

Plagiarism Report

Artikel Ilmiah.pdf

Document Details

Submission ID

6a73485419e2d267dd0420d8

File Size

300.7 KB

File Name

Artikel Ilmiah.pdf

Total Pages

8 Page

Account Name

ITentix Plagiarism

Total Words

5,051 Words

Submission Date

5 Aug 2026, 21:27 GMT+7

Total Characters

39,964 Characters

Release Date

5 Aug 2026, 21:28 GMT+7

Filter Options

Filter settings used in this submission report.

- Exclude Bibliography
 - Exclude Quoted Text
-

6%
Similarity

31
Matched Sources

Match Group

0% Internet sources
6% Publications
0% Submitted works (Student papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission.

1	Publication	<1%
pels.umsida.ac.id		
2	Publication	<1%
www.nature.com		
3	Publication	<1%
www.frontiersin.org		
4	Publication	<1%
jurnal.htp.ac.id		
5	Publication	<1%
journal.uii.ac.id		
6	Publication	<1%
jurnal.itg.ac.id		
7	Publication	<1%
jurnal.usi.ac.id		
8	Publication	<1%
etheses.uin-malang.ac.id		
9	Publication	<1%
eprints.walisongo.ac.id		
10	Publication	<1%
jurnal.jomparnd.com		
11	Publication	<1%
jurnal.unsil.ac.id		

12	Publication	<1%
repository.uin-malang.ac.id		
13	Publication	<1%
ejournal.itn.ac.id		
14	Publication	<1%
ejournal.unisbablitar.ac.id		
15	Publication	<1%
repository.uin-malang.ac.id		
16	Publication	<1%
journal.iain-manado.ac.id		
17	Publication	<1%
journal.yazri.com		
18	Publication	<1%
www.frontiersin.org		
19	Publication	<1%
repository.uin-malang.ac.id		
20	Publication	<1%
jurnal.stiq-amuntai.ac.id		
21	Publication	<1%
repository.usd.ac.id		
22	Publication	<1%
journal.uin-alauddin.ac.id		
23	Publication	<1%
journal.pegatliterasi.or.id		
24	Publication	<1%
repository.usd.ac.id		
25	Publication	<1%
journal.piksi.ac.id		

26	Publication	<1%
www.jbasic.org		
27	Publication	<1%
ejournal.um-sorong.ac.id		
28	Publication	<1%
jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id		
29	Publication	<1%
etheses.uin-malang.ac.id		
30	Publication	<1%
www.ejournal.pancabhakti.ac.id		
31	Publication	<1%
repository.usd.ac.id		

The Utilization of Artificial Intelligence via Gamma.ai in Fiqh Learning on Worship Materials at SMK PEMUDA Krian **[Pemanfaatan Artificial Intelligence melalui Aplikasi Gamma.ai dalam Pembelajaran Fiqh Materi Ibadah di SMK PEMUDA Krian]**

Tiara Wiritanaya¹⁾, Anita Puji Astutik^{*2)}

¹⁾ Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

tiarawiritanaya100804@gmail.com¹ anitapujiastutik@umsida.ac.id^{*2}

Abstract: *The tendency of student boredom due to the dominance of conventional lecture methods and the demands of adapting dynamic religious materials in the digital era are the background of this research. These obstacles trigger the need to utilize intelligent instruments to simplify complex religious texts for Generation Z. The focus of this research is to describe the use of Artificial Intelligence (AI) through the Gamma.ai application in learning Islamic Jurisprudence (Fiqh Ibadah) on Zakat at Pemuda Krian Vocational School and analyze its impact on the understanding and activeness of 10th grade students. The research steps were carried out using a qualitative approach with a case study method, where actual data collection was obtained through observation techniques, semi-structured interviews, and documentation. The research findings show that Gamma.ai successfully reduces the administrative burden of teachers in designing teaching materials, while being able to concretize the details of contemporary zakat mal through automatic infographic visualization. Based on the principle of dual coding, the combination of AI visualization and teacher navigation empirically boosts cognitive retention and triggers student participatory activity in conducting cross-sector discussions. The main conclusion confirms that the integration of Gamma.ai has proven effective in creating a modern, efficient, and adaptive Islamic Religious Education learning ecosystem without neglecting the authenticity of the substance of Islamic law. Educators are recommended to optimize their ability to formulate instructions (prompts) precisely in order to maintain the accuracy of the interpretation of religious law.*

Keywords: *Artificial Intelligence, Gamma.ai, Fiqh Learning, Zakat, Student Engagement.*

