

ANALISIS PEMANFAATAN *ARTIFIAL INTELLIGENCE* (AI) SEBAGAI SUMBER MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Alfauzan Amin¹, Eva Susanti²

¹Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu |

alfauzan_amin@mail.uinfasbengkulu.ac.id

²Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu | evasusanti4097@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini ialah: Untuk mengetahui penerapan Artificial Intelligence pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum Merdeka di SMP N 37 Seluma. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Adapun pengumpulan data yang dilakukan menggunakan metode observasi, wawancara, serta dokumentasi. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Pemanfaatan *Artificial Intelligence* dilaksanakan pada tiga tahap pembelajaran, yaitu perencanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Penerapan tersebut dilakukan dengan mengintegrasikan pemanfaatan tiga platform *Artificial Intelligence*, yaitu Chat GPT, Assemblr Edu, dan Quizziz. (2) Penerapan Artificial Intelligence pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berdampak pada meningkatnya kreativitas guru pada sekolah tersebut. Peningkatan kreativitas tersebut meliputi lima bentuk kreativitas guru, yaitu kreativitas manajemen kelas, pengendalian kondisi emosional siswa, perencanaan pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran.

Kata Kunci: *Artificial Intelligence (AI), Sumber Belajar, Media Pembelajaran, Pendidikan Agama Islam (PAI)*

ANALYSIS OF THE UTILIZATION OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) AS A LEARNING MEDIA SOURCE FOR ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION

Abstract

The purpose of this study is: To determine the application of Artificial Intelligence in Islamic Religious Education subjects in the Independent Curriculum at SMP N 37 Seluma. The approach used in this study is a qualitative approach with a case study research type. The data collection was carried out using observation, interview, and documentation methods. The results of this study indicate that (1) The use of Artificial Intelligence is carried out in three stages of learning, namely learning planning, and learning evaluation. The application is carried out by integrating the use of three Artificial Intelligence platforms, namely Chat GPT, Assemblr Edu, and Quizziz. (2) The application of Artificial Intelligence in Islamic Religious Education subjects has an impact on increasing teacher creativity at the school. The increase in creativity includes five forms of teacher creativity, namely classroom management creativity, controlling students' emotional conditions, learning planning, utilization of learning media, and implementation of learning.

Keywords: *Artificial Intelligence (AI), Learning Resources, Learning Media, Islamic Religious Education (PAI)*

PENDAHULUAN

D i zaman digital ini, pendidikan mengalami transformasi yang besar. Kehadiran teknologi kecerdasan buatan (AI) membawa potensi luar biasa untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan cara yang belum pernah terjadi sebelumnya. Dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan (AI), setiap siswa memiliki akses ke solusi pendidikan yang dapat dipersonalisasi dan disesuaikan.

Kecerdasan Buatan (AI), juga dikenal sebagai kecerdasan buatan, adalah teknologi berbasis sistem komputer yang memungkinkan manusia melakukan kegiatan yang membutuhkan intelegensi manusia.

Fungsi kognitif termasuk dalam kategori kegiatan manusia yang dapat dilakukan oleh kecerdasan buatan. Meskipun AI tampaknya memiliki kemampuan untuk melakukan apapun, fokus utamanya adalah bagaimana menggunakan proses intelegensinya secara praktis. (Zebua et al., 2023) AI telah mengubah banyak aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Dengan demikian, pembelajaran agama Islam (PAI) adalah salah satu bidang yang dapat diintegrasikan dengan kecerdasan buatan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dalam PAI, kecerdasan buatan dapat digunakan untuk membuat pengalaman pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan individu. Pendekatan

pembelajaran dalam PAI harus dimodernisasi untuk tetap relevan dengan tantangan. AI dapat digunakan untuk menyesuaikan platform pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan unik siswa dan menyediakan konten yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka.

Perubahan besar terjadi dalam dunia pendidikan di era Cybernetics 4.0, yang didorong oleh kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi. Paradigma pendidikan mengalami perubahan yang signifikan, yang memerlukan pendidik yang tidak hanya mahir dalam menyampaikan informasi, tetapi juga mampu beradaptasi dengan cepat dengan perubahan dengan menggunakan teknologi canggih sebagai alat pembelajaran. (Arisanti et al., 2024) Tidak adanya konten pembelajaran PAI yang sesuai dengan prinsip-prinsip kecerdasan buatan, seperti konten yang terstruktur dan terlabel dengan baik, adalah masalah utama. Selain itu, mengembangkan model AI yang mampu memahami dan memenuhi kebutuhan unik siswa dalam pembelajaran agama juga merupakan tantangan. Untuk memastikan pendidik dapat menggunakan teknologi AI dengan baik saat mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum PAI, mereka juga perlu mendapatkan pelatihan yang tepat.

Dalam dunia pendidikan, menggunakan AI untuk mengajar agama Islam dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan agama dan membuatnya relevan dengan

kebutuhan siswa masa kini. Lembaga pendidikan dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi AI untuk membuat lingkungan pembelajaran yang inklusif, interaktif, dan efisien. Karena topik ini relevan dalam konteks pengembangan kecerdasan buatan di seluruh dunia, ia memberikan contoh nyata dari penggunaan AI dalam pendidikan agama, yang dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangan sistem serupa di berbagai negara. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis pemanfaatan AI sebagai sumber media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI.

Implementasi Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk mengembangkan kurikulum dalam proses pembelajaran sesuai dengan konsep merdeka belajar. Pengembangan kurikulum tersebut bertujuan sebagai usaha dalam menyesuaikan isi kurikulum dengan kebutuhan siswa. Kontribusi guru dalam pengembangan kurikulum tersebut melibatkan peran guru sebagai perencana, perancang, manajer, evaluator, peneliti, pengambil keputusan dan administrator. Sehingga melalui usaha tersebut guru dapat menghasilkan elemen-elemen pembelajaran yang sejalan dengan tujuan dari adanya Kurikulum Merdeka. Salah satu kunci dalam mewujudkan tujuan Kurikulum Merdeka atau guna merangsang kemampuan berpikir serta memiliki daya cipta yang sesuai dengan bakat dan kemampuan yang dimiliki siswa adalah melalui kemerdekaan

berpikir seorang guru. Konteks kemerdekaan berpikir yang dimaksud adalah ketika guru dapat menggunakan kemampuan berpikir kreatif dalam mendesain pembelajaran melalui penguasaan berbagai metode dan media pembelajaran secara variatif. Sehingga dengan melalui pembelajaran yang bervariasi dan penggunaan media pembelajaran yang akurat akan menghasilkan suasana pembelajaran yang tidak monoton. Dengan demikian, tujuan dari adanya merdeka belajar dapat tercapai dengan baik.

