

Implementasi Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran Fiqih Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa

Neka Zulwiddi
Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia
zulwiddineqha@gmail.com

ARTICLE INFO

Submit	31-10-2023	Review	03-11-2023
Accepted	04-11-2023	Published	06-11-2023

ABSTRACT

In the current era of technological development, many software and websites based on Artificial Intelligence or commonly known as artificial intelligence are designed to work according to human wants and needs in a short time, one of which is Gamma.APP and Lumer_5. namely artificial intelligence available in the form of software and websites that can help develop and form learning media so that it can stimulate student activeness to be more active in the teaching and learning process. The purpose of this research is to see the extent to which the role of artificial intelligence can help increase student activeness in the learning process. This research method uses descriptive qualitative method with. The sampling technique of this research is to use Population Sampling technique with a total of 30 students and 1 teacher. With the presence of this AI, students become active in the learning process and are able to apply the modern era teaching and learning process.

Di era perkembangan teknologi saat ini sudah banyak bermunculan software dan situs website berbasis Artificial Intelligence atau yang biasa dikenal dengan kecerdasan buatan yang di desain agar dapat bekerja sesuai dengan keinginan dan kebutuhan manusia dengan waktu yang singkat, salah satunya adalah Gamma.APP dan Lumer_5. yaitu kecerdasan buatan yang tersedia dalam bentuk software dan website yang dapat membantu pengembangan dan pembentukan media pembelajaran sehingga dapat merangsang keaktifan siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat sejauh mana peran kecerdasan buatan dapat membantu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Metode penelitian ini menggunakan metode Kualitatif deskriptif dengan. Teknik pengambilan sampel penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik Populasi Sampling dengan jumlah 30 siswa dan 1 orang guru. Dengan kehadiran AI ini, siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran serta mampu menerapkan proses belajar mengajar era modern.

Keyword : Artificial Intelligence, Media Pembelajaran, Keaktifan Siswa.

1. Introduction

Pendidikan merupakan faktor penting dalam kemajuan suatu negara, meningkatkan kualitas pendidikan adalah tujuan yang selalu diupayakan suatu negara, semakin mengktanya kualitas pendidikan suatu negara maka akan semakin menigkat pula kaulitas sumber daya manusianya, sebaliknya jika pendidikan suatu negara tergolong rendah, maka kualitas sumber daya manusianyaupun akan tergolong rendah.

Kualitas pendidikan di Indonesia telah mengalami peningkatan beberapa tahun terakhir, pemerintah telah banyak melakukan upaya dalam berinvestasi

mengalokasikan anggaran untuk membangun infrastruktur dan meningkatkan akses terhadap pendidikan, terutama daerah daerah terpencil dan kurang mampu.

Pendidikan dapat menghadapi berbagai tantangan, seperti fasilitas yang kurang memadai, perbeaan kualitas pendidikan daerah terpencil dan daerah kota, serta standar guru yang bervariasi. dan yang paling umum dihadapi salah satunya ialah bagaimana meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Keaktifan siswa merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi pemahaman, partisipasi, dan hasil belajar secara keseluruhan.

Perkembangan teknologi di abad ke- 21 tidak dapat dipungkiri dengan kehadiran teknologi yang setiap waktu berkembang memudahkan manusia dalam melakukan pekerjaan sehari-hari. Dengan kehadiran teknologi terbaru menuntut manusia untuk mampu menyesuaikan diri secara aktif belajar dan memanfaatkan teknologi sesuai dengan kebutuhan.

Dalam dunia pendidikan, salah satu teknologi yang memberikan efek baik adalah dengan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI). Mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran akan sangat membantu guru dalam mengembangkan ide dan media yang akan digunakan dalam kelas. Baik itu metode belajar mengajar, efisiensi waktu, dan daya tarik siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan kehadiran AI di dunia pendidikan dapat memberikan inovasi terbaru sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Artificial Intelligence (AI) adalah sebuah teknologi yang dapat merancang komputer agar dapat melakukan sesuatu yang biasanya dilakukan oleh manusia (Permana & Astawa, 2020). AI memiliki kemampuan, menganalisis, dan memproses data secara cepat dan akurat. Hal ini dapat membantu guru dan siswa meningkatkan kinerja belajar dengan memberikan akses ke informasi yang tepat pada waktu yang tepat (Afrita, 2023).

AI memang memiliki manfaat yang sangat banyak di kehidupan manusia, tetapi AI juga bisa menjadi ancaman bagi beberapa profesi yang biasanya dikerjakan oleh manusia. Maka setiap orang yang menggunakannya harus memahami batas kegunaan dan manfaatnya, karena pada dasarnya AI hanyalah suatu alat berbentuk teknologi yang dapat membantu meringankan pekerjaan manusia.