Abstrak: *Kecenderungan kejenuhan siswa akibat dominasi metode ceramah konvensional serta tuntutan penyesuaian materi keagamaan yang dinamis di era digital melatarbelakangi penelitian ini. Hambatan tersebut memicu perlunya pemanfaatan instrumen cerdas guna menyederhanakan materi teks keagamaan yang kompleks bagi generasi Z. Fokus penelitian ini adalah mendeskripsikan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) melalui aplikasi Gamma.ai dalam pembelajaran Fiqh Ibadah materi Zakat di SMK Pemuda Krian serta menganalisis dampaknya bagi pemahaman dan keaktifan siswa kelas X. Langkah-langkah penelitian dijalankan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, di mana pengumpulan data aktual diperoleh lewat teknik observasi, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Temuan riset menunjukkan bahwa Gamma.ai berhasil mereduksi beban administratif guru dalam mendesain bahan ajar, sekaligus mampu mengonkretkan rincian zakat mal kontemporer melalui visualisasi infografis otomatis. Berdasarkan prinsip dual coding, perpaduan visualisasi AI dan navigasi guru ini secara empiris mendongkrak retensi kognitif serta memicu keaktifan partisipatif siswa dalam melangsungkan diskusi lintas sektor. Simpulan utama menegaskan bahwa integrasi Gamma.ai terbukti efektif menciptakan ekosistem pembelajaran PAI yang modern, efisien, dan adaptif tanpa mengesampingkan keaslian substansi syariat Islam. Pendidik direkomendasikan mengoptimalkan kecakapan merumuskan instruksi (prompt) secara presisi demi menjaga akurasi interpretasi hukum keagamaan.*

Kata Kunci : *Artificial Intelligence, Gamma.ai, Pembelajaran Fiqh, Zakat, Keaktifan Siswa.*

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di era digital secara revolusioner telah mentransformasi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk sistem pendidikan nasional yang fundamental. Pola pembelajaran konvensional kini tidak lagi terbatas pada aktivitas tatap muka yang kaku di ruang kelas, melainkan mulai bergeser menuju model instruksional yang lebih interaktif, inovatif, serta berbasis teknologi [1]. Di antara berbagai terobosan mutakhir, teknologi kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* menarik perhatian yang sangat signifikan karena kemampuannya dalam mengadopsi cara berpikir manusia serta menyelesaikan tugas-tugas kompleks secara otomatis. Potensi kecerdasan buatan dalam dunia pendidikan sangatlah luas, mulai dari personalisasi pengalaman belajar, penyediaan umpan balik instan, hingga otomatisasi beban kerja administratif guru di sekolah. Sistem cerdas ini mampu menganalisis kinerja kognitif dan kebutuhan spesifik setiap peserta didik, sehingga memungkinkan adanya penyesuaian materi serta metode pengajaran secara dinamis agar berjalan lebih efektif. Oleh karena itu, integrasi teknologi canggih ini dipandang sebagai prasyarat utama untuk menciptakan ekosistem sekolah modern yang adaptif terhadap akselerasi zaman digital abad ke-21.

Penerapan kecerdasan buatan dalam konteks edukasi terbukti berpotensi besar mendukung keberhasilan penyusunan materi, pelaksanaan kurikulum, hingga penciptaan pengalaman belajar yang jauh lebih personal dan menarik [2]. Hal ini dinilai sangat relevan untuk diimplementasikan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mulai dipengaruhi oleh arus digitalisasi masif. Selama ini, proses pengajaran bidang keagamaan tersebut sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa akibat dominasi metode ceramah satu arah dan sistem hafalan tekstual yang kaku [2]. Kondisi tersebut memicu kejenuhan psikologis siswa serta menyulitkan mereka dalam mengabstraksikan konsep spiritual, terutama pada pokok bahasan Fikih Ibadah yang memerlukan visualisasi tata cara. Guna mengatasi hambatan pedagogis ini, pendidik mutlak memerlukan media pembelajaran inovatif yang mampu mentransformasi materi keagamaan menjadi lebih kontekstual, estetik, serta selaras dengan karakteristik psikologis generasi Z [3]. Salah satu wujud terobosan eksternal yang dapat dioptimalkan adalah pemanfaatan aplikasi pembuat presentasi otomatis berbasis kecerdasan buatan.

Aplikasi pembuat modul presentasi otomatis Gamma.ai kini mulai banyak diadopsi di bidang pendidikan karena kemampuannya membantu para pendidik menyusun materi ajar secara instan sekaligus menyajikannya secara visual [4]. Melalui algoritma cerdas, platform ini mampu menghasilkan salindia presentasi, ilustrasi grafis, dan penjelasan sistematis yang relevan dengan topik pilihan penggunaannya [5]. Dengan kemampuan tersebut, teknologi ini berpotensi besar mengatasi kesulitan visualisasi pada materi Fikih Ibadah yang abstrak, sehingga membantu siswa memahami esensi ritual keagamaan secara cepat dan mendalam. Penggunaan alat bantu visual interaktif ini terbukti mampu memicu ketertarikan situasional awal siswa, merubah suasana kelas dari hafalan pasif menjadi eksplorasi yang menyenangkan, serta mendongkrak hasil belajar [6]. Pendidik dapat memanfaatkan platform digital ini untuk mendesain panduan tata cara berwudhu, salat, atau puasa secara menarik demi mewujudkan pembelajaran berbasis pemahaman kontekstual yang aplikatif dalam kehidupan nyata sehari-hari [7]. Transformasi media ini mempermudah tugas guru dan melahirkan pengalaman belajar interaktif yang modern.

