

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pada saat ini, pendidikan Islam harus selalu bisa menghadapi laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) yang melaju dengan begitu pesat. Perkembangan tersebut meniscayakan agar pendidikan Islam melakukan berbagai perbaikan dan perubahan untuk mampu menyesuaikan tantangan di masa depan. Tantangan utama dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) yaitu kemampuan sistematisasi jarak dan waktu antar negara pada era globalisasi menjadi mudah dalam akses pertukaran informasi dan pengetahuan, utamanya dalam bidang pendidikan Islam.

Berbagai aneka media bermunculan sebagai bukti dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang juga dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan pendidikan Islam. Dengan adanya multimedia yang dapat diakses dengan jaringan internet, maka pendidikan Islam dapat menjangkau masyarakat luas tanpa batas, kualitas yang lebih tinggi dan waktu yang sangat singkat.¹ Terlihat jelas perbedaan pada era klasik bahwa Pendidikan Islam hanya dapat menjangkau masyarakat lokal dengan kualitas yang tergolong rendah.

¹ Mohamad Adam Rusmana dkk., *Pengembangan Pembelajaran PAI di Era Digital* (Bandung: CV. Amerta Media, 2020), 4.

Oleh karena itu, agar pendidikan Islam dapat berjalan seirama dengan pendidikan umum yang telah mengalami kemajuan signifikan maka para pakar Pendidikan Islam dituntut untuk bisa mengembangkan dan menggunakan media pendidikan terbaru (*update*). Hal tersebut dapat terwujud, apabila para pimpinan dan pendidik yang bernaung di berbagai lembaga pendidikan Islam tergerak untuk meningkatkan kualitas kinerja dan pendidikannya. Namun jika pimpinan dan pendidik tidak segera tergerak untuk meningkatkannya, hal tersebut hanya akan menjadi mimpi belaka.

Selanjutnya perkembangan ilmu dan teknologi ini telah beralih pada zaman digital yang terus mengalami lompatan dengan begitu cepat dan tidak dapat dihentikan oleh manusia. Seluruh kegiatan manusia dapat dilakukan dengan cara yang begitu canggih dan cepat. Era digital ini terlahir oleh keinginan manusia yang menginginkan berbagai hal dapat diakses serba lebih praktis dan efisien. Era digital ini lebih dikenal dengan sebutan Era Revolusi Industri 4.0. Hal ini tentu membawa dampak yang tidak sederhana bagi seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk juga dalam dunia Pendidikan. Tidak heran dalam dunia pendidikan muncul istilah *Education 4.0* atau Pendidikan 4.0.

Pendidikan 4.0 merupakan istilah umum yang digunakan oleh para ahli pendidikan dalam menggambarkan berbagai cara untuk mengintegrasikan teknologi *cyber* baik secara fisik maupun tidak ke

dalam pembelajaran.² Kemunculan dari pendidikan 4.0 untuk menjawab respon kebutuhan munculnya revolusi industri keempat, dimana manusia dan mesin diselaraskan untuk mendapatkan solusi, memecahkan masalah dan kemungkinan adanya inovasi-inovasi baru yang akan bermunculan. Tantangan pada dunia pendidikan dalam menghadapi industri keempat ini adalah penanaman nilai-nilai pendidikan yang perlu dikembangkan.³ Berdasarkan pada penerapan nilai-nilai pendidikan menurut Guilford dalam Smith J.K. dan Smith bahwa dalam pendidikan nilai terdapat 4 hal yang harus dikembangkan yaitu 1) agar kemampuan kecerdasan berpikir peserta didik dapat berkembang secara baik, maka perlu melakukan latihan dengan cara belajar sambil melakukan; 2) menanamkan dalam pikiran anak tentang pribadi yang ke-Indonesia-an misalkan percaya diri, bertanggung jawab, dinamis, berani, dan mandiri; 3) pembelajaran tidak hanya sebatas pada proses belajar di dalam kelas saja tetapi juga dapat dilakukan di luar kelas 4) pendidik harus memberikan contoh yang baik kepada peserta didik.⁴ Diharapkan dengan keempat aspek tersebut dapat menjadi pembeda antara pendidikan yang telah diberikan oleh manusia dengan mesin di era revolusi industri 4.0.

Berkembangnya kemajuan teknologi teknologi tersebut, maka

² Mohamad Adam Rusmana dkk., *Pengembangan Pembelajaran PAI di Era Digital* (Bandung: CV. Amerta Media, 2020), 5.