Dapat dilihat dari segi pendidikan, *Artificial Intelligence* telah diungkapkan dalam beberapa studi terdahulu yang diketahui memberikan efek yang signifikan terhadap proses pembelajaran siswa (Groff, 2017). AI memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemahaman kita tentang penggunaan AI dalam pembelajaran bahasa dan menunjukkan potensi besar AI dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan adaptif (Permana & Astawa, 2020).

AI bisa membantu dunia pendidikan, karena bisa mencari data berupa berbagai pengetahuan dengan cepat serta akurat lalu dapat digunakan kapan dan dimana saja, tidak hanya mencari data, AI juga mampu menganalisa data yang biasanya sulit dilakukan oleh manusia. AI dapat digunakan secara personal maupun kelompok tergantung pada tujuan penggunaannya, oleh karena itu teknologi AI dapat membantu dunia pendidikan secara efektif dan efisien (Mediatama, 2023).

Berdasarkan keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa AI adalah kecerdasan buatan yang dibuat untuk

mempermudah pekerjaan manusia menggunakan teknologi, penerapan AI dalam dunia pendidikan sangatlah besar manfaatnya seperti mempermudah kinerja guru mencari bahan literasi, media pembelajaran dan tentunya dapat menghemat waktu.

Meskipun minat terhadap aplikasi AI semakin meningkat serta hasil penelitian terdahulu membuktikan manfaat AI sangat efektif, namun masih terdapat kesenjangan penelitian mengenai implementasinya secara khusus dalam konteks pengajaran terkhusus pada pelajaran Fiqih. Hal yang sering kerap terjadi sebuah permasalahan pola pembelajaran yang mencakup metode dan strategi pembelajaran yang kurang komprehensif. Baik siswa maupun mahasiswa sering kali salah tafsir dalam memahami materi yang diberikan, bukan merupakan sebuah kesalahan yang mutlak bagi pendidiknya maupun anak didiknya. Namun, perlu adanya sebuah sistem inovasi yang dapat meningkatkan kualitas pola pikir dan kompetensi sehingga dapat meminimalisir kejadian tersebut. Dengan demikian, perihal tersebut akan membawa dampak pada tingkat atau persentasi keberhasilan dalam tujuan pendidikan (Mulianingsih et al., 2020)

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan aspek penting dalam proses pendidikan. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Pada dasarnya pemanfaatan Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber secara terstruktur agar terciptanya lingkungan belajar yang kondusif yang mana proses belajar lebih efisien dan efektif (Moto, 2019).

Di SMP Plus Baabussalam, guru fikih yang masih tergolong usia muda akan tetapi masih menggunakan metode yang lama dan belum mampu untuk berkreasi menggunakan teknologi terkhusus AI, sehingga tidak ada pemanfaatan media pembelajaran yang pada akhirnya membuat siswa merasa bosan dalam aktivitas pembelajaran. Akibat kebosanan itu akan menimbulkan pembelajaran menjadi tidak fokus dan pembelajaran yang awalnya diharapkan maksimal menjadi tidak terlalu baik karena metode belajar yang digunakan masih menggunakan metode ceramah atau konvensional yang pada hakikatnya metode ini sudah tertinggal walaupun masih tetap dibutuhkan pada waktu tertentu saja.

Mengingat adanya kelemahan pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah, tentu masih menjadikan guru sebagai sumber utama pembelajaran. Maka perlu adanya usaha untuk mengatasi hal tersebut, salah satunya adalah dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal itu dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan AI yang sudah terbukti berdasarkan hasil penelitian terdahulu dapat meningkatkan efektifitas dan efisien dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan AI dalam

meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

Melihat luasnya software AI yang merambah dunia pendidikan saat ini, peneniliti menyadari akan kekurangan dan kemampuan dalam pelaksanaan penelitian tersebut, untuk itu peneliti memfokuskan penggunaan AI berbasis Gamma.App_AI dan Lumen5 melalui website dan software.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana manfaat *Artificial Intelligence* dalam peningkatan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

2. Research Methods

Penelitian ini menggunakan metode Kualitatif deskriptif, pada penelitian ini ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok (Taufik et al., 2019). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi untuk mengetahui bagaimana efek implementasi *Artificial Intelligence* untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran Fikih.