Pemanfaatan platform teknologi cerdas ini juga sejalan dengan konsep Merdeka Belajar yang berupaya mewujudkan proses pembelajaran fleksibel, adaptif, berdiferensiasi, serta berpusat pada siswa seutuhnya. Guru dapat menggunakan bantuan teknologi untuk memodifikasi rencana pengajaran yang selaras dengan keberagaman kompetensi dan kebutuhan belajar unik setiap individu anak di dalam kelas [8]. Di samping itu, penggunaan aplikasi ini memberikan ruang otonomi bagi peserta didik untuk terlibat aktif sebagai subjek pembangun pengetahuan mereka sendiri, bukan sekadar konsumen informasi pasif [9]. Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan tajam karena tidak semua guru memiliki kompetensi digital yang mumpuni untuk mengoperasikan aplikasi canggih secara mandiri [10]. Masalah ini diperparah oleh keterbatasan sarana komputer dan koneksi internet tidak stabil di madrasah [11]. Hambatan teknis dan kompetensi ini berisiko menimbulkan stagnasi metode, sehingga nilai Islam gagal tersampaikan dengan baik [12].

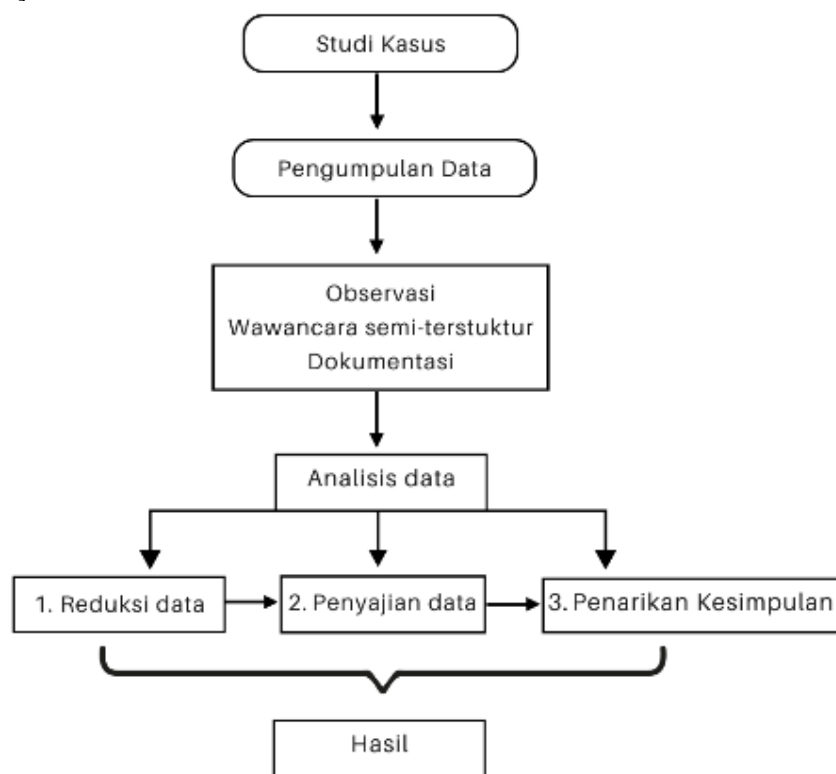
Beberapa studi terdahulu telah membuktikan bahwa integrasi kecerdasan buatan dan media digital mampu mendongkrak motivasi, efektivitas pengajaran Fikih, serta keterampilan berpikir kritis siswa [14] [15]. Namun, sebagian besar riset tersebut masih terbatas pada pemakaian *e-learning* konvensional seperti Canva, atau berfokus pada ekosistem perguruan tinggi secara umum [16]. Nilai baru dan inovasi dari penelitian ini terletak pada analisis mendalam mengenai pemanfaatan spesifik fitur presentasi otomatis Gamma.ai pada mata pelajaran Fikih Ibadah di tingkat Madrasah Tsanawiyah dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Studi ini dirancang khusus untuk memotret dinamika interaksi kelas, serta menggali pengalaman nyata guru dan siswa selama mengoperasikan teknologi cerdas tersebut dalam memahami konsep ibadah. Dengan menggabungkan aspek pedagogis keagamaan dan teknologi *gamification* visual, riset ini bertujuan mendeskripsikan implementasi nyata Gamma.ai di SMK Pemuda

Krian serta mengukur dampaknya terhadap keaktifan siswa. Temuan ini diharapkan menjadi acuan strategis dalam memodernisasi pendidikan Fikih kontemporer agar tetap dinamis, inklusif, berkelanjutan, dan bermakna bagi generasi muda.

II. METODE

Penelitian kualitatif deskriptif ini menerapkan rancangan studi kasus untuk mengeksplorasi penanaman karakter Islami siswa secara kontekstual di lapangan. Investigasi ini dilaksanakan di SMK Pemuda Krian guna mendeskripsikan dinamika internalisasi nilai-nilai religius dalam ekosistem persekolahan [12]. Peneliti bertindak sebagai *human instrument* atau instrumen utama yang mengamati fenomena alami tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel kelas. Penentuan subjek dilakukan melalui teknik *purposive sampling* untuk memilih jajaran informan yang terlibat langsung dalam aktivitas instruksional. Subjek riset meliputi 1 guru pengampu mata kuliah Akidah Akhlak serta seluruh siswa kelas 10 yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran luar kelas. Kriteria pembatasan subjek ini didasarkan pada kapasitas mereka dalam memberikan data empiris yang kaya akan makna sosiopedagogis [13]. Pengkondisian fokus diarahkan pada implementasi metode *experiential learning* guna merekam respons kognitif maupun afektif siswa selama proses penanaman moral berlangsung di luar batasan ruang kelas tradisional.

