

Pemanfaatan Media Digital dan Kecerdasan Buatan untuk Inovasi Pembelajaran Nilai-Nilai Islam

Yasir Marzuqi^{1*}, Megawati², Triwahyuningsih³

^{1,3}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Ahmad Dahlan

²Fakultas Hukum, Universitas Ahmad Dahlan

Email: yasir@ppkn.uad.ac.id

Abstrak

Penguasaan media digital dan Artificial Intelligence (AI) menjadi kebutuhan penting dalam pengembangan pendidikan nilai-nilai Islam di era modern yang dinamis. Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Sekolah Phatnawitya, Yala, Thailand, dengan tujuan meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi berbasis Augmented Reality (AR) dan AI secara optimal dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi mitra mencakup keterbatasan dalam penggunaan media digital yang relevan serta kurang optimalnya integrasi teknologi AI dalam mengajarkan nilai-nilai keislaman secara efektif. Untuk mengatasi hal tersebut, solusi yang diterapkan meliputi pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis AR dan AI, serta pelatihan integrasi teknologi AR dan AI dalam pengajaran nilai-nilai Islam. Evaluasi program dilakukan melalui pretest dan posttest yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan konsep dan keterampilan praktis peserta. Rata-rata skor meningkat dari 1,2 menjadi 3,9 dalam skala 4, dengan peningkatan skor minimum dari 0,0 menjadi 3,0. Temuan ini menegaskan bahwa program ini efektif dalam meningkatkan kompetensi teknis guru serta mendorong pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan abad ke-21.

Kata kunci: *Media Digital, Artificial Intelligence, Nilai-Nilai Islam, Augmented Reality*


Abstract

Mastery of digital media and Artificial Intelligence (AI) has become a critical necessity in the development of Islamic values education in today's dynamic modern era. This community service program was conducted at Phatnawitya School, Yala, Thailand, with the aim of enhancing teachers' ability to optimally utilize Augmented Reality (AR) and AI based technologies in the learning process. The challenges faced by the partner institution included limited use of relevant digital media and the suboptimal integration of AI technology in the effective teaching of Islamic values. To address these issues, the program implemented training on the development of AR and AI based learning media, as well as training on the integration of AR and AI technologies into the teaching of Islamic values. Program evaluation through pretests and posttests indicated a significant improvement in participants' conceptual understanding and practical skills. The average score increased from 1.2 to 3.9 on a 4 point scale, with the minimum score rising from 0.0 to 3.0. These findings affirm that the program was effective in improving teachers' technical competencies and promoting the development of

Keywords: *Digital Media, Artificial Intelligence, Islamic Values, Augmented Reality*

Artikel disubmit: 03-05-2025 disetujui tanggal: 08-05-2025 Artikel dipublikasikan: 12-05-2025

Corresponden Author: Yasir Marzuqi e-mail: yasir@ppkn.uad.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.31851/wdk.v8i1.18484> 

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dalam dekade terakhir telah mendorong transformasi besar dalam dunia pendidikan. Salah satu tantangan utama abad ke-21 adalah bagaimana dunia pendidikan mampu memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan dan inklusif. Saat ini, integrasi media digital dan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* [AI]) menjadi strategi penting dalam menjawab kebutuhan pendidikan modern yang menuntut pendekatan yang kontekstual, interaktif, dan berbasis pada karakter peserta didik (Zawacki-Richter et al., 2019; Holmes et al., 2019). Dalam konteks pendidikan nilai-nilai Islam, pemanfaatan teknologi menjadi peluang sekaligus tantangan. Pendidikan nilai sejatinya bertujuan membentuk karakter dan akhlak mulia, tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik. Namun demikian, penyampaian materi nilai-nilai keislaman secara konvensional sering kali dianggap monoton dan kurang mampu menyentuh aspek pengalaman nyata peserta didik (Aulia Mufti et al., 2024; Muhammad Fatkhul Hajri, 2023). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pedagogis baru yang mampu memfasilitasi pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