Mengingat luasnya pembelajaran fikih, maka peneliti memfokuskan pada materi pembelajaran dengan 4X pertemuan tatap muka di kelas dan mengambil sampel kelas 8. Peneliti menggunakan metode analisis data model Miles dan Huberman yang meliputi tiga aktivitas (Taufik et al., 2019). yaitu :

- 2.1. Reduksi data
- 2.2. Penyajian data
- 2.3. Penarikan kesimpulan

Penelitian ini dilakukan di SMP Plus Baabussalam Islamic Boarding School di Jorong Ladang Laweh X Suku, Kenagarian Ladang Laweh Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam. Mengingat jumlah siswa kelas 8 yang masih sedikit, maka peneliti mengambil mengambil teknik populasi sampling, dimana seluruh siswa kelas 8 yang menjadi populasi dijadikan sampel penelitian, yaitu berjumlah 30 orang dan guru Fikih 1 orang.

Untuk teknik penyebaran kuisisioner, peneliti menggunakan bantuan google form dengan tujuan mempercepat dan mempermudah penyebaran. ada 30 orang siswa serta 1 orang guru Fikih yang terlibat dalam pengisian kuisisioner di SMP Plus Baabussalam Islamic Boarding School Kec. Banuhampu Kabupaten Agam.

3. Results and Discussions

3.1. Results

Penelitian ini dilakukan dengan rentan waktu antara 09 September 2023 sampai dengan 29 Oktober 2023.

Penelitian ini merupakan penelitian yang difokuskan kepada guru mata pelajaran fikih yang mengajar di kelas 8 dan 30 orang siswa yang berada di kelas 8 tersebut. Sebagai bahan kajian data, peneliti melakukan aktifitas penarikan dan pengolahan data secara berkala.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut ditemukan bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* berbasis Gamma.App_AI dan Lumen5 melalui website sangatlah berguna dalam meningkatkan keaktifan siswa ketika proses belajar mengajar berlangsung, sehingga selama proses belajar mengajar siswa dapat terfokus Dengan materi yang disampaikan oleh guru melalui media pembantu *Artificial Intelligence* berbasis Gamma.App_AI dan Lumen5 serta pembelajaran dengan pemanfaatan AI ini dapat menjadikan pembelajaran yang efektif, fleksibel dan efisien dan tentunya pembelajaran lebih interaktif. hal ini di sampaikan oleh guru fikih SMP Plus Baabussalam bahwa :

“Semenjak penerapan AI, siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar di kelas, sehingga materi yang disampaikan lebih terarah, kehadiran AI ini juga membantu guru dalam pembuatan media pembelajaran secara instan dan materi yang disajikan AI pun lebih rinci dari pada yang ada dibuku. Guru pun menambah atau mengurangi sesuai dengan kebutuhan”.

Selama penerapan AI di dalam kelas, baik guru dan siswa di fasilitasi Cromebook oleh pihak sekolah, sehingga pemanfaatan AI dapat terlaksana. Dari hasil data yang telah diolah, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dalam penggunaan AI itu sendiri dalam media pembelajaran adalah Akses materi pelajaran lebih mudah didapatkan dan lebih mudah dipahami, sehingga guru dan siswa dapat dengan mudah mencari materi pelajaran tanpa harus terfokus dengan buku yang ada.

Materi yang dipaparkan lebih terfokus pada tema yang di inginkan sehingga guru dan siswa lebih cepat dalam memahami pelajaran.

Tampilan materi di desain secara otomatis oleh AI dapat membuat guru dan siswa lebih tertarik dalam belajar. Sehingga setiap kali pertemuan dapat memberikan efek rasa keingintahuan dan memberikan macam macam tampilan media di setiap pelajarannya.

Memungkinkan terjadinya interaksi pembelajaran fleksibel (time and place flexibility) yang tentu dapat memberikan waktu yang relatif hemat, Siswa lebih terfokus dengan materi

Guru dapat lebih Menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran yang akan di tampilkan serta para siswa juga dapat mendesain media

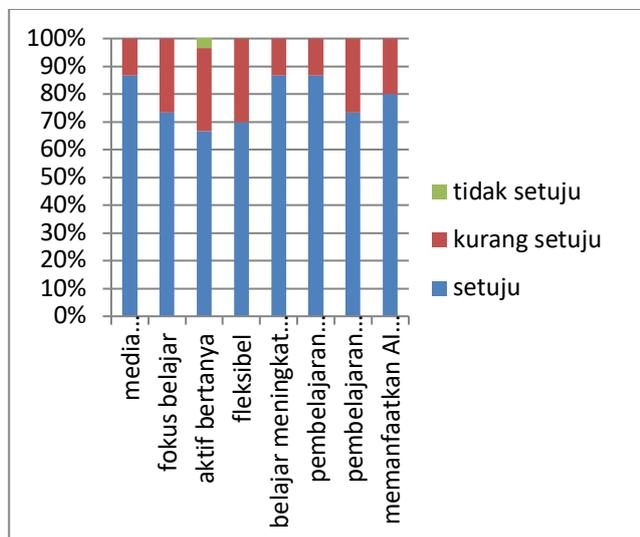
pembelajaran sesuai dengan selera mereka masing-masing