³ Samrin, "Pendidikan Islam di Era Globalisasi (Peluang & Tantangan)," *Shautut Tarbiyah*, Ed. Ke-36 Th. XXIII, Mei 2017. 4-5.

⁴ Smith, J. K., & Smith, L. F, *Educational Creativity* (The Cambridge handbook of creativity, 2010), 250-264.

pentingnya bagi manusia dalam memahami pendidikan nilai dan karakter sebagai bekal yang sangat diperlukan. Era digital ini menjadikan kehidupan masyarakat menjadi serba modern, praktis, instan, dan cepat. Tentu saja hal tersebut dapat mengakibatkan terjadinya berbagai penyimpangan perilaku misalkan melanggar aturan, mengabaikan nilai-nilai moral, dan sebagainya. Sebagai contoh, seringkali ditemui penyimpangan perilaku dan akhlak yang kurang baik dilakukan oleh kalangan siswa sekolah dasar (SD). Kemudahan akses media sosial di masa perkembangan teknologi ini memberikan banyak tontonan yang tidak bermanfaat tidak seharusnya dipertontonkan bagi kalangan siswa SD. Hal tersebut menjadi salah satu dampak buruk dari berkembangnya teknologi dan pengaruh budaya luar yang kemudian banyak di contoh siswa menjadi penyebab memudarnya budaya asli negara Indonesia yang menjunjung tinggi kemuliaan nilai-nilai karakter.

Pentingnya pendidikan karakter yang perlu ditanamkan kepada anak sejak dini agar tidak mudah terpengaruh oleh dampak negatif perkembangan zaman. Sebagaimana yang Allah SWT berfirman dalam Al Qur'an surat Luqman ayat 17-19 :

يَبْنِيَّ اَقِمِ الصَّلَاةَ وَاْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَاَنْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَاَصْبِرْ عَلٰى مَا
اِنَّ ذٰلِكَ مِنْ عَزْمِ الْاُمُوْرِ ۙ اَصَابَكَ

Artinya : *"Wahai anakku! Laksanakanlah salat dan suruhlah (manusia) berbuat yang makruf dan cegahlah (mereka) dari yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpamu, sesungguhnya yang demikian itu termasuk perkara yang penting."*⁵ QS.Luqman (31): 17.

إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ
وَلَا تَصَعَّرَ خَدَّكَ لِلنَّاسِ وَلَا تَمْشِ فِي الْأَرْضِ مَرَحًا
كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورًا ۝ ١٧

Artinya : *"Dan janganlah kamu memalingkan wajah dari manusia (karena sombong) dan janganlah berjalan di bumi dengan angkuh. Sungguh, Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membanggakan diri."*⁶ QS.Luqman (31) : 18.

وَاقْصِدْ فِي مَشْيِكَ وَاغْضُضْ مِنْ صَوْتِكَ ۚ إِنَّ أَكْثَرَ الْأَصْوَاتِ
لِصَوْتِ الْحَمِيرِ

Artinya : *"Dan sederhanakanlah dalam berjalan¹ dan lunakkanlah suaramu, Sesungguhnya seburuk-buruk suara ialah suara keledai."*⁷ QS.Luqman (31) : 19.

Ayat diatas tersebut memberikan beberapa poin penting tentang pendidikan karakter yang harus diajarkan kepada anak yaitu sholat, mengerjakan kebaikan dan memerintahkannya, mencegah melakukan hal yang buruk, bersabar atas ujian, tidak boleh sombong dan angkuh, sederhana tidak berlebihan, dan tidak berperangai dan berkata kasar.

Dampak dari perkembangan teknologi dirasakan oleh semua kalangan masyarakat dunia, baik itu dampak negatif maupun dampak positif. Seperti halnya dampak negatif dari Era Teknologi 4.0 yang

⁵ Al-Qur'an, Luqman (31): 17, diakses dari <https://quran.com/id/luqman/17-19> tanggal 30 Desember 2023 pukul 16.50 WIB.

⁶ Al-Qur'an, Luqman (31): 18, diakses dari <https://quran.com/id/luqman/17-19> tanggal 30 Desember 2023 pukul 16.50 WIB.