Beberapa penelitian mutakhir menunjukkan potensi signifikan AI dalam pendidikan keagamaan. Misalnya, penelitian Rasyid & Hakim (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan chatbot berbasis AI dapat meningkatkan pemahaman konsep keislaman secara substantif. Lebih lanjut, Nurdin et al. (2022) membuktikan bahwa sistem rekomendasi AI efektif dalam membantu peserta didik mengeksplorasi materi keagamaan yang lebih kompleks dan kontekstual. Namun, implementasi AI dalam Pendidikan Agama Islam tidak dapat dilepaskan dari pertimbangan etis dan teologis. Menurut Azra (2018), diperlukan pendekatan yang arif dan bijak dalam mengintegrasikan teknologi canggih dengan nilai-nilai spiritual Islam. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat suatu masalah yaitu bagaimana penerapan Artificial Intelligence pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum Merdeka di SMP N 37 Seluma. Dan bagaimana

menganalisis dampak penerapan Artificial Intelligence terhadap kreativitas guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan penelitian ini menerapkan jenis penelitian studi kasus. Studi kasus yang dimaksud merupakan pendekatan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang data yang dikumpulkan dan dianalisis guna menghasilkan temuan melalui poses mempelajari individu, kelompok, organisasi, atau program kegiatan dalam suatu periode tertentu. Dalam menyusun teknik pengumpulan data penelitian kualitatif, pendekatan ini menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi (Zuchri, 2021:92).

Teknik Pengumpulan Data menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Analisis data reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Artificial Intelligence pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Kurikulum Merdeka

Penelitian dilakukan dengan memberikan fokus khusus pada pembelajaran kelas VII yang telah menggunakan Kurikulum Merdeka dalam perencanaan maupun pelaksanaannya. Konsekuensi diterapkannya Kurikulum Merdeka memberi tanggungjawab lebih kepada guru dalam menciptakan suasana

belajar yang lebih kreatif dan inovatif. Namun pada beberapa kasus masih terdapat beberapa guru yang belum sanggup untuk mendesain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa tersebut. Lain halnya dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SMP N 37 Seluma, Bu Ainin Nadhifa yang telah memanfaatkan Artificial Intelligence sebagai upaya beliau dalam mengembangkan kurikulum. Sebagaimana yang disampaikan oleh beliau sebagai berikut:

“Di zaman modern ini, kami sebagai guru sangat terbantu dengan adanya AI, salah satunya dalam hal materi pembelajaran, menjadikan kami tidak hanya terpaku dengan buku paket saja, kami bisa mendapatkan lebih luas lagi materi pembelajaran yang bisa kami ajarkan kepada siswa.”

Hal tersebut dibuktikan melalui pendapat baik dari siswa terkait hasil penggunaan media pengembangan kurikulum melalui Artificial Intelligence oleh guru. Sebagaimana dalam wawancara salah satu siswa kelas VII:

“Saya waktu pelajaran merasa seru, terutama pada saat materi beriman kepada Allah. Kita belajar di kelas pake media yang baru kayak 3D gitu.”

Pemanfaatan Artificial Intelligence sebagai sarana pengembangan kurikulum telah diterapkan oleh Bu Ainin selaku guru Pendidikan Agama Islam pada tiga tahap pembelajaran, yaitu perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Ketiganya dirancang

melalui integrasi berbagai macam Artificial Intelligence sebagai penunjang kreativitas guru, yaitu Chat GPT, Assemblr Edu, dan Quizziz.

a. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran pada dasarnya dirancang sesuai dengan kreativitas guru dan telah dipertimbangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam kelas. Namun adakalanya guru membutuhkan inspirasi baru dalam merencanakan pembelajaran, sehingga dibutuhkan alternatif lain untuk menghasilkan ide yang lebih kreatif. Salah satu strategi yang telah dilakukan oleh Bu Ainin Nadhifa selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 37 Seluma adalah dengan memanfaatkan salah satu fitur Artificial Intelligence, yaitu Chat GPT. Sebagaimana yang dituturkan oleh beliau:

“Sebenarnya untuk perencanaan pembelajaran dibuat sesuai dengan kadar kreativitas seorang guru itu sendiri, akan tetapi ketika kami sedang membutuhkan ide atau saran, kami biasa menggunakan Chat GPT sebagai sarana dalam memilih seperti halnya metode maupun strategi pembelajaran yang akan diterapkan di kelas”

Chat GPT merupakan salah satu model Artificial Intelligence yang diciptakan untuk dapat berinteraksi dengan penggunaannya melalui suatu perintah maupun pertanyaan. Sehingga penggunaannya dalam perencanaan pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana dalam mendapatkan gagasan

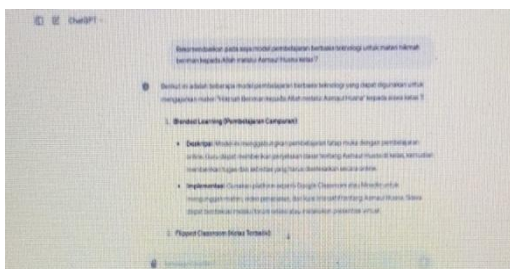
baru terkait hal yang ditanyakan oleh guru pada Chat GPT tersebut, seperti halnya terkait metode maupun strategi pembelajaran yang sebelumnya telah diterapkan oleh guru Pendidikan Agama Islam di SMP N 37 Seluma. Kelebihan dari pemanfaatan Chat GPT dalam merencanakan pembelajaran dapat dirasakan secara langsung oleh siswa di sekolah tersebut.

