

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Artificial Intelligence (AI)

1. Pengertian Artificial Intelligence (AI)

Hasil pengembangan fungsi komputer dalam cabang ilmu komputer yang dilakukan oleh manusia dikenal sebagai Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan. Pada awal penciptaannya, fungsi dari komputer hanyalah sebagai alat pengelola data. Seiring dengan berjalannya waktu dan perkembangan zaman, pada saat ini komputer telah berkembang dengan memiliki kemampuan dalam mengelola pengetahuan yang selain dari fungsinya sebagai alat pengelola data. Sehingga fungsinya dapat lebih kompleks yaitu dapat dimanfaatkan untuk melakukan pekerjaan layaknya manusia seperti halnya dalam mengambil keputusan yang lebih cepat dan akurat, Hendra Jaya et al., (2018:3)

Kecerdasan buatan dapat diartikan dari dua sudut pandang, apabila ditinjau dari sudut pandang kecerdasan, maka kecerdasan buatan merupakan usaha menjadikan sebuah mesin menjadi lebih ‘cerdas’ atau mampu dalam melakukan segala hal yang dikerjakan manusia. Sedangkan apabila ditinjau dari sudut pandang penelitian, maka kecerdasan buatan adalah ilmu dalam mengolah komputer agar dapat melakukan sesuatu sebaik yang dikerjakan oleh manusia.

Adapun pendekatan yang dapat dilakukan untuk menjadikan komputer memiliki tingkat kecerdasan layaknya manusia dalam memecahkan masalah dinamakan teknik kecerdasan buatan (Artificial Intelligence technique). Amrizal and Qurrotul Aini,(2020:5) Proses menjadikan computer menjadi cerdas atau teknik kecerdasan buatan dilakukan oleh manusia dengan memberikan segala informasi kepada komputer dan pengarahan tentang cara penggunaannya. Sehingga melalui informasi dan pengarahan tersebut, komputer dapat berpikir layaknya manusia untuk menemukan sebuah solusi. Proses mengolah informasi oleh

komputer dilaksanakan dengan teknik pelacakan dan pencocokan pola informasi, sehingga pada hal ini dapat disimpulkan bahwa komputer tidak sesungguhnya pintar, namun terlihat seperti berpikir dan dapat memberikan solusi secara cepat dan akurat. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa pikiran manusia tetaplah merupakan tingkat tertinggi dalam kecerdasan. Selain dari pengertian kecerdasan buatan diatas, berikut adalah beberapa pengertian keerdasan buatan menurut beberapa ahli: Joseph Teguh Santoso,(2019:2)

- a. John Mc Carthy, salah satu pelopor Artificial Intelligenc mendefinisikan bahwa, “kecerdasan buatan bertujuan untuk mengembangkan mesin yang berperilaku seolah-olah mereka cerdas.”Waterman menyatakan bahwa,“Artificial Intelligence merupakan ilmu pengetahuan di bidang komputer yang dibutuhkan untuk menjadikanninteligensi software dalam komputer menjadi lebih maju.”
- b. Knight dan Rich berpendapat bahwa “Artificial Intelligence merupakan suatu bagian dari ilmu mempelajari komputer atau computer science untuk memahami upaya dalam menciptakan komputer yang dapat berpikir dan bertindak layaknya manusia bahkan lebih baik dari itu.”Berdasarkan dari beberapa pengertian diatas, maka Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan adalah salah satu bagian dari computer science yang dilakukan untuk menciptakan kemampuan pada komputer untuk dapat berpikir selayaknya yang dilakukan oleh manusia.

