



Negative Impact of Artificial Intelligence (AI) Image Generators on the Educational Process of Islamic Subjects

Jauhara Albar Rouhullah
STIT Muhammadiyah Paciran, Indonesia
jauharaalbar@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 23 April 2025

Revisi Akhir: 11 Mei 2025

Diterbitkan Online: 26 Juni 2025

KATA KUNCI

Artificial Intelligence; Negative Impact; Islam; Education.

KORESPONDENSI

Telepon: +6208xxxxxx

E-mail:

ABSTRACT

The development of Artificial Intelligence (AI), particularly in relation to image generators, makes it easier for teachers to convey knowledge to students, not only in general subjects but also in Islamic Religious Education. However, there are also negative impacts associated with the use of image generators. This study aims to highlight the negative aspects that need attention when using them in Islamic subjects. From an Islamic ethical perspective, several issues arise with image generators: (1) depiction of the face of Prophet Muhammad, (2) ease of accessing suggestive images, (3) misrepresentation of Islamic history, and (4) leaving a false impression on Islam when AI-generated information is incorrect. Considering these issues, the use of AI image generators needs strict supervision when used by students to prevent misuse and misunderstandings in accessing knowledge about Islam.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi masa kini menghasilkan berbagai inovasi di dunia, khususnya Artificial Intelligence (AI) dalam dunia sains komputer. Kemajuan ini tak pelak menjalar pula ke dunia pendidikan: pedagogi dan kurikulum beradaptasi untuk menyiapkan manusia-manusia yang tidak tertinggal dalam mengolah data komputer, baik itu yang berujung pada sektor pekerjaan yang akan digeluti atau demi kebaikan dirinya sendiri.

Dalam proses mentransfer ilmu dari guru ke murid, ada beberapa cara yang digunakan supaya kelas tetap menarik dan tidak surut dalam pelajaran. Hal ini kentara sekali apabila dalam kelas hanya ada kegiatan membaca dan menjelaskan yang diinisiasi oleh guru tanpa media pembelajaran apa pun; cukup dengan buku, lembar kerja siswa, atau kitab yang dibawa, berujung pada kebosanan. Oleh karena itu, inovasi-inovasi lain perlu diturunkan demi keefektifan dan efisiensi dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Tidak dipungkiri AI dengan segala turunannya menjadi bahan yang menarik untuk diikuti sertakan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran yang dibutuhkan oleh Pendidikan Agama Islam (PAI). Sebagai ilmu yang mempelajari

tentang Islam dan derivasi-derivasinya, selama ini hanya teks semata yang dikemukakan. Namun, AI dapat memberikan sumbangsih transformasi media pembelajaran yang mudah digunakan.

Adapun AI yang dimaksud salah satunya adalah image generator, atau biasa disebut dengan kata padanan lainnya: art generator, image producer, text to image, dan picture generator. Meskipun berbeda nama, namun itu semua merujuk pada praktek yang digunakan pada saat ini, yaitu merubah teks menjadi gambar yang merujuk pada kata-kata yang dimasukkan ke algoritma AI. Misal, apabila dalam kotak *prompt* AI ditulis dengan kata-kata berikut, “gunung yang gersang dengan dua matahari dan lautan yang penuh dengan sampah.” maka AI akan berusaha memproduksi gambar dari kata-kata yang dimasukkan tersebut.

Dilihat dari kemudahan yang didapat dari AI, banyak diadakan pelatihan cara penggunaan AI di dunia pendidikan. Salah satunya lokakarya (*workshop*) yang diadakan di SD IT Bina Insani Semarang. Kegiatan ini diisi oleh Tim Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (PPM) Universitas Sains dan Teknologi Komputer (STEKOM) Semarang. Adapun materi yang disampaikan yaitu penggunaan ChatGPT, Image Generator AI, dan PowerPoint AI. Hasilnya, peserta lokakarya mampu menghasilkan dokumen

tekstual ChatGPT, menghasilkan gambar dari Image Generator AI, dan membuat materi presentasi sesuai kebutuhan ajar melalui PowerPoint AI [1].

Kolaborasi antara AI dan dunia pendidikan patut diapresiasi. Namun, perlu dibahas lebih lanjut dampak yang akan dihasilkan dari perpaduan keduanya, baik itu dari sisi etika, isu keamanan, atau yang berkaitan dengan psikologi siswa [2]. Resiko perlu dipertimbangkan karena ia sebagai sebuah inovasi teknologi, tak terhindar dari permasalahan. Misal, AI apabila dipasok dengan data yang bersifat diskriminatoris, maka ia akan menghasilkan hasil prediksi yang juga bias terhadap suatu kelompok. Hal ini karena AI adalah program komputer, ia tidak memiliki alam sadar, atau tujuan yang independen di luar dari data yang telah disediakan untuknya [3]. Dalam dunia pendidikan, resiko harus dipertimbangkan secara holistik karena algoritma yang bias dari AI akan membawa permasalahan baru pada anak. AI dengan segala keuntungan progresif yang dijanjikan, bisa jadi membawa beberapa petaka yang belum diketahui dengan baik. Oleh karena itu, penelitian dampak AI (khusus berkaitan dengan image generator) terhadap pendidikan, perlu ditelisik lebih lanjut untuk meminimalisir atau bahkan menghapus resiko buruk yang akan muncul.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pembahasan mengenai integrasi AI dan dunia pendidikan bukanlah hal yang baru. Ia telah dijelajah oleh banyak pihak dan digali dari berbagai sisi. Oleh karena itu, patut melihat penelitian terdahulu untuk mengetahui sejauh mana penelitian image generator AI dan PAI berjalan, sekaligus untuk mengetahui sifat kebaruan apa yang bisa dihasilkan dari penelitian ini dari penelitian-penelitian sebelumnya. Berikut penelitian-penelitian lalu yang membahas AI dan PAI:

2.1. *Relasi pengguna berlatar belakang pendidikan Islam dengan AI*

Dalam kategori ini, penelitian lebih berpusat pada pengguna saat mereka berhubungan dengan AI. Misal penelitian yang dilakukan Ali dkk, mereka mengkaji bagaimana mahasiswa menggunakan AI dalam menyelesaikan tugas mata kuliah PAI; produk AI apa saja yang digunakan; dan bagaimana persepsi mereka mengenai AI [4]. Hal ini berbeda dengan penelitian yang penulis lakukan karena secara objek formal, bukan pengguna yang diteliti, namun bagaimana etika Islam menanggapi penggunaan AI Image Generator dalam kegiatan belajar mengajar PAI.