Hal tersebut dikonfirmasi oleh Vicky Prasetyo, salah satu siswa kelas VII bahwa kegiatan pembelajaran di kelas terwujud dengan suasana kelas yang lebih menyenangkan, sehingga meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar:

“Pembelajarannya jadi lebih menyenangkan dan kita lebih antusias buat mengikuti pembelajaran”

Salah satu siswa kelas VII, Fanny Elshandria Maulifa, juga menambahkan pendapat terkait kesesuaian pelaksanaan pembelajaran dengan yang dibutuhkan oleh siswa sebagai berikut:

“Sudah sesuai kok dengan yang kita butuhkan sebagai siswa yang cenderung mudah bosan dengan metode yang biasa, buktinya saya bisa enjoy buat memperhatikan pelajaran di kelas”



b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka selain menuntut guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan materi pembelajaran, akan tetapi guru juga harus adaptif atau menyesuaikan dengan gaya belajar dan kebutuhan siswa. Sehingga pengembangan materi pembelajaran perlu dilakukan agar siswa belajar tidak hanya terpaku pada buku yang telah disediakan sekolah, akan tetapi siswa dapat belajar melalui hasil ciptaan atau pengembangan ide-ide baru dalam kegiatan belajar di kelas. Hal ini sebagaimana yang disampaikan oleh Bu Ainin:

“Di zaman modern ini, kami sebagai guru sangat terbantu dengan adanya AI, salah satunya dalam hal materi pembelajaran, menjadikan kami tidak hanya terpaku dengan buku paket saja, kami bisa mendapatkan lebih luas lagi materi pembelajaran yang bisa kami ajarkan kepada siswa.”

Pengembangan materi pelajaran yang akan digunakan dalam kelas dapat dilakukan melalui beragam cara oleh guru. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan fitur Artificial Intelligence untuk menciptakan media pembelajaran yang unik dan menyenangkan. Guru Pendidikan Agama Islam di SMP N 37 Seluma telah memanfaatkan salah satu fitur Artificial Intelligence, yaitu Assemblr Edu. Platform tersebut secara fungsi adalah untuk menciptakan media pembelajaran berbentuk 2 Dimensi maupun 3 Dimensi yang berbasis Augmented



Reality atau teknologi yang dapat memperbolehkan penggunaanya melihat objek 2D atau 3D yang diproyeksikan terhadap dunia nyata. Sebagaimana yang disampaikan oleh Bu Ainin:

“Untuk pengembangan materi pelajaran, kami pernah memanfaatkan platform Assemblr Edu untuk membuat media pembelajaran berbasis Augmented Reality. Kemudian dari media tersebut siswa melakukan analisis bersama siswa yang lainnya. Sehingga melalui pembelajaran tersebut, siswa dapat belajar secara menyenangkan dan interaktif”

Berdasarkan pada penyampaian beliau diatas, dapat dipahami bahwa penggunaan Assmeblr Edu tersebut dijadikan sebagai sumber belajar selain buku pelajaran, sehingga siswa dapat mengakses pengetahuan baru yang lain. Selain penjelasan beliau terkait penggunaannya, beliau juga menekankan kelebihan dari pemanfaatan platform Assemblr Edu adalah sebagai usaha dalam mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif untuk dilakukan oleh siswa.

Siswa kelas VII yang diajar oleh beliau juga mengutarakan pendapatnya bahwa mereka merasakan pengaruh baik dari hasil kreativitas guru berupa Augmented Reality terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas. Sebagaimana yang disampaikan oleh Fanny Elshandria,

“Pembelajarannya jadi seru, soalnya unik dan baru pertama kali belajar pake gambar 3D”

Begitu pula yang diutarakan oleh Denis Eka Pratama, “Sangat berpengaruh, karena pembelajarannya jadi lebih seru”

c. Evaluasi Pembelajaran

Pada hakikatnya, evaluasi pembelajaran dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses belajar siswa melalui kegiatan menilai dan mengukur hasil belajar siswa. Selain itu, melalui pelaksanaan evaluasi dapat memudahkan guru untuk melihat celah kekurangan dalam proses pembelajaran yang kemudian darinya dicari solusi untuk pembelajaran selanjutnya. Namun tak jarang siswa dapat menghadapi serius dan mendalami proses evaluasi, sehingga banyak yang meremehkan proses tersebut.

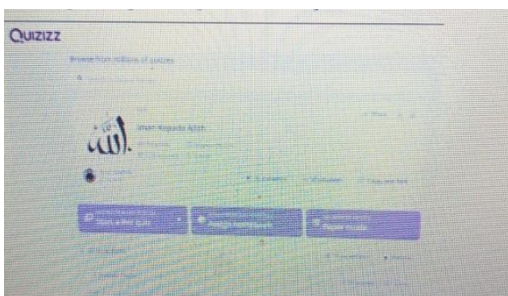
Permasalahan tersebut mendorong Bu Ainin untuk menciptakan inovasi yang sesuai dengan kondisi siswa yang notabenenya telah melek teknologi, sehingga evaluasi pun dilakukan dengan memanfaatkan teknologi untuk menarik perhatian siswa. Hal tersebut berdasarkan pada apa yang disampaikan beliau sebagai berikut:

“Siswa yang kami hadapi saat ini adalah anak-anak yang sangat melek teknologi. Pemanfaatan AI dalam kegiatan evaluasi pembelajaran menjadi hal yang sangat mampu menarik perhatian siswa dan siswa merasa enjoy ketika melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan teknologi/AI seperti quizziz, wordwal, dll.”

Pelaksanaan evaluasi berbasis Quizziz yang diterapkan beliau di kelas

adalah dengan menggunakan metode kuis interaktif. Penggunaan metode kuis interaktif dipilih guna meningkatkan antusiasme siswa untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Penerapannya dilakukan dimulai dari guru memberikan link Quizziz yang akan diakses siswa pada grup kelas, selain itu beliau juga memberikan pilihan akses dengan bergabung menggunakan kode kuis yang telah ditampilkan beliau pada proyektor.

Pada saat seluruh siswa bersedia mengerjakan kuis, Bu Ainin akan memulai kuis tersebut yang kemudian hasil pengerjaan siswa dapat terlihat seluruhnya pada proyektor sesuai dengan tingkat pemahaman siswa satu dengan yang lain. Penjelasan pelaksanaan tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh beliau sebagai berikut: “Pada saat itu kami memanfaatkan Quizziz untuk melakukan evaluasi. Pemanfaatan tersebut dilakukan dengan menggunakan metode kuis interaktif. Jadi melalui kuis itu, siswa dapat melihat setiap progress pengerjaan dan hasil tingkat pemahaman siswa yang lain.”



B. ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)

Menurut Manongga Artificial Intelligence (kecerdasan buatan) adalah teknologi yang memungkinkan

mesin dan komputer untuk melakukan hal-hal yang sebelumnya hanya dapat dilakukan oleh manusia, seperti belajar, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan, selanjutnya Astuti menjelaskan bahwa Kecerdasan buatan juga mencakup berbagai teknologi seperti pemrosesan bahasa natural, pengajaran mesin, dan visi komputer . Kecerdasan buatan dapat digunakan dalam pendidikan untuk meningkatkan pembelajaran.(Gunawan, 2023)

Menurut John McCarthy dalam Rayenda, arti kecerdasan buatan adalah untuk mengetahui dan memodelkan proses berpikir manusia serta membuat mesin yang dapat meniru perilaku manusia. Cerdas adalah orang yang memiliki pengetahuan dan pengalaman, penalaran (cara membuat keputusan dan bertindak), dan moral yang baik. Bernard Maar dan Matt Ward mengatakan bahwa *Artificial Intelligence (AI)* adalah cabang ilmu komputer yang bertujuan untuk menciptakan sistem yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia, disisi lain, mereka mengatakan bahwa artificial intelligence adalah sebuah media untuk melakukan penelitian pada pemrograman komputer untuk melakukan suatu kegiatan yang menurut manusia cerdas.(Oktavianus et al., 2023)

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa AI (Artificial Intelligence) merupakan bagian dari ilmu computer yang

diciptakan sebagai pemrograman yang dapat mengerjakan sesuatu yang memerlukan kecerdasan dari otak manusia, diantaranya adalah menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, membuat suatu keputusan dan lain sebagainya.

Kita telah menerapkan kecerdasan buatan dalam kehidupan sehari-hari, sadar atau tidak. Banyak aplikasi telah memanfaatkan kecerdasan buatan sebagai kelebihan. Contoh aplikasi berbasis kecerdasan buatan yang sering kita gunakan termasuk aplikasi streaming video/musik, mesin pencarian (search engine), fitur selfie pada smartphone, Global Positioning System (GPS), video game, dan media sosial. Sebagai contoh, aplikasi yang menampilkan streaming video/musik dapat menampilkan daftar atau list dari video/musik yang akan kita lihat berikutnya, entah kita sadar atau tidak. daftar ini menampilkan hal-hal yang sering kita akses. Jika kita sering memutar finger style Bang Alif, daftar video dan musiknya akan ditampilkan di situs tersebut. Ini juga berlaku untuk search engine. Dengan memasukkan kata kunci tersebut, mesin pencari akan menampilkan situs web yang sering digunakan. Situs-situs ini akan ditampilkan di daftar teratas pencarian. Gambar selfie dengan fitur filter dapat menampilkan gambar yang lebih baik dan terkesan "wow" dibandingkan dengan gambar aslinya. GPS dapat menawarkan jalan terpendek alternatif untuk mencapai tujuan. Namun, video

game menggunakan AI untuk menyediakan berbagai tingkat kesulitan. Media sosial seperti Facebook, Instagram, dan lainnya sering menawarkan sesuatu yang kita cari atau akses dengan sering. Ini semua dilakukan melalui penggunaan AI.(Yasin, 2021)

C. SUMBER BELAJAR

Sumber belajar, menurut Samsinar (2020), mencakup semua sumber, termasuk orang, data, teknik, media, dan lokasi pembelajaran, yang dapat digunakan siswa untuk membantu mereka belajar. Sumber belajar sendiri dapat berupa bahan penunjang belajar, seperti buku, guru, koran, televisi, lingkungan, dan internet. Sumber-sumber ini tersedia karena digunakan untuk membantu guru dan siswa mencapai tujuan pendidikan mereka.(Yusri, 2020)

Menurut Dageng, sumber belajar mencakup semua benda dan orang yang dapat membantu belajar, sehingga mencakup semua sumber yang pendidik dapat gunakan untuk meningkatkan perilaku belajar. Menurut Januszewski dan Molenda, sumber belajar termasuk semua informasi, orang, bahan, teknik, latar, dan pesan yang dapat digunakan siswa baik secara individual maupun dalam kelompok untuk membantu mereka belajar. Selanjutnya Seels dan Richey mendefinisikan sumber belajar sebagai semua sumber yang mendukung kegiatan belajar, termasuk sistem pendukung, materi, dan lingkungan pembelajaran. Sumber

belajar tidak hanya alat dan materi yang digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga orang, anggaran, dan fasilitas. Apa pun yang tersedia untuk membantu seseorang belajar dapat digunakan sebagai sumber belajar.(Supriadi, 2017)

Sumber belajar, menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT), adalah semua sumber (baik data, orang atau benda) yang dapat digunakan untuk membuat belajar lebih mudah bagi siswa. Sumber belajar termasuk pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan lingkungan atau latar. Sumber belajar dapat dibagi menjadi dua jenis berdasarkan asal usulnya. Jenis pertama adalah sumber belajar yang dirancang (learning resources by design), yang merupakan sumber belajar yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran, seperti buku pelajaran, modul, program audio, dan transparansi (OHT). Jenis kedua adalah sumber belajar yang sudah tersedia dan tetap dimanfaatkan (learning resources by utilization), yang merupakan sumber belajar yang tidak secara khusus dirancang untuk tujuan pembelajaran. Pejabat pemerintah, profesional, pastor, atlet, kebun binatang, dll.(Kherid, 2019)

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sumber belajar merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membantu proses belajar, baik oleh pendidik maupun oleh peserta didik.

Kemp dan Smellie biasanya membagi sumber belajar menjadi kategori berikut: sumber belajar berbasis manusia, sumber belajar berbasis cetakan, sumber belajar berbasis visual, sumber belajar berbasis audio-visual, dan sumber belajar berbasis computer (Maiti & Bidinger, 1981). Sumber belajar memiliki banyak manfaat, diantaranya adalah : 1) Memberikan pengalaman belajar secara langsung dan konkret kepada peserta didik; 2) Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin dilakukan, dikunjungi, atau dilihat secara langsung dan konkret; 3) Dapat menambah dan memperluas cakrawala sajian yang ada di dalam kelas; dan 4) Dapat memberi informasi yang akurat dan terbaru. 5) Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan (instruksional) baik mikro maupun makro. 6) Dapat memberi inspirasi untuk berpikir, bersikap, dan berkembang lebih lanjut jika digunakan dengan benar. 7) Dapat memberikan informasi yang bermanfaat jika digunakan dengan benar.(Oktavia et al., 2020)

Sumber belajar memiliki kedudukan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, tanpa sumber belajar, maka proses pembelajaran tidak akan terlaksana, sebab segala sesuatu yang dijadikan informasi mengenai pembelajaran termasuk kedalam sumber belajar, baik itu guru, alam, kelas, teman, hewan, TV, buku dan masih banyak lagi, salah satunya adalah *Artificial Intelligence (AI)* yang

akhir-akhir ini menjadi program yang banyak digunakan sebagai sumber pembelajaran.