2. Artificial Intelligence di Bidang Pendidikan

Dalam bidang pendidikan tidak jarang muncul beberapa permasalahan yang menyebabkan menurunnya kualitas suatu pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat berupa kurang komprehensifnya pola pembelajaran yang mencakup metode dan strategi pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada siswa yang tidak dapat menyerap pengetahuan di kelas secara optimal. Dalam hal ini dibutuhkan

sistem yang dapat mendukung dalam meningkatkan kualitas mutu pendidikan seperti halnya Artificial Intelligence, 1 Ferani Mulianingsih et al.,(2020:149)

Selain itu, memahami penggunaan Artificial Intelligence saat ini menjadi salah satu tuntutan bagi guru untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut karena pendidikan perlu berkembang dengan seiring berjalannya waktu, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih berkualitas sesuai dengan kebutuhan pada saat itu. Mutaqin et al., (2021:12) Melalui kemampuan Artificial Intelligence dalam memproses data secara tepat, belajar dari pengalaman, dan melakukan pekerjaan yang memerlukan kecerdasan buatan dapat memberikan peluang bagi siswa maupun guru dalam mengubah proses belajar mengajar yang lebih berkualitas, Serdianus,(2017:8)

Artificial Intelligence dapat digunakan dalam bidang pendidikan salah satunya pada manajemen kurikulum. Penggunaannya dalam manajemen kurikulum merupakan pendekatan pengelolaan kurikulum dengan menggunakan teknologi Artificial Intelligence sebagai pendukung proses perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi kurikulum. Dalam hal ini guru dan tenaga kependidikan perlu untuk dilatih dalam memanfaatkan teknologi berbasis Artificial Intelligence untuk membantu dalam menyelesaikan tugas-tugasnya, Hikmawati et al.,(2019:7-9) menjelaskan maka, dapat dipahami bahwa konsep manajemen kurikulum berbasis Artificial Intelligence meliputi perencanaan kurikulum, pengembangan materi pembelajaran, implementasi kurikulum dan evaluasi kurikulum. Berikut adalah uraian konsep manajemen kurikulum berbasis Artificial Intelligence:

- 1) Perencanaan kurikulum dapat memanfaatkan Artificial Intelligence untuk membantu dalam analisis data dan informasi mengenai kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, dan standar kompetensi yang harus dicapai. Selain itu dapat mendukung dalam pengembangan

kurikulum yang lebih adaptif dan responsif terhadap perkembangan teknologi.

- 2) Pengembangan materi pembelajaran dengan menggunakan Artificial Intelligence dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih adaptif dan personalisasi. Hal tersebut melalui kemampuan Artificial Intelligence dalam mengumpulkan data tentang kebutuhan dan preferensi siswa yang kemudian dapat memberikan solusi materi pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik individu siswa.
- 3) Artificial Intelligence dapat dijadikan sebagai alat monitor dan evaluasi hasil implementasi pembelajaran. Sehingga dapat mempermudah guru dalam mengidentifikasi masalah dan mengambil tindakan korektif dengan cepat. Selain itu evaluasi yang dikolaborasikan dengan menggunakan Artificial Intelligence dalam mengumpulkan dan menganalisis data hasil pembelajaran siswa dapat terlaksana secara efisien dan efektif.

3. Macam-Macam Artificial Intelligence di Bidang Pendidikan

Setelah mengetahui mengenai hubungan antara Artificial Intelligence dengan pendidikan, dimana dapat dipahami bahwa teknologi kecerdasan buatan dapat meningkatkan kualitas mutu pendidikan serta memudahkan pekerjaan manusia. Maka berikut adalah beberapa pemanfaatan Artificial Intelligence yang dapat menunjang proses pembelajaran: Ismawati and Ramadhanti,(2021:255)

1) Intelligent Tutoring System (ITS)

Intelligence Tutoring System (ITS) merupakan sebuah aplikasi yang menguasai kemampuan kecerdasan buatan khusus pada bidang pendidikan. Aplikasi yang dikenal juga dengan Sistem Pembelajaran Cerdas (SPC) adalah sistem pengajaran berbasis komputer yang berperan dalam mempertimbangkan kesesuaian kebutuhan siswa dalam materi dan strategi pembelajaran serta berisi mengenai informasi tentang siswa. Cara kerja dari ITS mengadaptasi dari cara manusia dalam memberikan pengajaran dan tanya jawab bagi

pengguna. Salah satu aplikasi yang menggunakan sistem ITS adalah Smartpiloty yang penggunaannya berfungsi dalam menunjang perangkat kursus berbasis komputer. Adapun cara kerjanya bersifat interaktif, dimana dalam aplikasi tersebut dapat membagikan respon antara pengguna dengan program. Disamping itu, aplikasi smartpilot dapat membantu siswa belajar di luar kelas dalam mendukung potensi siswa untuk menyelesaikan persoalan dan meningkatkan keaktifan siswa.