2.2. *Pembahasan mengenai dampak AI terhadap PAI*

Dampak AI terhadap pendidikan, baik itu sisi positif dan negatif, telah diteliti berbagai pihak. Misal, Holmes dan Tuomi mengkaji bahwa AI memberikan stimulasi yang positif kepada dunia pendidikan. Bahkan, penggunaan AI pada pendidikan memiliki masa depan yang optimis. Meskipun demikian, tidak dipungkiri ada kekhawatiran mengenai tumbuh kembang otak dan kognitif anak bila senantiasa bergantung pada AI, apalagi adanya masalah rentang perhatian anak yang semakin pendek dewasa ini: kemungkinan ada kausalitas dengan gawai pintar dan teknologi yang semakin maju yang jamak digunakan anak-anak [5]. Adapun dalam konteks PAI, dampak AI pernah diteliti oleh

Fauziyati, dia berpendapat bahwa AI meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran PAI. Namun, ada pula sisi negatif, yaitu munculnya sifat ketergantungan pada AI yang berujung pada kemalasan siswa dalam belajar [6]. Kedua penelitian yang disebutkan ini membahas mengenai dampak AI terhadap pendidikan, namun belum membahas komponen PAI secara mendalam. Bahkan penelitian Fauziyah sekalipun, meskipun dia mencantumkan PAI pada penelitiannya, namun secara esensi, seandainya PAI dihapuskan pada komponen penelitiannya, jurnalnya tidak akan mengalami perubahan yang signifikan. Pada penelitian yang hendak penulis lakukan, PAI akan menjadi objek formal yang berarti permasalahan yang terjadi di dalamnya adalah unik dan berbeda dengan pendidikan mata pelajaran lainnya. Hal ini karena PAI dalam penggalian sumbernya berdasarkan al-Qur'an dan sunnah, dua sumber yang secara saintifik berbeda landasan penggalian dengan ilmu-ilmu lainnya.

2.3. *Fokus kepada inovasi AI berupa image generator*

AI menurunkan banyak produk inovasi yang digunakan untuk berbagai kegiatan dan kesempatan. Penelitian yang membahas secara spesifik Image Generator, misal, dilakukan oleh Vartiainen dan Tadre. Mereka melakukan wawancara kepada beberapa guru yang mengikuti loka karya AI. Hasilnya, mereka memiliki ragam penilaian terhadap AI dalam dunia pendidikan: ada yang simpatik dan takjub akan kemudahan AI dalam menggeneratif gambar; ada pula yang merasa bahwa Image Generator menghilangkan rasa cipta seseorang saat dia membuat gambar secara manual, dibandingkan dengan proses instan yang didapatkan dari AI [7]. Adapun penelitian yang secara spesifik membahas relasi image generator AI dengan PAI, sejauh ini belum ditemukan. Penelitian yang membahas tentang image generator AI dengan PAI cenderung dikaji sebagai sub pembahasan dalam satu payung term besar, yaitu AI dan PAI, itu pun hanya sebagai informasi pelengkap bahwa AI bisa merubah teks menjadi gambar. Dalam penelitian ini, penulis akan berfokus pada produk text-to-image generator AI untuk melihat sejauh mana dampaknya terhadap PAI, khususnya dampak negatif melalui lensa etika Islam.

Dilihat dari poin-poin penelitian di atas, berikut adalah sudut pandang yang akan penulis kaji untuk memunculkan kebaruan dari penelitian yang lain:

- AI memiliki banyak inovasi turunan. Oleh karena itu, penulis akan fokus pada inovasi yang berkaitan dengan image generator yang dihasilkan dari perubahan teks menjadi gambar.
- AI banyak digunakan di berbagai sektor, untuk mengerucutkannya, penulis akan fokus penggunaan AI pada proses pembelajaran PAI.
- Ada banyak pembahasan etika yang berkaitan dengan AI dan masing-masing peneliti menggunakan kerangka etika yang berbeda-beda: ada yang menggunakan etika virtue, deontology, liberal, consequentialism, dan lainnya. Di sini penulis menggunakan etika Islam, sesuai dengan obyek penelitian yang hendak dilakukan, yaitu PAI.

3. METODOLOGI

Penelitian ini bersifat deskriptif-kualitatif. Dalam artian, penulis akan menjawab rumusan masalah dengan penjelasan yang terstruktur dengan data yang diambil dari literatur-literatur yang berkaitan dengan AI dan PAI. Adapun struktur yang akan dikembangkan yaitu sebagai berikut:

- Membahas tentang definisi AI, image generator, dan website-website atau aplikasi apa saja yang menyediakan jasa text-to-image generator.
- Cara menggunakan AI image generator dalam pembelajaran PAI.
- Urgensi penggunaan AI image generator terhadap PAI.
- Untuk menakar sisi negatif, penulis akan menggunakan etika Islam sebagai sudut pandang utama.
- Sisi negatif yang muncul dari penggunaan AI image generator terhadap PAI.