Proses pengumpulan data primer memadukan teknik observasi partisipatif dan wawancara mendalam *semi-structured*, sementara data sekunder dihimpun melalui studi dokumentasi arsip perangkat kurikulum seperti silabus dan RPP [14]. Catatan lapangan digunakan untuk merekam interaksi fisik secara objektif, sedangkan dokumentasi visual berupa foto, video, lembar kerja, dan catatan reflektif digunakan sebagai bukti autentik. Seluruh data numerik pendukung, seperti jumlah 1 lokasi penelitian dan keterlibatan siswa kelas 10, disajikan secara tekstual dalam uraian naratif. Analisis data dilakukan mengalir menggunakan model interaktif yang melingkupi tahapan *data reduction*, *data display*, serta penarikan simpulan [15]. Tahap reduksi menyaring transkrip lisan yang kompleks menjadi kategori hambatan kontekstual dan efektivitas strategi luar kelas. Guna menghindari penemuan subjektif, keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan metode, serta diverifikasi ulang lewat prosedur *member check* kepada seluruh informan kunci [16].



Gambar 1. Gambar alur metode penelitian

Penelitian kualitatif dengan metode studi kasus ini berupaya mengeksplorasi pemanfaatan aplikasi berbasis kecerdasan buatan dalam ranah pendidikan agama. Investigasi dilakukan di SMK Pemuda Krian sebagai institusi menengah yang mengintegrasikan teknologi digital dalam proses kurikulum. Tujuan utama rancangan ini adalah untuk mengkaji secara alamiah dan mendalam mengenai interaksi subjek kelas terhadap media instruksional otomatis [17]. Peneliti mengaplikasikan teknik *purposive sampling* untuk menentukan informan kunci yang relevan. Subjek riset ditetapkan sebanyak 7 partisipan, yang terdiri atas 1 guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam serta 6 siswa kelas 10 yang terlibat aktif dalam ekosistem digital tersebut [18]. Kriteria penentuan subjek berlandaskan pada pengalaman riil mereka dalam mengoperasikan platform *Gamma.ai* pada materi Fikih Ibadah, seperti tata cara wudu, salat, dan puasa, sehingga potret deskriptif sosiopedagogis yang dihasilkan komprehensif serta tidak dimanipulasi secara statistik.

Proses pengumpulan data primer memadukan teknik observasi kelas secara langsung dan wawancara mendalam *semi-structured*, sedangkan data sekunder dihimpun lewat studi dokumentasi [19]. Peneliti mengamati respon visual siswa terhadap tayangan *slide decks* kecerdasan buatan, sementara wawancara digunakan untuk memetakan kesan psikologis guru. Catatan dokumentasi yang dikumpulkan mencakup lembar RPP, modul ajar, dan tangkapan layar aktivitas digital. Peneliti bertindak sebagai *human instrument* yang menyinkronkan seluruh data melalui uji keabsahan triangulasi sumber serta triangulasi teknik [20]. Selanjutnya, analisis data kuantitatif mendukung organisasi disajikan dalam angka tekstual terpadu, seperti jumlah 3 teknik pengumpulan data dan 6 siswa terpilih. Data tersebut diolah mengikuti model interaktif Miles dan Huberman yang melingkupi tahapan reduksi informasi, penyajian narasi deskriptif, hingga penarikan kesimpulan untuk menginterpretasikan kebermaknaan teknologi kecerdasan buatan dalam menunjang transmisi nilai-nilai keagamaan [21].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Dinamika Penggunaan Gamma.ai dalam Kelas Fikih

Dinamika implementasi teknologi *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan aplikasi *Gamma.ai* dalam pembelajaran Fikih Ibadah materi Zakat di kelas X mencerminkan adanya pergeseran pola instruksional yang sangat transformatif. Platform generatif ini tidak lagi diposisikan sebagai alat presentasi statis di dalam kelas, melainkan sebagai ekosistem digital yang mampu merekonstruksi teks keagamaan klasik menjadi produk visual bernarasi modern. Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) mengawali dinamika ini dengan merumuskan perintah (*prompt*) yang spesifik dan berbasis kurikulum untuk menyaring output agar tetap syar'i. Integrasi media digital modern ke dalam pembelajaran keagamaan ini menjadi sebuah keniscayaan sosiologis untuk membantu penanaman nilai dan penguasaan keterampilan esensial bagi siswa di era digital [22]. Penyelarasan kognitif antara fase berpikir abstrak siswa kelas X dengan kemampuan komputasi AI berhasil memicu perubahan atmosfer kelas menjadi lebih interaktif, inklusif, dan responsif sejak awal sesi pembelajaran dimulai.