Teknologi seperti *Augmented Reality* (AR) terbukti mampu meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran, terutama dalam membantu visualisasi konsep abstrak menjadi lebih nyata dan kontekstual (Ibáñez & Delgado-Kloos, 2018; Senowarsito et al., 2023). Selain itu, AI juga berperan dalam personalisasi pembelajaran, otomatisasi pembuatan konten, serta pemberian umpan balik yang cepat dan akurat, sehingga dapat mendukung peningkatan kualitas proses belajar mengajar secara menyeluruh (Zawacki-Richter et al., 2019; Agherai et al., 2025). Namun di banyak sekolah, masih dijumpai keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi tersebut. Guru-guru menghadapi tantangan dalam hal literasi digital, kurangnya pelatihan teknologi, serta belum adanya kebijakan atau dukungan yang sistematis terhadap integrasi media digital dan AI dalam pembelajaran, khususnya dalam pendidikan agama (Dinata, 2021; Surjaningrum et al., 2024).

Situasi tersebut juga ditemukan di sekolah mitra kegiatan pengabdian yang berlokasi di Yala, Thailand, yang merupakan wilayah dengan populasi mayoritas Muslim. Meski memiliki semangat tinggi dalam pembelajaran keagamaan, para guru di sekolah tersebut sebagian besar

WAHANA DEDIKASI

belum familiar dengan pemanfaatan media digital dan teknologi berbasis AI dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pembelajaran nilai-nilai Islam masih berlangsung secara konvensional dan belum menyentuh ranah interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi digital. Menjawab permasalahan tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis AR dan AI, serta mengintegrasikannya ke dalam pengajaran nilai-nilai Islam. Pendekatan ini sejalan dengan tren global pendidikan yang menekankan pentingnya literasi digital, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreativitas dalam proses pembelajaran (OECD, 2020). Penggunaan teknologi tidak hanya dilihat sebagai alat bantu, tetapi sebagai jembatan menuju pembelajaran yang lebih reflektif, partisipatif, dan berakar pada nilai-nilai. Melalui pelatihan berbasis praktik, para guru diharapkan mampu mengembangkan sendiri media pembelajaran interaktif serta menerapkan AI untuk mendukung personalisasi materi dan evaluasi pembelajaran yang lebih efisien (Nugroho & Lestari, 2023).

Evaluasi awal program ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan konsep dan keterampilan guru setelah pelatihan. Temuan ini memperkuat bukti bahwa integrasi teknologi digital dalam pendidikan nilai-nilai Islam dapat mendorong perubahan positif dalam pendekatan pembelajaran dan memperkuat peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang adaptif dan inovatif (Hajri, 2023; Ghufroon,

2024). Dengan demikian, pemanfaatan media digital dan AI dalam pendidikan nilai-nilai Islam bukan hanya menjadi sebuah inovasi teknologis, tetapi juga transformasi pedagogis yang membawa pendidikan agama menuju pendekatan yang lebih kontekstual, dan sesuai dengan tuntutan zaman.

BAHAN DAN METODE

1. Tempat dan Waktu

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Sekolah Phatnawitya, Yala, Thailand. Lokasi ini dipilih karena merupakan salah satu sekolah berbasis Islam yang memiliki kebutuhan mendesak dalam penguatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi digital, khususnya dalam pembelajaran nilai-nilai keagamaan. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama 5 bulan, dimulai dari bulan Januari hingga Mei 2025. Proses pengabdian mencakup tahap persiapan, sosialisasi, pelatihan, hingga evaluasi.

2. Mitra Kegiatan

Mitra dalam kegiatan ini adalah guru di Sekolah Phatnawitya, Yala, Thailand, yang mayoritas mengajar mata pelajaran berbasis pendidikan nilai dan agama Islam. Mitra dipilih berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan minimnya integrasi media berbasis *Augmented Reality* (AR) dan *Artificial Intelligence* (AI) dalam proses pembelajaran. Terdapat kurang lebih 30 orang guru yang terlibat aktif sebagai peserta dalam seluruh rangkaian program. Pihak sekolah memberikan dukungan penuh terhadap kegiatan ini, termasuk penyediaan fasilitas ruang pelatihan,

WAHANA DEDIKASI

peralatan digital dasar, serta waktu untuk praktik langsung di kelas.

