

**PERANAN MEDIA GAGDET
DALAM IMPLEMENTASI KEBIJAKAN PEMBELAJARAN PAI
DI MASA PANDEMI COVID-19**

Moh. Ainur Rokhim
Universitas Hasyim As'yari, Jombang,
mohainurrokhim79@gmail.com)

Abstract

The increasingly uncontrolled spread of Covid-19 led the government through the Minister of Education and Culture to issue S.E Number 4 of 2020 concerning the Implementation of Education Policies in an Emergency the Spread of Covid-19 which prohibits face-to-face learning in schools. Therefore, Learning must be done remotely or online by utilizing technology. This research is aimed at examining the challenges and roles of Gadget media in implementing Islamic Education learning policies during the Covid-19 pandemic. This research is a library research with descriptive-analytical literature methods and through conceptual and comparative approaches. The results of this study explain that gadget media has a very important role in implementing the Islamic Education Learning policy during the Covid-19 pandemic. Gadget media features and applications act as communication intermediaries and introductory students in stimulating attention, interests, thoughts, and feelings, enriching knowledge and experience, changing spiritual and sosial attitudes, and training their skills in Islamic Education Learning. Media gadgets make it easier for students to master spiritual, sosial, knowledge, and skills competencies in Islamic Education subjects without having to meet face to face. However, the use of gadget media besides having a positive side, it also has a negative impact on children's development. Therefore, the use of gadget media requires wisdom, intelligence, and parental involvement in educating, supervising, accompanying and instilling the principles of health, education, discipline, responsibility, and moral values in children.

Keywords: *Gadget Media, PAI Learning Policy, Covid-19 Pandemic*

Accepted: March 03 2021	Reviewed: March 13 2021	Publised: April 23 2021
----------------------------	----------------------------	----------------------------

A. Pendahuluan

Dunia hingga saat ini masih diselimuti duka karena wabah pandemi covid-19 yang tak kunjung usai. Tidak pilih kasih, hampir semua negara di belahan bumi ini, baik itu negara kecil, negara berkembang, maupun negara *super power*, semuanya hampir diserang oleh covid-19 atau yang biasa dikenal dengan virus Corona

tersebut. Hingga saat ini, 5 Januari 2021, sebanyak 227 negara dan wilayah telah mengkonfirmasi secara positif akan adanya kasus virus corona di daerahnya. Total terdapat 23.424.84 kasus sedunia dengan kasus dirawat sebanyak 7.465.361, kasus sembuh sebanyak 15.150.767, dan kasus kematian sebanyak 808.716. Di Indonesia sendiri, sejak ditemukannya pada tanggal 2 maret 2020 hingga saat ini, 5 Januari 2021 terdapat sebanyak 779.548 kasus, dengan angka kematian sebanyak 23.109, dan sembuh sebanyak 645.746 (Wikipedia, 2020).

Virus corona telah meluluhlantakkan semua aspek-aspek kehidupan, baik itu aspek ekonomi, sosial, politik, pertahanan dan keamanan, bahkan juga pada aspek yang sangat vital yang sangat menentukan masa depan suatu bangsa yaitu aspek pendidikan. Berbagai sikap dan kebijakan telah dikeluarkan oleh pemerintah manapun termasuk Indonesia. Indonesia telah beberapa kali mengeluarkan kebijakan guna menangkal dan mengendalikan penyebaran virus Corona ini. Mulai dari kebijakan: (1) berdiam diri di rumah (*Stay at Home*); (2) Pembatasan Sosial (*Social Distancing*); (3) menjaga jarak (*Physical Distancing*); (4) memakai Alat Pelindung Diri (Masker); (5) Menjaga Kebersihan Diri (Cuci Tangan); (6) Bekerja dan Belajar dari rumah (*Work/Study From Home*); (7) Melarang dan menunda kegiatan yang mengumpulkan orang banyak; (8) menetapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB); hingga yang terakhir (9) pemberlakuan kebijakan *New Normal* (Tuwu, 2020).

Tak terkecuali dalam dunia pendidikan, Pemerintah juga telah berkali-kali mengantisipasi penularan virus corona pada dunia pendidikan dan juga menyelamatkan pelaku pendidikan di tanah air yakni dengan mengeluarkan berbagai kebijakan yang melarang adanya kegiatan pembelajaran tatap muka seperti kebijakan penghapusan ujian nasional, kebijakan belajar jarak jauh, penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), belajar secara online dengan menggunakan media elektronik atau media sosial, melakukan penyediaan kuota data gratis untuk pendidik dan anak didik, mengalokasikan ulang anggaran pada Pendidikan Tinggi yakni sebesar Rp 405 M yang diperuntukkan bagi Rumah Sakit Pendidikan Perguruan Tinggi Negeri dan Perguruan Tinggi Swasta, menganggarkan Kebudayaan sebesar Rp 70 M untuk menunjang kegiatan Belajar dari Rumah melalui stasiun TVRI, meluncurkan portal Guru Berbagi, merelaksasi penggunaan dana BOS dan BOP untuk pembayaran gaji guru honorer, serta pembelajaran daring (Sekretariat GTK, 2020).

Untuk mencegah penyebaran virus covid-19 itu, pemerintah secara tegas juga memberikan instruksi melalui Surat Edaran Mendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, 2020. Dengan keluarnya surat ini maka semua aktifitas pembelajaran harus

dilaksanakan di rumah masing-masing dan bukan berarti libur. Dalam hal ini seorang guru juga dimaksudkan untuk tidak datang ke rumah siswa satu persatu untuk melaksanakan pembelajaran itu melainkan dilakukan pembelajaran jarak jauh tanpa kehadiran guru dan bertemu secara langsung dengan peserta didik. Pembelajaran itu dilaksanakan melalui media online dan menggunakan jaringan internet atau juga dikenal dengan pembelajaran daring (dalam jaringan) (Sobron, A., Bayu, Rani, & S, 2019).

Pada rapat koordinasi (rakor) bersama Kepala Daerah seluruh Indonesia tentang Kebijakan Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19, secara daring, Rabu (2/9/2020), Mendikbud juga menegaskan bahwa Prinsip kebijakan pendidikan di masa pandemi Covid-19 ialah dengan memprioritaskan kesehatan dan keselamatan peserta didik dan pendidiknya, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat secara umum serta mempertimbangkan faktor tumbuh kembang anak didik dan kondisi psikososialnya untuk memenuhi pelayanan pendidikan selama pandemi Covid-19 (Sekretariat GTK, 2020).

Kebijakan pembelajaran yang dikeluarkan oleh pemerintah yang melarang pendidik dan anak didik melakukan tatap muka itu hampir mustahil dilakukan. Bagaimana mungkin seorang pendidik bisa menyampaikan pembelajaran jika tidak ada anak didiknya dihadapan mereka. Namun beruntungnya hal ini sudah tidak menjadi kendala penting lagi di zaman modern ini. dengan kecanggihan teknologi, pembelajaran jarak jauh itu menjadi mungkin. Melalui produk teknologi modern seperti media *gadget*, pembelajaran sejauh apapun masih memungkinkan untuk dilaksanakan. Sebagaimana pendapat Selwyn yang menyatakan bahwa Teknologi bisa dijadikan baik oleh pendidik maupun peserta didik sebagai media pembelajaran atau sarana penunjang pembelajaran maupun sebagai alat informasi atau pengakses informasi (Selwyn, 2011).