D. Media Pembelajaran

Para ahli berbagai macam cara memahami media. McLuhan mengatakan bahwa media adalah channel atau saluran karena media telah memperluas atau memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar, dan melihat dalam batas waktu, ruang, dan jarak. Batas-batas itu hampir hilang berkat dukungan media. Menurut Blake dan Haralsen, media adalah alat yang digunakan untuk mengangkut dan menyampaikan pesan, dengan suatu pesan berjalan melalui jalan atau alat antara komunikator dan komunikan. Media, menurut Brigg, mencakup segala alat fisik yang dapat menyampaikan pesan yang menstimulasi untuk belajar, seperti media cetak dan media elektronik, termasuk film dan video.(Mustika, 2015)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mencakup alat dan bahan yang dapat dimanfaatkan atau digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran oleh pendidik kepada peserta didik.

Media harus sesuai dengan proses pembelajaran secara keseluruhan karena mereka merupakan bagian penting dari sistem pembelajaran. Pada akhirnya, ketika kita memilih media pembelajaran, kita harus menggunakannya untuk

mengajar dan memberi siswa kesempatan untuk berinteraksi dengannya. Dua strategi tertutup dan terbuka untuk memilih media pembelajaran diusulkan oleh Anderson. Pilihan tertutup terjadi ketika Dinas Pendidikan menetapkan jenis media apa yang harus digunakan. Memutuskan topik atau pokok bahasan mana yang tepat untuk digunakan dalam jenis media tertentu akan menjadi fokus utama dari proses pemilihan. Model pemilihan terbuka berbeda dari model pemilihan tertutup. Kita masih memiliki kebebasan untuk memilih jenis media apa saja yang sesuai dengan kebutuhan kita, dan ada banyak pilihan media alternatif. Karena kami menyesuaikannya dengan kebutuhan dan situasi saat ini, proses pemilihan terbuka lebih fleksibel. Namun, proses pemilihan terbuka membutuhkan keterampilan dan kemampuan guru untuk menjalankan proses tersebut. Guru kadang-kadang dapat menggabungkan pemilihan media terbuka dan tertutup.(Sidharta, 2015)

Fungsi media dalam pembelajaran dapat dijelaskan oleh S.Gerlach dan P Ely sebagai berikut: 1) Bersifat Fiksatif, artinya media memiliki kemampuan untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa. Dengan kemampuan ini, objek atau peristiwa dapat digambar, diPotret, difilmkan, dan hasilnya dapat disimpan dan dapat ditunjukkan dan diamati kembali pada saat diperlukan,

2) Bersifat manipulatif, afiinya menampilkan kembali objek atau peristiwa dengan melakukan berbagai macam perubahan sesuai kebutuhan. Misalnya, mereka dapat mengubah ukurannya (misalnya, benda yang besar dapat dikecilkan dan benda yang kecil dapat dibesarkan), kecepatan, warna, dan juga dapat mengulangi penyajian sehingga semua dapat diatur untuk dibawa ke dalam ruang kelas. 3) Bersifat Distributif, yang berarti bahwa media dapat mencapai sasaran yang lebih luas atau dapat menjangkau sejumlah besar audien secara bersamaan, seperti radio, televisi, dan surat kabar.(Jannah, 2009)

E. Pendidikan Agama Islam (PAI)

Menurut Zakiyah Darajat, pendidikan agama Islam adalah upaya untuk membina dan mengasuh siswa agar mereka dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh, memahami tujuan, dan akhirnya menjadikan Islam sebagai cara hidup. Oleh karena itu, ketika kita mengatakan "pendidikan Islam", itu berarti itu mencakup dua hal: yang pertama adalah mengajarkan siswa untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak Islam. Yang kedua adalah mengajarkan siswa untuk mempelajari materi ajaran Islam, yang berarti mereka mendapatkan pemahaman tentang ajaran Islam sebagai subjek pelajaran. Dengan demikian, berdasarkan tujuan pendidikan nasional di atas, Hamka Abdul Aziz membagi tujuan pendidikan ke dalam dua sasaran. Sasaran pendidikan hati terdiri dari

iman, takwa, akhlak mulia, kesehatan, mandiri, demokratis, dan tanggung jawab. Sasaran pendidikan otak terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas, yang akan menghasilkan orang pintar.(Agustina et al., 2020)

"Upaya pengembangan, mendorong serta mengajak manusia untuk lebih maju dengan berlandaskan nilai-nilai yang tinggi dan kehidupan yang mulia, sehingga terbentuklah pribadi yang lebih sempurna, baik dalam akal, perasaan maupun perbuatan," demikian pengertian Muhammad Fadhil al-Jamali tentang pendidikan Islam (Firmansyah, 2022). Dengan demikian Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah pendidikan yang mengajarkan manusia mengenai hal-hal yang berhubungan dengan agama islam dengan tujuan untuk membentuk manusia yang berilmu pengetahuan, berakhlak dan berbudi pekerti yang tinggi.

Isi materi kurikulum PAI didasarkan dan dikembangkan dari ketentuan-ketentuan yang ada dalam dua sumber utama Al-Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad saw. Selain itu, materi PAI diperkaya dengan hasil istinbath atau ijtihad para ulama, sehingga ajaran pokok yang umum lebih rinci dan mendalam. Dalam kurikulum PAI, tujuan adalah untuk memastikan bahwa hal-hal berikut selaras, selaras, dan seimbang: 1) Hubungan antara manusia dan Sang Pencipta (Allah). Sejauh mana kita sebagai hamba-Nya telah melakukan semua tugas yang diberikan-Nya?