2) Personalized Learning

Personalized learning merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan melalui pengajaran yang seimbang dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Sehingga pada sistem ini dapat menyediakan bahan belajar yang sesuai dengan kemampuan pengguna serta menyajikan materi belajar yang sesuai dengan gaya belajar pengguna. Secara sederhana dapat dipahami bahwa sistem ini menyediakan pembelajaran yang sepadan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif. Beberapa aplikasi yang menggunakan sistem personalized learning antara lain Zenius, Ruang Guru, Duolingo dan lain sebagainya.

3) Smart Content

Smart content adalah teknologi berbasis kecerdasan buatan yang beroperasi untuk berbagi dan mencari jurnal serta buku digital yang telah diprogram sebelumnya. Salah satu contoh penerapan dari smart content adalah perpustakaan digital di sekolah, universitas, maupun perpustakaan umum. Cara kerja sistem tersebut dengan cara memudahkan pengguna dalam mengkategorikan dan menemukan konten yang dibutuhkan pengguna secara terorganisir.

4) Chatbot

Chatbot merupakan program komputer yang diprogram untuk dapat berinteraksi secara otomatis dengan penggunanya melalui perintah suara maupun obrolan teks. Sistem kerja sistem ini adalah komputer memahami dan memberikan respon terhadap perintah

manusia. Seperti halnya dalam pendidikan, chatbot dapat memberikan tanggapan untuk memberikan bantuan dan jawaban mengenai materi pelajaran, tugas, maupun topik tertentu lainnya. Contoh dari chatbot seperti Brainly, ChatGPT, Perplexity, dan lainnya.

5) Virtual Mentor

Virtual mentor merupakan teknologi kecerdasan buatan dalam memberikan pengalaman layaknya pembelajaran dalam kelas yang dilakukan secara virtual. Kecerdasan buatan tersebut berperan dalam menyampaikan respon dari aktivitas belajar dan latihan soal para siswa serta memberikan rekomendasi materi yang perlu dipelajari oleh pengguna. Adapun contoh aplikasi virtual mentor adalah Blackboard yang banyak diaplikasikan di perguruan tinggi di Amerika dan Eropa.

6) Analisis Data Pendidikan

Analisis data pendidikan dapat menggunakan kecerdasan buatan untuk menganalisis data mengenai hasil tes, perilaku siswa, dan faktor lain yang mempengaruhi pembelajaran. Hasil analisis yang didapat dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk memahami tren, mengidentifikasi masalah, serta menetapkan strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk diaplikasikan pada siswa. Contohnya adalah aplikasi Edmodo yang dapat mendukung dalam analisis dan menghadirkan informasi kepada guru dan orangtua terkait perkembangan belajar siswa.

7) Evaluasi

Otomatis Selain membantu dalam pelaksanaan pembelajaran, kecerdasan buatan dapat juga secara otomatis mengevaluasi dan menyampaikan respon terhadap hasil pekerjaan siswa. Melalui kemampuan mesin tersebut dalam memberikan umpan balik dengan cepat, sehingga akan sangat membantu dan menghemat waktu guru. Contoh platform kecerdasan buatan yang dapat digunakan sebagai sistem evaluasi dalam menilai tugas siswa seperti aplikasi Coursera.

4. Langkah – Langkah Pembelajaran Kreatifitas Guru

Adapun Langkah-Langkah Dalam Guru Mengajar Menggunakan AI Antara Lain:

1. Pengenalan Dasar AI dan Perannya dalam Pendidikan

Tujuan: Memberikan pemahaman dasar tentang apa itu AI dan bagaimana AI relevan untuk dunia pendidikan. Kegiatan: Pemaparan konsep AI secara sederhana. Contoh penggunaan AI dalam kegiatan pembelajaran. Tools: PowerPoint, video edukatif, ChatGPT, Canva AI. Catatan: AI dalam pendidikan mencakup alat bantu seperti ChatGPT, Grammarly, Quillbot, dan AI dalam Google Classroom untuk personalisasi pembelajaran.

