



Ahmad Zuhdi - Askana Fikriana - Rahmah Nurfitriani - Sri Mawaddah  
Aris Dwi Nugroho - Sutan Botung Hasibuan - Muhammad Al Mansur  
Muhammad Almi Hidayat - Ahmad Ridwan - Marianus Mantovanny Tapung  
Evanirosa - Umi Salamah - Tgk. Ismail - Neng Nurcahyati Sinulingga  
Fransisca Tassia - Muhammad Taufiqurrahman - Susi Puspita Sari - Laurentius  
Muhamad Ali Mustofa Kamal - Rora Rizky Wandini - Intan Kumalasari  
Enni Hartati - Muhammad Syahrial Razali Ibrahim - Fitria Idham Chalid  
Marianus Supar Jelahut - Giyarsi - Firdausi Nurharini - Nurul Hidayah - Rodhiyah  
Ariesta - Akhyaruddin - Syafaatul Habib - Basri Mahmud

# NAVIGASI DIGITAL, INOVASI TEKNOLOGI, dan Support System **Ilmu Keagamaan**



## **Pengantar:**

Prof. Dr. H. Binti Maunah, M.Pd.I  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
UIN SATU Tulungagung

## **Editor:**

Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.  
Dr. Kurroti A'yun, S.T., M.Si. | Dr. Siyono, M. Pd.I.  
Arrinda Luthfiani Ayyzaro', M.Pd. | Sufrizal, Lc., M.Sh.

Digital dengan Canva.com

Dipindai dengan CamScanner

Dipindai dengan CamScanner

Pengantar:

**Prof. Dr. Hj. Binti Maunah, M.Pd.I.**

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
(Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung)

## **NAVIGASI DIGITAL, INOVASI TEKNOLOGI, DAN *SUPPORT SYSTEM* ILMU KEAGAMAAN**

Ahmad Zuhdi - Askana Fikriana - Rahmah Nurfitriani - Sri Mawaddah -  
Aris Dwi Nugroho - Sutan Botung Hasibuan - Muhammad Al Mansur -  
Muhammad Almi Hidayat - Ahmad Ridwan -  
Marianus Mantovanny Tapung - Evanirosa - Umi Salamah -  
Tgk. Ismail - Neng Nurcahyati Sinulingga - Fransisca Tassia -  
Muhammad Taufiqurrahman - Susi Puspita Sari - Laurentius -  
Muhamad Ali Mustofa Kamal - Rora Rizky Wandini -  
Intan Kumalasari - Enni Hartati - Muhammad Syahril Razali Ibrahim -  
Fitria Idham Chalid - Marianus Supar Jelahun - Giyarsi -  
Firdausi Nurharini - Nurul Hidayah - Rodhiyah - Ariesta -  
Akhyaruddin - Syafaatul Habib - Basri Mahmud

Editor:

**Dr. Adi Wijayanto, S.Or., S.Kom., M.Pd., AIFO.**

**Dr. Kurroti A'yun, S.T., M.Si.**

**Dr. Siyono, M. Pd.I.**

**Arrinda Luthfiani Ayyazaro', M.Pd.**

**Sufrizal, Lc., M.Sh.**



**NAVIGASI DIGITAL, INOVASI TEKNOLOGI, DAN *SUPPORT*  
SYSTEM ILMU KEAGAMAAN**

*Copyright* © Ahmad Zuhdi, dkk., 2023  
Hak cipta dilindungi undang-undang  
*All right reserved*

Editor: Adi Wijayanto, dkk.  
Layouter: Muhamad Safi'i  
Desain cover: Dicky M. Fauzi  
xii + 270 hlm: 14 x 21 cm  
Cetakan: Pertama, Agustus 2023  
ISBN: 978-623-157-017-8

**Anggota IKAPI**

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memplagiasi atau memperbanyak seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Diterbitkan oleh:  
**Akademia Pustaka**  
Jl. Raya Sumbergempol, Sumberdadi, Tulungagung  
Telp: 0818 0741 3208  
Email: [redaksi.akademia.pustaka@gmail.com](mailto:redaksi.akademia.pustaka@gmail.com)  
Website: [www.akademiapustaka.com](http://www.akademiapustaka.com)

## Kata Pengantar

*Alhamdulillah Rabbilalamin* Segala puja dan puji syukur Atas kehadiran Allah Subhanallahu Wata'ala atas rahmat-Nya buku berjudul “Navigasi Digital, Inovasi Teknologi dan Support System Ilmu Keagamaan” ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.