Selain itu, apakah kita telah mengikuti semua ajaran Islam dalam kehidupan kita sehari-hari sebagai seorang muslim? Banyak ayat al Qur'an dan hadist Nabi menegaskan bahwa seorang hamba memiliki tanggung jawab terhadap sang Khalik, yaitu Allah. 2) Hubungan antar manusia. Apakah kita muslim yang membuat orang lain tenang saat berada di dekat kita? Sejauh mana kita menghormati hak-hak orang lain? Jangan sampai kita merugikan orang lain, apalagi menzalimi atau menganiaya hak-hak mereka. 3) Hubungan manusia dengan dirinya sendiri (berakhlak dengan dirinya sendiri) Penghargaan orang lain terhadap diri kita sangat bergantung pada seberapa baik kita berakhlak kepada diri kita sendiri. Kita sangat dilarang mencelakakan diri sendiri, terutama bunuh diri (Ulya & Kusmawati, 2023). Pendidikan Agama Islam (PAI) dirangkai dan dijadikan pembelajaran dengan harapan selain memiliki ilmu pengetahuan yang bagus, manusia Indonesia juga dapat memiliki hubungan yang baik dengan Tuhannya, dirinya sendiri maupun dengan orang lain.

F. Pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* Sebagai Sumber dan Media Pembelajaran PAI

Pendidikan sedang memperdebatkan penggunaan kecerdasan buatan (AI) karena menawarkan banyak manfaat, seperti meningkatkan keterlibatan siswa, kolaborasi, dan aksesibilitas. Salah satu manfaat utama AI adalah memberikan

platform untuk komunikasi asinkron. Karena memungkinkan siswa untuk mengirim pertanyaan dan berbicara tentang topik tanpa harus berada di tempat yang sama, fasilitas ini ternyata dapat meningkatkan keterlibatan dan kerja sama siswa. Kemampuan AI untuk membantu siswa bekerja sama juga merupakan keuntungan. ChatGPT, misalnya, dapat digunakan untuk membentuk grup siswa dan memungkinkan mereka bekerja sama dalam proyek dan tugas. Selain itu, kecerdasan buatan (AI) memberi siswa keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas dan berpikir kritis, yang memungkinkan penilaian dan penilaian keterampilan kompleks dan mendorong pemikiran mendalam. Kecerdasan buatan (AI) juga membantu siswa dalam pembelajaran bahasa dengan mendorong kerja sama dan meningkatkan kemampuan komposisi. Hasilnya menunjukkan bahwa kecerdasan buatan dapat memainkan peran penting dalam membantu siswa yang mengalami gangguan belajar dalam mencapai potensi maksimal mereka. (Suariqi Diantama, 2023)

Perubahan besar terjadi dalam dunia pendidikan di era Cybernetics 4.0, yang didorong oleh kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi. Paradigma pendidikan mengalami perubahan yang signifikan, yang memerlukan pendidik yang tidak hanya mahir dalam menyampaikan informasi, tetapi juga mampu beradaptasi dengan cepat dengan

perubahan dengan menggunakan teknologi canggih sebagai alat pembelajaran (Arisanti et al., 2024). Salah satu produk dari hasil perkembangan teknologi yang saat ini santer sekali dibicarakan dan digunakan berbagai kalangan adalah Artificial Intelligence (AI), program ini digadang-gadang mampu menjawab serta memberikan solusi pada setiap pertanyaan yang diajukan, sehingga apabila ditelisik lebih jauh, AI juga dapat dimanfaatkan oleh para pendidik sebagai sumber dan media pembelajaran PAI. penggunaan AI memiliki banyak keuntungan baik bagi pendidik maupun peserta didik.

Beberapa perusahaan teknologi yang telah menerapkan kecerdasan buatan (AI) termasuk Amazon, Facebook, Microdoft, dan Google. Teknologi ini semakin berkembang sehingga dapat meniru bahkan mengambil alih pekerjaan yang biasa dilakukan manusia. Namun, siapa yang mengira bahwa AI ini masuk ke bidang pendidikan juga. Palsalnya, teknologi berkembang bersamaan dengan perkembangan sekolah. Salah satunya adalah kursus akuntansi di UMass Lowell yang menggunakan software praktik untuk mengakses buku teks online. Bill Gates, pendiri Microsoft, juga mendukung penggunaan kecerdasan buatan dalam pendidikan. Gates bahkan percaya bahwa pendidikan akan lebih baik dalam banyak hal karena kecerdasan buatan.(Kristian, 2020)

Kecerdasan buatan (AI) adalah sistem yang digunakan dalam dunia pendidikan yang dimaksudkan untuk mendukung proses pendidikan dan pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, AI membantu membuat profil pembelajaran yang unik untuk setiap siswa, yang memungkinkan materi pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan, gaya belajar, dan pengalaman mereka.(Zahara et al., 2023)

Saat ini, banyak organisasi pendidikan dan teknologi sedang mengembangkan AI sebagai alat pembelajaran, diantaranya: 1) IBM Watson Education: Bagian dari IBM Watson Group, IBM Watson Education berfokus pada pengembangan teknologi AI untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran. 2) Carnegie Learning: Carnegie Learning adalah perusahaan yang bekerja pada pengembangan teknologi kecerdasan buatan yang membantu siswa belajar matematika dengan lebih baik. 3) Duolingo: Duolingo adalah platform pembelajaran bahasa online yang menggunakan teknologi AI untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan kebutuhan belajar setiap siswa. 4) Coursera: Coursera menawarkan berbagai kursus dari universitas dan lembaga pendidikan terkemuka di seluruh dunia, dan menggunakan teknologi AI untuk memberikan rekomendasi kursus dan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar setiap siswa. 4)

Knewton: Perusahaan teknologi edukasi Knewton mengembangkan teknologi kecerdasan buatan yang memungkinkan materi pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan belajar setiap siswa.(Gunawan, 2023)

Dengan tersedianya berbagai macam AI dalam dunia pendidikan, pendidik dapat dengan mudah merancang sumber belajar yang lebih kreatif dan menarik, pendidik dapat memadukan seluruh jawaban ataupun teori-teori yang diberikan oleh AI menjadi sebuah teori yang lebih menarik. Selain itu guru juga dapat menggunakan video pembelajaran yang menggunakan AI sebagai pengganti pendidik untuk menjelaskan materi tersebut, hal ini sudah banyak dilakukan di Indonesia. Pendidikan Agama Islam (PAI) yang banyak memerlukan contoh dalam penjelasannya, maka pendidik dapat memanfaatkan AI untuk membuat media-media pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran, misalnya saja guru dapat menggunakan aplikasi Canva untuk membuat langkah-langkah melakukan sholat atau berwudhu. Canva menyediakan AI untuk memberikan saran desain yang membantu guru PAI dengan membuat desain media pembelajaran lebih menarik.