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu anak karena mereka lah yang akan belajar (Afifah & Mashuri, 2019). Jadi dengan kemajuan teknologi yang salah satunya berupa media *gadget* itu, semua pembelajaran tak terkecuali pembelajaran PAI dapat menjadi mudah untuk dilaksanakan meskipun dalam pembelajaran jarak jauh atau daring. Pembelajaran PAI yang merupakan pendidikan keagamaan dan budi pekerti tidak boleh ditinggalkan meskipun dalam keadaan darurat seperti apapun. Pembelajaran PAI yang sarat akan konsep-konsep dan praktek-praktek keagamaan itu juga memerlukan media teknologi yang canggih yakni salah satunya ialah media *gadget* agar pembelajarannya bisa maksimal, menarik, dan mudah dipahami

oleh anak didik lebih-lebih ketika pembelajaran PAI itu dilaksanakan dalam jarak jauh atau daring (U. H. S. et Al, 2020).

Meskipun Kajian tentang teknologi, *gadget*, pembelajaran PAI, dan yang sejenisnya sebelumnya sudah banyak dilakukan. Seperti kajian tentang “Peranan Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi” oleh (Lestari, 2018), kajian tentang “Peran Teknologi dalam Pembelajaran di masa Pandemi Covid-19” Unik Hanifah Salsabila et. al (2020), dan Pengaruh Media Gadget pada perkembangan Karakter anak oleh Puji Asmaul Chusna (2017). Akan tetapi kajian tentang media Gadget dalam kaitannya dengan Kebijakan Pembelajaran PAI khususnya di masa Pandemi ini belum pernah dilakukan sehingga kajian ini memiliki kekhasan tersendiri dan sangat penting untuk dilakukan untuk melihat sejauh mana peran media *gadget* itu sendiri dalam pembelajaran PAI khususnya dalam meningkatkan hasil pembelajaran dan keberhasilan anak didik dalam menguasai kompetensi-kompetensi PAI

B. Metode Penelitian

Tulisan ini merupakan hasil riset kepustakaan (library research) dengan metode literatur yang bersifat deskriptif-analitis. riset kepustakaan atau penelitian kepustakaan ialah suatu rangkaian kegiatan yang berkaitan dengan metode pengumpulan data pustaka baik dalam bentuk fisik maupun digital, membaca dan mencatat, serta mengelolah bahan penelitian(Zed, 2008). Sebagaimana pendapat Mahmud (2011), penelitian kepustakaan merupakan jenis penelitian dengan cara menghimpun data-data dari berbagai literatur melalui aktifitas membaca buku-buku atau majalah dan sumber data lainnya, baik di perpustakaan maupun di tempat-tempat lain (Mahmud, 2011). Teknik analisa data yang penulis gunakan dalam kajian ini ialah Analisis Konten dan Deskriptif-Analitik. Analisis konten (*content analysis*) atau kajian isi adalah metodologi penelitian yang memanfaatkan seperangkat prosedur untuk menarik kesimpulan yang sah dari sebuah buku atau dokumen (Moleong, 2009).

Kemudian Menurut (Sugiyono: 2009; 29)(Sugiyono, 2009) deskriptif-analitis ialah metode yang mendeskripsikan atau menggambarkan suatu objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah dikumpulkan apa adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Untuk Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan konsep (*conceptual approach*) (Marzuki, 2005), dan pendekatan komparatif(*comparative approach*) (Sugiyono, 2006). Pendekatan konsep dipilih sebagai upaya perbaikan dan penyempurnaan serta menemukan pendekatan baru dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Sedangkan pendekatan komparatif dilakukan untuk

mendapatkan jawaban secara mendasar tentang sebab-akibat, dengan menganalisa faktor-faktor penyebab terjadinya suatu fenomena. Jadi pendekatan komparatif digunakan untuk membandingkan antara dua kelompok atau lebih dari suatu variabel tertentu (Nazir, 2005).

Dari gambaran di atas dapat dimengerti bahwa penelitian kepustakaan bukan hanya sekedar suatu aktifitas membaca lalu kemudian mencatat data-data yang telah dikumpulkan, namun lebih dari itu, seorang peneliti harus bisa menganalisis dan mengolah data literatur yang telah terkumpul pada tahap-tahap penelitian kepustakaan. Literatur dalam tulisan ini bersumber dari buku, artikel, dan jurnal *online* yang berkaitan dengan judul penelitian. sedangkan tahapan yang dilakukan dalam kajian kepustakaan ini sebagaimana menurut Amin & Ramdhani (2014)(Ramdhani, A., Amin, A.S. & Ramdhani, 2014) yaitu (1) memilih topik yang akan direview, (2) melacak dan memilih artikel yang cocok/relevan, (3) melakukan analisis dan sintesis literatur dan (4) mengorganisasi penulisan review.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Teknologi, Gadget, dan Media Pembelajaran

Teknologi, *gadget*, dan media pembelajaran merupakan tiga hal yang bisa sangat memiliki kaitan satu sama lain. Mereka memiliki peran sangat penting dalam kemajuan dunia pendidikan. Kemajuan suatu bangsa terletak pada bagaimana rupa dunia pendidikannya. Sedangkan Kemajuan dunia pendidikan tercermin pada pemanfaatan teknologi, *gadget*, dan media pembelajaran dalam aktifitas belajar-mengajar antara pendidik dan peserta didik. Tentu bukan hanya teknologi, *gadget*, dan media pembelajaran saja yang menjadi tolok ukur kemajuan dunia pendidikan. Banyak hal yang bisa dijadikan tolok ukur kemajuan pendidikan selain pemanfaatan teknologi, *gadget*, dan media pembelajaran seperti kualitas lulusan, nilai passing grade, dan sebagianya. Namun meskipun demikian teknologi, *gadget*, dan media pembelajaran ialah hal yang sangat penting dan cukup dibutuhkan serta cukup menentukan kemajuan dunia pendidikan suatu bangsa, lebih-lebih ketika dihadapkan pada situasi yang sangat darurat seperti pada masa pandemi covid-19 ini.

a. Teknologi dan Perannya Dalam Pendidikan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Teknologi didefinisikan sebagai keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Lalu secara umum, teknologi dapat diartikan sebagai entitas, benda maupun tak benda yang diciptakan secara terpadu melalui perbuatan, dan pemikiran untuk mencapai suatu nilai yang mana dalam penggunaannya teknologi merujuk pada suatu peralatan dan juga mesin yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah di dunia nyata.

Teknologi merupakan istilah yang meliputi banyak hal yang bisa juga mencakup alat-alat sederhana, seperti linggis, garpu, sendok kayu, atau mesin-mesin yang rumit, seperti stasiun luar angkasa atau pemercepat partikel. Alat dan mesin teknologi tersebut tidaklah mesti berwujud benda. Teknologi virtual semacam *software* dan metode bisnis juga terkategorikan dalam definisi teknologi ini (Indicators, 2002).

Teknologi mencakup semua alat, mesin, perkakas, aparat, senjata, perumahan, pakaian, peranti pengangkut atau pemindah dan pengkomunikasi, serta keterampilan yang memungkinkan kita menghasilkan semua itu.(Bain, 1937) Pengertian-pengertian teknologi tersebut diatas menyadarkan kita betapa pentingnya kedudukan teknologi bagi kehidupan manusia tak terkecuali pula dalam dunia pendidikan. Teknologi ialah hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang lahir dalam dunia pendidikan. Teknologi memang diciptakan untuk menunjang dan mempermudah manusia untuk menyelesaikan pekerjaan dan memenuhi kebutuhan-kebutuhan demi kenyamanan hidup manusia (KBBI, n.d.-c), sedangkan kebutuhan mendasar manusia itu sendiri menurut Ibnu Khaldun dan John Dewey antara lain ialah pendidikan (Akbar, n.d.).