Era society 5.0 semua berkembang sangat pesat. Dengan berkembangnya masyarakat era 5.0 ini masyarakat mampu mengatasi berbagai permasalahan, ancaman, dan tantangan melalui pemanfaatan teknologi dengan berbagai inovasi dan kreatifitas. Segala aspek kehidupan berkembang sangat cepat baik dalam segi ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, dan lain-lain. Berbagai perubahanpun tidak dapat dihindari, sehingga pilihan satu-satunya adalah beradaptasi dengan segala perkembangan yang ada dan tetap memperhatikan aturan-aturan yang berlaku.

Sedangkan ibadah merupakan karakteristik utama dalam sebuah agama, karena pusatnya ajaran agama terletak pada pengabdian seorang hamba pada Tuhannya. Berbicara tentang ibadah berarti membahas mengenai posisi diantara dua dimana yang satu kedudukannya lebih tinggi dari yang lain dan didasari oleh kesadarannya sebagai hamba yang lemah dan tak berdaya.

Hadirnya buku ini di dalamnya termuat berbagai pemikiran para penulis tentu akan memperkaya kajian literatur utamanya dalam rumpun navigasi digital dan inovasi teknologi serta support system ilmu keagamaan.



Semoga tulisan ini dapat bermanfaat untuk semua para pembaca.

Tulungagung, 04 Agustus 2023

**Prof. Dr. Hj. Binti Maunah, M.Pd.I**  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
(Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung)

---

## **BAB II**

### **INOVASI TEKNOLOGI TERKINI..... 71**

#### **MASA DEPAN EKOSISTEM DIGITAL PEMBELAJARAN ABAD 21: MENGHADAPI PERUBAHAN DAN INOVASI ..... 73**

*Marianus Mantovanny Tapung* (Universitas Katolik  
Indonesia Santu Paulus Ruteng)

#### **PEMANFAATAN DIGITAL HISTORY WEB DALAM MENINGKATKAN LITERASI SEJARAH PERADABAN ISLAM MENYONGSONG ERA 5.0..... 81**

*Dr. Evanirosa, M.A.* (IAIN Takengon)

#### **REKONSTRUKSI PENDIDIKAN ISLAM SEBAGAI PUSAT REVOLUSI MORAL GENERASI MILENIAL ..... 91**

*Dr. Umi Salamah, M.Pd.I.* (STAI Ma'had Aly Al-Hikam  
Malang, Indonesia)

#### **PELATIHAN PENGGUNAAN TELESKOP SEBAGAI MEDIA PEMBELEJARAN FIKIH BAGI SANTRI DAYAH JABAL NUR ACEH UTARA .... 97**

*Dr. Tgk. Ismail, S.Sy., M.A.* (Institut Agama Islam Negeri  
Lhokseumawe)

**STRATEGI PENGEMBANGAN *SOFT SKILLS CCT*  
(*CREATIVE CRITICAL THINKING*) PADA  
PEMBELAJARAN PAI DALAM MEMBINA  
KARAKTER GENERASI Z DI ERA DIGITAL .... 107**

*Neng Nurcahyati Sinulingga, M.Pd.* (Universitas Medan  
Area)

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP  
PERKEMBANGAN ILMU INTELEKTUAL PADA  
ANAK DAN PENGARUHNYA TERHADAP  
MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR ILMU  
AGAMA DI TPA ASHABUL YAMIN ..... 115**

*Fransisca Tassia, S.Pd., M.Pd.* (STAIN Teungku  
Dirundeng Meulaboh)

**PEMANFAATAN AI (*ARTIFICIAL*  
*INTELLIGENCE*) DALAM MATA KULIAH  
PEMBELAJARAN SKI DI MADRASAH..... 123**

*Muhammad Taufiqurrahman, M.Pd.* (UIN Fatmawati  
Sukarno Bengkulu)

**PENGGUNAAN MEDIA TEKNOLOGI DALAM  
PENINGKATAN MINAT BELAJAR DI POMPE  
NURUL HUDA..... 133**

*Susi Puspita Sari, M.Pd.* (STITNU Sakinah  
Dharmasraya)

**DIMENSI ETIK DALAM MENGAKSES  
TEKNOLOGI PENDIDIKAN DAN PERSOALAN  
HUKUM ATAS PENYALAHGUNAANNYA ..... 141**

*Dr. Laurentius Ni, S.H., M.H.* (Universitas Katolik  
Indonesia Santu Paulus Ruteng)