Tentu saja, dalam pemanfaatan AI sebagai sumber media pembelajaran, pendidik harus memiliki tingkat kreatifitas yang tinggi dan kemampuan dalam hal-hal sebagai

berikut: 1) Merekam dan edit klip audio seperti soundcloud.com, dan lainnya; 2) membuat konten video yang beranotasi, interaktif, dan menarik seperti youtube, dan lainnya; 3) membuat konten yang menarik secara visual seperti canva.com, dan lainnya; 4) menggunakan kekuatan media sosial seperti whatsapp, facebook.com, dan lainnya, 5) mampu untuk menciptakan ruang partisipatif bagi siswa seperti blogger.com, dan lainnya. 6) menggunakan aplikasi seperti nearpod.com, abcteach.com, dan lainnya untuk mengelola kelas, 7) Membuat presentasi yang menarik seperti prezi.com, visme.com, dan lainnya. 8) Membuat portopilio digital seperti silk.com, weebly.com, dan lainnya. 9) Membuat quiz non-tradisional seperti flipquiz.com, quizbean.com, dan lainnya dan lainnya. 10) Mampu mempublikasikan artikel dan mendeteksi plagiarism seperti DOAJ.com, sinta.com, dan lainnya. 11) Menggunakan situs bookmark sosial untuk kurasi dengan berbagai sumber rujukan seperti diligo.com, scoop.it, dan lainnya.(Zahara et al., 2023)

Menurut Ke Zhang dan Ayne Begum Aslan menjelaskan bahwa: AI technology brings virtually unlimited possibilities to education The 40 articles investigated a wide variety of AI applications in education, including the following types of learning technology: Chatbot , Expert systems, Intelligent tutors or agents, Personalized learning systems or

environments (PLS/E), Visualizations (Teknologi AI membawa kemungkinan yang hampir tak terbatas pada pendidikan. 40 artikel ini menyelidiki berbagai macam aplikasi AI dalam pendidikan, termasuk jenis-jenis teknologi pembelajaran berikut ini: Chatbot, Sistem pakar, Tutor atau agen cerdas, Sistem atau lingkungan pembelajaran yang dipersonalisasi (PLS/E), Visualisasi).(Zhang & Aslan, 2021)

Begitu banyak program yang dapat digunakan oleh guru PAI sebagai sumber media pembelajaran PAI, hanya saja untuk melakukannya diperlukan kemampuan dan kreatifitas yang tinggi dari pendidik tersebut, namun hal itu bukanlah sebuah masalah besar, sebab AI juga dapat pendidik untuk mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan AI, jadi selain bisa dijadikan sebagai sumber media pembelajaran PAI, AI juga dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi pendidik itu sendiri.

Wang menjelaskan bahwa :*The effect of AIED (Artificial Intelligence in Education) is that it can affect learning behavior, academic achievement, affective perception, and learning ability, among other elements of learning. Numerous studies have shown how significant AI technology is in improving students' academic performance. For example, Wang's (2014) study revealed that an evaluation-centered e-learning platform successfully improved students' academic performance and*

eliminated misconceptions, especially for those with little prior knowledge. In addition, students have shown favorable attitudes regarding the use of AI in the classroom, expressing gratitude for the technology's ability to improve their focus and interest in learning (Efek dari AIED (Artificial Intelligence in Education) adalah dapat mempengaruhi perilaku belajar, prestasi akademik, persepsi afektif, dan kemampuan belajar, di antara elemen-elemen pembelajaran lainnya. Sejumlah penelitian telah menunjukkan betapa signifikannya teknologi AI dalam meningkatkan prestasi akademik siswa. Sebagai contoh, penelitian Wang (2014) mengungkapkan bahwa platform e-learning yang berpusat pada evaluasi berhasil meningkatkan prestasi akademik siswa dan menghilangkan kesalahpahaman, terutama bagi mereka yang memiliki sedikit pengetahuan sebelumnya. Selain itu, para siswa telah menunjukkan sikap yang baik terkait penggunaan AI di dalam kelas, mengungkapkan rasa bersyukur atas kemampuan teknologi untuk meningkatkan fokus mereka dan menarik minat mereka dalam belajar).(Wang et al., 2024)

AI dapat meningkatkan aksesibilitas pendidikan. Siswa dapat mengakses sumber daya pendidikan kapan saja dan di mana saja melalui sistem pembelajaran online yang didukung kecerdasan buatan. Ini menjadi sangat penting untuk mengatasi batasan finansial dan

geografis yang mungkin membatasi akses ke pendidikan berkualitas tinggi. Meskipun AI memiliki banyak potensi, ada beberapa masalah yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah masalah privasi siswa. Kebijakan dan protokol etis diperlukan untuk melindungi data pribadi siswa selama pengumpulan dan analisis data. Secara keseluruhan, masa depan pembelajaran ditentukan oleh peran AI dalam pendidikan. Kita dapat membuat lingkungan yang lebih responsif, fleksibel, dan inklusif dengan memasukkan kecerdasan buatan ke dalam sistem pendidikan. Namun, penggunaan teknologi ini harus dilakukan dengan hati-hati, mempertimbangkan etika dan privasi, dan memastikan bahwa teknologi ini benar-benar meningkatkan peran guru dan proses pembelajaran manusia, bukannya menggantikannya. (Arisanti et al., 2024)

Wang juga menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan AI sebagai sumber media pembelajaran, penulis menyoroti isu-isu yang mencakup aspek teknis (misalnya, produksi konten dan rekomendasi), aspek personal (misalnya, pembelajaran seumur hidup, penilaian dan evaluasi, insentif, dan motivasi), dan aspek sosial (misalnya, berfokus pada tantangan yang terkait dengan penerapan pembelajaran mendalam dalam pendidikan, termasuk kekhawatiran tentang kualitas data, pendekatan reduksionis dari aplikasi berbasis

pembelajaran mendalam, dan integrasi pengetahuan pendidikan dalam pengembangan aplikasi, penulis juga menganjurkan pentingnya membangun kemitraan antar pemangku kepentingan (pendidik) dengan pengembang AI, untuk mengembangkan aplikasi AIED yang efektif (Wang et al., 2024). Oleh sebab itu untuk hasil pemanfaatan AI sebagai sumber pembelajaran yang lebih optimal, pendidik juga memerlukan bantuan atau kerjasama dengan pihak-pihak yang sudah memahami AI secara mendalam.