Dalam dunia pendidikan, teknologi dapat membantu mensukseskan dan meningkatkan kualitas suatu pembelajaran (Kusuma, 2019). Salah satu bentuk pemanfaat teknologi dalam dunia pendidikan ialah menggunakan produk-produk teknologi seperti *smartphone/gadget*, laptop, televisi, radio, computer, dan benda pendukung lainnya sebagai media pembelajaran (Lestari, 2018). *Smartphone/gadget* saat ini merupakan produk yang paling banyak digunakan peserta didik daripada laptop, karena ia lebih praktis dan banyak fitur canggihnya (Subiyakto, B., Susanto, H., & Akmal, 2019).

b. Gadget dan Media Pembelajaran

Gadget dan media pembelajaran tidak jauh dari sentuhan teknologi karena memang *gadget* dan media pembelajaran itu sendiri adalah hasil dari perkembangan dan kemajuan teknologi (Suminar, 2019). *Gadget* itu sendiri adalah peranti elektronik dengan fungsi praktis (KBBI, n.d.-a). *Gadget* berasal dari bahasa Inggris yang mengartikan suatu peranti atau instrumen yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis dan spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya (Wikipedia, n.d.). *Gadget* secara umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, handphone, game dan lainnya. (Husna, 2017a) menyampaikan bahwa *Gadget* ialah perangkat elektronik kecil yang mempunyai tujuan dan fungsi khusus yang praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Contoh *gadget* itu antara lain smartphone seperti *blackberry* dan *iphone*, serta notebook yaitu perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet) (Widiawati, 2014).

Gadget memiliki fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya (Rahmawati, n.d.). Secara umum dijelaskan oleh (Husna, 2017b) bahwa Fungsi dan manfaat *gadget* diantaranya:

a. Komunikasi

Yakni sebagai perangkat yang memungkinkan manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efesien dengan menggunakan handphone di era globalisasi modern

b. Sosial

Maksudnya fitur dan aplikasi yang tepat pada *gadget* dapat digunakan untuk mendukung kegiatan sosial, memiliki teman baru dan menjalin hubungan dengan teman atau kerabat yang jauh tanpa harus bertemu dan membuang banyak waktu.

c. Pendidikan

Dalam hal ini *gadget* bermanfaat untuk menunjang kegiatan belajar di era modern ini sehingga belajar tidak hanya terfokus pada buku saja, namun dengan *gadget* peserta didik bisa mengakses berbagai informasi yang diperlukan tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, Sains, dan agama tanpa harus pergi ke perpustakaan untuk meminjam buku. Fungsi *gadget* yang terakhir menegaskan bahwa ia adalah salah satu bentuk teknologi yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik belajar dan mencapai kompetensi yang diharapkan. Sebagai media pembelajaran, *gadget* tentu harus sejalan dan searah dengan pengertian dan fungsi media pembelajaran itu sendiri.

Nunu Mahnun (Mahnun, 2012) menyampaikan bahwa “media” itu berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Kemudian Media dalam bahasa Arab adalah wasail (الوسائل) yang merupakan jamak dari kata wasilah (واسلة) yang berarti perantara atau pengantar. Kata perantara itu sendiri dapat diartikan dengan berada di antara dua sisi atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Oleh sebab posisinya yang ada di tengah, ia bisa juga disebut sebagai pengantar atau penghubung, yaitu mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu dari satu sisi ke sisi lainnya. (Pito, n.d.) Oleh sebab itu maka media pembelajaran sebagaimana Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin (Usman, 2002) “media pembelajaran adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyiaran informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut”. Yusuf Hadi Miarso (Miarso, 1986) memberi batasan pengertian media pembelajaran dengan segala sesuatu yang bisa dipakai untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat

(Faishol dkk., 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sumberdaya yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan dapat merangsang membangkitkan semangat dan kemauan siswa untuk belajar.

Gerlach dan Ely mengemukakan pengertian media pembelajaran dengan lebih luas lagi yaitu "*A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.*" Artinya, secara umum media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Mahnun, 2012). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bukan hanya media perantara seperti radio, Vcd Player, TV, slide, atau bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber pembelajaran dan kegiatan seperti diskusi, karyawisata, simulasi, seminar, diklat dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk memperkaya pengetahuan, pengalaman, dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan (Sanjaya, 2007).

Sedangkan dalam pandangan Islam Media Pembelajaran itu dapat berupa :

- a. Media Pembelajaran Audio dalam Islam
- b. Media Pembelajaran Visual dalam Islam
- c. Menggunakan Gambar
- d. Menggunakan Jari Tangan
- e. Menggunakan Krikil

Jadi pengertian media pembelajaran secara singkat bisa diartikan sebagai sesuatu yang bisa berupa alat, bahan, atau keadaan, yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. terdapat tiga konsep yang mendasari batasan media pembelajaran di atas yaitu konsep komunikasi, konsep sistem dan konsep pembelajaran (Miftah, n.d.). Dari beberapa pengertian *gadget* dan media tersebut, maka *gadget* sebagai media pembelajaran itu berarti sebuah produk teknologi yang berupa perangkat elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi khusus serta praktis yaitu sebagai perantara komunikasi dan pengantar peserta didik dalam menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap, serta menambah keterampilan mereka. Sebagai media pembelajaran, *gadget* juga harus sejalan dan selaras dengan fungsi media pembelajaran.

McKown dalam bukunya "Audio Visual Aids To Instruction" mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut. Pertama mengubah model pendidikan formal, maksudnya penggunaan media pembelajaran dapat merubah pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. Kedua,

meningkatkan motivasi belajar, dalam hal ini media berperan menjadi motivasi ekstrinsik bagi peserta didik, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian peserta didik. Ketiga, memberikan penjelasan, agar pengetahuan dan pengalaman peserta didik dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. Terakhir, keempat, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu peserta didik. Daya ingin tahu dan penasaran peserta didik perlu dirangsang agar rasa keingintahuan mereka selalu timbul dan harus dipenuhi melalui pembelajaran dengan menggunakan media.

Rowntree (Miftah, n.d.) mengemukakan enam fungsi media, yaitu: 1) membangkitkan motivasi belajar, 2) mengulang kembali apa yang sudah dipelajari sebelumnya, 3) memberi stimulus belajar, 4) mengaktifkan respon siswa, 5) memberikan umpan balik dengan segera, dan 6) meningkatkan latihan yang serasi.

2. Urgensi Pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam)

a. Pengertian Pembelajaran PAI

Agama Islam merupakan agama yang menjunjung tinggi perdamaian dan diturunkan bagi seluruh umat manusia. Agama Islam mengajarkan prinsip keadilan yang merata pada semua umat manusia meskipun kepada musuh sekalipun. Agama islam mampu menghapus diskriminasi ras, sukuisme, fanatisme tercela dan rasa golongan yang negatif (Ahmad, 2008). Agama islam memerintahkan umatnya untuk senantiasa belajar agar dapat menjalankan amanah kehidupan yang diberikan oleh Allah Swt. yakni sebagai khalifah di muka bumi yang selalu memakmurkan bumi, menjaga kelestarian alam, hidup berdampingan dengan sesama manusia, tidak menebar kebencian, permusuhan, penindasan dan kejahatan di muka bumi (Majid, 2019).