Dari struktur penelitian di atas, akan diketahui sejauh mana potensi AI image generator bisa digunakan dalam PAI. Dari situ kemudian bisa dikembangkan hal yang baik dan diminimalisir hal yang tidak diinginkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Urgensi Penggunaan AI Image Generator pada Pendidikan Agama Islam

Pelajaran PAI dalam prakteknya di berbagai jenjang madrasah - madrasah ibtidaiyah, tsanawiyah, dan aliyah- merupakan kurikulum yang memiliki empat pelajaran utama di dalamnya, yaitu: (1) al-Qur'an hadis, (2) akidah akhlak, (3) fikih, (4) dan sejarah kebudayaan Islam. Apabila lembaga madrasah aliyah memiliki program keagamaan, maka PAI akan memiliki tambahan mata pelajaran, yaitu: (1) Ilmu tafsir, (2) ilmu hadis, (3) ushul fikih, (4) dan bahasa Arab. [8]

Melihat ragam mata pelajaran PAI di atas, maka wajar apabila harus ada transformasi pengajaran yang senantiasa dinamis. AI memiliki ragam fungsi yang dibutuhkan baik oleh guru maupun murid. Integrasi AI dengan PAI salah satu keuntungannya yaitu akan membuat siswa ketika belajar, mereka mudah mendapatkan banyak referensi dari sudut yang berbeda tentang nilai-nilai Islam [9]. Tidak hanya itu, sistem otomasi pada hal-hal bersifat administrasi sekolah, maupun pengumpulan data, semuanya akan menjadi lebih mudah dan efisien.

Khusus mengenai AI image generator, ia juga memiliki banyak keuntungan bagi PAI, banyak penelitian yang mengungkapkan ia banyak membantu kerja guru dalam memvisualisasikan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Akibatnya, keterlibatan siswa pada KBM semakin tinggi dan pengalaman belajar mereka menjadi lebih menyenangkan [10]. Peneliti juga pernah menggunakan AI image generator untuk membuat siswa tidak suntuk pada pelajaran. Penulis menggunakan Bing Image Generator untuk membuat buku gambar yang kemudian digambar oleh para siswa. Hasilnya, mereka senang melakukannya dan bahkan meminta itu diadakan kembali dalam waktu yang dekat.

Penggunaan gambar sebagai media pembelajaran yang interaktif bagi siswa tidak hanya berlaku pada PAI, pada pelajaran lainnya pun ia bermanfaat untuk mempercepat proses transfer ilmu. Misal pada pelajaran kimia, visualisasi material saintifik dapat memudahkan dalam mempersepsikan jalur reaksi kimiawi, struktur spesial pada suatu molekul, dan yang lainnya [11]. PAI maupun pelajaran-pelajaran lainnya sangat membutuhkan visualisasi karena ia berperan untuk mengurangi kecemasan para siswa ketika bertemu dengan informasi yang baru, memudahkan siswa menambah ilmu, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar [12]. Melihat dari realita tersebut, maka, AI image generator adalah produk yang dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran PAI.

4.2. Definisi dan Cara Menggunakan AI Image Generator

AI sulit disusun definisinya karena ia memiliki perubahan makna yang signifikan ketika digunakan oleh satu grup dengan grup lainnya. Kebingungan ini berdasar dari susunan dua kata dari AI: *artificial* dan *intelligence*. Bila *artificial* diartikan sebagai palsu, maka bagaimana yang nyata? Apabila *intelligence* berdasarkan manusia, lantas bagaimana mengukur kepintaran suatu mesin sehingga disebut setara dengan manusia? Persoalan-persoalan filosofis tersebut akan panjang apabila dibahas. Oleh karena itu, Pei Wang menandakan bahwa definisi term AI tergantung peneliti yang hendak membahasnya, bahkan, dia memprediksi definisi AI tidak akan mencapai konsensus dalam waktu dekat ini, dan itu baginya adalah hal yang terbaik untuk saat ini [13].

Meskipun demikian problematika dalam penyusunan definisi AI, penulis akan mengutip definisi AI menurut UNICEF karena secara haluan, definisi ini mencakup garis besar cara kerja AI, pengaruh AI, dan apa yang dihasilkan dari AI, berikut definisinya:

“machine-based systems that can, given a set of human-defined objectives, make predictions, recommendations, or decisions that influence real or virtual environments. AI systems interact with us and act on our environment, either directly or indirectly. Often, they appear to operate autonomously, and can adapt their behaviour by learning about the context.” [14]

AI bergerak pada mesin, sedangkan pembuat mesin adalah manusia. Jadi, manusia dengan segala data yang dimasukkan ke dalam mesin akan memberikan hasil yang diinginkan (atau tidak diharapkan) oleh manusia. AI bersifat generatif, dalam artian ia menciptakan konten baru dari data-data yang dikumpulkan, maka, AI bisa menjadi image generator, yaitu menciptakan gambar baru dari penggabungan berbagai data yang diakses oleh AI. Misal, mesin AI diperintah untuk menggeneratif gambar matahari, ia kemudian bisa melakukan tugasnya karena sebelumnya telah dipasok data-data berupa gambar matahari dengan berbagai bentuk, sudut, warna, kecerahan, dan volume. Bila AI tidak pernah diberi data tentang matahari, maka AI tidak akan bisa menghasilkan gambar matahari, “it cannot generate new ideas or solutions to real-world challenges, as it does not understand real-world objects or social relations that underpin language...”. [15]

Ada banyak website yang menyediakan jasa AI image generator, baik itu yang berbayar, uji coba, bahkan gratis. Misal, beberapa website AI image generator yang terkenal adalah DALL-E, Leonardo.ai, Midjourney, Playground AI, Stable Diffusion, Bing Image Creator, dan masih banyak lainnya.