## PEMANFAATAN AI (*ARTIFICIAL INTELLIGENCE*) DALAM MATA KULIAH PEMBELAJARAN SKI DI MADRASAH

Muhammad Taufiqurrahman, M.Pd.<sup>16</sup>  
(UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu)

*“Memotret Sisi Positif Perkembangan teknologi AI dalam Pendidikan dan Batasan penggunaannya”*

Perkembangan teknologi saat ini semakin maju, muncul beberapa *software* berbasis kecerdasan komputer atau familiar dengan sebutan *artificial intelligence*) (Ririh et al., 2020) yakni sebuah kemampuan komputer (*software*) atau robot yang dikendalikan oleh perintah pada sistem operasi komputer untuk melakukan tugas-tugas yang biasanya dilakukan oleh manusia karena membutuhkan kecerdasan dan kearifan dari manusia itu sendiri (*Artificial Intelligence (AI) Definition, Examples, Types, Applications, Companies, & Facts | Britannica, 2023*). Para pakar juga

---

<sup>16</sup>Penulis lahir di Curup, Rejang Lebong, 15 Januari 1994, merupakan Dosen di Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, menyelesaikan S1 di Fakultas Tarbiyah STAIN Curup tahun 2015 dan S2 di Fakultas Agama Islam Program Magister Ilmu Agama Islam UII Yogyakarta tahun 2017.



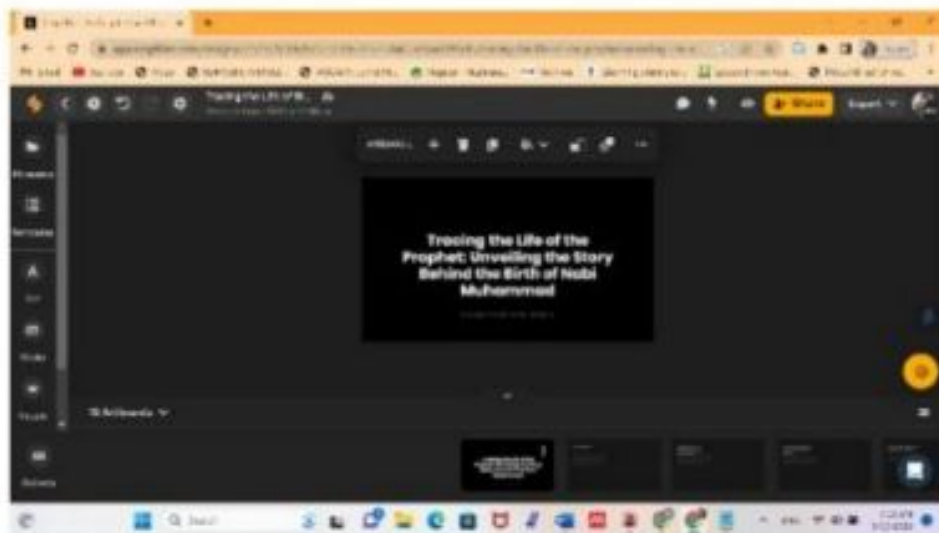
mengalami kendala saat mendefinisikan AI dikarenakan luasnya kaitan dengan multidisiplin ilmu seperti sains komputer, filsafat, neurosains, biologi, antropologi, linguistik dan psikologi.

Era revolusi industri dan penggunaan AI dalam dunia Pendidikan dianggap sebagai hal yang menakutkan karena disinyalir melemahkan mahasiswa dari berbagai kemampuan yang dimiliki karena tergantikan oleh robot atau komputer. Namun sisi positif yang dapat diambil dalam perkembangan AI saat ini adalah membantu mahasiswa untuk mudah dalam mengerjakan tugas-tugas mata kuliah, mendesain media pembelajaran yang menarik (Taufiqurrahman, 2019) serta memiliki kemampuan menghasilkan karya dalam bentuk digital sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan literasi digital mahasiswa (Na'im et al., 2022). Ketiga sisi positif inilah yang akan menjadi pembahasan dalam pemanfaatan AI pada mata kuliah pembelajaran SKI di madrasah.