2. Eksplorasi Tools AI yang Mendukung Kreativitas Mengajar

Tujuan: Guru mengenal dan mencoba berbagai tools AI. Kegiatan: Sesi demo tools seperti: ChatGPT (penulisan materi) DALL·E (gambar untuk media pembelajaran) Canva AI (desain media interaktif) Curipod atau MagicSchool.ai (membuat lesson plan otomatis) Praktik langsung: Guru mencoba membuat materi ajar dengan tools tersebut. Catatan: Eksplorasi tools tidak hanya mengenalkan, tapi langsung digunakan untuk menyusun komponen pembelajaran (RPP, media ajar, LKPD).

3. Desain Pembelajaran Kreatif Berbantuan AI

Tujuan: Mengembangkan perangkat ajar inovatif dan kreatif. Kegiatan: Guru membuat RPP atau Modul ajar dengan bantuan AI. Kolaborasi kelompok menyusun skenario pembelajaran kreatif. Output: RPP kreatif, media ajar visual/audio, dan asesmen otomatis. Catatan: AI dapat digunakan untuk membuat skenario pembelajaran berbasis masalah (PBL), diferensiasi instruksi, atau gamifikasi.

4. Implementasi Mini Teaching (Teaching Practice)

Tujuan: Menerapkan hasil rancangan pembelajaran di depan peserta lain atau siswa. Kegiatan: Simulasi pembelajaran oleh

guru. Peer review: guru lain memberi masukan. Tools: Google Slides, Kahoot AI, ChatGPT untuk naskah atau pertanyaan. Badinote: Teaching practice ini bisa direkam untuk evaluasi mandiri dan sebagai bahan refleksi.

5. Evaluasi dan Refleksi Penggunaan AI dalam Pembelajaran

Tujuan: Menilai efektivitas penggunaan AI dan dampaknya pada kreativitas guru. Kegiatan: Diskusi reflektif. Kuesioner kepuasan dan kebermanfaatan. Penilaian produk pembelajaran guru. Badinote: Evaluasi mencakup aspek teknis (penggunaan AI), pedagogis (strategi pembelajaran), dan afektif (antusiasme dan partisipasi guru).

6. Rencana Tindak Lanjut (RTL) dan Komitmen Penerapan

Tujuan: Mendorong guru untuk terus mengembangkan penggunaan AI secara berkelanjutan. Kegiatan: Menyusun RTL individu atau kelompok. Menentukan platform kolaboratif (WA Group, Google Drive, LMS). Output: Rencana pengajaran kreatif berbasis AI untuk semester berikutnya. Badinote: RTL bertujuan menjadikan AI sebagai bagian dari praktik mengajar sehari-hari, bukan hanya eksperimen sesaat.

5. Kreativitas Guru

a. Definisi Kreativitas Guru

Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang berdampak dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dalam usaha tersebut maka guru diupayakan pula untuk mempunyai kemampuan kreativitas. Kreativitas erat hubungannya dengan penemuan sesuatu, dimana seseorang dapat menciptakan sesuatu baru dengan memanfaatkan sesuatu yang telah ada. Sehingga melalui pengembangan pembelajaran yang diusahakan oleh guru secara kreatif akan berdampak dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui menumbuhkan motivasi belajar pada siswa. Ifni Oktiani, (2017:227)

Pada referensi yang lain menyebutkan bahwa guru sebagai pemberi layanan pendidikan perlu untuk meningkatkan kreativitasnya secara maksimal sesuai kemampuan dan keahliannya dalam bidang pendidikan. Dalam hal ini guru perlu secara kreatif bertindak sebagai fasilitator, mediator, dan evaluator, Humaidi Humaidi and Moh. Sain,(2020:152) menjelaskan apabila kreativitas merupakan sebuah tindakan, maka yang melakukan tindakan tersebut dinamakan guru kreatif. Maka pengertian guru kreatif merupakan guru yang menguasai kemampuan dalam mengembangkan ide dan tahap baru dalam mendidik, mengajar, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa.