Pada perkembangan berikutnya, penggunaan *Gamma.ai* dalam tahap persiapan mengajar ini secara radikal memicu efisiensi administrasi guru melalui pemangkasan waktu penyusunan modul ajar secara signifikan. Guru tidak lagi menghabiskan waktu berjam-jam untuk mendesain slide manual, sehingga fokus utamanya dapat dialihkan penuh pada pengayaan nilai spiritualitas dan filosofi mendalam di balik ibadah zakat. Penghematan waktu operasional ini memberikan ruang kognitif yang longgar bagi pendidik untuk merancang simulasi perhitungan zakat kontemporer yang relevan dengan kehidupan nyata siswa. Pola pengajaran agama yang efisien ini menempatkan kecerdasan buatan sebagai asisten cerdas yang memperkuat peran pedagogis guru, bukan menggantikan otoritas moral pendidik keagamaan di kelas [16]. Akibatnya, dinamika KBM bergeser dari sekadar penyampaian data hukum yang kaku menjadi ruang refleksi spiritual yang lebih personal, manusiawi, dan menyentuh sisi emosional siswa secara mendalam.

2. Identifikasi Faktor Akselerasi Pemahaman Konsep

Faktor utama yang mengakselerasi tingkat pemahaman kognitif siswa kelas X pada materi Zakat yang kompleks berpusat pada kualitas visualisasi multimodal yang dihasilkan oleh *Gamma.ai*. Materi fikih procedural yang biasanya dianggap berat dan teoritis berhasil didekonstruksi oleh kecerdasan buatan menjadi bagan alur yang dinamis, ikonografi menarik, dan infografis terstruktur. Penyajian data hukum Islam yang prosedural melalui teknologi AI terbukti efektif mempermudah proses dekoding informasi ilmiah tanpa mengurangi esensi syariatnya sedikit pun [16]. Siswa dapat dengan mudah membedakan takaran fisik zakat fitrah melalui ikon bahan pangan pokok serta mengklasifikasikan aset-aset zakat mal secara presisi. Kejelasan visual ini secara simultan merangsang memori jangka

panjang siswa, sehingga konsep hukum yang abstrak dapat diinterpretasikan menjadi bentuk yang nyata, kontekstual, dan mudah diingat [23].

Selain faktor stimulus visual, fleksibilitas fitur penyuntingan instan (*real-time editing*) pada Gamma.ai menjadi faktor pendukung utama dalam mewujudkan pembelajaran yang berdiferensiasi di kelas yang heterogen. Ketika siswa mengalami kebuntuan kognitif dalam membedakan nisab zakat profesi dan perniagaan, guru dapat langsung menginstruksikan AI untuk memunculkan tabel perbandingan detail saat itu juga. Keunggulan adaptif ini membuat kebutuhan belajar individu siswa dapat dipenuhi secara langsung tanpa merusak ritme jalannya presentasi utama yang sedang ditayangkan di proyektor [24]. Efektivitas performa Gamma.ai ini terletak pada kapasitasnya yang andal dalam mengembangkan sisi kognitif sekaligus ketertarikan emosional siswa melalui pendekatan instruksional yang nontradisional. Akibatnya, faktor-faktor penunjang teknis yang berpadu dengan kepekaan pedagogis guru ini berhasil menaikkan rasa percaya diri siswa dalam menguasai detail hukum zakat secara komprehensif [25].

3. Implementasi Bentuk Zakat Fitrah dan Zakat Mal

Implementasi pengajaran bentuk-bentuk zakat fitrah dan zakat mal melalui Gamma.ai diterapkan secara sistematis dengan mengadopsi prinsip *visual storytelling* yang runtut dan menarik. Aplikasi ini menjabarkan materi secara logis mulai dari definisi hukum, takaran standar, hingga contoh harta zakat modern seperti saham dan investasi digital. Visualisasi otomatis ini sangat membantu guru memperjelas konsep-konsep hukum Islam yang bersifat prosedural dan dinamis di hadapan para siswa [26]. Siswa kelas X tidak lagi dipaksa menghafal teks mati yang menjemukan, melainkan diajak melihat representasi digital dari konversi nilai mata uang modern terhadap standar nisab emas purba. Penampilan visual yang profesional ini membuat siswa merasa bahwa ilmu fikih merupakan solusi hukum progresif yang sangat aktual dan mampu menjawab tantangan dinamika ekonomi modern.

Secara operasional, guru memanfaatkan efisiensi presentasi Gamma.ai untuk memperbanyak porsi sesi diskusi interaktif dan simulasi perhitungan zakat riil di dalam kelas. Sesi penayangan visual harta benda seperti hewan ternak dan hasil pertanian langsung dijadikan pemantik (*trigger*) kognitif untuk memancing pertanyaan kritis dari siswa mengenai teknis perhitungan zakatnya. Fokus aktivitas instruksional guru kini sepenuhnya beralih dari menyalin teks di papan tulis menjadi fasilitator dialog yang mendampingi siswa memecahkan studi kasus. Gaya belajar berbasis visual tinggi ini terbukti mampu menangkap perhatian penuh dari siswa Gen-Z dalam durasi yang relatif lebih lama tanpa menimbulkan kelelahan mental. Melalui implementasi media yang variatif dan interaktif ini, motivasi intrinsik siswa dalam mempelajari materi keagamaan yang rumit dapat tumbuh dengan subur dan stabil [27].