Pembelajaran dalam KBBI diartikan dengan proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (KBBI, n.d.-b). Pendidikan agama Islam merupakan disiplin ilmu pendidikan yang berlandaskan syariat Islam, yang tentu teori dan konsepnya digali dan dikembangkan melalui pemikiran dan penelitian ilmiah yang mendalam berdasarkan tuntutan dan petunjuk al-Quran dan as-Sunnah (Siddiq, 2006) Oleh karenanya, Pembelajaran PAI merupakan pembelajaran yang membuat peserta didik mampu belajar tentang ajaran-ajaran agama islam dan hidup sesuai syariat agama islam yang mengedepankan prinsip *rahmatan lil 'alamin*. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh An-Nahlawi(An-Nahlawi, 1995) yang menyatakan bahwa pendidikan Islam adalah usaha mengembangkan pikiran, menata perilaku, mengendalikan emosional dan hubungan peranan manusia dengan dunia. pembelajaran PAI meletakkan dasar-

dasar nilai-nilai yang Islami ke dalam hati sanubari umat islam sehingga tidak seorang muslimpun yang ingin melakukan perbuatan dosa, berbuat salah dan perbuatan-perbuatan yang buruk dan melanggar nilai-nilai dan norma-norma baik *hablum minallah* maupun *hablum minnash*. Atas dasar pandangan ini, maka Pembelajaran PAI juga tidak bisa memisahkan antara sains dan agama, juga tidak berat sebelah antara dunia dan akhirat. Pembelajaran PAI yang seperti inilah yang *urgent* dan harus diwariskan kepada generasi umat Islam baik di rumah, sekolah, pesantren, maupun dimana saja sehingga mereka memiliki pengetahuan yang tinggi terhadap ilmu duniawi dan ukhrawi, mempunyai *skill* dan teknologi yang mahir, mampu beradaptasi dengan siapa dan dimanapun mereka berada, serta berakhhlak dan bermoral luhur yang itu membuat mereka pada akhirnya mendapatkan tempat terhormat di dunia dan akhirat dengan akhlak, ilmu dan ketrampilannya (Chanifudin, n.d.).

Pemerintah di sisi lain juga memandang penting untuk melaksanakan pembelajaran PAI di sekolah, hal ini dikuatkan dengan dikeluarkannya UU Sisdiknas No 20 Tahun 2003 dan Permendikbud No 22 Tahun 2006 yang pada intinya menyatakan bahwa pendidikan agama di sekolah adalah tugas dan kewajiban bersama antara kepala sekolah, guru agama, guru umum, seluruh aparatur sekolah, dan orang tua murid. Pembelajaran PAI adalah pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari tingkat usia dini sampai pada tingkat perguruan tinggi. (*Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan*, n.d.) Pada Madrasah Pembelajaran PAI di kelompokkan menjadi empat mata pelajaran yakni Aqidah akhlak, Alquran Hadis, Fikih, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Sedangkan di sekolah Umum pembelajaran agama Islam hanya dikemas dalam satu mata pelajaran yaitu pendidikan agama Islam dan budi pekerti (PAI&BP).

b. Tujuan pembelajaran PAI

(Hawi, 2009) mengemukakan bahwa Pembelajaran PAI ialah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati dan juga mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan pembelajaran, bimbingan, pengarahan dan latihan. Usaha sadar tersebut dapat diartikan ada tujuan yang diharapkan dan ingin dicapai dalam pelaksanaan pembelajarannya. Pembelajaran PAI di sekolah pada intinya ditujukan agar dapat menanamkan nilai spiritual kepada siswa. (Ali, 2018) Pembelajaran PAI berfungsi untuk mendidik seorang agar memiliki kepribadian yang islami, beriman, dan juga bertakwa kepada Alah Swt. oleh sebab itu bentuk pembelajaran PAI bukan hanya berada pada tataran konsep saja, melainkan juga harus bersifat praktis yang menjadikan seseorang semakin terampil dan terbiasa melaksanakan ibadah-ibadah yang diajarkan dalam Islam.

Arifin (M, 2003) mengemukakan dengan jelas bahwa tujuan pembelajaran PAI itu berlandaskan pada dimensi kehidupan yang sarat nilai ideal yang dapat menggabungkan (mengintegrasikan) antara kepentingan hidup dunia dan ukhrawi. Oleh karenanya dalam berinteraksi, peserta didik tidak boleh berbuat semaunya sendiri. Tugas guru dalam hal ini ialah membelaajarkan dan mendidik peserta didiknya.

Arifin (M, 2011) dalam kesempatan lain juga mengemukakan bahwa pembelajaran PAI ditujukan untuk menumbuhkan kepribadian manusia yang bulat melalui latihan kejiwaan, kecerdasan otak, penalaran, perasaan, dan indra. Pendapat di atas dapat dikatakan selaras dengan pernyataan Nizar (Dan dkk., 2009) bahwa tujuan pendidikan agama Islam itu ialah untuk membentuk kepribadian muslim yang terbagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Kepribadian kemanusiaan (basyariah) yang terdiri dari:
 - a) Kepribadian individu, yang merupakan ciri khas seseorang bersikap dan bertingkah laku.
 - b) Kepribadian ummah, yang merupakan ciri khas suatu ummah muslim yang meliputi sikap dan tingkah laku ummah muslim.
2. Kepribadian samawi (kewahyuan) ialah ragam kepribadian yang dilahirkan melalui petunjuk wahyu. Seperti kepribadian beribadah kepada Allah SWT yang diterangkan dalam Al-Quran surat Adz-Dzaariyat ayat 56, yang artinya : “Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka menyembah-Ku” (QS. 51:56).

Dengan penjelasan diatas, dapat kita pahami bahwa pembelajaran PAI itu harus diajarkan dan dilaksanakan, Sebab manusia tidak mungkin tahu dengan sendirinya bagaimana cara melaksanakan ibadah shalat dan lainnya bila mereka tidak mendapatkan pembelajaran. Islam menganggap pengetahuan (ilmu) itu sebagai sesuatu yang suci yang diberikan Allah Swt kepada manusia. Pandangan yang suci tentang pengetahuan ini kemudian mewarnai keseluruhan sistem pembelajaran pendidikan agama Islam (Langgulung, 2008)

3. Media Gadget Sebagai Solusi Implementasi Kebijakan Pembelajaran PAI Di Masa Pandemi

a. Kebijakan Pemerintah Tentang Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19

Virus corona telah melanda semua aspek kehidupan manusia termasuk aspek pendidikan. Demi memprioritaskan kesehatan dan keselamatan bagi peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat dari bahaya penyebaran Covid-19, Pemerintah mengambil langkah cepat dengan menetapkan kebijakan

dalam bidang pembelajaran. Pemerintah melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Surat Edaran tersebut menegaskan bahwa proses pembelajaran hendaknya dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh dan diterapkan dengan tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa (Anugrahana, n.d.).

Konsekuensi dari kebijakan ini ialah pembelajaran yang biasanya dilaksanakan secara langsung dengan cara tatap muka antara pendidik dan peserta didik sudah tidak relevan lagi di masa pandemi ini. Kebijakan pemerintah tersebut memberikan petunjuk kepada kita untuk melaksanakan pembelajaran dengan jarak jauh atau belajar dari rumah, yakni dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran *online* atau dengan sistem daring (E. N. et Al, n.d.) Pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka secara langsung antara pendidik dan peserta didik, akan tetapi dibantu dengan penggunaan media untuk melakukan aktivitas proses belajar mengajar (Anggy Giri Prawiyogi, Andri Purwanugraha, Ghulam Fakhry, 2020).

b. Tantangan PEMBELAJARAN PAI di Masa pandemi Covid-19

Pembelajaran jarak jauh menyisakan pekerjaan rumah dan tugas yang berat baik bagi guru maupun siswa, dan tak luput pula bagi teknologi dan media pembelajaran yang seperti apa yang cocok untuk diterapkan pada pembelajaran PAI di masa pandemi. Ini dapat dikatakan sebagai tantangan besar yang harus dipikirkan bersama untuk mencari jalan keluar agar pendidik dan peserta didik tetap melaksanakan kegiatan pembelajaran PAI dengan tidak mengurangi kualitas hasil pembelajaran sebagaimana dilakukan di masa normal tanpa pandemi.