Kemampuan kreatif seorang guru merupakan komponen penting dalam menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan memberikan pengalaman berkesan. Guru yang memiliki kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru atau mengembangkan ide yang telah ada untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang inovatif akan mewujudkan pembelajaran yang kreatif terwujud. Sehingga melalui ketrampilan guru yang kreatif dalam mendesain pembelajaran akan mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menarik bagi siswa melalui berbagai bentuk variasi pembelajaran, Monawati Monawati and Fauzi Fauzi, (2018:36)

b. Karakteristik Kreativitas Guru

Kreativitas guru merupakan sebuah upaya guru dalam mengatur kelas dengan menciptakan ide-ide baru maupun mengembangkan ide yang telah ada. Sedangkan sebutan untuk pelaku tindakan tersebut adalah guru kreatif. Pada konteks pembelajaran, guru kreatif adalah guru yang dengan optimal mengarahkan ilmu dan keahliannya dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut Brown, sebutan untuk guru kreatif tersebut dinamakan sebagai Teacher Scholar. Adapun karakteristik dari Teacher Scholar adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu melibatkan siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Mampu memberikan motivasi pada siswa.

- 3) Mampu menciptakan maupun menyempurnakan strategi pembelajaran.
- 4) Mampu mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan.
- 5) Mampu memberikan improvisasi dalam proses pembelajaran.
- 6) Mampu mengaplikasikan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- 7) Mampu membuat dan mengembangkan bahan ajar yang variatif dan inovatif serta sepadan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa

c. Manfaat Kreativitas Guru dalam Pembelajaran

Secara umum, kreativitas guru berperan dalam memberikan dukungan pada seluruh aspek pembelajaran, meliputi aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa. Sehingga melalui ketrampilan kreatif guru dalam berinovasi untuk merancang pembelajaran akan memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berikut adalah penjabaran mengenai manfaat dari kreativitas guru dalam pendidikan: Relisa Relisa et al.,(2019:13-15)

- 1) Meningkatkan Minat Siswa pada Mata Pelajaran Kreativitas guru pada pembelajaran sejatinya menuntut para guru untuk terus berinovasi. Hal tersebut berarti bahwa siswa tidak hanya merasakan proses belajar melalui metode pengajaran tradisional seperti ceramah, tetapi juga terlibat langsung dalam produk kreativitas guru. Produk kreativitas tersebut kemudian akan mampu membawa siswa pada pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan minatnya pada mata pelajaran. Penerapan tersebut dapat berbentuk dengan menghadirkan visualisasi dalam pembelajaran, sehingga dapat mendukung siswa dalam memahami mata pelajaran.
- 2) Menyampaikan Materi Pembelajaran Secara Utuh Hasil produktivitas guru tidak hanya menumbuhkan minat siswa

terhadap mata pelajaran tertentu, kemudian juga memungkinkan siswa dapat memahami materi pembelajaran secara menyeluruh. Hal tersebut disebabkan karena melalui kreativitas guru akan memberikan kesempatan pada seluruh indra siswa dalam memahami data atau informasi secara utuh. Selain itu, produk tersebut akan melengkapi pemahaman yang sebelumnya telah dimiliki oleh siswa. Penerapan tersebut dapat dilaksanakan dengan memberikan suasana nyata pada pembelajaran dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan fenomena-fenomena yang ada pada saat ini.

- 3) Merangsang Siswa untuk Berpikir Kritis Setelah siswa dapat memahami informasi secara utuh, kemudian melalui kreativitas guru akan membawa siswa pada pengalaman pengembangan kerangka berpikir ilmiah. Pengembangan kemampuan berpikir tersebut dilakukan melalui mengolah cara berpikir siswa secara rasional, sistematis, dan konsisten. Pengembangan tersebut dilakukan dengan memberikan dorongan kepada siswa untuk dapat mengidentifikasi masalah, mengamati data, mengolah data, dan merumuskan hipotesis melalui kontribusi kreativitas guru. Dengan demikian akan menciptakan suasana pembelajaran yang dapat meningkatkan ingatan terhadap informasi yang diserap dan membentuk unsur kognitif pemahaman siswa.
- 4) Merangsang Kreativitas Siswa Memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan daya nalar siswa dalam memahami materi yang diajarkan merupakan salah satu manfaat yang akan dirasakan siswa sebab pembelajaran yang telah didesain secara kreatif oleh guru. Hal tersebut kemudian memberikan kemungkinan siswa untuk berpikir secara berbeda sesuai dengan kemampuan daya nalar siswa.