3. Metode Pengabdian

Metode pengabdian dalam kegiatan ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu persiapan, sosialisasi, pelatihan, dan evaluasi. Tahap persiapan dilakukan dengan analisis kebutuhan mitra melalui survei sederhana dan diskusi awal untuk memahami tingkat literasi digital guru serta kesiapan fasilitas yang tersedia. Tahap sosialisasi dilaksanakan untuk memperkenalkan tujuan program, pentingnya integrasi media digital dan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* [AI]) dalam pembelajaran nilai-nilai Islam, serta membangun komitmen dan kesiapan partisipasi dari guru-guru mitra. Selanjutnya, tahap pelatihan dilaksanakan melalui sesi pemaparan materi tentang konsep dasar *Augmented Reality* (AR) dan AI, praktik pembuatan media pembelajaran berbasis AR dan AI, serta bagaimana integrasi media tersebut dalam pembelajaran nilai-nilai Islam. Kegiatan pelatihan menggunakan pendekatan partisipatif dengan metode workshop interaktif dan praktik langsung. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest secara lisan serta observasi terhadap proses dan hasil pelatihan untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta.

4. Metode Evaluasi

Evaluasi dalam kegiatan ini dilakukan melalui pretest dan posttest lisan yang diajukan secara langsung oleh pemateri, serta observasi terhadap proses dan hasil pelatihan. Pretest diberikan di awal kegiatan untuk mengidentifikasi pemahaman

awal peserta mengenai konsep dasar *Augmented Reality* (AR), *Artificial Intelligence* (AI), dan penerapannya dalam pembelajaran nilai-nilai Islam. Setelah pelatihan, posttest dilakukan dengan pertanyaan serupa untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta. Selain itu, observasi dilaksanakan selama kegiatan berlangsung untuk menilai partisipasi aktif, dan antusiasme peserta berdasarkan respon guru-guru terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Hasil evaluasi digunakan untuk menilai efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kapasitas guru dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam pengajaran nilai-nilai Islam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di Sekolah Phatnawitya, Yala, Thailand, merupakan bentuk kontribusi akademisi dalam merespon tantangan transformasi pendidikan nilai-nilai Islam di era digital. Dalam kegiatan ini, dua program utama dijalankan, yaitu pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dan *Artificial Intelligence* (AI), serta integrasi teknologi dalam pengajaran nilai-nilai Islam. Pelatihan pertama difokuskan pada pengenalan konsep dasar dan praktik langsung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis AR dan AI, yang dirancang untuk membantu guru menciptakan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga responsif terhadap kebutuhan belajar siswa. Sementara itu, pelatihan kedua menekankan strategi integrasi teknologi digital ke dalam pengajaran

WAHANA DEDIKASI

nilai-nilai Islam, dengan pendekatan yang menghubungkan antara konsep normatif keagamaan dan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik.

Secara teknis, pelatihan pengembangan media AR dilaksanakan dengan memanfaatkan dua platform berbasis web yang bersifat praktis dan ekonomis, yaitu *Assemblr* dan *MyWebAR*. Kedua platform ini dipilih karena kemudahan akses, antarmuka yang ramah pengguna (*user-friendly*), serta tidak memerlukan kemampuan pemrograman lanjutan. Guru diperkenalkan pada langkah-langkah pembuatan media secara bertahap, mulai dari pembuatan akun, pemilihan template AR, unggah objek 3D atau gambar, hingga proses publikasi dan pemindaian kode QR untuk menampilkan media dalam bentuk *augmented reality*. Dengan menggunakan *Assemblr* dan *MyWebAR*, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang interaktif secara cepat dan efisien, tanpa memerlukan biaya tinggi seperti dalam pengembangan media manual berbasis perangkat lunak profesional. Hasil praktik menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu menyelesaikan satu produk media AR sederhana yang menggambarkan materi nilai-nilai Islam, seperti tata cara ibadah, dan simulasi perilaku etis dalam kehidupan sehari-hari.