Tantangan utama bagi pendidik PAI ialah bagaimana dia mampu membelajarkan siswanya yang heterogen dalam hal latar belakang pendidikan, orang tua, dan lingkungan sekitarnya, Bagaimana pendidik menyikapi perbedaan tingkat kecerdasan dan daya tangkap peserta didik terhadap pelajaran, bagaimana dia bisa menyikapi peserta didik yang gaya belajarnya beraneka ragam, bagaimana dia memberikan *uswatun hasanah* kepada peserta didik serta bagaimana dia bersikap solutif kepada peserta didiknya yang mengalami hambatan dalam proses pembelajaran jarak jauh. Pendidik dalam hal ini dituntut untuk wajib mempunyai pengetahuan yang luas tentang PAI, menguasai segala jenis materi pembelajaran PAI, teori dan praktik pendidikan PAI, serta kurikulum dan metodologi pembelajaran PAI (M. Febriansyah, 2019).

Sedangkan tantangan bagi peserta didik diantaranya ialah sebagian mereka berasal dari keluarga dengan tingkat ekonomi yang kurang mampu sehingga mereka ang tidak memiliki *handphone*, tidak bisa membeli kuota data yang terbatas, bahkan ada pula yang mengalami kendala sinyal karena tinggalnya dipelosok desa yang serba tertinggal dari infrastruktur umum. Ini mengibatkan mereka sangat terlambat dalam merespon informasi, materi, atau tugas-tugas dari pendidik sehingga mereka terlambat untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, bahkan materi yang disajikan pendidik terkadang kurang jelas dan sulit untuk dipahami(E. N. et Al, n.d.).

Kemudian Tantangan Dari sisi teknologi, media pembelajaran atau alat bantu pembelajaran PAI seperti *gadget* ialah alat-alat itu harus mempunyai fitur yang *up to date* dan mudah dioperasikan baik oleh pendidik maupun peserta didik, fiturnya lengkap, menghibur, dan menyenangkan. Tak hanya itu, media pembelajaran PAI itu juga harganya terjangkau sehingga dapat dimiliki oleh siapapu dari kelas ekonomi manapun. Jadi terkait teknologi dan *gadget* beserta fitur-fiturnya sebagai media pembelajaran PAI, pendidik dan peserta didik juga memiliki tantangan lain yakni keduanya harus peka dan pandai mengoperasikan perangkat teknologi seperti *gadget* dan fitur-fiturnya itu. Di sisi lain, Inovasi-inovasi dalam teknologi pendidikan ini harus didorong terus agar baik pendidik maupun peserta didik mampu mengembangkan kompetensi dan pencerahan khususnya pendidik PAI (Nuryana, 2019).

Jadi Guru pada masa pandemi ini tidak boleh memandang remeh teknologi yang bisa dijadikan sebagai *enabler* dalam proses pembelajaran PAI. Revolusi industri 4.0 telah membawa dampak besar dalam kehidupan khususnya pendidikan (Joenaidy, 2019). Teknologi dari masa ke masa telah memberikan peluang-peluang baru untuk memudahkan manusia dalam berinteraksi bahkan dapat dijadikan perangkat dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan teknologi ini akan bermanfaat untuk mendukung aspek pedagogik dan konten pembelajaran yang disajikan dalam bentuk apapun. Pembelajaran jarak jauh ini menjadi katalisator guru untuk melakukan inovasi pembelajaran dan belajar untuk menggunakan serba digital. Dengan demikian guru harus menguasai teknologi agar pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan secara optimal (E. N. et Al, n.d.).

c. Pemanfaatan Gadget Sebagai Media Pembelajaran Pai Di Masa Pandemi.

Kebijakan Pendidikan Islam di masa Pandemi yang dikeluarkan oleh pemerintah dalam bentuk Surat Edaran Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada Satuan Pendidikan, dan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran

Corona virus Dease (COVID-19) membuat pendidik harus kerja keras mencariakan penyelesaian bagi problematika pembelajarannya yang tidak bisa dilakukan secara tatap muka melainkan dengan daring atau pembelajaran jarak jauh dari rumah.

Meskipun pembelajaran itu dirumah atau dalam jarak jauh (daring), pembelajaran itu harus tetap efektif dan tidak mengurangi kualitas pembelajaran. Pembelajaran itu juga harus tetap menyenangkan dan membuat peserta didik merasa ringan dan tidak terbebani. Prinsip inilah yang harus dipikirkan dan diprioritaskan serta diaplikasikan ke dalam pembelajaran oleh pendidik. Pendidik dalam hal ini dituntut dan diuji profesionalitas, kreatifitas dan inovasinya agar tetap menyampaikan pembelajaran dalam bentuk yang lain dari biasanya. Salah satu langkah yang bisa diambil oleh guru agar bisa tetap menyampaikan pembelajaran meskipun dalam jarak jauh atau BDR (belajar dari rumah) ialah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran. Dengan kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini, sangat banyak alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan seperti media audio, media visual, media audio visual, hingga multi media dan permainan, dan Salah satu dari media-media yang ada di sekitar peserta didik yang paling digemari oleh anak-anak adalah *gadget*.

Gadget menyediakan fitur-fitur yang sangat disenangi oleh anak seperti game, youtube, Instagram, quiz, dan paint, photo dan *video editor*, *calculator*, *google search* atau yang sering dijuluki dengan “Mbah *Google*”, dan sebagainya. Aplikasi-aplikasi pembelajaran seperti Ruang Guru, Rumah Belajar, Kelas Pintar, Zenius, Kipin School, seTara Daring, Quipper, Meja Kita, Sekolahmu, dan sebagainya juga bisa diakses melalui kecanggihan Gadget saat ini. Fitur dan Aplikasi-aplikasi tersebut memiliki kelengkapan dan kekhasan tampilan yang dapat menyenangkan peserta didik karena disertai dengan gambar, suara, video, dan animasi-animasi serta *shortcut-shortcut* yang mudah digunakan. Santyasa (Santyasa, n.d.) (2007) menyampaikan media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran sehingga bisa menarik perhatian, minat, kesadaran, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Gadget sebagai media pembelajaran PAI dapat menyuguhkan inovasi yang lebih baik dan beraneka ragam bagi anak karena tidak terbatasnya hal-hal yang ingin mereka pelajari dan semuanya tersedia dalam genggamanya (Rahmawati, n.d.). Ketika peserta didik mendapatkan tugas pembelajaran PAI dari guru maka mereka akan segera mengambil *gadgetnya* untuk segera menyelesaikan tugas pembelajaran itu dengan cara mencari informasi mengenai tugas pembelajaran yang diberikan. sebagai contoh Pendidik memerintahkan peserta didik untuk