Dalam penelitian ini, penulis akan fokus pada website Playground AI. Tidak dipungkiri, nanti dalam pembahasan yang lebih dalam, demi memantapkan contoh-contoh penggunaan AI image generator, penulis akan menggunakan website AI image generator lainnya. Alasan penulis menggunakan Playground AI adalah, meskipun ia menyediakan jasa berbayar, namun versi gratis yang disediakan cukup mumpuni untuk menghasilkan gambar yang beragam. Selain itu, user interface (UI) yang sederhana, ringkas, dan intuitif, akan memudahkan segala tingkat level pengguna, mulai dari yang pemula hingga yang mahir.

Cara menggunakan Playground AI dimulai dengan mengakses website <https://playground.com/me>. Muncul perintah daftar bila belum memiliki akun, masukkan email dan password bila sebelumnya memiliki akun. Pada laman create akan disuguhkan berbagai macam filter untuk hasil gambar yang muncul, ada filter photorealism dan realism engine untuk menghasilkan output gambar yang mirip dengan dunia nyata; real cartoon xl menghasilkan gambar dengan gaya kartun, cenderung ke gaya anime Jepang; filter wasteland menghasilkan gambar penuh dengan gaya kabut asap, tempias warna kuning, untuk menunjukkan kekeruhan alam atau kondisi tinggi polusi udara. Setelah memilih filter yang diinginkan, sebagai contoh penulis akan menggunakan filter realism engine, tulis di kotak *prompt* gambar apa yang ingin dihasilkan. Penulis menggunakan *prompt* berikut, “seorang dokter muslimah sedang makan siang di kantin”. Setelah menulis deskripsi, lalu tekan tombol *create*, dan berikut hasilnya:



Gambar 1. Hasil AI image generator

Gambar 1 merupakan hasil generatif dari AI. Orang yang ada di gambar, meskipun ada kemiripan dengan manusia di dunia nyata, namun AI menghasilkan gambar sesuai dengan tanda/identitas yang dikehendaki dalam kotak *prompt*. Muncul wanita berjilbab menggunakan busana yang biasanya dikenakan orang yang berprofesi dokter, itu karena kotak *prompt* menghendaki gambar yang demikian. Dilihat dari lokasinya yaitu sedang makan di suatu tempat yang ada kursi dan meja, itu karena ada tanda/identitas ‘makan siang di kantin’.

Apabila diperhatikan lebih detail, banyak eror yang muncul pada gambar yang tidak sesuai dengan dunia nyata. Misal, pada kotak

prompt sudah spesifik menyebut ‘seorang’ yang secara definisi adalah orang berjumlah satu, namun AI memberi dua objek orang. Selain itu bisa dilihat dari jari tangan mereka, tampak aneh dan tidak memiliki kuku. Lanz berpendapat, itu karena gambar yang dihasilkan dari AI kesulitan untuk menggambarkan pola yang seragam. Sehingga, gambar AI cenderung mengurangi (atau melebihi) jumlah pada penghasilan gambar, baik itu gigi, otot perut, dan termasuk jari tangan [16].

Cara penggunaan AI image generator yang diterapkan pada Playground AI juga berlaku pada website atau aplikasi lain yang menyediakan jasa serupa. Mereka memiliki tiga unsur utama: (1) filter untuk menentukan corak gambar yang akan dihasilkan, (2) kotak *prompt* untuk menulis deskripsi gambar yang hendak ditampilkan, (3) dan tombol *create* untuk finalisasi gambar supaya AI bisa menghasilkannya.

4.3. Dampak Negatif AI Image Generator pada PAI dalam Lensa Etika Islam

Sebelum masuk pada pembahasan dampak negatif, pertama, penulis harus jabarkan bagaimana etika Islam yang dimaksud mengingat bisa jadi sesuatu yang penulis anggap negatif menurut etika Islam, ternyata pada bentuk keislaman yang lain itu adalah hal yang bukan negatif. Maka, sebelum mencapai konsensus ‘ini’ benar dan ‘itu’ salah, penulis akan mendefinisikan bahwa etika Islam adalah sumber moral yang terinspirasi dari teks yang diyakini berasal dari Allah, yaitu al-Qur’an. Ia tidak berdiri sendiri, sunah sebagai cerminan al-Qur’an dalam wujud nyata, ia menjadi sumber kedua bagi etika Islam. Namun, teks al-Qur’an dan sunah tidak bisa diimplementasikan oleh manusia tanpa adanya penalaran hukum (*legal reasoning*) yang memuaskankan akal. Berarti, untuk menggali al-Qur’an dan sunah diperlukan pemikiran hermeneutika tekstual yang berlandaskan pada akal dan pertimbangan kebaikan manusia [17].

Adanya akal dalam penggalian sumber moral pada al-Qur’an dan sunah menjadikan etika Islam kaya akan keberagaman pendapat. Oleh karena itu, dalam satu masalah fikih bisa muncul beberapa solusi dengan justifikasi dari teks, bisa itu dengan mengambil satu ayat atau dari beberapa sumber sekaligus. Inferensi yang dihasilkan dari al-Qur’an dan sunah akan memunculkan kontradiksi-kontradiksi pendapat etika yang masing-masing memiliki *legal reasoning* yang masuk akal. Jadi, kontradiksi yang ada jangan kemudian memunculkan anggapan yang satu salah, sedang yang lainnya benar. Dalam filsafat moral, kontradiksi adalah hal yang lumrah terjadi, bahkan bila itu masuk pada kawasan teks suci. Adanya kontradiksi berarti itu adalah undangan kepada para penafsir untuk lebih memasuki dan mencari makna sejati kata-kata yang ada pada teks suci, undangan yang senantiasa terbuka, sesuai dengan sifat ketuhanan itu sendiri [18].

4.3.1. Depiksi wajah Nabi Muhammad pada AI Image Generator

Pada beberapa AI image generator, mereka memiliki fitur untuk menggambarkan manusia tidak peduli apakah ada batasan keagamaan yang dilanggar. Di Playground AI, dengan menggunakan filter realistic stock photo untuk menghasilkan potret wajah orang yang kelihatan nyata, dan dengan *prompt*,

“face of Prophet Muhammad according to Islamic literature.” AI akan menghasilkan gambar wajah seorang pria.

