adalah dengan memanfaatkan aplikasi edukatif Islami yang tersedia di berbagai platform (Khairunnisa & Abidin, 2025). Aplikasi seperti Muslim Pro, Ayat, atau Quran Majeed dapat membantu siswa dalam membaca, menghafal, dan memahami Al-Qur'an dengan fitur-fitur

interaktif. Selain itu, aplikasi seperti Kuis Islami dan Islamic Story Apps dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui permainan edukatif dan cerita-cerita islami yang inspiratif.

Keunggulan dari aplikasi edukatif ini adalah kemudahan akses dan fitur yang interaktif. Siswa dapat belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan mereka masing-masing tanpa tekanan (Nurfitriani, 2025). Selain itu, fitur notifikasi dalam aplikasi dapat berfungsi sebagai pengingat untuk melaksanakan ibadah, membaca doa harian, atau mengulang hafalan Al-Qur'an. Dengan demikian, gadget tidak hanya menjadi alat komunikasi atau hiburan, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk membentuk kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari.

c. Model Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Islami

Gamifikasi dalam pendidikan adalah strategi yang menggunakan elemen permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Putra, Aryani, & Ariessanti, 2021). Dalam pembelajaran PAI, gamifikasi dapat diterapkan melalui kuis interaktif, kompetisi menghafal Al-Qur'an, atau permainan edukatif yang mengajarkan sejarah Islam dan akhlak mulia. Dengan adanya unsur permainan, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar karena merasa tertantang dan menikmati proses pembelajaran.

Beberapa platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat digunakan antara lain Kahoot! untuk membuat kuis Islami yang interaktif dan Quizizz yang memungkinkan siswa bersaing secara sehat dalam menjawab pertanyaan tentang materi keislaman (Rahmania, Soraya, & Hamdani, 2023). Selain itu, penggunaan leaderboard atau sistem penghargaan dalam pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan model gamifikasi ini, pembelajaran PAI menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan mampu membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap ajaran Islam.

d. Penguatan Peran Guru dan Orang Tua dalam Pemanfaatan Gadget

Meskipun gadget memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran PAI, penggunaannya tetap memerlukan pengawasan dari guru dan orang tua. Guru harus dapat memilih dan merekomendasikan sumber belajar digital yang valid dan sesuai dengan nilai-nilai Islam (Larasati, Lepiyanto, Sutanto, & Asih, 2020). Selain itu, mereka juga perlu membimbing siswa dalam mengoptimalkan teknologi agar tidak menyalahgunakannya untuk hal-hal yang tidak bermanfaat. Workshop atau pelatihan bagi guru tentang literasi digital Islami dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam mengintegrasikan gadget dalam pembelajaran.

Di sisi lain, peran orang tua juga sangat penting dalam memastikan anak-anak mereka menggunakan gadget secara bijak. Orang tua dapat menetapkan jadwal penggunaan gadget serta mendampingi anak saat mengakses konten digital Islami. Dengan adanya kerja sama antara guru dan orang tua, penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI dapat berjalan secara optimal, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman agama siswa tetapi juga membentuk karakter Islami yang kuat.

Dengan memanfaatkan berbagai strategi seperti integrasi blended learning, aplikasi edukatif Islami, gamifikasi, serta pengawasan yang melibatkan guru dan orang tua, penggunaan gadget dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran PAI. Oleh karena itu, penting bagi seluruh pihak yang terlibat dalam pendidikan untuk bekerja sama dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi, agar siswa tidak hanya memperoleh pemahaman agama yang lebih mendalam, tetapi juga membentuk karakter Islami yang kuat dalam kehidupan mereka

4.3 Dampak Positif dan Negatif Pemanfaatan Gadget dalam Pendidikan Agama Islam

Pemanfaatan gadget dalam pendidikan agama Islam memiliki sejumlah dampak positif yang signifikan (Nudin, 2020). Salah satu keuntungan utamanya adalah kemampuan untuk mendukung pembelajaran mandiri. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui aplikasi islami, e-book, video edukatif, dan platform digital lainnya. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam proses belajar mengajar, memungkinkan siswa untuk memperdalam pemahaman mereka tentang ajaran Islam tanpa terikat pada waktu atau ruang kelas. Penggunaan gadget ini juga memperluas akses terhadap berbagai sumber ilmu agama yang mungkin tidak tersedia di buku teks konvensional.