mampu dengan berani membaca Q.S al-Fatihah dengan bacaan yang baik dan benar, maka dengan keterbatasan interaksi antara peserta didik dan pendidik yang mana mengakibatkan peserta didik sulit untuk memahami tugas yang diberikan, peserta didik belum tahu bagaimana harus membaca Q.s Al – Fatihah dengan baik dan benar, maka mereka akan segera membuka media pembelajaran seperti *youtube* untuk kemudian mencari cara membaca Q.s Al-Fatihah dengan baik dan benar pada *youtube* tersebut. Di sana akan banyak pilihan-pilihan cara membaca Q.S al-Fatihah dan anak tinggal memilih, kemudian mendengarkan dan menirukannya sampai benar. Ilustrasi demikian tentu menggambarkan betapa mudahnya pembelajaran jika dibantu oleh media *gadget* bersama fitur-fitur dan aplikasi yang ada didalamnya. Dalam hal ini Pendidik tidak perlu harus mengeluarkan energi yang berlebih dan berteriak-teriak memberikan contoh cara membaca Q.S Al-Fatihah dengan baik dan benar. Bagi peserta didik pun cara demikian akan membuat mereka semakin senang dan merasa tenang. Jika kompetensi membaca Q.s Al-Fatihah itu belum dicapai, peserta didik tinggal memutar kembali aplkasi itu sekehendak hatinya sampai mereka mampu menguasainya.

Aplikasi pembelajaran daring di dalam *gadget* yang paling sering digunakan adalah : whatsapp group, setelah itu disusul aplikasi yang berasal dari google, yaitu *google suite for education, lalu ruangguru, Zenius, dan zoom.*(Atsani, n.d.) Gadget juga bisa dimanfaatkan oleh peserta didik untuk menguasai kompetensi pembelajaran PAI yang lainnya seperti menulis huruf al-quran, huruf hijaiyah, angka arab, mengenal benda-benda ciptaan Allah dan manusia, mengenal nama-nam baik Allah, menyanyikan lagu-lagu islami, bershalawat, mengaji dan mengkaji ayat-ayat dalam al-quran, dan sebagainya, bahkan pendidik bisa memanfaatkan fitur game dalam *gadget* untuk melatih daya ingat atau hafalan dan ketrampilan peserta didik terhadap ayat-ayat al-quran atau materi pelajaran yang telah diberikan (Rahmawati, n.d.).

Dengan Media Gadget, pendidik bisa mempermudah peserta didik untuk belajar dan menguasai kompetensi pada mata pelajaran PAI, baik yang terkait dengan kompetensi Spiritual, Kompetensi Sosial, Kompetensi Pengetahuan, dan Kompetensi Ketrampilan (Nasution, 1989). Gadget dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk memberikan pembelajaran kepada peserta didik agar mereka memiliki sikap spiritual yang kuat. Sebagai contoh aplikasi ipray dalam *gadget* dapat membuat anak selalu tepat waktu dalam menjalankan shalat karena disana terdapat aplikasi pengingat waktu shalat dan adzan. Wujud pencapaian peserta didik terhadap kompetensi sosial dapat pula dikembangkan dengan cara melibatkan mereka ke dalam aplikasi-aplikasi sosial seperti group whatApp atau aplikasi “DANA” yang berisikan para donator-donatur pembangunan masjid atau

penanganan bencana alam. Dengan terlibatnya mereka di dalam group tersebut maka nilai-nilai sosial dan sikap sosial peserta didik akan semakin baik dan bermanfaat bagi orang lain yang membutuhkan.

Penguasaan kompetensi pengetahuan peserta didik dapat pula ditingkatkan melalui Aplikasi Media Sunnah yang berisi konten dari banyak ustad dan sumber yang *valid* seperti, doa dan wirid, tanya jawab seputar agama, jadwal kajian keagamaan, audio, kajian Akhlak, info muslim, dan sebagainya. Begitu pula kompetensi ketrampilan peserta didik bisa dikembangkan dengan aplikasi google meeting atau zoom yang mana antara pendidik dan peserta didik dapat bertatap muka dalam jaringan untuk menunjukkan ketrampilan mereka dalam membaca al-quran, menjelaskan kandungan ayat, menceritakan kisah nabi dan rasul serta para wali Allah, dan sebagainya (Mudhofir, 1993).

Jadi, dapat disimpulkan disini bahwa menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan membantu untuk memudahkan terjadinya interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan mutu pendidikan (Sumberharjo. Putra, 2015).

d. Inovasi Pembelajaran PAI dengan Menggunakan Media Gadget

Pembelajaran PAI tidak hanya pada tataran teoritis dan dgomatis saja akan tetapi juga menuntutadanya praktek sehingga ajaran-ajaran PAI itu tertanam kuat di dalam sikap dan akhlak peserta didik. Pembelajaran PAI dalam tataran praktis membutuhkan kreatifitas dan inovasi pendidik yang lebih *detail* lagi. Setidaknya untuk menciptakan inovasi pembelajaran PAI, seorang pendidik perlu menggunakan media *gadget* dalam pembelajaran PAI yang di kemas dalam kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler.

Inovasi pembelajaran PAI dengan menggunakan media *gadget* dalam kegiatan intrakurikuler dapat diwujudkan dengan menyajikan pembelajaran multimedia yaitu pembelajaran yang menggabungkan audio, video, gambar, dan animasi menjadi satu yang fitur-fiturnya sudah ada pada *gadget*terapkan Pada kegiatan intrakurikuler , khususnya pada materi-materi PAI yang bersifat abstrak seperti memahami keesaan Allah Swt, percaya kepada malaikat Allah Swt, dan lain-lain, serta pada materi yang berupa panduan pelaksanaan atau prosedural seperti panduan melakukan wudlu, shalat, tayammum, dan sebagainya. Materi-materi sedemikian itu akan lebih mudah dipahami dan diterapkan oleh peserta didik, dan tentu akan sulit dipahami siswa jika disajikan secara abstrak, sebab siswa dalam hal ini belum mampu menjangkau pemikiran yang seperti itu.

Inovasi yang kedua dalam pembelajaran intrakurikuler PAI ialah dengan mengangkat semboyan *friendly learning*, maksudnya pembelajaran dilaksanakan dengan suasana persahabatan meskipun dalam keadaan jarak jauh. Dalam hal ini pendidik pada suatu waktu perlu memposisikan dirinya sebagai sahabat sehingga peserta didik tidak merasa kaku dan malu untuk bertanya ketika mengalami kesulitan belajar. Inovasi yang ketiga ialah perlu menerapkan diskusi dan penugasan berbasis online. Dalam hal ini, tugas diberikan pendidik semisal dalam group WhatsApp, kemudian didiskusikan dan juga dilaporkan hasil pemecahaan masalahannya di group tersebut. Yang keempat ialah penggunaan metode berbasis proyek dengan tujuan agar peserta didik semakin memiliki kemandirian karena dihadapkan pada situasi covid-19 yang tidak memungkinkan mereka untuk bertatap muka dengan pendidiknya dalam pembelajaran.

Inovasi pembelajaran PAI dengan menggunakan media *gadget* dalam kegiatan ekstrakurikuler dapat diwujudkan dengan bantuan kerjasama dengan orang tua peserta didik yakni dengan mengoptimalkan fitur zoom atau google meeting. Sebagai contoh pendidik perlu melakukan pertemua zoom meeting yang melibatkan peserta didik dan orang tua untuk melaporkan hafalan surat-surat pendek dalam Al-quran. Perlu juga mengadakan kegiatan tilawatil quran bersama peserta didik dan wali murid dalam waktu seminggu atau dua minggu sekali melalui media google meeting, zoom, dan sebagainya (Rusadi, B. E., Widiyanto, R., & Lubis, 2019).