Wajah seorang pria yang dihasilkan oleh AI tentu bukan wajah Nabi Muhammad asli. Sejauh ini, belum ada sumber otoritatif yang menyebutkan suatu gambar yang benar-benar melukiskan wajah Nabi Muhammad. Penjelasan ciri-ciri wajah Nabi hanya ada dalam bentuk teks, salah satunya hadis sebagai berikut:

...قَالَتْ: رَأَيْتُ رَجُلًا ظَاهَرَ الْوَضَاءَةَ أَلْبَجَ الْوَجْهَ حَسَنَ الْخَلْقِ لَمْ تَعْبَهُ نُحْلَةً، وَلَمْ تُزِرْ بِهِ صَعْلَةً وَسِيمٌ فِي عَيْنَيْهِ دَعَجٌ وَفِي أَشْفَارِهِ وَطْفٌ وَفِي صَوْتِهِ صَهْلٌ، وَفِي عُنُقِهِ سَطَعٌ، وَفِي لِحْيَتِهِ كَثَائَةٌ، أَرْجُ أَقْرَنَ، إِنْ صَمَتَ فَعَلَيْهِ الْوَقَارُ، وَإِنْ تَكَلَّمَ سَمَاءٌ وَعَلَاءٌ الْبِهَاءُ، أَجْمَلُ النَّاسِ وَأَبْهَاهُ مِنْ بَعِيدٍ، وَأَحْلَاهُ مِنْ قَرِيبٍ، خُلُوَ الْمِنْطِقِ، فَصَلَّ لَا هَذِرَ وَلَا تَزْرُ، كَأَنَّ مِنْطِقَهُ خَرَزَاتٌ نَظْمٌ يَتَحَدَّرْنَ، رُبْعٌ لَا يَأْسُ مِنْ طُولِهِ، وَلَا تَتَّقِمُهُ عَيْنٌ مِنْ قِصَرِهِ، غُصْنٌ بَيْنَ غُصْنَيْنِ فَهُوَ الثَّلَاثَةُ مَنْظَرًا، وَأَحْسَنُهُمْ قَدْرًا...

Ummu Ma'bad menjelaskan, “Ia sangat tampan, wajahnya memancarkan sinar, perawakannya sempurna, perutnya tidak besar dan kepalanya tidak kecil. Parasnya sangat gagah, bola matanya hitam dan bulu matanya memanjang. Suaranya nyaring, lehernya panjang, matanya sangat jernih, alisnya jelas dan rambut kepalanya sangat hitam. Ketika diam, dia tampak sangat berwibawa dan ketika bicara, tampak sangat menakutkan. Jika dilihat dari kejauhan maka dia tampak bersinar, dan jika dilihat dari dekat maka dia sangat indah dan menarik. Kata-katanya enak didengar, nadanya serius, tidak terlalu pendiam dan tidak pula banyak bicara yang tidak berguna. Kata-katanya itu seperti butir-butir berlian yang tersusun rapi. Perawakannya sedang tidak terhina karena terlalu pendek dan tidak pula menyusahkan karena terlalu tinggi. Dia ibarat cabang pohon yang diapit oleh dua cabang lainnya sehingga ia tampak yang paling indah dan paling baik di antara ketiganya.[19]

Depiksi menggunakan teks di atas menimbulkan permasalahan-permasalahan baru. Keakurasian lukisan yang dihasilkan dari deskripsi di atas antara satu pelukis satu dengan pelukis lainnya akan menghasilkan hasil yang berbeda. Apalagi hadis-hadis yang mendeskripsikan wajah beliau penuh dengan kata kiasan, bagaimana melukiskan ‘وأبْهَاهُ مِنْ بَعِيدٍ’ yang artinya ‘tampak bersinar dari kejauhan’; melukiskan ‘مِنْ قَرِيبٍ’ yang artinya ‘dari dekat sangat indah dan menarik; dan lain sebagainya.

Sulitnya mendapatkan lukisan yang akurat hanya berdasarkan dari teks yang ada. Maka, para ulama sepakat untuk mengharamkan upaya-upaya untuk melukis Nabi Muhammad. Pelarangan ini juga atas dasar kehati-hatian dalam hal akidah. Dikhawatirkan apabila ada satu lukisan yang diakui, dinyatakan otoritatif memang Nabi Muhammad, itu akan membuat umat Islam melakukan penyembahan terhadap lukisan tersebut.

AI memang berusaha mendepiksikan Nabi Muhammad karena kotak *prompt* memerintahkan hal demikian. Namun, bukan berarti apa yang dihasilkan bersifat otoritatif atau memang benar itu wajah Nabi Muhammad. AI image generator bekerja dengan cara menggabungkan beberapa bagian gambar yang ada di data mereka, lalu digabungkan menjadi satu gambar yang menurut AI itulah gambar yang dimaksud dalam *prompt* [20]. Jadi, gambar yang dihasilkan AI adalah amalgamasi dari berbagai sumber yang ia anggap benar sesuai dengan komputasi yang diprogramkan untuknya.

Dalam hal PAI, adanya depiksi Nabi Muhammad akan memunculkan permasalahan bagi anak didik. Anak akan mengasosiasikan Nabi Muhammad dengan gambar tersebut. Pengasosiasian tersebut bisa berujung pada inferiority complex apabila si anak berusaha meneladani Nabi Muhammad, namun muncul anggapan kegagalan pada dirinya karena fisik yang berbeda dengan yang diteladani.