Mata kuliah ini merupakan salah satu mata kuliah wajib yang ada di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu pada program studi Pendidikan Agama Islam, diberikan kepada mahasiswa semester 5. Selama ini perkuliahan dilaksanakan dengan upaya menginternalisasikan dan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran SKI, tujuannya agar mahasiswa memiliki pengalaman, kemampuan dan pengetahuan untuk mendesain pembelajaran SKI di madrasah berbasis teknologi. Hal ini diperlukan bagi mahasiswa agar nanti saat menjalankan kegiatan PPL ataupun KKN bahkan mengajar di sekolah setelah selesai

kuliah, mahasiswa mampu menjadi *agen of change* dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

*Pertama*, AI membantu mahasiswa untuk mudah dalam mengerjakan tugas-tugas mata kuliah. Dalam mata kuliah pembelajaran SKI di madrasah ini, mahasiswa diberikan tugas untuk membuat power point berisikan materi ajar SKI yang menarik dan dikonversi menjadi sebuah video kemudian di upload di media sosial kelas. AI yang digunakan pada tahap ini adalah *Simplified AI*. Yakni sebuah software yang membantu mahasiswa membuat bahan presentasi lebih mudah. Namun yang menjadi perhatian adalah konten dalam presentasi yang dihasilkan oleh *simplified AI* ini harus di kroscek terlebih dahulu, apabila ada kekeliruan bisa di revisi sesuai dengan kebutuhan bahan belajarnya.





Gambar 1.1 Contoh penggunaan & Tampilan Dashboard *simplified AI*

Pada AI ini, ada beberapa pilihan yang dapat digunakan mahasiswa untuk menyelesaikan tugas perkuliahan diantaranya adalah mengkonversi teks kedalam bentuk gambar sehingga bisa digunakan sebagai bahan presentasi, menghapus background gambar, membuat Meme, membuat quotes dan lainnya. AI ini juga menyediakan berbagai template secara gratis dan berbayar. Sehingga banyak inspirasi desain presentasi yang bisa dimanfaatkan mahasiswa untuk menjadikan tugas powerpointnya semakin menarik dan berbeda dari biasanya.

*Kedua*, mendesain media pembelajaran yang menarik. Pada mata kuliah ini mahasiswa diberikan tugas untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik berbasis teknologi. AI yang digunakan dalam hal ini adalah *gamed based education* menggunakan quizizz (Citra & Rosy, 2020; Sitorus & Santoso, 2022), wordwall (Purnamasari et al., 2022) dan kahoot (Andari, 2020). Salah satu media ini



yakni quizizz digunakan untuk memberikan posttest kepada siswa setelah menerima materi dengan cara yang menyenangkan. Jika terdapat siswa yang tidak memiliki *device* untuk mengaksesnya maka dapat digunakan *paper based test* atau menggunakan kertas yang berisikan *barcode* pilihan jawaban, sehingga siswa hanya membolak-balikkan kertas sesuai dengan jawaban pilihannya. Sebelum diberikan tugas terkait pemanfaatan AI sebagai media pembelajaran, mahasiswa dibekali pengenalan dan pelatihan sederhana sebelumnya.

*Ketiga*, memiliki kemampuan menghasilkan karya dalam bentuk digital. Tugas berikutnya yang harus dikerjakan mahasiswa adalah membuat karya dalam bentuk digital berupa poster ilmiah (NUFUS, 2018). Tujuan akhirnya adalah mengupayakan kreativitas mahasiswa yang dituangkan dalam bentuk karya berupa poster berisikan konten materi terkait dengan sejarah kebudayaan Islam sesuai dengan tingkatan pendidikannya baik itu MI, MTs hingga MA. Pembuatan poster ini juga memanfaatkan AI yakni canva (Riani et al., 2023) merupakan salah satu AI yang mampu membantu mahasiswa mendesain poster dengan langkah-langkah yang mudah dipahami serta menyediakan ribuan template, gambar, jenis *font*, dan lain sebagainya. Pemanfaatan canva sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran juga sudah menjadi konten pelatihan bagi para guru (Sari et al., 2021), sehingga mempelajari canva dibangku kuliah diharapkan dapat memberikan *insight* yang baik terhadap keterampilan dan kreativitas mahasiswa dalam mendesain media



pembelajaran yang menarik kedepannya terkhusus dalam mata kuliah pembelajaran SKI di madrasah.

Penggunaan berbagai AI dalam pembelajaran tidak serta merta berdampak positif secara keseluruhan. Terdapat banyak pula sisi negatif yang bisa saja muncul setelah mahasiswa menguasai berbagai AI tersebut. Untuk itu perlu disampaikan pula batasan-batasan yang tidak boleh dilanggar oleh mahasiswa sebagai seorang akademisi.