⁷ Ibid., Luqman, (31), 19.

terjadi pada kalangan milenial di Desa Kalianget Barat Kecamatan Kalianget Kabupaten Sumenep. Dimana karena kurangnya memahami pendidikan karakter dan pengawasan dari orang tua mengakibatkan perilakunya cenderung ke arah negatif. Salah satunya yaitu melakukan perbuatan judi *online* yang tidak hanya merugikan dirinya sendiri tetapi juga keluarga terdekatnya. Kemudahan akses judi online atau yang lebih dikenal dengan judi online SLOT menjadikan generasi milenial terpengaruh ingin mendapatkan banyak keuntungan agar pemenuhan kebutuhan kehidupannya dapat tercapai dengan mudah. Akan tetapi generasi milenial di Desa Kalianget Barat kurang memahami bahwa judi *online* SLOT dibuat oleh programmer untuk mencari keuntungan utama buat dirinya sendiri dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang tentunya memanfaatkan orang lain menjadi sasarannya. Judi *online* merupakan permainan di dunia maya yang dilakukan dengan mempertaruhkan modal (uang) yang dimiliki untuk mendapatkan hasil berlipat dari modal yang ditanamkan.⁸

Dengan adanya bukti diatas menjelaskan bahwa tidak ada keseimbangan antara majunya teknologi dan sains dengan sikap mental sosial seseorang. Pembelajaran semestinya dikaitkan dengan nilai-nilai luhur budaya dan karakter agar dalam tahapan perkembangan peserta didik siap menghadapi masa global.⁹ Dalam

⁸ Roby Suhada, "Makna Judi Online Bagi Remaja di Kota Surabaya" (Skripsi thesis, Universitas Airlangga, 2017), 1

⁹ Mohamad Adam Rusmana dkk., *Pengembangan Pembelajaran PAI di Era Digital* (Bandung: CV. Amerta Media, 2020), 5.

perkembangan ilmu teknologi dan sains disepakati bahwa keteladanan menjadi ruh utama, supaya tidak ada lagi gap antara teknologi dan ilmu sains dengan ilmu pendidikan karakter (nilai). Oleh sebab itu, praktek pembelajaran pendidikan harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini. Begitu pula dengan pembelajaran pendidikan Islam dalam praktek pembelajarannya harus lebih berpusat pada peserta didik (*student centered*), sehingga guru hanya memiliki peranan sebagai fasilitator bagi peserta didik. Dengan model pembelajaran itu, guru secara sadar akan menempatkan perhatian secara lebih banyak pada keterlibatan interaksi sosial dan inisiatif peserta didik.¹⁰

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk mengambil dan mengangkat judul “Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Menanggulangi Ketergantungan Judi Online (SLOT) Bagi Generasi Milenial di Desa Kalianget Barat Kabupaten Sumenep”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan pada konteks penelitian yang dipaparkan di atas, maka dapat ditarik fokus penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini dengan rumusan sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi akhlak generasi Milenial yang telah ketergantungan Judi Online (SLOT) di Desa Kalianget Barat

¹⁰ Muhammad Fathurrahman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Jogjakarta, AR-Ruzz Media, 2015), 115.

Kabupaten Sumenep?

2. Bagaimana peran pendidikan agama Islam dalam menanggulangi ketergantungan Judi Online (SLOT) bagi generasi milenial di Desa Kalianget Barat Kabupaten Sumenep?
3. Bagaimana hasil dari penerapan pendidikan agama Islam dalam menanggulangi ketergantungan Judi Online (SLOT) bagi generasi milenial di Desa Kalianget Barat Kabupaten Sumenep?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini bertujuan untuk memecahkan suatu masalah atau fenomena. Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan yang akan dicapai sebagai berikut :

1. Mengetahui kondisi akhlak generasi Milenial yang telah ketergantungan Judi Online (SLOT) di Desa Kalianget Barat Kabupaten Sumenep?
2. Mengetahui peran pendidikan agama Islam dalam menanggulangi ketergantungan Judi Online (SLOT) bagi generasi milenial di Desa Kalianget Barat Kabupaten Sumenep?
3. Mengetahui hasil dari penerapan pendidikan agama Islam dalam menanggulangi ketergantungan Judi Online (SLOT) bagi generasi milenial di Desa Kalianget Barat Kabupaten Sumenep?

D. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kegunaan kepada beberapa pihak. Dalam hal ini, peneliti

membagi kegunaan penelitian ini sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan untuk mengembangkan teori yang sudah ada. Selain itu diharapkan untuk dapat menjadi bahan penambah wawasan keilmuan tentang Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Menanggulangi Ketergantungan Judi Online (SLOT) Bagi Generasi Milenial di Desa Kalianget Barat Kabupaten Sumenep.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Secara praktis penelitian ini berguna bagi peneliti untuk menambah wawasan, pengalaman dan memperluas pemikiran tentang Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Menanggulangi Ketergantungan Judi Online (SLOT) Bagi Generasi Milenial di Desa Kalianget Barat Kabupaten Sumenep.

b. Bagi IAIN Madura

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan terkait Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Menanggulangi Ketergantungan Judi Online (SLOT) Bagi Generasi Milenial di Desa Kalianget Barat Kabupaten Sumenep, sekaligus menjadi masukan bagi kalangan mahasiswa baik sebagai pengayaan materi perkuliahan maupun untuk kepentingan penelitian di masa yang akan datang.

c. Bagi Generasi Milenial

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi Generasi Milenial di Indonesia khususnya Desa Kalianget Barat Kabupaten Sumenep, sekaligus menjadi pijakan dalam penelitian selanjutnya secara lebih mendalam dan komprehensif yang berkenaan dengan Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Menanggulangi Ketergantungan Judi Online (SLOT) Bagi Generasi Milenial di Desa Kalianget Barat Kabupaten Sumenep.

d. Bagi Masyarakat Desa Kalianget Barat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan ilmu dan pengalaman bagi masyarakat Desa Kalianget Barat Kabupaten Sumenep, sekaligus lebih berperan aktif mengawasi dan mengarahkan generasi milenial di Desa Kalianget Barat ke arah pergaulan yang positif dan bermanfaat, sehingga terhindar dari ketergantungan Judi Online (SLOT).

E. Definisi Istilah

Definisi istilah berfungsi untuk menghindari perbedaan pengertian dan kekurangan penjelasan makna mengenai istilah yang berhubungan dengan konsep-konsep pokok dalam penelitian. Adapun beberapa definisi istilah dalam penelitian ini diantaranya yaitu :

1. Pendidikan Agama islam

Sebagaimana tercantum dalam GBPP Pendidikan Agama

Islam (PAI) di sekolah umum, bahwa pendidikan agama Islam merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik agar dapat memahami, menghayati, mengimani hingga mengenal ajaran agama Islam, diselaraskan dengan tuntutan agar juga menghormati penganut agama lain dalam kaitannya dengan kerukunan antar umat beragama, sehingga tercipta kesatuan dan persatuan bangsa.¹¹

Mata pelajaran pendidikan agama Islam secara keseluruhannya dalam lingkup Al-Qur'an dan Al-hadits, keimanan, akhlak, fiqh/ibadah, dan sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya maupun lingkungannya (*hablun minallah wa hablun minannas*).¹²

2. Judi Online (SLOT)

Judi online adalah permainan judi melalui media elektronik dengan akses internet sebagai perantara dan judi sendiri memiliki makna, berikut pengertian judi: Pengertian judi dan aneka tempat perjudian. Sementara itu, meski secara garis besar sama, memiliki

¹¹ Samsul Nizar, *Pengantar Dasar-dasar Pemikiran Pendidikan Islam* (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2001) 86-88.

¹² Abdul Madjid dan Dian Andayani, *Pendidikan karakter perspektif Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 130.

pengertian judi yang sedikit lebih detail. Menurut ahli pakar TIK tersebut, perjudian pada intinya dikatakan sebagai permainan dengan memilih satu pilihan saja dari beberapa pilihan. Jika pilihan tersebut benar maka yang memilihnya dikatakan sebagai pemenang.¹³

Menurut Onno W. Purbo, yang disebut sebagai judi online atau judi melalui internet (internet gambling) biasanya terjadi karena peletakan taruhan pada kegiatan olah raga atau kasino melalui Internet. Online game yang sesungguhnya seluruh proses baik itu taruhannya, permainannya maupun pengumpulan uangnya melalui internet.¹⁴

3. Generasi Milenial

Menurut Hasanuddin Ali dan Lilik Purwandi dalam bukunya *Millennial Nusantara* menyebutkan bahwa Generasi milenial adalah mereka yang lahir antara tahun 1981 sampai dengan tahun 2000.¹⁵ Sementara para peneliti sosial dalam negeri lainnya menggunakan tahun lahir mulai 1980-an sampai dengan tahun 2000-an.

F. Kajian Terdahulu

Adapun pengetahuan peneliti terhadap kajian penelitian

¹³ Kartini Kartono, *Patologi Sosial*, Jilid I (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), 56.

¹⁴ Onno W Purbo, "Kebangkitan Nasional Ke-2 Berbasis Teknologi Informasi," *Computer Network Research Group*, ITB, yc1dav@garuda.drn.go.id., 2007.