Selain itu, gadget dapat meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran. Platform seperti YouTube, podcast, dan aplikasi Islami sering kali dilengkapi dengan konten yang dapat memicu diskusi, tanya jawab, dan kolaborasi antara siswa (Haro, Saktisyahputra, Herlinah, Olifia, & Laksono, 2024). Ini memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran, mengajukan pertanyaan, serta bertukar pendapat dengan teman atau guru, meskipun secara virtual. Pembelajaran yang berbasis teknologi ini dapat memperkaya pengalaman belajar mereka, menjadikannya lebih menyenangkan dan menarik, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap ajaran agama.

Namun, di sisi lain, penggunaan gadget juga memiliki dampak negatif yang perlu diwaspadai. Salah satunya adalah potensi distraksi yang tinggi (Gunawan & Barito, 2021). Banyaknya aplikasi hiburan dan media sosial dapat mengalihkan perhatian siswa dari materi pembelajaran. Ketika siswa lebih tertarik pada aktivitas yang tidak berkaitan dengan pendidikan, seperti bermain game atau menonton video yang tidak relevan, kualitas pembelajaran dapat menurun. Oleh karena itu, pengawasan terhadap penggunaan gadget dalam konteks pendidikan sangat diperlukan untuk meminimalkan gangguan tersebut.

Kecanduan gadget juga merupakan masalah yang semakin meningkat, terutama di kalangan remaja. Keterlibatan yang berlebihan dalam penggunaan gadget dapat menyebabkan gangguan pada pola belajar dan tidur siswa, yang pada gilirannya berdampak buruk pada kesehatan mental dan fisik mereka (Waluyo & Deska, 2024). Jika tidak dikendalikan, kebiasaan ini dapat mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk aktivitas produktif seperti berdiskusi dengan guru, berinteraksi dengan teman sebaya, atau melakukan ibadah. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk memberikan batasan yang jelas tentang penggunaan gadget.

Selain itu, paparan informasi yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam juga menjadi salah satu risiko dari penggunaan gadget dalam pendidikan agama Islam. Di dunia maya, banyak informasi yang tidak terfilter dengan baik, yang dapat mengarah pada penyebaran ajaran yang bertentangan dengan prinsip-prinsip Islam (Thadi, 2022). Hal ini dapat membingungkan siswa, terutama yang masih dalam proses pembentukan identitas keislaman mereka. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mengajarkan kepada siswa cara memilah dan memilih informasi yang sesuai dengan ajaran agama.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pendekatan yang bijak dalam mengintegrasikan teknologi dengan pendidikan agama Islam. Pendidik harus menyarankan penggunaan gadget yang terbatas pada aplikasi dan platform yang sudah terbukti memberikan manfaat dalam memperdalam pemahaman agama (Valentino et al., 2024). Selain itu, siswa juga perlu diajarkan tentang pentingnya menjaga keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas sosial serta spiritual mereka. Dengan pengawasan yang tepat, dampak negatif dari gadget dalam pendidikan agama Islam dapat diminimalkan, sementara manfaatnya dapat dimaksimalkan.

4.4 Peran Guru dan Orang Tua dalam Mengarahkan Penggunaan Gadget untuk Pembelajaran PAI

Peran guru dalam mengarahkan penggunaan gadget untuk pembelajaran pendidikan agama Islam sangat penting, mengingat guru adalah sumber utama yang memberikan bimbingan dan arahan kepada siswa (Nurseha, 2023). Guru memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa teknologi yang digunakan oleh siswa sesuai dengan prinsip-prinsip Islam. Dalam hal ini, guru perlu memperkenalkan berbagai aplikasi islami yang dapat membantu siswa memahami ajaran agama secara lebih mendalam. Selain itu, guru juga harus memberikan pemahaman tentang bagaimana cara bijak menggunakan gadget dalam konteks pembelajaran, sehingga teknologi tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga alat untuk memperkaya ilmu agama (Kurnia, Kusuma, & Lestari, 2024).

Sebagai fasilitator dalam pembelajaran, guru juga perlu memberikan materi yang tidak hanya fokus pada teori, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam setiap penggunaan teknologi. Misalnya, dengan memanfaatkan media sosial sebagai sarana dakwah yang positif, guru dapat mengajarkan siswa untuk berbagi konten yang sesuai dengan ajaran agama. Melalui pembelajaran berbasis gadget, guru dapat menciptakan lingkungan yang mendukung pembentukan karakter siswa, sekaligus meningkatkan keterampilan digital mereka. Dengan demikian, peran guru bukan hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing moral yang menuntun siswa menggunakan teknologi dengan cara yang benar. Selain peran guru, keterlibatan orang tua juga sangat krusial dalam mengarahkan penggunaan gadget untuk pembelajaran PAI (Prabowo, Fakhruddin, & Rohman, 2020). Orang tua memiliki peran penting dalam mengontrol dan membimbing anak-anak mereka agar tetap berada pada jalur yang benar ketika mengakses berbagai konten Islami. Orang tua perlu memantau penggunaan gadget anak-anak mereka, memastikan bahwa mereka mengakses materi yang sesuai dengan nilai-nilai agama, dan membatasi paparan terhadap konten yang tidak mendidik atau bertentangan dengan ajaran Islam. Hal ini penting untuk menjaga agar anak-anak tetap berada dalam koridor yang benar dalam perkembangan intelektual dan spiritual mereka.

Keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak-anak dalam pembelajaran berbasis gadget juga memberikan kesempatan untuk memperkuat hubungan antara keluarga dan pendidikan agama. Orang tua dapat berdiskusi dengan anak mengenai apa yang telah dipelajari melalui gadget, memberikan klarifikasi jika ada kebingungan, dan memperdalam pemahaman agama dengan berbagi pengalaman atau perspektif mereka sendiri (Zakariyah & Hamid, 2020). Dengan adanya pengawasan yang melibatkan kedua pihak, guru dan orang tua, penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI dapat berlangsung secara optimal dan memberi dampak positif dalam pembentukan karakter anak yang Islami.

4.5 Tantangan dan Solusi dalam Pemanfaatan Gadget untuk Pembelajaran PAI

Pemanfaatan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menghadapi berbagai tantangan yang perlu diatasi agar penggunaannya benar-benar memberikan manfaat optimal bagi siswa dan guru (Sya'bani, 2023). Salah satu kendala utama adalah keterbatasan akses teknologi di beberapa daerah, terutama di wilayah pedesaan atau terpencil. Infrastruktur internet yang kurang memadai dan mahalnya biaya akses menjadi hambatan besar dalam penerapan pembelajaran berbasis digital. Beberapa sekolah masih belum memiliki fasilitas yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi, sehingga guru dan siswa tidak dapat sepenuhnya mengakses sumber belajar digital. Akibatnya, kesenjangan digital antara daerah perkotaan dan pedesaan semakin terlihat, yang dapat berdampak pada ketimpangan dalam kualitas pendidikan.

Selain keterbatasan infrastruktur, literasi digital yang masih rendah di kalangan guru dan siswa menjadi tantangan lain dalam pemanfaatan gadget untuk pembelajaran PAI. Banyak guru yang belum terbiasa menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga mereka kesulitan mengintegrasikan gadget dalam metode pengajaran mereka (Indiarto, 2023). Begitu pula dengan siswa, tidak semua memiliki keterampilan dalam memilah dan memahami informasi yang tersedia secara digital. Kurangnya pemahaman terhadap teknologi ini dapat menyebabkan penyalahgunaan gadget yang berakibat pada kurang efektifnya pembelajaran dan meningkatnya risiko paparan konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam.

Tantangan lain yang tidak kalah penting adalah potensi distraksi akibat penggunaan gadget yang tidak terkontrol. Meskipun gadget memberikan akses ke berbagai sumber belajar Islami, siswa sering kali tergoda untuk mengakses hiburan digital seperti media sosial, game, atau video yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Kurangnya pengawasan dari guru dan orang tua dapat memperburuk masalah ini, sehingga gadget yang seharusnya menjadi alat bantu edukatif

malah menjadi sumber gangguan yang mengurangi efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan regulasi dan sistem pemantauan yang efektif agar siswa dapat menggunakan gadget secara lebih produktif.

Untuk mengatasi tantangan-tantangan tersebut, diperlukan berbagai solusi inovatif yang dapat diterapkan dalam sistem pembelajaran PAI. Salah satu solusi utama adalah memberikan pelatihan kepada guru agar mereka lebih terampil dalam memanfaatkan teknologi untuk mengajar. Program pelatihan ini bisa meliputi penggunaan aplikasi pendidikan berbasis Islam, pengelolaan kelas digital, serta strategi untuk mengontrol penggunaan gadget di kelas (Hayati, Muamar, Wahyuni, Miswar, & Marzuki, 2024). Dengan meningkatkan kapasitas guru dalam literasi digital, diharapkan mereka mampu membimbing siswa dalam memanfaatkan gadget secara lebih efektif dan bertanggung jawab.