*Pertama, plagiasi.* Plagiarisme merupakan tindakan mencuri atau mengambil karya orang lain dan mengklaim bahwa karya tersebut adalah hasil sendiri (Wibowo, 2012). Dalam mata kuliah ini, mahasiswa boleh menggunakan AI yang sudah disebutkan diatas namun tidak diperkenankan untuk menduplikasi karya orang lain. Template yang tersedia bisa saja sama, namun pemilihan konten, warna, jenis huruf dan desain tidak mungkin sama antar mahasiswa karena memiliki perbedaan kemampuan dan kreativitas. Sehingga apabila ditemukan hasil karya yang sama akan di konfrontir untuk mempertanggungjawabkan perbuatannya. Sama halnya dengan melihat karya orang lain sebagai inspirasi saja, tidak mencontoh atau menduplikasi karya secara keseluruhan. Batasan ini disampaikan diawal perkuliahan dalam kontrak kuliah, dan disetujui secara bersama-sama selama satu semester.

*Kedua, mindset.* Dalam mata kuliah ini siswa diberi kebebasan untuk menggunakan AI dalam bentuk apapun. Kemudian mempelajari dan memahami AI tersebut serta memanfaatkannya dalam pembelajaran di kelas. Namun, setelah memahami dan mampu menggunakan AI dengan

baik, tetap menggunakannya untuk hal-hal yang bermanfaat dan tidak menggunakan AI tersebut untuk hal-hal yang merugikan, seperti memanipulasi dokumen bahkan membuat karya ilmiah dengan bantuan AI secara keseluruhan. Mindset ini ditanamkan kepada mahasiswa sebagai bentuk tanggungjawab akademik seorang terpelajar. Banyak contoh diluaran yang disampaikan kepada mahasiswa, dan harapannya menjadi pengingat serta penghalang untuk tidak melakukan hal yang merugikan tersebut.

Terakhir, pemanfaatan AI dalam Pendidikan secara umum bisa membantu terlaksananya Pendidikan dengan cara yang lebih efektif. Namun perlu diperhatikan akhir dari pemanfaatan tersebut, berdampak terhadap kehidupan mahasiswa untuk kedepannya atau hanya menjadi hal yang menyenangkan semata. Semoga pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bukan menjadi hal yang merugikan kedepannya, dengan tetap memperhatikan dan mengawasi batasan-batasan bagi setiap penggunaanya.

### **Daftar Pustaka**

- Andari, R. (2020). PEMANfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135–137.  
<https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>

- Artificial intelligence (AI) | Definition, Examples, Types, Applications, Companies, & Facts | Britannica. (2023, June 8). <https://www.britannica.com/technology/artificial-intelligence>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Na'im, Z., Taufiqurrahman, M., Nurmalina, Kholik, A., Fradito, A., Astuti, M., Romli, N., Sonia, N., Kusuma, Y., & Alfiyanto, A. (2022). *Tantangan Dan Peluang Pengelolaan Lembaga Pendidikan di Era Industri 4.0*.
- NUFUS, H. (2018). PENGARUH PEMBUATAN POSTER ILMIAH TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATERI SISTEM EKSRESI KELAS VIII DI SMPN 1 BALARAJA [Sarjana, UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA]. <http://fkip.untirta.ac.id/>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). BERMAIN BERSAMA PENGETAHUAN PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN



BERBASIS GAME ONLINE WORD WALL. 3, 70–77.

- Riani, D. W., Fuada, S., Putri, I., Arini, E. N. P., Ulfa, H., Setiani, D. F., Pradiptya, E. S., & Gianti, M. S. (2023). Education scientific poster training with Canva assistance for UPI Purwakarta students. *Community Empowerment*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.31603/ce.7997>
- Ririh, K. R., Laili, N., Wicaksono, A., & Tsurayya, S. (2020). STUDI KOMPARASI DAN ANALISIS SWOT PADA IMPLEMENTASI KECERDASAN BUATAN (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) DI INDONESIA. *Jurnal Teknik Industri*, 15(2).
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegallampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.29303/jpmppi.v4i3.952>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), Article 2. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Taufiqurrahman, M. (2019). Persepsi Mahasiswa PAI dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi Era



Revolusi Industri 4.0 Pada Mata Kuliah Pembelajaran SKI di Madrasah. *Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 246–264.

Wibowo, A. (2012). Mencegah dan Menanggulangi Plagiarisme di Dunia Pendidikan. *Kesmas: Jurnal Kesehatan Masyarakat Nasional (National Public Health Journal)*, 6(5), Article 5. <https://doi.org/10.21109/kesmas.v6i5.84>