¹⁵ Ali, Hasanuddin dan Lilik Purwandi. *Millennial Nusantara: Paham Karaternya, Rebut Simpatinya* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2017), 18.

terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan judul "*Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Menanggulangi Ketergantungan Judi Online (SLOT) Bagi Generasi Milenial di Desa Kalianget Barat Kabupaten Sumenep*" adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ahsanul Tanzuna, 2023, dengan judul skripsi tentang "*Strategi Komunikasi Aparatur Gampong Dalam Menanggulangi Game Judi Online di Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya*", dalam penelitian yang dilakukan yaitu untuk mengetahui strategi komunikasi aparatur Gampong dalam menanggulangi game judi online serta untuk mengetahui kendala yang dihadapi aparatur Gampong dalam menanggulangi game judi online di Alue Sungai Pinang Kecamatan Jeumpa Kabupaten Aceh Barat Daya. Penulis menggunakan metode penelitian metode deskriptif yaitu suatu metode yang menggambarkan, menafsirkan, menganalisa dan menguraikan masalah yang terjadi sebagaimana adanya. Sedangkan dalam pengumpulan data penulis menggunakan instrumen *Field Research* (penelitian lapangan). Oleh karena itu, untuk mendukung metode tersebut, maka digunakan teknik: Wawancara, observasi dan dokumentasi. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa strategi komunikasi yang dilakukan oleh aparatur Gampong dalam menanggulangi game judi online di Gampong Alue Sungai Pinang yaitu

mensosialisasikan, memanggil secara khusus pelaku judi online, menasehati, dan memberikan sanksi administratif bagi masyarakat yang melakukan game judi online.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang Menanggulangi Judi Online. Adapun perbedaan pada penelitian yang dilakukannya yaitu Strategi Komunikasi Aparatur Gampong dalam Menanggulangi Game Judi Online. Sedangkan *perbedaan* pada penelitian yang saya teliti yaitu mengetahui *Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Menanggulangi Ketergantungan Judi Online (SLOT) Bagi Generasi Milenial di Desa Kalianget Barat Kabupaten Sumenep.*

2. Penelitian yang dilakukan oleh Haikal Azhar, 2023, dengan judul skripsi tentang "*Perilaku Menyimpang Judi Online (Studi Kasus Pemain Judi Online di Kabupaten Cirebon)*", dalam penelitian yang dilakukan Penulis mengkaji bagaimana proses seseorang terlibat bermain judi online di Kabupaten Cirebon. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi dalam melihat bagaimana proses seseorang terlibat bermain judi online di Kabupaten Cirebon. Pengumpulan data dilakukan dengan dua cara, yaitu data primer berupa wawancara tidak terstruktur dengan narasumber pemain judi online yang aktif bermain judi online. Sedangkan sumber data sekunder berasal dari buku, jurnal, media sosial, media cetak dan internet, data tersebut

diperoleh untuk mendukung melengkapi primer dan internet, data tersebut diperoleh untuk mendukung melengkapi primer dan internet, data tersebut diperoleh untuk mendukung melengkapi primer. Penelitian ini menggunakan teori Asosiasi Diferensial yang dicetuskan oleh Edwin H. Sutherland dalam melihat bagaimana proses seseorang terlibat bermain judi online di Kabupaten Cirebon. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa proses individu terlibat bermain judi online di Kabupaten Cirebon bukanlah suatu hal yang diwariskan. Tetapi, dipelajari melalui hubungan suatu pergaulan yang akrab berupa kelompok bermain dan perilaku judi online dipelajari melalui interaksi dengan orang lain dalam kelompok-kelompok pribadi yang intim. Selain itu, kualitas pembelajaran judi online tersebut bergantung pada prioritas, frekuensi, durasi, serta intensitas yang menjadikan kekuatan perilaku tersebut dapat terjadi dan proses pembelajaran judi online disertai teknik-teknik untuk melakukan perilaku menyimpang dan adanya dorongan serta sikap pembenaran yang mendukung bermain judi online secara terus menerus dan suatu kelompok dapat melakukan hal tersebut secara bersama-sama karena mempunyai tujuan tertentu.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang saya lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang Judi Online. Adapun perbedaan pada penelitian yang dilakukannya yaitu *Perilaku*

Menyimpang Judi Online (Studi Kasus Pemain Judi Online di Kabupaten Cirebon. Sedangkan perbedaan pada penelitian yang saya teliti yaitu mengetahui Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Menanggulangi Ketergantungan Judi Online (SLOT) Bagi Generasi Milenial di Desa Kalianget Barat Kabupaten Sumenep.