d. Kreativitas Guru dalam Pembelajaran

Kreativitas guru dalam pembelajaran penting adanya untuk merangsang kreativitas pada siswa. Oleh sebab itu, seorang guru kreatif adalah yang mampu mengelola pembelajaran dalam kelas secara inovatif. Adapun kreativitas guru dalam pembelajaran yang dikategorikan dalam beberapa bentuk, antara lain kreativitas dalam manajemen kelas, pengendalian kondisi emosional siswa, memilih dan menggunakan media pembelajaran, perencanaan serta pelaksanaan pembelajaran. Berikut adalah bentuk-bentuk dari kreativitas guru dalam pembelajaran: Relisa et al.,(2022:205)

- 1) Kreativitas dalam Manajemen Kelas Manajemen kelas merupakan tindakan guru dalam mengelola keteraturan kondisi kelas melalui pengaturan sumber daya di kelas serta penyusunan perencanaan aktivitas anggota kelas yang dilaksanakan untuk mewujudkan suasana yang efektif dan kondusif. Maka dalam hal ini pengaturan ruang kelas diperlukan untuk membentuk sikap semangat siswa dalam belajar. Penataan ruang kelas tersebut meliputi ruang belajar, penataan tempat duduk, ventilasi, serta penataan barang-barang dalam kelas.
- 2) Kreativitas dalam Pengendalian Kondisi Emosional Siswa Manajemen kelas tidak terlepas dari adanya interaksi antara guru dan siswa untuk mewujudkan suasana belajar yang bersemangat, menyenangkan, dan penuh keceriaan. Dengan demikian dalam hal ini, guru perlu menguasai kemampuan kreativitas dalam mengelola aspek emosional siswa melalui sikap guru yang tanggap, penuh kesabaran, dan berusaha dalam melakukan bimbingan selama proses pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Kreativitas dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Media pembelajaran merupakan sebuah alat pendukung proses pembelajaran di dalam ruang kelas. Manfaat penggunaan media dalam pembelajaran selain dari membantu siswa dalam memahami

materi pelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar serta membantu keefektifitas penyampaian pembelajaran. Kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran dapat berupa tindakan untuk menyederhanakan materi pembelajaran yang kompleks serta membantu memberikan pengarahannya pada siswa menuju pemahaman yang lebih nyata.

- 4) Kreativitas dalam Perencanaan Pembelajaran Perencanaan pembelajaran mengarah pada proses penyusunan materi, media, dan metode pembelajaran yang akan diterapkan selama satu semester mendatang yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh sebab itu, perlu bagi guru untuk merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran yang efektif, metode pembelajaran yang variatif, dan merencanakan sistem evaluasi yang akan diaplikasikan.
- 5) Kreativitas dalam Pelaksanaan Pembelajaran Pelaksanaan pembelajaran merupakan serangkaian interaksi antara guru dan siswa dalam usaha menyampaikan materi pelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran terwujud melalui upaya guru dalam menyampaikan materi secara baik, memanfaatkan media dan metode yang sesuai, serta menciptakan interaksi dua arah antara guru dan siswa.

6. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan dalam Islam dan Pendidikan Agama Islam terkesan sama, akan tetapi keduanya memiliki detail yang berbeda. Pendidikan dalam Islam merupakan proses pelaksanaan pendidikan pada kalangan umat Islam yang telah berlangsung secara berkelanjutan dari generasi ke generasi sepanjang sejarah Islam. Sedangkan Pendidikan Agama Islam adalah suatu proses upaya mendidik siswa mengenai agama Islam beserta ajarannya, hal tersebut bertujuan untuk memberikan

pandangan hidup bagi seseorang yang beragama Islam, Masturin Masturin,(2022:51)

Menurut Muhaimin dalam buku oleh Masturin mendefinisikan Pendidikan Agama Islam sebagai “proses transformasi dan internalisasi ilmu pengetahuan dan nilai-nilai pada diri anak didik melalui pertumbuhan dan pengembangan potensi fitrah siswa guna mencapai keselarasan dan kesempurnaan hidup dalam segala aspek”.