Fenomena *inferiority complex* pernah diteliti di kalangan anak muda yang mengidolakan artis pop Korea. Ada perasaan inferioritas yang muncul pada diri para penggemar saat mereka membandingkan dirinya dengan artis yang diidolakan [21]. Nabi Muhammad adalah sosok yang diagungkan dalam komunitas muslim. Banyak hadis yang menganjurkan untuk mengikuti beliau baik itu dalam perbuatan, bahkan hingga pada penampilan. Pada penampilan, misal, Nabi Muhammad menganjurkan untuk menumbuhkan jenggot [22], hasilnya, umat Islam banyak yang menumbuhkan jenggot untuk mengikuti beliau. Maka, bisa ditarik kesimpulan, apabila depiksi di atas disampaikan kepada anak didik bahwa itulah gambar otoritatif Nabi Muhammad, itu akan menghasilkan eksese-eksese psikologi yang negatif.

4.3.2. Kemudahan Menghasilkan Gambar Sugestif

Gambar sugestif yang dimaksud di sini adalah gambar yang mengandung pornografi, telanjang, dan menampilkan alat kelamin. Sugestif berarti membujuk, merayu, membuat manusia melakukan sesuatu. Dalam Islam, gambar-gambar sugestif pornografi dihukumi haram dan dianggap zina mata. Nabi saw bersabda:

عَنْ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: (إِنَّ اللَّهَ كَتَبَ عَلَى ابْنِ آدَمَ حَقَّهُ مِنَ الزَّانَا، أَدْرَكَ ذَلِكَ لَا مَحَالَةَ، فَرْنَا الْعَيْنَ النَّظْرُ، وَزَنَا اللِّسَانَ الْمَنْطِقُ، وَالنَّفْسَ تَمَنَّى وَتَشْتَهَى، وَالْفَرْجَ يَصْدُقُ ذَلِكَ كُلُّهُ أَوْ يَكْذِبُهُ)

“Rasulullah SAW bersabda, ‘Allah telah menakdirkan anak Adam sebagian dari zina yang akan dialaminya, bukan mustahil. Zina kedua mata adalah melihat. Zina mulut adalah berkata. Zina hati adalah berharap dan berkeinginan. Sedangkan alat kelamin itu buktikannya atau mendustakannya,’”

Dalam Playground AI, apabila ada upaya memasukkan kata-kata sugestif di dalamnya, akan muncul peringatan, “*this prompt may violate our policy*”. Namun berbeda dengan website AI image generator lainnya, ada di antara mereka yang bisa menghasilkan gambar dari kotak *prompt*. Mulai dari yang ringan, yaitu masih ada kain di tubuh namun sebagian besar kulit masih tampak, hingga yang telanjang sepenuhnya. Baik itu ringan maupun berat, keduanya memiliki konsekuensi haram yang sama dalam agama Islam karena keduanya sama-sama menampilkan aurat. Meskipun hasil generatif AI tidak berasal dari orang nyata, namun depiksinya yang jelas menunjukkan manusia, ia tetap masuk pada kategori haram. Pelarangan pornografi dalam Islam karena ada unsur *maqashid al-syari'ah* di dalamnya, yaitu supaya terhindarnya diri dari zina kelamin yang akhirnya akan menurunkan kualitas kehidupan manusia dalam jangka panjang: ketidakjelasan nasab dan mendatangkan penyakit [23].

Dalam PAI terdapat beberapa pelajaran yang mengharuskan untuk membahas sesuatu secara dewasa, misal pelajaran fikih bab

pernikahan pada kelas 12 Madrasah Aliyah Peminatan Agama. Materi dalam buku tidak ada yang bersifat sugestif, hanya memberikan gambaran umum hak dan kewajiban suami-istri [24]. Namun, bila ia dipelajari sendiri dengan bantuan AI image generator, tidak dipungkiri bisa menjurus kepada hal-hal yang berbau pornografi. Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan mudah terpengaruh dengan apa yang dilihatnya, akibatnya mereka akan kesulitan membedakan mana dunia yang fantasi dan dunia realita. Tabrakan antara dua dunia tersebut akan menghasilkan perbuatan yang dilarang dalam etika Islam [25].

4.3.3. Misrepresentasi Sejarah Islam

Islam memiliki sejarah yang panjang dalam peradaban manusia. Itulah mengapa dalam PAI terdapat pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Supaya tidak suntuk, sekaligus mengembangkan imajinasi anak terhadap bacaan yang mereka hadapi, guru bisa menggunakan AI image generator untuk memberikan ilustrasi visual kepada anak didiknya. Menurut beberapa penelitian, adanya stimulasi visual pada kegiatan belajar mengajar akan membuat anak fokus pada pelajaran dan meningkatkan ketertarikan mereka.

Kemudahan-kemudahan yang diberikan AI patut diapresiasi dan patut diadaptasi. Namun harus diperhatikan bahwa gambar yang muncul tidak mempresentasikan sejarah yang sebenarnya. Merujuk pada gambar 1 di atas, AI mengalami banyak hambatan untuk menghasilkan gambar: anggota badan yang janggal, tambahan objek yang tidak sesuai dengan *prompt*, hingga misrepresentasi total yang tidak sesuai sama sekali dengan yang ada di deskripsi.

Realita misrepresentasi bisa dilihat dengan contoh reka gambar Nabi Muhammad. Tidak ada lukisan otoritatif mengenai gambar beliau, namun AI image generator menghadirkannya. Kemampuan tersebut bukan berasal dari pengetahuan tsiqah, melainkan hasil program manusia dan data yang dimiliki, yang kemudian diolah oleh AI. Oleh karena AI bergantung dengan data, maka apabila AI dipinta untuk menggeneratif sejarah Islam dengan kepopuleritasan tingkat lokal saja, akan terjadi misrepresentasi dengan margin error yang besar. Berikut contohnya:



Gambar 2. Playground AI | filter: realism engine | *prompt*: Cut Nyak Dhien was captured by Dutch soldiers in the forest.