Efektivitas kegiatan ini diukur melalui pre-test dan post-test yang diberikan kepada peserta. Hasil pengukuran menunjukkan peningkatan signifikan. Rata-rata skor pre-test hanya berada di angka 1,2 dari skala 4, sedangkan skor rata-rata post-test meningkat drastis menjadi 3,9. Selain itu, nilai minimum yang

sebelumnya berada di titik nol, meningkat menjadi 3,0, dan nilai maksimum mencapai angka sempurna 4,0. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta mengalami lonjakan pemahaman terhadap materi pelatihan, baik secara konseptual maupun praktis. Berikut merupakan tabel hasil pre-test dan post-test yang menggambarkan peningkatan tersebut:

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test

Parameter	Pre-Test	Post-Test
Rata-rata Nilai	1.2	3.9
Nilai Terendah	3.0	4.0
Nilai Tertinggi	0.0	3.0
Jumlah Peserta	20	20

Hasil kuantitatif ini diperkuat dengan refleksi peserta dalam bentuk testimoni dan wawancara singkat selama proses pelatihan berlangsung. Beberapa peserta menyampaikan bahwa setelah pelatihan, mereka memahami penggunaan AI dapat membantu untuk menyusun soal, ringkasan materi, dan rubrik penilaian secara otomatis. Selain itu, peserta juga menjelaskan bahwa AI sangat memudahkan dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih cepat dan terstruktur. Sementara itu, penggunaan teknologi AR telah dimanfaatkan untuk menyajikan simulasi visual praktik ibadah dan kisah-kisah berbasis nilai islam yang sebelumnya sulit dijelaskan hanya melalui buku teks atau ceramah verbal. Penggunaan teknologi ini dianggap mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Transformasi pedagogis yang terjadi pada peserta pelatihan tidak dapat dilepaskan dari peran teknologi sebagai fasilitator pembelajaran.

WAHANA DEDIKASI

Sejalan dengan teori *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang dikembangkan oleh Mishra & Koehler (2006), integrasi teknologi dalam pembelajaran harus mencakup pemahaman terhadap konten, pedagogi, dan teknologi itu sendiri secara bersamaan. Dalam konteks pelatihan ini, para guru tidak hanya belajar menggunakan teknologi, tetapi juga diarahkan untuk memadukannya secara tepat dengan materi keislaman dan pendekatan pengajaran yang sesuai.

Selain itu, pendekatan *meaningful learning* yang dikemukakan oleh Ausubel (1968) menjadi sangat relevan. Melalui AR dan AI, peserta pelatihan dapat mengembangkan metode pembelajaran yang mengaitkan materi ajar dengan realitas kehidupan siswa. Misalnya, dalam menjelaskan nilai-nilai kejujuran atau tanggung jawab, guru dapat menggunakan simulasi visual dan skenario interaktif yang mencerminkan kondisi sosial siswa. Hal ini membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut secara lebih konkret. Studi Holmes et al. (2019) juga mendukung temuan ini dengan menyebutkan bahwa AI berpotensi besar dalam membantu guru merancang materi ajar yang sesuai kebutuhan, sekaligus mempercepat proses administrasi dan asesmen pembelajaran. Penggunaan AI juga terbukti meningkatkan efisiensi kerja guru, terutama dalam hal perancangan pembelajaran diferensiasi dan adaptif terhadap tingkat pemahaman siswa.

Sementara itu, dari sisi pemanfaatan *Augmented Reality* (AR), Cheng & Tsai (2013) menegaskan bahwa teknologi ini

sangat efektif dalam memperkuat proses pembelajaran yang bersifat naratif atau berbasis cerita, sebagaimana karakteristik utama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Guru yang sebelumnya mengandalkan metode ceramah konvensional kini memiliki alternatif berupa pembelajaran visual yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Transformasi pendekatan ini tercermin dari perubahan metode yang digunakan oleh para peserta setelah mengikuti pelatihan. Beberapa guru menyampaikan bahwa mereka mulai menerapkan model pembelajaran berbasis diskusi, simulasi, dan demonstrasi digital di kelas. Sebagian lainnya mengaku menjadi lebih percaya diri dalam mengoperasikan perangkat digital dan memahami penggunaannya dalam mendukung proses belajar mengajar.

Berikut merupakan dokumentasi pelaksanaan kegiatan pelatihan sebagai bagian dari penerapan teknologi AR dan AI dalam pembelajaran nilai-nilai Islam:



Gambar 1. Penyampaian Materi Pelatihan AR dan AI

WAHANA DEDIKASI



Gambar 2. Antusiasme Peserta

Kegiatan ini memberikan manfaat yang luas bagi mitra. Guru sebagai aktor utama dalam pembelajaran merasakan peningkatan kompetensi yang signifikan, terutama dalam hal pemanfaatan teknologi digital untuk tujuan edukatif. Kegiatan ini juga meningkatkan motivasi dalam menyusun materi pembelajaran yang lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai kebutuhan siswa. Transformasi pedagogis yang dialami peserta turut meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Materi yang sebelumnya disampaikan secara tekstual kini disajikan secara visual dan kontekstual, mempermudah pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Islam. Sekolah juga mendapatkan penguatan kelembagaan karena mampu menunjukkan kapasitas adaptif terhadap tuntutan kurikulum abad ke-21 yang menekankan literasi digital dan kecakapan teknologi.