Adapun arah dari adanya kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam ialah untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, pemahaman, pendalaman dan pengamalan ajaran agama Islam pada diri siswa. Hal tersebut meliputi membentuk kualitas pribadi yang shaleh dan benar dalam berhubungan dengan segala aspek, seperti halnya bermasyarakat, hubungan dengan nonmuslim, ataupun ukhuwah wathaniyah, Rosmiaty Azis,(2019:8)

Berdasarkan pada uraian di atas, pengertian Pendidikan Agama Islam disimpulkan sebagai usaha pengajaran kepada siswa yang bertujuan agar dapat memahami kandungan makna dalam Islam, menghayati maksud dan makna tujuan ajaran Islam serta agar dapat mengaktualkan ajaran-ajaran Islam sebagai pedoman hidupnya.

b. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam telah didesain sedemikian rupa oleh Menteri Agama, hal tersebut tertulis sebagaimana dalam Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2014 tentang Pendidikan Keagamaan Islam. Dalam peraturan tersebut pada pasal 1, pendidikan keagamaan Islam didefinisikan bahwa “pendidikan yang mempersiapkan siswa untuk dapat menjalankan peranan yang menuntut penguasaan pengetahuan tentang ajaran agama Islam dan atau menjadi ahli ilmu agama Islam dan mengamalkan ajaran agama Islam”.

Adapun tujuan dari penyelenggaraan Pendidikan Agama Islam, masih berdasarkan pada Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia

Nomor 13 Tahun 2014 Pasal 2 tentang Pendidikan Keagamaan Islam menyebutkan 3 tujuan pendidikan keagamaan Islam, antara lain:

- 1) Menanamkan kepada siswa untuk memiliki keimanan dan ketaqwaan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala;
- 2) Mengembangkan kemampuan, pengetahuan, sikap, dan ketrampilan siswa untuk menjadi ahli ilmu agama Islam (mutafaqqih fiddin) dan/atau menjadi muslim yang dapat mengamalkan ajaran agama Islam dalam kehidupannya sehari-hari; dan
- 3) Mengembangkan pribadi akhlakul karimah bagi siswa yang memiliki kesalehan individual dan sosial dengan menjunjung tinggi jiwa keikhlasan, kesederhanaan, kemandirian, persaudaraan sesama umat Islam (ukhuwah Islamiyah), rendah hati (tawadhu), toleran (tasamuh), keseimbangan (tawazun), moderat (tawasuth), keteladanan (uswah), pola hidup sehat, dan cinta tanah air.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama dan kurikulum pendidikan merupakan dua bagian yang tak terpisahkan dan wajib adanya pendidikan agama mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi, sebagaimana yang diatur oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37. Ini berarti setiap jenis lembaga pendidikan, termasuk formal, nonformal, dan informal, diwajibkan untuk menyelenggarakan mata pelajaran agama, termasuk pengajaran agama Islam, Askar Askar et al.(2021:37)

Secara prinsip, ruang lingkup Pendidikan Agama Islam dan ruang lingkup agama Islam sama karena keduanya mencakup tiga aspek penting. Aspek-aspek tersebut meliputi relasi hubungan manusia dengan Allah Subhanahu wa Ta'ala, relasi antar manusia, serta relasi manusia dengan lingkungannya atau makhluk lain. Pada pendapat lain terdapat satu aspek lain, yaitu hubungan manusia dengan dirinya sendiri. Berdasarkan pada keempat aspek tersebut, materi Pendidikan

Agama Islam disusun guna memenuhi kebutuhan hubungan yang serasi, selaras, dan seimbang di antara keempat aspek tersebut, Sulaiman Sulaiman, (2017:31-32)

Mata pelajaran Pendidikan Islam yang dilaksanakan di madrasah dan sekolah terdapat perbedaan pemetaan substansi materi. Pendidikan Islam yang dilaksanakan di madrasah dipetakan melalui beberapa mata pelajaran seperti, al-Qur'an-Hadits, Akidah Akhlak, Fikih, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Sedangkan pada sekolah selain madrasah dilaksanakan dengan menggabungkan keempat mata pelajaran di sekolah menjadi satu yang kemudian dinamakan sebagai Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

B. Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu merupakan komponen yang mengemukakan perbedaan dan persamaan bidang kajian yang dikaji antara peneliti yang sekarang dengan peneliti-peneliti yang sebelumnya. Hal tersebut ditujukan untuk mengantisipasi adanya pengkajian hal yang sama secara berulang serta menunjukkan bukti keaslian pada penelitian saat ini. Berikut adalah pemaparan data terhadap penelitian terdahulu yang mempunyai bidang kajian yang serupa dengan penelitian saat ini:

- a. Nisrina Himawati, et al, 2023. Jurnal dengan judul “Konsep dan Implementasi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Manajemen Kurikulum SD/MI.” Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian kualitatif dengan metode narrative literature review. Hasil dari penelitian tersebut menggambarkan referensi kegiatan manajemen kurikulum SD/MI melalui uraian penerapan konsep manajemen kurikulum berbasis Artificial Intelligence pada sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat berperan sebagai Sistem Tutor, Intelligent Tutee, alat atau media pembelajaran, dan panduan membuat kebijakan kurikulum dan pendidikan.
- b. Juwika Afrita, 2023. Jurnal dengan judul “Peran Artificial Intelligence dalam Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas Sistem Pendidikan.”

Penelitian ini memanfaatkan metode studi literatur dalam pengumpulan dan analisis data terkait. Adapun hasil dari penelitian tersebut mengemukakan bahwa dalam usaha meningkatkan efisiensi dan efektivitas sistem pendidikan, Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan Penelitian yang akan di lakukan yaitu sama-sama Membahas pemanfaatan Artificial Intelligence dalam bidang Pendidikan dan dapat memanfaatkan Artificial Intelligence melalui kemampuannya dalam mempercepat dan memudahkan proses pembelajaran, memberikan rekomendasi personalisasi, serta memprediksi perilaku siswa dan meningkatkan manajemen data.

- c. Dhanan Abimanto dan Iwan Mahendro, 2023. Jurnal dengan judul “Efektivitas Penggunaan Teknologi AI dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.” Penelitian ini mengaplikasikan desain penelitian mixed-method yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif yang bertujuan untuk menguji efektivitas AI dalam pengajaran bahasa Inggris yang melibatkan sejumlah 100 mahasiswa UNIMAR AMNI sebagai sampel. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan AI dalam pembelajaran bahasa Inggris secara signifikan meningkatkan kemampuan partisipan dalam ketrampilan berbicara, mendengar, menulis, dan membaca.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah mendeskripsikan paradigma penelitian yang disesuaikan dengan permasalahan penelitian, sehingga memperjelas alur pemikiran penulisan atau peneliti dalam melakukan penelitian. Kerangka berpikir harus disusun mengikuti alur pikiran penulis, sehingga penulis harus menunjukkan dari mana dulu peneliti melakukan penelitian, dan tujuan apa yang hendak dicapai. Untuk itu, peneliti akan menguraikan secara rinci landasan berpikir yang dijadikan pegangan dalam penelitian ini.

Implementasi Artificial Intellegenci Untuk Mengembangkan Kreativitas Guru
Mata Pelajaran PAI Di Smpn 14 Kota Bengkulu



Artificial Intellegenci Pada Mata Pelajaran Pai Dalam Kurikulum Merdeka:

1. Chatgpt
2. Assemblr Edu
3. Quizziz



Metode Penelitian:

1. Wawancara
2. Observasi
3. DokumentasI



MENGEMBANGKAN BENTUK KREATIFITAS GURU PAI :

1. KREATIFITAS MENEJEMEN KELAS
2. KREATIFITAS PENGENDALIAN KONDISI EMOSIONAL SISWA
3. KREATIFITAS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN
4. KREATIFITAS PERENCANAAN PEMBELAJARAN
5. KREATIFITAS PELEKSANAAN PEMBELAJARAN

Kerangka ini menunjukkan bahwa AI bukan pengganti guru, melainkan asisten kreatif yang membantu guru PAI menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna, kontekstual, dan modern.