Setidaknya terdapat beberapa keuntungan apabila seorang pendidik menggunakan media *gadget* sebagai media pembelajaran PAI yaitu :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu terkesan verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisان belaka) dengan cara memperlihatkan kembali objek atau peristiwa lampau dengan berbagai macam cara disesuaikan dengan keperluan dan penuh makna
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
3. Menimbulkan kegairahan dan minat belajar.
4. Memungkinkan pembelajaran dengan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan yang ada pada dirinya.
5. Memberikan keleluasaan pada anak didik untuk belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya, memiliki kemampuan secara mandiri untuk menangkap pembelajaran dengan baik (Tafonao, n.d.).

e. Dampak Negatif Belajar menggunakan Gadget

Penggunaan Gadget sebagai media pembelajaran PAI disamping memiliki nilai positif bagi peserta didik, pendidik, maupun orang tua yang mendampinginya,

pemakaian *gadget* yang tidak sesuai dengan aturan pemakaian dan nilai-nilai moral serta prinsip pendidikan akan berdampak fatal bagi masa depan peserta didik. Ditinjau dari sisi perkembangan dan pembelajaran, dampak negatif dari pemakaian *gadget* itu antara lain :

- 1) Kesehatan tubuh menjadi terganggu, terutama pada penglihatan anak. Peserta didik yang terlalu lama melihat *gadget*, maka radiasi *gadget* akan dapat membuat mata terasa perih, kepala pusing, dan juga daya tahan tubuh berkurang, karena kebanyakan mereka akan lupa makan dan minum kalau sudah menggunakan *gadget*
- 2) Menjadikan peserta didik menjadi egois dan individualis. Dengan kecanggihan fitur-fitur *gadget* yang ia miliki, anak merasa dirinya cukup menyelesaikan segala sesuatunya dengan *gadget* sehingga mereka tidak jarang berinteraksi dan merasa tidak perlu dan peduli kepada orang lain.
- 3) menjadikan peserta didik terhambat dalam perkembangan bahasa yang baik dan benar
- 4) menjadikan anak yang malas belajar ketika tidak ada *gadget*. Mereka menjadi malas membaca dan menulis karena mereka lebih sering memainkan game dari pada belajar dan menyelesaikan tugas-tugasnya
- 5) menimbulkan "ketagihan" atau *gadget addict* yang berlebihan pada anak. Anak – anak cenderung merasa asyik dengan *gadget* dan membawanya kemanapun dan dimanapun mereka berada sehingga mereka lupa kewajibannya seperti makan, minum, shalat, dan lain sebagainya

f. Peran Pengawasan Orangtua Terhadap Anak Dalam Penggunaan Gadget

Keuntungan dan kerugian yang ditimbulkan dari pemakaian *gadget* membuat orang tua harus bijak dalam memberikan izin dan waktu pemakaian *gadget* bagi anak-anaknya. Orang tua perlu melakukan edukasi dan pengawasan kepada anak-anaknya dalam hal pemakaian *gadget*. Orang tua perlu memberikan penjelasan tentang sisi positif pemakaian *gadget* seperti dapat menambah ilmu, menjalin persahabatan, mahir teknologi, dan lain-lain. Orang tua disisi lain juga perlu mengingatkan sisi negatif dari pemakaian *gadget* seperti adanya konten pornografi, kata-kata tak pantas, kriminalitas, dan sebagainya. orang tua juga perlu menerapkan prinsip-prinsip kesehatan, pendidikan, kedisiplinan, tanggung jawab, dan sebagainya kepada anaknya ketika menggunakan *gadget*. Apabila anak sudah memiliki komunitas yang menyimpang akibat pemakaian *gadget* tersebut maka orang tua harus segera mengambil tindakan persuasif hingga tegas seperti pemblokiran dan pengaktifan mode *privacy* pada *gadget* sehingga anak tidak sampai terjerumus jauh menyimpang dari aturan-aturan yang ada. Jadi tidaklah

disarankan orang tua mlarang anaknya menggunakan *gadget* atas dasar kekhawatiran dan kecemasan dirinya sendiri tanpa didahului oleh penulusuran terkait penggunaan *gadget* oleh anaknya. Terpenting, orang tua juga harus memberikan teladan yang baik kepada anak-anaknya dengan bersikap cerdas dan sadar akan pentingnya teknologi serta selalu mendampingi dan mengawasi anak-anak mereka ketika menggunakan *gadget* (Rahmawati, n.d.).

D. Simpulan

Kebijakan pembelajaran yang dikeluarkan oleh pemerintah yang tertuang pada Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 perihal Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19* melarang pendidik dan anak didik melakukan pembelajaran tatap muka di sekolah. Pembelajaran itu mustahil dilakukan kecuali dengan bantuan teknologi yang salah satunya berupa *gadget*. Gadget merupakan perangkat teknologi yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis yang dengan spesifik bisa menjadi media pembelajaran yaitu sebagai perantara komunikasi dan pengantar peserta didik dalam memperluas pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap spiritual dan sosial, serta menambah keterampilan mereka dalam suatu pembelajaran, yakni khususnya Pembelajaran PAI. Pembelajaran PAI ialah pembelajaran pembelajaran yang membuat peserta didik mampu belajar tentang ajaran-ajaran agama islam dan hidup sesuai syariat agama islam yang mengedepankan prinsip *rahmatan lil 'alamin*, menjaga nilai-nilai dan norma-norma baik hablum minallah maupun hablum minan nash. Pembelajaran PAI adalah pembelajaran yang sangat *urgent*, oleh karenanya harus tetap diberikan meskipun dalam keadaan darurat seperti pandemic Covid-19. Tantangan pembelajaran PAI di masa pandemi dialami baik oleh pendidik maupun peserta didik karena mereka tidak bisa melakukan tatap muka seperti untuk melakukan pembelajaran secara normal seperti biasa. Tantangan Dari sisi teknologi dan media pembelajaran pun juga muncul karena dituntut akan solusinya untuk mengatasi pembelajaran jarak jauh dengan fitur-fitur dan aplikasi yang mudah, murah, menyenangkan, dan tidak mengurangi kualitas pembelajaran sebagaimana yang ada pada pembelajaran normal.

Gadget sebagai media pembelajaran PAI dapat memberikan kontribusi dalam menyelesaikan problematika pembelajaran jarak jauh yang mana ia dilengkapi dengan fitur-fitur yang sangat disenangi oleh anak dan Aplikasi-aplikasi pembelajaran seperti Ruang Guru, Rumah Belajar, Kelas Pintar, Zenius, Kipin School, seTara Daring, Quipper, Meja Kita, Sekolahmu, dan sebagainya yang bisa menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk

mencapai tujuan belajar. Dengan Media Gadget, pendidik bisa mempermudah peserta didik untuk belajar dan menguasai kompetensi pada mata pelajaran PAI, baik yang terkait dengan kompetensi Spiritual, Kompetensi Sosial, Kompetensi Pengetahuan, dan Kompetensi Ketrampilan tanpa harus bertatap muka. Inovasi Pembelajaran PAI pada kegiatan intrakurikuler maupun kegiatan ekstrakurikuler juga bisa dilaksanakan dengan baik melalui peggunaan media *gadget*. Disamping memiliki sisi positif, pemakaian *gadget* juga bisa berdampak negatif jika tidak diedukasi, didampingi, dan diawasi oleh orang tua. Oleh karenanya orang tua harus bersikap bijaksana dalam memberikan izin dan waktu penggunaan *gadget* bagi anak-anaknya dengan cara menerapkan prinsip-prinsip kesehatan, pendidikan, kedisiplinan, tanggung jawab, nilai moral, dan sebagainya dalam pemakaian *gadget* serta meningkatkan kesadaran orang tua dalam mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi, selalu aktif mengedukasi dan mengawasi anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*.