Siswa dan guru dapat berinisiatif dalam desain media pembelajaran. Siswa mampu memanfaatkan teknologi dengan bijak dan tentunya pembelajaran yang dilaksanakan dapat mengikuti perkembangan zaman modern, sehingga siswa dan guru secara tidak langsung sudah mendapatkan dua pembelajaran sekaligus, yakni pembelajaran fikih dan pembelajaran teknologi.

Berdasarkan data isian angket yang disebarakan melalui Goggle form, dapat disajikan data persentase jawaban responden sebagai berikut :

Tabel 1. Persentase Pembelajaran dengan pemanfaatan AI

Kategori	setuju	Kurang setuju	Tidak setuju
Media Pembelajaran efektif	86,7 %	13,3 %	0 %
Belajar lebih fokus	73,3 %	26,7 %	0 %
Sering bertanya tentang materi	66,6 %	30 %	3,3 %
Waktu belajar fleksibel	70 %	30 %	0 %
Meningkatkan keaktifan belajar	86,7 %	13,3 %	0 %
Pengalaman belajar modern	86,7 %	13,3 %	0 %
Materi lebih mudah dipahami	73,3 %	26,7 %	0 %
Pemanfaatan AI secara berkelanjutan	80 %	20 %	0 %



Grafik 1. Pengambilan data pemanfaatan AI menggunakan Google Form.

Berdasarkan hasil angket dan wawancara yang telah dilaksanakan dengan seluruh sampel dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan AI untuk mengembangkan media pembelajaran dalam rangka meningkatkan keaktifan siswa sangatlah bermanfaat baik bagi guru yang bersangkutan maupun siswa yang diajarkan.

3.2 Conclusion

Penggunaan *Artificial Inteligence* dalam dunia pendidikan telah menjadi hal yang umum dan sudah menjadi fokus utama bagi dunia pendidikan Indonesia. Dengan kemampuan yang dimiliki dalam mengumpulkan data, menganalisis serta mampu membuat dan merekomendasikan data yang tergolong akurat dan tentunya dapat menghemat waktu, dengan demikian AI dapat memainkan perannya dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Secara umum AI mampu memberikan pembelajaran secara personalia dengan menganalisis pola perilaku belajar sesuai kebutuhan siswa, memantau progres kemajuan siswa dalam berbagai bidang studi serta dapat mengembangkan aplikasi pembelajaran yang interaktif yang menarik bagi siswa, sehingga dengan demikian dapat memunculkan rasa keingin tahun serta dapat merangsang siswa menjadi lebih aktif.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam jangka waktu yang telah ditentukan, penelitian ini menghasilkan bahwa pemanfaatan AI dalam rangka meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas sangatlah penting. Hal ini dapat dibuktikan dengan angka grafik yang menyatakan setuju AI sebaga media pembelajaran efektif memiliki persentase sebanyak 86,7% dan menyatakan kurang setuju sebanyak 13,3% serta yang menyatakan tidak setuju sebanyak 0%, pembelajaran AI membuat fokus belajar sebesar 73,3% dan yang menyatakan kurang setuju sebanyak 26,7% dan tidak setuju sebanyak 0% , untuk yang aktif sering bertanya sebesar 86,7%, kurang setuju sebanyak 13,3 persen dan hanya 3,3% yang menyatakan tidak setuju, untuk AI sebagai waktu belajar fleksibel mendapatkan presentase setuju 70% dan yang menyatakan kurang setuju sebanyak 30%, untuk AI dalam meningkatkan pembelajaran siswa mendapat persetujuan sebanyak 86,7% dan yang kurang setuju 13,3%, untuk AI sebagai penyedia materi yang lebih mudah dpahami sebanyak 73,3% dan yang menyatakan kurang setuju sebanyak 26,7%, dan yang setuju dengan pemanfaatan AI secara berkelanjutan sebanyak 80% dan yang menyatakan kurang setuju sebanyak 20%.