Selain itu, penyediaan platform pembelajaran Islami yang aman dan terstruktur juga menjadi langkah penting dalam mengoptimalkan pemanfaatan gadget dalam PAI. Pemerintah, lembaga pendidikan, dan pengembang teknologi dapat berkolaborasi untuk menciptakan aplikasi dan website edukatif yang menyediakan konten Islami berkualitas, seperti tafsir digital, video ceramah interaktif, kuis Islami, dan simulasi ibadah. Dengan adanya platform semacam ini, siswa dapat lebih mudah mengakses materi keislaman yang terpercaya dan sesuai dengan kurikulum pendidikan Islam.

Pemanfaatan aplikasi edukasi berbasis Islam yang dirancang dengan konsep gamifikasi juga bisa menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Aplikasi seperti game edukatif Islami, kuis interaktif, dan simulasi ibadah dapat membantu siswa memahami konsep keislaman dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, pengawasan dari orang tua dan guru tetap diperlukan agar siswa dapat menggunakan gadget secara seimbang antara belajar dan hiburan. Dengan kombinasi strategi yang tepat, tantangan dalam pemanfaatan gadget untuk pembelajaran PAI dapat diatasi, sehingga teknologi benar-benar berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Islam di kalangan siswa.

5. KESIMPULAN

Pemanfaatan gadget dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) telah membawa perubahan signifikan dalam cara siswa mengakses dan memahami ajaran Islam. Dengan berbagai platform digital seperti aplikasi Islami, e-book, video edukatif, dan metode pembelajaran berbasis gamifikasi, siswa dapat belajar dengan lebih fleksibel, interaktif, dan menarik. Selain itu, integrasi gadget dalam pembelajaran PAI juga mendukung konsep pembelajaran mandiri, di mana siswa dapat mengeksplorasi materi sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka. Namun, pemanfaatan gadget juga menuntut peran aktif dari guru dan orang tua dalam mengarahkan penggunaannya agar tetap sesuai dengan nilai-nilai Islam dan tidak menimbulkan distraksi yang dapat menghambat proses belajar. Meskipun memiliki banyak manfaat, penggunaan gadget dalam pembelajaran PAI juga menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan akses teknologi di beberapa daerah, rendahnya literasi digital di kalangan guru dan siswa, serta risiko kecanduan dan paparan informasi yang tidak sesuai. Oleh karena itu, solusi yang inovatif dan berkelanjutan diperlukan untuk mengatasi tantangan ini, seperti pelatihan guru dalam pemanfaatan teknologi, pengembangan platform pembelajaran Islami yang aman, serta pengawasan yang lebih ketat dari orang tua dan lembaga pendidikan. Dengan strategi yang tepat, gadget dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI dan membentuk karakter siswa yang lebih religius, kritis, serta siap menghadapi tantangan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdusshomad, A. (2022). Podcast dalam Chanel Youtube Hidayatullah Tv Menjadi Sumber Pengajaran, Sumber Belajar dan sebagai Persiapan Contributor Mualaf. *PALAPA*, 10(2), 304–315.
- Alfiansyah, A. (2024). Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Teknologi Layanan Jaringan Berbasis Mobile: Sebuah Pendekatan Inovatif Untuk Pendidikan. *Journal Creativity*, 2(1), 121–132.
- Chakam, A. J., Qosim, S., Hamdani, A. S., & Soraya, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Video Pada Kelas IX SMP Al-Furqan Madrasatul Quran. *Tadbir Muwahhid*, 7(2), 205–255.
- Dewi, A. C., Maulana, A. A., Nururrahmah, A., Ahmad, A., & Naufal, A. M. F. (2023). Peran Kemajuan Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Journal on Education*, 6(1), 9725–9734.
- Fauzan, T. S. (2024). Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran PAI di MAN 2 Yogyakarta. *Jurnal Tarbiyah Almuslim*, 2(2), 121–136.
- Gunawan, B., & Barito, M. R. (2021). *Kebohongan di Dunia Maya*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Haro, A., Saktisyahputra, S., Herlinah, H., Olifia, S., & Laksono, R. D. (2024). *Buku Ajar Komunikasi Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hayati, R., Muamar, M. R., Wahyuni, R., Miswar, M., & Marzuki, M. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis tpack untuk meningkatkan kemampuan literasi digital guru. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(5), 9574–9578.
- Indiarto, T. B. (2023). Peran dan Tantangan Tenaga Pendidik dalam Pembelajaran di Era Digital. *Proceedings Series of Educational Studies*.
- Istiqomah, N., & Mahbubi, M. (2024). Pemanfaatan Media Electronic sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Cendekia*, 16(02), 367–382.
- Khairunnisa, A., & Abidin, Z. (2025). Persepsi Guru terhadap Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 2 Sukoharjo. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 64–75.
- Khumaidi, A., & Hamdani, U. L. (2024). Manajemen Pendidikan di Era Digital: Tantangan, Peluang dan Efisiensi. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(3), 242–248.
- Kurnia, A., Kusuma, S. A., & Lestari, N. D. (2024). Penumbuhan Motivasi Belajar Serta Pengenalan Dampak Gadget pada Anak Sekolah Dasar. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 198–208.