Dari sisi sosial, kegiatan ini berkontribusi terhadap pembentukan

karakter siswa secara lebih efektif. Pembelajaran yang kontekstual dan aplikatif memungkinkan siswa lebih mudah menyerap dan menerapkan nilai-nilai seperti toleransi, tanggung jawab, dan kejujuran. Dalam jangka panjang, hal ini dapat memperkuat kohesi sosial di lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar. Kegiatan ini juga memiliki implikasi ekonomi. Kebutuhan terhadap perangkat digital dan pelatihan lanjutan menciptakan peluang baru dalam bidang ekonomi digital lokal, seperti layanan teknis, penyediaan aplikasi edukatif, dan produksi konten pembelajaran.

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa kendala yang cukup menonjol dan mempengaruhi efektivitas program. Kendala utama adalah keterbatasan waktu, yang menyebabkan peserta belum sepenuhnya mampu mengeksplorasi seluruh fitur teknologi yang diperkenalkan. Bagi peserta yang baru pertama kali mengenal teknologi AR dan AI, dibutuhkan waktu lebih untuk memahami alur kerja serta penerapan praktisnya dalam konteks pembelajaran. Selain itu, perbedaan bahasa juga menjadi tantangan tersendiri. Perbedaan ini sempat menyebabkan keterlambatan dalam pemahaman materi dan instruksi teknis, meskipun telah diupayakan penyederhanaan bahasa dan pendampingan selama pelatihan berlangsung. Namun demikian, sejumlah faktor pendukung turut berkontribusi terhadap kelancaran pelaksanaan program. Tingginya antusiasme dan semangat belajar dari para peserta menjadi kekuatan utama yang mendorong keberhasilan kegiatan. Dukungan penuh dari kepala sekolah dan yayasan juga

WAHANA DEDIKASI

memainkan peran penting dalam menyediakan fasilitas serta memastikan keberlangsungan program. Selain itu, materi pelatihan yang relevan dan selaras dengan kebutuhan aktual dunia pendidikan, turut menjadi katalisator penting dalam keberhasilan dan penerimaan program ini oleh pihak mitra.

Sebagai tindak lanjut, disarankan untuk mengadakan pelatihan lanjutan dengan model pendampingan teknis secara berkala. Selain itu, perlu dikembangkan jejaring komunitas guru yang dapat menjadi wadah berbagi praktik baik dan pengembangan konten secara kolaboratif. Evaluasi berkala terhadap dampak pelatihan juga perlu dilakukan untuk menyesuaikan strategi implementasi dengan dinamika kebutuhan di lapangan. Pengabdian kepada masyarakat ini dirancang sesuai dengan kebutuhan sekolah dan guru-guru agama Phatnawitya, Yala, Thailand untuk dapat memanfaatkan AR dan AI untuk pembelajaran nilai-nilai Islam. Berikut merupakan hasil dari setiap tahapan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, yang dimulai dari tahap persiapan, sosialisasi, pelatihan, hingga evaluasi.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di Sekolah Phatnawitya, Yala, Thailand berhasil menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital, khususnya teknologi *Augmented Reality* (AR) dan *Artificial Intelligence* (AI), dapat menjadi inovasi strategis dalam pembelajaran nilai-nilai Islam. Melalui pelatihan intensif berbasis praktik menggunakan platform seperti