Dalam pelaksanaannya, bukan berarti pelaksanaannya serta merta berjalan lancar, terdapat beberapa kendala dan kekurangan dari penerapan AI itu sendiri yang harus dipecahkan oleh gurunya seperti kurang terjangkaunya akses internet ke dalam kelas, sehingga guru terpaksa memfasilitasi dengan hotspot pribadinya, hal ini tentu membuat pemanfaatan Cromebook kurang berjalan maksimal karena banyaknya akses internet sehingga kecepatan internet berjalan lambat.

Dengan latar belakang yang beragam, Pengetahuan siswa masih banyak yang awam dalam mengoperasikan Cromebook, sehingga Kemampuan siswa yang belum mumpuni dalam penggunaan Cromebook, untuk mengatasi hal ini dilakukan 1 kali pertemuan full dengan guru komputer untuk menjelaskan langkah-langkah penggunaan cromebook dan AI secara ringkas dan jelas.

Penggunaan Cromebook yang sewaktu waktu bersamaan dengan kelas lain terkadang dapat terjadi, sehingga perlu disusun jadwal dalam pemanfaatan agar permasalahan tersebut tidak muncul dikemudian hari dan pemanfaatan Cromebook dapat berjalan dengan maksimal.

Sistem pembuatan media menggunakan Gamma.App dan Lumen_5 memakai sistem kredit. Yaitu pihak developer memberikan kredit sebanyak 200 poin secara gratis, setelah kredit tersebut habis selama pemakaian, agar terus bisa memanfaatkan secara berkelanjutan, maka baik siswa maupun guru harus melakukan langganan, dan tentunya berbayar.

Melihat luasnya jenis AI, maka Perlu diingat bahwa pemanfaatan AI dalam dunia pendidikan harus dilakukan dengan hati-hati dan etis. Perlindungan data pribadi dan keamanan informasi harus menjadi prioritas utama dalam menggunakan teknologi ini. Selain itu para guru harus tetap menjadi pusat model percontohan yang baik bagi siswanya.

3. Kesimpulan

Salah satu kesulitan para pendidik di era perkembangan teknologi sekarang adalah dengan masih maraknya menggunakan metode pembelajaran yang masih monoton, sehingga tingkat keaktifan siswa di dalam kelas berkurang. Metode pengajaran yang masih menggunakan pendekatan yang kurang efektif, masih menggantungkan hafalan dari pada pemikiran kritis. Pendekatan ini perlu diperbaharui dan diganti dengan metode yang lebih modern dan inovatif agar pendidikan bisa lebih efektif dan bervariasi.

dengan hadirnya *Artificial Intelligence* sebuah software yang dapat menyelesaikan permasalahan serta dapat memenuhi kebutuhan di dunia pendidikan. Salah satu software yang dapat dimanfaatkan adalah

Gamma.App dan Lumer_5 berbasis aplikasi dan website.

Penggunaan *Artificial Intelligence* ini sangatlah berguna baik kalangan umum maupun dunia pendidikan, yang mana dapat secara nyata memberikan dampak kemudahan serta memberikan efektifitas waktu, tenaga dan tentunya proses pembelajaran dapat mengikuti perkembangan zaman modern yang sudah memanfaatkan teknologi secara real time.

Reference

- Afrita, J. (2023). Peran Artificial Intelligence dalam Meningkatkan Efisiensi dan Efektifitas Sistem Pendidikan. *COMSERVA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(12), 3181–3187. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i12.731>
- Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina Andriani, M. S., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Issue March).
- Dr. H. Zuchri Abdussamad, S.I.K., M. S. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (M. S. Dr. Patta Rapanna, SE. (ed.)). CV. syakir Media Press. <https://repository.ung.ac.id/get/karyailmiah/8793/Buku-Metode-Penelitian-Kualitatif.pdf>

Groff, J. . (2017). *Personalized learning: The state of the field & future directions*.

<https://doi.org/10.21043/ji.v4i2.8625>

Mediatama, A. (2023). *Jurnal Pendidikan : SEROJA*. 2.

Permana, P. T. H., & Astawa, N. L. P. N. S. P. (2020). Artificial Intelligence dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 3(3), 687–692. <http://jiip.stkipyapisdompua.ac.id>

Mila Sari, D. (2022). *Metodologi Penelitian* (p. 136). PT. Global Eksekutif Teknologi.

Syafril. (2010). *Buku Statistik* (p. 87).

Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>

Taufik, A., Wahid, U., & Semarang, H. (2019). *S y a m i l*. 7.

Mulianingsih, F., Anwar, K., Shintasiwi, F. A., & Rahma, A. J. (2020). Artificial Intellegence Dengan Pembentukan Nilai Dan Karakter Di Bidang Pendidikan. *JTIMAIIYA: Journal of Social Science Teaching*, 4(2), 148.



JISED
Journal of Information System
and Education Development