4. Tantangan Validasi Keotentikan Hukum Syariat

Tantangan terbesar dalam penerapan kecerdasan buatan Gamma.ai pada mata pelajaran Fikih Zakat terletak pada krusialnya proses validasi keotentikan hukum syariat yang diproduksi mesin. Output dari algoritma AI bersifat generatif dan memiliki potensi memunculkan halusinasi data hukum apabila guru tidak merumuskan *prompt* awal dengan landasan fikih yang sah. Oleh karena itu, tantangan pedagogis bagi guru di era digital ini adalah bertindak sebagai kurator konten sekaligus "penjaga gawang" kemurnian hukum Islam di dalam kelas [28]. Guru dituntut memiliki kompetensi agama yang mumpuni untuk mendeteksi setiap kekeliruan grafis atau kesalahan angka nisab yang ditampilkan oleh kecerdasan buatan. Tanpa adanya pengawasan ketat dari pendidik yang menguasai rujukan kitab otoritatif, kecanggihan teknologi visual ini dikhawatirkan hanya menjadi tontonan estetik yang mengaburkan esensi kebenaran hukum fikih.

Tantangan selanjutnya berkaitan dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*) siswa dalam merespons banjir informasi digital yang diproduksi oleh teknologi AI. Pendidik menghadapi tantangan untuk tidak membiarkan poin-poin materi dari Gamma.ai ditelan mentah-mentah oleh siswa kelas X sebagai sebuah kebenaran yang mutlak. Guru harus merancang skenario pembelajaran yang memaksa siswa melakukan proses verifikasi silang (*cross-check*) antara data layar dengan dalil Al-Qur'an serta Hadis di buku paket sekolah. Transformasi pembelajaran melalui AI memang memberikan peluang besar bagi penguatan literasi hukum Islam di kalangan remaja, namun membutuhkan pengawasan yang melekat [28]. Jika tantangan pembentukan sikap skeptis yang positif ini tidak dikelola dengan matang, integrasi teknologi digital dikhawatirkan dapat melahirkan generasi muslim yang abai terhadap autentisitas sumber hukum agama yang sah.

5. Hambatan Teknik KBM dan Solusi Integrasikan Manusiawi

Hambatan teknis yang membatasi optimalisasi penggunaan Gamma.ai di lapangan berpusat pada ketergantungan platform terhadap koneksi internet dan kesiapan infrastruktur digital sekolah. Proses pengeditan instan dan visualisasi grafis resolusi tinggi memerlukan kestabilan jaringan, yang apabila mengalami gangguan, akan

menghambat kelancaran Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) secara mendadak. Hambatan psikologis juga muncul apabila terjadi kesenjangan literasi digital antar-pendidik, di mana tidak semua guru memiliki kesiapan mental yang sama dalam mengoperasikan teknologi generatif AI. Padahal, keterlibatan aktif siswa dalam ekosistem pembelajaran digital merupakan faktor kunci penentu keberhasilan pendidikan di masa depan [29]. Selain itu, keterbatasan waktu guru untuk mendampingi pemanfaatan AI secara personal di luar jam kelas juga menjadi hambatan nyata dalam memperluas dampak positif teknologi ini.

Sebagai solusi pengembangannya ke depan, hambatan-hambatan tersebut diatasi melalui strategi integrasi yang humanis dengan memperkuat hubungan dialogis antara guru dan siswa di kelas. Guru memanfaatkan waktu yang dihemat oleh efisiensi AI untuk memberikan bimbingan individual dan umpan balik (*feedback*) secara waktu nyata sesuai dengan kecepatan belajar siswa. Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran yang didukung media digital ini terbukti menjadi instrumen utama dalam mengungkit hasil belajar secara holistik [30]. Pihak sekolah juga perlu memfasilitasi pelatihan berkala mengenai literasi kecerdasan buatan bagi guru serta menyediakan perangkat penunjang yang memadai di ruang kelas. Melalui keseimbangan yang harmonis ini, di mana teknologi bertugas mengelola informasi visual dan manusia mengelola kebijaksanaan spiritual, Gamma.ai dapat menjadi katalisator pengubah masa depan pendidikan Islam yang berkembang[31].

IV. KESIMPULAN

Implementasi Gamma.ai dalam pembelajaran Fikih Ibadah materi Zakat di kelas X terbukti menjadi langkah transformatif yang efektif dalam memodernisasi pendidikan Islam di era digital. Penggunaan teknologi AI ini mampu mereduksi beban administratif guru secara signifikan, terutama dalam penyusunan struktur materi dan desain visual, sehingga fokus pendidik beralih dari teknis persiapan ke pengayaan nilai-nilai spiritual dan moral yang lebih substansif. Efisiensi ini memungkinkan guru untuk menghidupkan suasana kelas melalui dialog interaktif yang sebelumnya sering tersita oleh aktivitas menulis manual di papan tulis. Melalui fitur visualisasi yang dinamis dan kemampuan penyuntingan instan, Gamma.ai berhasil menyederhanakan konsep hukum zakat yang kompleks, seperti klasifikasi harta kontemporer dan batasan syariat, menjadi informasi yang intuitif dan mudah dipahami oleh logika siswa. Hal ini menegaskan bahwa AI berperan sebagai asisten cerdas yang memperkuat peran pedagogis guru tanpa menggantikan sentuhan manusiawi dan otoritas keagamaan yang tetap menjadi kompas moral di dalam kelas. Keberadaan AI justru memposisikan guru sebagai fasilitator kritis yang memastikan bahwa setiap konten digital yang dihasilkan tetap akurat secara syariat.