Assemblr dan *MyWebAR*, guru mampu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan literasi teknologi peserta, tetapi juga memperkaya metode pedagogi melalui pendekatan visual, naratif, dan berbasis simulasi yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta, baik secara konseptual maupun praktis, yang tercermin dari lonjakan skor post-test dan testimoni peserta. Integrasi teknologi ini selaras dengan kerangka TPACK dan prinsip *meaningful learning*, yang menggabungkan konten, pedagogi, dan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan siswa. Secara sosial, program ini turut berkontribusi dalam pembentukan karakter siswa dan penguatan kohesi sosial melalui pembelajaran nilai yang aplikatif. Sementara dari sisi ekonomi, tercipta peluang baru dalam pengembangan konten digital edukatif di tingkat lokal. Meski menghadapi kendala seperti keterbatasan waktu dan perbedaan bahasa, keberhasilan program tetap tercapai berkat antusiasme peserta, dukungan institusional, serta relevansi materi pelatihan dengan kebutuhan pendidikan kontemporer. Ke depan, direkomendasikan adanya pelatihan lanjutan dengan model pendampingan teknis serta pengembangan komunitas guru untuk memperkuat dampak dan keberlanjutan program.

WAHANA DEDIKASI

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul “Pemanfaatan Media Digital dan Kecerdasan Buatan untuk Inovasi Pembelajaran Nilai-Nilai Islam.”

Sebagai penulis dan sekaligus ketua tim pelaksana, saya menyampaikan apresiasi yang mendalam kepada para mitra dan peserta pelatihan atas antusiasme dan partisipasi aktifnya selama kegiatan berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim dosen dan mahasiswa yang telah bekerja secara kolaboratif dan berdedikasi tinggi dalam menyukseskan program ini.

Kegiatan ini didukung oleh pendanaan dari Program Pengabdian dan Penelitian Internal LPPM Universitas Ahmad Dahlan, yang telah memberikan dukungan finansial dan administratif sehingga program ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga hasil dari kegiatan ini memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi peningkatan mutu pembelajaran dan penguatan nilai-nilai keislaman di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Agherai, O., Aoula, E. S., & Ahriz, S. (2025). AI Applications in Education: A review. *International Journal of Education and Information Technologies*, 19, 33–38. <https://doi.org/10.46300/9109.2025.19.4>
- Aulia Mufti, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2024). Inovasi dalam Pengajaran Nilai-Nilai Islam untuk Generasi Alpha: Pendekatan Digital dan Kontekstual. *Rayah Al-Islam*, 8(4), 2230–2243. <https://doi.org/10.37274/rais.v8i4.1166>
- Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: a cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.
- Cheng, K.-H., & Tsai, C.-C. (2013). Affordances of Augmented Reality in Science Learning: Suggestions for Future Research. *Journal of Science Education and Technology*, 22(4), 449–462. <https://doi.org/10.1007/s10956-012-9405-9>
- David Maulana Ghufro. (2024). Transformasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Era Digital: Modalitas Belajar dan Tantangan Pendidikan di Abad 21. *JURNAL PAI: Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 24–43.
- Dinata, K. B. (2021). Literasi Digital dalam Pembelajaran Daring. *Ekspone*, 11(1), 20–27. <https://doi.org/10.47637/ekspone.v11i1.368>
- Ibáñez, M.-B., & Delgado-Kloos, C. (2018). Augmented reality for STEM learning: A systematic review. *Computers & Education*, 123, 109–123. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.05.002>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Muhammad Fatkhul Hajri. (2023). Pendidikan Islam di Era Digital:

WAHANA DEDIKASI

- Tantangan dan Peluang pada Abad 21. *AL-MIKRAJ: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 4(1), 33–41.
- OECD. (2020). *The Future of Education and Skills 2030: OECD Learning Compass 2030*. OECD Publishing.
- Senowarsito, S., Buchori, A., Budiawan, R. Y. S., & Prasetyowati, D. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran bagi Guru di Phatnawitya School Yala, Songkhla Province, Thailand. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.55506/arch.v3i1.74>
- Surjaningrum, E. R., Yudanagara, B. B. H., Widayat, I. W., Putri, A. A., & Annisa, N. S. N. (2024). Peningkatan Kapasitas Guru dalam Literasi Digital melalui Edukasi Keterampilan Digital dan Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 7(9), 4055–4063. <https://doi.org/10.33024/jkpm.v7i9.16151>
- Wayne Holmes, Maya Bialik, & Charles Fadel. (2019). *Artificial Intelligence in Education. Promise and Implications for Teaching and Learning*. Center for Curriculum Redesign.
- Zawacki-Richter, O., Marin, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – where are the educators? *International Journal of Educational Technology in*
- Higher Education*, 16(1), 39. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>