Gambar di atas sama sekali tidak menunjukkan sosok pahlawan perjuangan kemerdekaan bernama Cut Nyak Dhien yang berasal dari Aceh. Namun, AI tidak bisa memahami hal tersebut dan menampilkan sosok pria yang tidak diketahui identitasnya. Ada argumen yang muncul, bahwa setiap AI, di tempat yang berbeda, memiliki kemampuan yang berbeda karena data yang dimiliki juga berbeda. Berasal dari argumen itu, maka dicoba *prompt* yang

sama namun dengan AI image generator Dall E 3. Berikut hasilnya:



Gambar 3. Dall-E 3 | *prompt*: Cut Nyak Dhien was captured by Dutch soldiers in the forest.

Hasil yang muncul pada Dall-E 3 berbeda dengan Playground AI, itu karena mereka memiliki data yang berbeda untuk generatif gambar. Namun, sekali lagi, patut diperhatikan bahwa gambar 3 masih tidak sesuai dengan kenyataan sejarah yang ada. Cut Nyak Dhien ketika ditangkap Belanda pada tahun 1905, beliau berusia tua [26]. Itu baru dari segi usia, belum membahas eror yang lainnya.

Tentu mengharapkan generatif gambar yang benar sepenuhnya, dengan teknologi sekarang, masih jauh dari kenyataan. Meskipun demikian, PAI, khususnya pada mata pelajaran SKI harus selektif dalam memilihkan gambar untuk media pembelajaran karena banyak penelitian yang menunjukkan bahwa media visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa [27]. Berarti, rangsangan visual masuk ke dalam otak dan dimanifestasikan menjadi nilai yang bagus; gambar misrepresentasi sejarah, akan tersimpan dalam otak.

4.3.4. AI Image Generator dapat meninggalkan Impresi mengenai Islam yang Keliru

AI image generator adalah alat, ia tidak memiliki kehendak dan kemampuan untuk berpikir sendiri, hasil yang dikeluarkan tergantung dengan data yang dimiliki. Bila data yang dimiliki keliru tentang Islam, maka user yang menggunakannya akan memiliki impresi yang keliru terhadap Islam. Disinformasi bisa dilakukan, bahkan dengan bertambahnya umur AI, semakin mudah AI digunakan untuk penyebaran disinformasi secara sengaja, hingga pada tahap sulit untuk dibedakan apakah ia hasil generatif AI atau tidak [28].

Penggunaan AI untuk penyebaran disinformasi mengenai Islam telah dilakukan dan banyak kasus yang terjadi. Berita olahan dari AI dengan disertai dari image generator menjadi senjata propaganda kebencian yang dilakukan oleh orang-orang yang islamofobia. Jumlah disinformasi ini menyebar di banyak media sosial, misal Facebook dan X [29].

Anak didik ketika menggunakan AI untuk belajar, AI yang digunakan cenderung memiliki data yang kurang simpatik dengan Islam. Perhatikan gambar berikut:



Gambar 4. Playground AI | filter: realism engine | *prompt*: terrorists and their hostages.

Dengan menggunakan *prompt* teroris, AI menghasilkan banyak potret wajah yang identik dengan orang Islam kebanyakan: berjanggut, berkulit coklat berdarah Arab, menggunakan keffiyeh untuk menutup kepala atau muka. Apabila AI digunakan terus-menerus, yang berarti terjadi eksposur disinformasi terhadap Islam, maka bisa menghasilkan pendidikan PAI yang berbalik dengan tujuan aslinya, yang semula hendak memperkenalkan Islam sebagai agama yang penuh rahmat, menjadi agama yang penuh dengan kekerasan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Guru PAI harus senantiasa beradaptasi untuk menyampaikan ilmu, salah satu caranya bisa menggunakan AI. Beberapa penelitian telah menunjukkan aspek positif yang dihasilkan dari AI. Namun, AI image generator mengandung bahaya yang tersimpan apabila digunakan oleh siswa tanpa pengawasan dari orang tua maupun guru. Ada beberapa website AI yang bebas membuat gambar dengan *prompt* apapun, dan ada yang memiliki moderasi yang ketat. Salah satu website AI image generator yang memiliki moderasi yang cukup ketat adalah Bing image generator.

Penelitian mengenai AI dan PAI masih terbuka. Peneliti sarankan untuk mengkaji AI video generator. Secara prinsipil, memang sama dengan image generator yang menghasilkan rangsangan visual, namun video generator lebih kompleks. Apakah sama hasil negatif dan positif yang muncul antara image dengan video generator?