Secara empiris, penggunaan media ini memberikan dampak ganda yang positif terhadap kualitas belajar siswa, yaitu peningkatan pemahaman kognitif yang terukur serta eskalasi keaktifan partisipatif yang sangat dinamis. Berdasarkan teori *Dual Coding*, integrasi teks ringkas dan estetika visual yang dihasilkan Gamma.ai membantu siswa Gen-Z memproses informasi melalui jalur verbal dan visual secara simultan, sehingga struktur memori jangka panjang terkait praktik ibadah terbentuk dengan lebih akurat. Visualisasi yang tajam pada setiap jenis zakat membantu siswa membedakan antara zakat fitrah dan mal dengan lebih cepat tanpa mengalami kebingungan terminologi. Selain itu, suasana pembelajaran yang interaktif dan adaptif mampu menumbuhkan motivasi intrinsik, kemampuan berpikir kritis, serta kepercayaan diri siswa saat terlibat dalam diskusi kelas. Keterlibatan aktif ini menunjukkan bahwa teknologi mampu mengubah materi yang dianggap "berat" menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa sinergi antara kecanggihan teknologi kecerdasan buatan dengan bimbingan guru yang kompeten merupakan kunci utama dalam menciptakan ekosistem pembelajaran PAI yang relevan, efisien, dan selaras dengan dinamika digital masa kini. Dengan demikian, Gamma.ai menjadi jembatan yang menghubungkan tradisi keilmuan Islam dengan kebutuhan edukasi modern secara harmonis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak SMK PEMUDA Krianatas dukungan dan kerja samanya selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru Fikih dan siswa kelas X yang telah berpartisipasi aktif dalam implementasi media pembelajaran yang dikembangkan. Tidak lupa, penulis mengapresiasi bimbingan dan arahan dari dosen pembimbing serta seluruh pihak yang telah memberikan masukan konstruktif demi penyempurnaan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran Fikih yang inovatif dan aplikatif.