- Larasati, A. D., Lepiyanto, A., Sutanto, A., & Asih, T. (2020). Pengembangan e-modul terintegrasi nilai-nilai islam pada materi sistem respirasi. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4(1), 1–9.
- Mubarok, M. S., Kurniasih, N., & Qomaruzzaman, B. (2023). Fasilitas Belajar, Teknologi Pendidikan, dan Penerapannya dalam Pembelajaran PAI: Menuju Pendidikan 4. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9287–9297.
- Mujiarni, T. N. A. (2022). Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di SMKN 1 Ponorogo). *IAIN Ponorogo*.
- Musfirah, S. (2024). Revitalisasi PAI melalui Inovasi Teknologi: Menghadapi Era Digitalisasi. *At-Tarbawi: Jurnal Kajian Kependidikan Islam*, 9(1), 39–54.
- Nudin, B. (2020). Konsep Pendidikan Islam Pada Remaja di Era Disrupsi Dalam Mengatasi Krisis Moral. In *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan (Vol. 11)*.
- Nurfitriani, N. (2025). Strategi Pembelajaran Digital bagi Guru PAI: Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Masa Depan. *Jurnal Kualitas pendidikan*, 3(1), 258–265.
- Nurkurniawati, N., Fadilla, D., Astuti, S., Zahira, Z., & Lestari, Y. (2024). Pemanfaatan E-learning Berbasis Blended Learning untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Social and Scientific Education*, 1(2), 67–77.
- Nurseha, A. (2023). Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Akhlak Dalam Al-Quran Surat Ali-Imran Ayat 159. *ISEDU: Islamic Education Journal*, 1(1), 91–104.
- Prabowo, S. H., Fakhruddin, A., & Rohman, M. (2020). Peran orang tua dalam pembentukan karakter anak di masa pandemi covid-19 perspektif pendidikan islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 191–207.
- Puspitarini, D. (2022). Blended learning sebagai model pembelajaran abad 21. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 1–6.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang*, 4(1), 83–90.
- Rahma, P. A. A., & Mufidah, V. N. (2025). Implementasi Teknologi Digital Dalam Pengelolaan Kelas Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 110–120.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan Gamification Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133.
- Raniyah, F., Hasnah, N., & Gusmaneli, G. (2024). Pengembangan Strategi Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Pendidikan Agama Islam (PAI) di Era Digital. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 29–37.
- Sari, P., & Iqbal, M. (2024). Analisis Arah Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan Gadget Sebagai Media Pembelajaran Di Sd N 3 Kutacane. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 166–187.
- Sibuea, P., Ong, A. M., Hasibuan, D. S., Sabtina, D., Syahbrina, F. B., Nadirah, N., ... Rambe, W. A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Jaringan Berbasis Aplikasi pada Pembelajaran PAI di Era Digital. *Transformasi Manageria: Journal of Islamic Education Management*, 4(2), 453–462.
- Sya'bani, M. Y. (2023). Strategi Guru PAI Kelas XI SMK Pondok Pesantren Syubbanul Wathon Tegalorejo Magelang dalam menghadapi Tantangan Era Society 5.0. *Universitas Islam Indonesia*.
- Thadi, R. (2022). Kampanye moderasi beragama di ruang digital Indonesia. *Manhaj: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 11(2), 170–186.
- Valentino, J. M., Rayyan, A. M., Jannah, O. M., Damara, R., Fradika, A. A., & Zuhri, S. (2024). Dampak Penggunaan Gadget pada Generasi Z Dalam Bersosialisasi dan Beragama. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 2(4), 74–82.
- Waluyo, A., & Deska, R. (2024). Dampak Kecanduan Game Online Pada Aspek Kesehatan Fisik: The Impact Of Online Game Addiction On Physical Health Aspects. *Jurnal Keperawatan Bunda Delima*, 6(1), 47–58.
- Yusri, M., Akbar, A., & Basri, A. (2024). Problematika pendidikan agama Islam di era modern. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 5(2), 83–91.
- Zakariyah, A., & Hamid, A. (2020). Kolaborasi Peran Orang Tua dan Guru dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Online di Rumah. *Intizar*, 26(1), 17–26.