Daftar Rujukan

- Afifah, A., & Mashuri, I. (2019). STRATEGI GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DALAM MENANAMKAN NILAI-NILAI KARAKTER PADA SISWA (STUDI MULTI KASUS DI SDI RAUDLATUL JANNAH SIDOARJO DAN SDIT GHILMANI SURABAYA). *Tarbiyatuna: Kajian Pendidikan Islam*, 3(2), 97–111.
- Ahmad, M. A. Q. (2008). *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Rineka Cipta.
- Akbar, T. S. (n.d.). Manusia Dan Pendidikan Menurut Pemikiran Ibn Khaldun Dan John Dewey. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 15(2), 222–243.
- Al, E. N. et. (n.d.). Analisis Kebijakan Pembelajaran Pai Di Masa Pandemi: Peluang Dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2).
- Al, U. H. S. et. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharrahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/http://doi: 10.46781/al-mutharrahah.v17i2.138>
- Ali, M. D. (2018). *Pendidikan Agama Islam*. Raja Grafindo Persada.
- An-Nahlawi, A. (1995). *Pendidikan Islam Di Rumah, Sekolah dan Masyarakat*. Gema Insani Press.

- Anggy Giri Prawiyogi, Andri Purwanugraha, Ghulam Fakhry, & M. F. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pembelajaran Siswa di SDIT Cendekia Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 94–101.
- Anugrahana, A. (n.d.). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289.
- Atsani, K. L. G. M. Z. (n.d.). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1).
- Bain, R. (1937). "Technology and State Government. *American Sociological Review*, 2, 860.
- Chanifudin, T. N. (n.d.). Integrasi Sains Dan Islam Dalam Pembelajaran. *Asatiza*, 1(2).
- Dan, R., Samsul, & Nizar. (2009). *Filsafat Pendidikan Islam*. Kalam Mulia.
- Faishol, R., Meliantina, M., Ramiaty, E., & Putri, E. I. E. (2021). PENDAMPINGAN KEGIATAN PEMBELAJARAN SISWA DENGAN MEMANFAATKAN BARANG BEKAS UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN KREATIVITAS BELAJAR PADA MASA PANDEMI COVID-19. *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 92–100.
- Hawi, A. (2009). *Kompetensi Guru PAI*. Rafah Press.
- Husna, P. A. (2017a). Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 318.
- Husna, P. A. (2017b). Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 318–319.
- Indicators, S. and E. (2002). *Industry, Technology and the Global Marketplace: International Patenting Trends in Two New Technology Areas*. National Science Foundation.
- Joenaidy, A. M. (2019). *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. Laksana.
- KBBI. (n.d.-a). *Gadget*. <https://kbbi.web.id/>. <https://kbbi.web.id/gadget>

- KBBI. (n.d.-b). *Pembelajaran*. <https://kbbi.kata.web.id>.
<https://kbbi.kata.web.id/pembelajaran>
- KBBI. (n.d.-c). *Teknologi*. <https://kbbi.web.id/>. <https://kbbi.web.id/teknologi>
- Kusuma, R. S. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI GAMBAR TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN SISWA. *Ar-Risalah: Media Keislaman, Pendidikan dan Hukum Islam*, XVII(2).
- Langgulung, H. (2008). *Asas-Asas Pendidikan Islam*. Pustaka Al-Husna.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *JURNAL EDURELIGIA*, 2(2), 94–100.
- M. Febriansyah, A. W. H. (2019). PERAN GURU PAI DALAM MENUMBUHKAN SIKAP SOSIAL SISWA SMA NURUL IMAN PALEMBANG. *Ar-Risalah: Media Keislaman, Pendidikan dan Hukum Islam*, XVII(1), 134.
- M, A. (2003). *Filsafat Pendidikan Islam*. Bumi aksara.
- M, A. (2011). *Ilmu Pendidikan Islam*. Bumi Aksara.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. CV. Pustaka Setia.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27.
- Majid, D. A. (2019). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Berbasis blended learning. *Al-Tarawi Al-Haditsah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1).
- Marzuki, P. M. (2005). *Penelitian Hukum*. Prenadamedia Group.
- Miarso, Y. (1986). *Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Pustekkom Dikbud dan CV Rajawali.
- Miftah, M. (n.d.). Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2).
- Moleong, L. J. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. RemajaRosdakarya.
- Mudhofir. (1993). *Teknologi Intruksional*. Remaja Rosda Karya.

- Nasution, H. (1989). *Islam Rasional*. LSAF.
- Nazir. (2005). *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia.
- Nuryana, Z. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan Agama Islam. *Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan Agama Islam*, 19(1), 75–86. <https://doi.org/doi: 10.30587/tamaddun.v0i0.818>
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 55 Tahun 2007 Tentang Pendidikan Agama Dan Pendidikan Keagamaan.* (n.d.).
- Pito, A. H. (n.d.). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PERSPEKTIF ALQURAN. *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, 7(2).
- Rahmawati, Z. D. (n.d.). Penggunaan Media Gadget Dalam Aktivitas Belajar Dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *TA "LIM : Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 3(1).
- Ramdhani, A., Amin, A.S. & Ramdhani, M. A. (2014). *Writing a Literature Review Research paper: A Step-by-step Approach*.
- Rusadi, B. E., Widiyanto, R., & Lubis, R. R. (2019). Analisis Learning And Inovation Skills Mahasiswa Pai Melalui Pendekatan Saintifik Dalam Implementasi Keterampilan Abad 21. *Conciencia*, XIX(2), 112–131. <https://doi.org/https://doi.org/https://doi.org/10.19109/conciencia.v19i2.4323>
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar proses Pendidikan*. Kenacan.
- Santyasa, I. W. (n.d.). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*.
- Sekretariat GTK. (2020). *Kebijakan Kemendikbud Di Masa Pandemi*. <https://gtk.kemendikbud.go.id. https://gtk.kemendikbud.go.id/read-news/kebijakan-kemendikbud-di-masa-pandemi>
- Selwyn, N. (2011). *Education and Technology Key Issues and Debates*. Replika Press Pvt Ltd.
- Siddiq, D. (2006). *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan Islam* (1 ed.). Citapustaka.
- Sobron, A., Bayu, Rani, & S, M. (2019). Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan*

- Multikulturalisme*, 1(2), 30–38.
- Subiyakto, B., Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi* (Program St). ULM.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D*. Alfabeta.
- Sumberharjo. Putra, et al. (2015). Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Di Taman Kanak-Kanak Tunas. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 7(3), 24.
- Suminar, D. (2019). Penerapan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 774–783.
- Tafonao, T. (n.d.). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Tuwu, D. (2020). Kebijakan Pemerintah Dalam Penanganan Pandemi COVID-19. *Journal Publicuho*, 3(2), 271.
- Usman, A. dan M. B. (2002). *Media Pembelajaran*. Ciputat Pers.
- Widiawati. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Universitas Budi Luhur.
- Wikipedia. (n.d.). *Gawai*. <https://id.wikipedia.org/https://id.wikipedia.org/wiki/Gawai>
- Wikipedia. (2020). *Pandemi COVID-19 berdasarkan negara*. https://id.wikipedia.org/https://id.wikipedia.org/wiki/Pandemi_COVID-19_berdasarkan_negara
- Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Obor Indonesia.