V. REFRENSI

- [1] A. Susilo, K. Anwar, dan Djono, "Transformasi Paradigma Pembelajaran Sejarah Papa Peserta Didik di Era Revolusi Industri 4.0," *J. Pendidik. Sej. dan Ris. Sos. Hum.*, vol. 7, no. 2, hal. 1588–1601, 2024.
- [2] J. B. Azra Niswi, Winda Novianti, "Pengaruh metode pembelajaran aktif terhadap kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran pai," *J. Penelit. dan Pendidik. Agama Islam*, vol. 3, no. 1, hal. 271–276, 2025.
- [3] D. Harianto, A. Akib, dan M. Wahyu, "Efektivitas Penggunaan Artificial Intelligence sebagai Inovasi dalam Pendidikan," *J. Belaindika Pembelajaran dan Inov. Pendidik.*, vol. 7, no. 2, hal. 184–190, 2025, doi: 10.52005/belaindika.v7i2.337.
- [4] A. Magriyanti, R. Veliyanti, E. J. Purhita, dan T. Sumarlin, "Optimalisasi Artificial Intelligence (AI) Gamma App Dalam Membuat Presentasi Menarik dan Informatif," *J. Pengabd. Kpd. Masy. Nusan.*, vol. 5, no. 4, hal. 6386–6392, 2024, doi: <http://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i4.4701>.
- [5] I. Anas, "Penggunaan Aplikasi Gamma bagi Guru dalam Membuat Presentasi yang Menarik dan Otomatis," *J. Inf. Syst. Educ. Dev.*, vol. 2, no. 1, hal. 39–43, 2024.
- [6] N. Zulwiddi, "Implementasi Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran Fiqih Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa," *Jysed J. Inf. Syst. Educ. Dev.*, vol. 1, no. 3, hal. 53–58, 2023.
- [7] N. Hafiza, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Materi Salat dan Zikir melalui Penggunaan Gamma : Presentations and Slide Decks with AI di Kelas VII SMP Negeri 2 Padang Tualang," *Karakter J. Ris. Ilmu Pendidik. Islam*, vol. 1, hal. 168–178, Nov 2024, doi: 10.61132/karakter.v1i4.333.
- [8] R. Rahayu dan A. C. Murti, "Penggunaan Gamma App dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Pembuatan Media Presentasi Guru Sekolah Dasar," vol. 14, no. 2, hal. 1804–1816, 2025.
- [9] P. Damayanti, Z. Haryanto, C. Falentino, dan S. D. W. P. Farida, "Pemanfaatan AI Dalam Pembuatan Modul Ajar Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka," *Arch. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 2, hal. 356–369, 2025, doi: 10.55506/arch.v4i2.173.
- [10] J. G. Z. Mambu *et al.*, "Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital," *J. Educ.*, vol. 06, no. 01, hal. 2689–2698, 2023.
- [11] J. Labobar, "ARTIFICIAL INTELLIGENCE : Tantangan Dalam Pembelajaran Kewarganegaraan," *Civ. Educ. Soc. Sci. J.*, vol. 6, no. 1, hal. 63–75, 2024, doi: 10.32585/cessj.v6i1.5224.
- [12] M. Khasanah, "Tantangan Penerapan Teknologi Digital dalam Pendidikan Islam: Memanfaatkan Inovasi untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran," *Lead. J. Manaj. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 2, hal. 282–289, 2024, doi: 10.32939/ljmpi.v2i2.4240.
- [13] M. Khair, "Transformasi Pembelajaran Fikih Melalui Artificial Intelligence : Peluang Dan Tantangan," *Indones. J. Islam. Jurisprudence, Econ. Leg. Theory*, vol. 3, no. 2, hal. 1186–1194, 2025, doi: 10.62976/ijjel.v3i2.1096.
- [14] C. W. Hernanda dan Makhrus, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning pada Mata Pelajaran Fikih," *Alhamra J. Stud. Islam*, vol. 3, no. 1, hal. 28–37, 2022.
- [15] M. Rauf, M. Sahlan, dan D. Puspitarini, "Efektivitas Aplikasi Gamma AI Dalam Mengembangkan Softskill Mahasiswa di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember," *EDUTECH J. Inov. Pendidik. Berbantuan Teknol.*, vol. 5, hal. 445–456, Agu 2025, doi: 10.51878/edutech.v5i2.6164.
- [16] P. Wismaningrum dan S. Acetylena, "Pengembangan Materi Pai Berbasis Teknologi Dengan Kecerdasan Buatan Untuk Meningkatkan Efektivitas Dan Interaksi Belajar," *J. Intelek Insa. Cendikia*, hal. 13929–13941, 2025, [Daring]. Tersedia pada: <https://jicnusanantara.com/index.php/jiic/article/view/4463%0Ahttps://jicnusanantara.com/index.php/jiic/article/download/4463/4523>
- [17] U. Sidiq, M. Choiri, dan A. Mujahidin, "Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, hal. 1–228, 2019.
- [18] W. C. Pakaya, E. Sutadji, L. N. A. B. Dina, F. I. Rahma, A. Mashfufah, dan I. R. Ayu, *Metode Penelitian Pendidikan*. Nawa Litera Publishing, 2023.
- [19] E. Haryono, "Metodologi penelitian kualitatif di perguruan tinggi keagamaan Islam," *An-Nuur*, vol. 13, no. 2, 2023.
- [20] N. K. Laili, "METODE PENELITIAN," hal. pp.1-23, 2022.
- [21] "Metode peneltian pendidikan uin," hal. 31–35, 2020.
- [22] A. Abdillah dan A. P. Astutik, "Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd," *Model. J. Progr. Stud. PGMI*, vol. 11, no. 1, hal. 1058–1066, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/2497>
- [23] I. M. Laily, A. P. Astutik, dan B. Haryanto, "Instagram sebagai Media Pembelajaran Digital Agama Islam di Era 4.0," *Munaddhomah*, vol. 3, no. 2, hal. 160–174, 2022, doi: 10.31538/munaddhomah.v3i2.250.

- [24] S. N. Azizah dan A. P. Astutik, "Diferensiasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Literasi di Era Digital," *JIIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 8, no. 3, hal. 2905–2915, 2025, doi: 10.54371/jiip.v8i3.7503.
- [25] D. Ra'uf, M., Sahlan, M., & Puspitarini, "Efektivitas Aplikasi Gamma AI dalam Mengembangkan Softskills Mahasiswa di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember," *urnal Pendidik. Islam*, vol. 5, no. 2, hal. 167–186, 2021.
- [26] C. W. Hernanda dan Makhrus, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning pada Mata Pelajaran Fikih," *Alhamra J. Stud. Islam*, vol. 3, no. 1, hal. 28–37, 2022.
- [27] R. Ilmi dan A. P. Astutik, "Game Based Learning Learning Strategy in Growing Students' Learning Motivation in Learning Islamic Dates," *Sidoarjo Univ. Muhammadiyah Sidoarjo*, vol. 24, no. 2, hal. 336–349, 2025.
- [28] M. Khair, "Transformasi Pembelajaran Fikih Melalui Artificial Intelligent : Peluang Dan Tantangan," *Indones. J. Islam. Jurisprudence, Economic Leg. Theory*, vol. 3, no. 2, 2025.
- [29] B. Silmi, E. Fariyatul Fahyuni, dan A. Puji Astutik, "Analisis Penerapan Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pai Siswa Sekolah Dasar," *AL-MUADDIB J. Kaji. Ilmu Kependidikan*, vol. 4, no. 2, hal. 135–146, 2022, doi: 10.46773/muaddib.v4i2.370.
- [30] R. A. Martdana, "Strategi Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Media Digital dalam Pembelajaran PAI," *J. Inov. Pendidik.*, 2024.
- [31] W. S. R. Ningtyas dan M. Y. M. El-Yunusi, "Keaktifan siswa melalui pembelajaran permainan edukatif di SD Dumas Surabaya," *J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 2, hal. 89–100, 2024.