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. P. Hadi, Rudjiono, A. Zainudin, S. A. Nugroho, dan A. Priyadi, "Workshop on Utilizing Artificial Intelligence (AI) for Teachers as a Learning Aid at Bina Insani Elementary IT School Semarang," *Kreat. J. Pengabd. Masy. Nusant.*, vol. 4, no. 2, hlm. 273–282, Jun 2024, doi: 10.55606/kreatif.v4i2.2872.
- [2] A. Ulimaz, D. Cahyono, E. Dhaniswara, O. Arifudin, dan B. A. Rukiyanto, "Analisis Dampak Kolaborasi Pemanfaatan Artificial Intelligences (AI) Dan Kecerdasan Manusia Terhadap Dunia Pendidikan Di Indonesia," *Innov. J. Soc. Sci. Res.*, vol. 4, no. 3, Art. no. 3, Jun 2024, doi: 10.31004/innovative.v4i3.11544.
- [3] A. E. Prince dan D. Schwarcz, "Proxy discrimination in the age of artificial intelligence and big data," *Iowa Rev.*, vol. 105, hlm. 1257, 2019.
- [4] N. Ali, M. Hayati, R. Faiza, dan A. Khaerah, "Artificial Intelligence (AI) dalam pendidikan Islam: trends, persepsi, dan potensi pelanggaran akademik di kalangan mahasiswa," *INJIRE*, vol. 1, no. 1, Art. no. 1, Des 2023.
- [5] W. Holmes dan I. Tuomi, "State of the art and practice in AI in education," *Eur. J. Educ.*, vol. 57, no. 4, hlm. 542–570, Des 2022, doi: 10.1111/ejed.12533.
- [6] W. R. Fauziyati, "Dampak Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *J. Rev. Pendidik. Dan Pengajaran JRPP*, vol. 6, no. 4, hlm. 2180–2187, Nov 2023, doi: 10.31004/jrpp.v6i4.21623.
- [7] H. Vartiainen dan M. Tedre, "Using artificial intelligence in craft education: crafting with text-to-image generative models," *Digit. Creat.*, vol. 34, no. 1, hlm. 1–21, Jan 2023, doi: 10.1080/14626268.2023.2174557.
- [8] Miswar Saputra dkk., *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- [9] S. Sodikin, "Transformasi Pendidikan Agama Islam Melalui Artificial Intelligent (AI): Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa," *Acad. J. Teach. Learn.*, vol. 3, no. 2, hlm. 78–89, Sep 2024, doi: 10.59373/academicus.v3i2.65.
- [10] S. Syahrizal, F. Yasmi, dan T. Mary, "AI-Enhanced Teaching Materials for Education: A Shift Towards Digitalization," *Int. J. Relig.*, vol. 5, no. 1, hlm. 203–217, Jan 2024, doi: 10.61707/j6sa1w36.
- [11] L. Y. Midak, I. V. Kravets, O. V. Kuzyshyn, L. V. Baziuk, dan K. V. Buzhdyhan, "Specifics of using image visualization within education of the upcoming chemistry teachers with augmented reality technology," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1840, no. 1, hlm. 012013, Mar 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1840/1/012013.
- [12] Z.-J. Liu, V. Levina, dan Y. Frolova, "Information visualization in the educational process: Current trends.," *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 15, no. 13, 2020.
- [13] P. Wang, "On Defining Artificial Intelligence," *J. Artif. Gen. Intell.*, vol. 10, no. 2, hlm. 1–37, 2019, doi: 10.2478/jagi-2019-0002.
- [14] UNICEF, *Policy guidance on AI for children 2.0*. United Nation Children's Fund (UNICEF), 2021. Diakses: 23 Juli 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.unicef.org/globalinsight/media/2356/file/UNICEF-Global-Insight-policy-guidance-AI-children-2.0-2021.pdf>
- [15] *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO, 2023. doi: 10.54675/EWZM9535.
- [16] J. A. Lanz, "AI Kryptonite: Why Artificial Intelligence Can't Handle Hands," *Decrypt*. Diakses: 17 September 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://decrypt.co/125865/generative-ai-art-images-hands-fingers-teeth>
- [17] A. A. Sachedina, *Islamic ethics: fundamental aspects of human conduct*. New York, NY: Oxford University Press, 2022.
- [18] T. H. Moqbel, *Ethics in the Qur'an and the tafsir tradition: from the polynoina of scripture to the homonoia of exegesis*. dalam Texts and studies on the Qur'an, no. volume 23. Leiden: Brill, 2024.
- [19] Abu al-Qasim al-Tabrani. *Al-Mu'jam al-Kabir al-Tabrani*, vol. 4, 25 vol. Kairo: Maktabah ibn Taymiyah, 1994.
- [20] Rachel Gordon, "3 Questions: How AI image generators work," MIT CSAIL. Diakses: 17 September 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.csail.mit.edu/news/3-questions-how-ai-image-generators-work>

- [21] V. Mysyk, "EXPLORING THE PSYCHE: SOCIAL COMPARISON AND K-POP IDOLIZATION," Mar 2024. doi: 10.36074/logos-01.03.2024.083.
- [22] Imam Muslim, *Ṣaḥīḥ Muslim*, vol. 2, 8 vol. Beirut: Dār al-Ṭibā'ati al-Āmirah, 2021.
- [23] S. Adib, "Pornografi dan Pornoaksi Perspektif Hukum Islam," *TASAMUH.J. Studi Islam*, vol. 11, no. 2, hlm. 303–325, Sep 2019, doi: 10.47945/tasamuh.v11i2.165.
- [24] Muhammad Ainur Rohim, *Fikih MA Kelas XII Peminatan Keagamaan*, 1 ed. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2020.
- [25] A. A. Norman dan N. Othman, "KETAGIHAN PORNOGRAFI DALAM KALANGAN REMAJA: FAKTOR DAN IMPLIKASI TERHADAP SAHSIAH DIRI REMAJA," *J. Melayu*, vol. 19, no. 2, Art. no. 2, Okt 2020, Diakses: 22 September 2024. [Daring]. Tersedia pada: <http://ejournal.ukm.my/jmelayu/article/view/43488>
- [26] Maksum Rangkuti, "Cut Nyak Dien: Pahlawan Pejuang Kemerdekaan dari Aceh," UMSU Fakultas Hukum. Diakses: 22 September 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://fahum.umsu.ac.id/cut-nyak-dien-pahlawan-pejuang-kemerdekaan-dari-aceh/>
- [27] Novika Dian Pancasari Gabriela, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar," *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, no. Vol 2 No 1 (2021): Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, hlm. 104–113, 2021.
- [28] D. Brenner *dkk.*, "Technical and Religious Perspectives on AI Misinformation and Disinformation," *SSRN Electron. J.*, 2024, doi: 10.2139/ssrn.4360413.
- [29] S. Kh. Hamed, M. J. Ab Aziz, dan M. R. Yaakub, "DISINFORMATION DETECTION ABOUT ISLAMIC ISSUES ON SOCIAL MEDIA USING DEEP LEARNING TECHNIQUES," *Malays. J. Comput. Sci.*, vol. 36, no. 3, hlm. 242–270, Jul 2023, doi: 10.22452/mjcs.vol36no3.3.