PENUTUP

Pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 37 Seluma telah diterapkan melalui tiga tahap utama. Pertama, dalam merancang perencanaan pembelajaran atau modul ajar yang akan digunakan. Kedua, dalam menciptakan media pembelajaran yang mendukung pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar. Ketiga, dalam mendesain evaluasi yang bersifat inovatif serta variatif sebagai bagian dari monitoring proses pembelajaran. Penerapan ini sejalan dengan konsep yang dibahas dalam jurnal mengenai pemanfaatan AI dalam bidang pendidikan, yang dapat diintegrasikan dalam manajemen kurikulum. Tiga tahap tersebut meliputi perencanaan kurikulum, pelaksanaan pembelajaran melalui pemanfaatan media, serta monitoring dan evaluasi

yang efektif terhadap kurikulum tersebut.

Perencanaan pembelajaran, menurut berbagai ahli, merupakan perkiraan atau rencana yang dibuat oleh guru untuk kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran berlangsung. Hal ini berkaitan dengan kurikulum yang berlaku dan memberi kebebasan kepada guru untuk merancang dan memodifikasi modul ajar sesuai dengan konteks dan kebutuhan peserta didik. Dalam hal ini, teknologi AI, khususnya fitur seperti Chat GPT, dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses perencanaan dengan memberikan informasi dan ide yang relevan.

Pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan efisien apabila didukung oleh lingkungan belajar yang kondusif, termasuk pemanfaatan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang relevan dan berbasis teknologi menjadi kunci untuk menyampaikan materi pelajaran secara efektif. Seiring perkembangan teknologi, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum menjadi

sangat penting. Pemanfaatan teknologi pembelajaran yang ada, termasuk AI, dapat memperkaya sumber belajar dan mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses untuk menentukan kualitas pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan. Melalui evaluasi, keputusan mengenai keberhasilan pembelajaran dapat diambil berdasarkan kriteria tertentu. Evaluasi yang dilakukan tidak hanya berfokus pada pengukuran hasil belajar, tetapi juga pada penilaian yang mencakup berbagai aspek dalam proses pembelajaran. Dengan adanya teknologi AI, proses evaluasi pun dapat menjadi lebih objektif, efektif, dan efisien, memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai perkembangan siswa.

Secara keseluruhan, pemanfaatan AI dalam pendidikan tidak hanya memberikan kemudahan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, tetapi juga membuka peluang untuk meningkatkan kualitas pendidikan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, W., Hamengkubuwono, H., & Syahindra, W. (2020). Model pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 18(20), 112. <https://doi.org/10.47498/tadib.v12i02.365>
- Arisanti, I., Kasim, M., Mardikawati, B., & Murthada. (2024). Aplikasi Artificial Intelligences Ai Dalam Mengembangkan Dan Meningkatkan Kompetensi

- Profesional Dan Kreatifitas Pendidik Di Era Cybernetics 4.0. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 5195–5205.
- Firmansyah. (2022). LINGKUP PENDIDIKAN ISLAM. *PENDIDIKAN*, 61.
- Gunawan, M. (2023). Pendidikan Islam Dalam Bayangan Artificial Intelligence (Kecerdasan Buatan): Sebuah Kajian Pustaka Mengenai Dampak Ai Dalam Pendidikan Islam. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 52–64.
<https://journal.yaspim.org/index.php/pendalas/article/view/213>
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *ANTASARI PRESS*.
- Kherid, Z. (2019). Sumber Belajar Dari Berbagai Macam Sumber. *Sumber Belajar, June*, 68–70.
- Kristian, W. (2020). *Pentingnya Artificial Intelligence (AI) di Bidang Pendidikan*. BINUS UNIVERSITY School of Information Systems.
- Maiti, & Bidinger. (1981). Sumber Belajar. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Mustika. (2015). Media Pembelajaran Sistem Audio Untuk Pembedayaan Pendidikan Di Komunitas Masyarakat. *Jurnal Masyarakat Telematika Dan Informasi*, 6(1), 57–68.
- Oktavia, R., Sari, I., Sianturi, B., Valensia, F., & Sibagariang, S. A. (2020). *Penggunaan Sumber Belajar*. 1–5.
- Oktavianus, A. J. E., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2023). Pemanfaatan Artificial Intelligence pada Pembelajaran dan Asesmen di Era Digitalisasi. *Jurnal Kridatama Sains Dan Teknologi*, 5(02), 473–486.
<https://doi.org/10.53863/kst.v5i02.975>
- Sari, M., & Asmendri. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian IPA. *NATURAL SCIENCE: Jurnal Penelitian Bidang IPA Dan Pendidikan IPA*, 6(1), 41–53.
- Sidharta, A. (2015). Media Pembelajaran. *Journal Academia Accelerating the World's Research*, 1, 1–29.
- Suariqi Diantama. (2023). Pemanfaatan Artificial Inteligent (AI) Dalam Dunia Pendidikan. *DEWANTECH Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 8–14.
<https://doi.org/10.61434/dewantech.v1i1.8>
- Supriadi, S. (2017). Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>
- Ulya, A. N., & Kusmawati, H. (2023). Ruang Lingkup Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *EDUCATIONIST: Journal of Educational and Cultural Studies*, 2(1), 145–150.
- Wang, S., Wang, F., Zhu, Z., Wang, J., Tran, T., & Du, Z. (2024). Artificial intelligence in education: A systematic literature review. *Expert Systems with Applications*, 252(PA), 124167. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2024.124167>
- Yasin, M. (2021). *Artificial Intelligence (AI) Untuk Mendukung Pembelajaran*. KOMNASDIK KAB-KOTA KEDIRI.
- Yusri, A. Z. dan D. (2020). Pengaruh Sumber Belajar dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN Sekecamatan Ambal Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Zahara, S. L., Azkia, Z. U., & Chusni, M. M. (2023). Implementasi Teknologi

- Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 3(1), 15–20. <https://doi.org/10.23971/jpsp.v3i1.4022>
- Zebua, R. S. Y., Khairunnisa, Hartatik, Pariyadi, & Wahyuningtyas, D. P. (2023). *Fenomena artificial intelligence* (Efitra (ed.); Issue June). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Zhang, K., & Aslan, A. B. (2021). AI technologies for education: Recent research & future directions. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100025. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100025>