

Implementasi Penggunaan Artificial Intelligence pada Pembelajaran Al-Islam di Digital Technology Class Program

Azie Ony Sapura

Universitas Muhammadiyah Gresik

Email: azieony11@gmail.com

Hasan Basri

Universitas Muhammadiyah Gresik

Email: hasanbasri@umg.ac.id

DOI: 10.32528/tarlim.v7i2.2441

Received:
28 februari 2024

Final Revision:
20 Agustus 2024

Available online:
30 September 2024

Corresponding Author:
Azie Ony Sapura

Abstrak , Penelitian ini mengkaji tentang implementasi penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) di Digital Technology Class Program SMP Muhammadiyah 12 GKB Gresik. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kelas program yang berbasis digital teknologi dan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) pada setiap pembelajarannya, terkhususnya pada mata pelajaran Al-Islam yang basicnya adalah menggunakan metode ceramah. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi lapangan. Pengumpulan data ini melalui observasi lapangan dan wawancara kepada guru dan peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis penerapan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam proses pembelajaran mata pelajaran Al-Islam. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi Artificial Intelligence (AI) mempermudah guru dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Kata kunci: Artificial Intelligence, Al-Islam, Teknologi.

Implementation of the Use of Artificial Intelligence in Al-Islam Learning in the Digital Technology Class Program

Abstract, This research examines the implementation of the use of Artificial Intelligence (AI) technology in the Digital Technology Class Program at SMP Muhammadiyah 12 GKB Gresik. This research is motivated by the existence of a program class based on digital technology and the use of Artificial Intelligence (AI) in every lesson, especially in Al-Islam subjects whose basic basis is using the lecture method. This research was conducted using a descriptive qualitative approach using field study methods. This data was collected through field observations and interviews with teachers and students. The aim of this research is to analyze the application of Artificial Intelligence (AI) in the learning process of Al-Islam subjects. The results of this research show that Artificial Intelligence (AI) technology makes it easier for teachers and students to carry out teaching and learning activities.

Keywords: Artificial Intelligence, Al-Islam, Technology.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah aspek penting dalam sebuah kehidupan yang memiliki peran besar dalam terciptanya intelektual peserta didik. Melalui pendidikan, peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilannya dalam berbagai bidang. Dengan terus adanya pembaharuan dalam dunia pendidikan, maka sebagai peserta didik patutnya terus mengikuti kemajuan dan perubahan teknologi yang beberapa tahun belakangan ini terus menerus mengalami perkembangan. Dunia ini sudah terhubung dengan teknologi yang canggih, teknologi yang saat ini sering digunakan dalam dunia pendidikan adalah teknologi kecerdasan buatan atau biasa disebut sebagai *Artificial Intelligence* (AI) yang memiliki dampak besar diberbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan yang kehadirannya memudahkan manusia, oleh karena itu dengan hadirnya teknologi ini dapat mempermudah guru dan peserta didik selama proses belajar mengajar di sekolah (Muchamad et al., 2020).

Pembahasan mengenai teknologi merupakan topik yang selalu dibicarakan dalam berbagai bidang, terkhususnya pada bidang pendidikan yang saat ini sudah mengikuti perkembangan zaman. Tidak terlepas dari eksistensi pendidikan, penggunaan teknologi saat ini sudah berada pada urutan kelima dalam revolusi industri. Revolusi industri 5.0 saat ini membawa inovasi kepada dunia pendidikan untuk menjadikan pendidikan yang lebih luas dan fleksibel. *Artificial Intelligence* (AI) menjadi salah satu hasil dari adanya revolusi industri 5.0 (Arly et al., 2023). Dalam dunia pendidikan *Artificial Intelligence* (AI) menimbulkan berbagai perspektif terkait penggunaannya, terdapat dampak positif dan negatif yang diperoleh manusia tergantung dengan penggunaannya.

Artificial Intelligence (AI) merupakan teknologi yang dirancang oleh manusia yang dapat berpikir layaknya manusia, namun teknologi ini bukan dijalankan langsung oleh manusia itu sendiri, melainkan robot yang telah diatur sedemikian rupa untuk melakukan fungsi yang mirip dengan manusia. Meskipun *Artificial Intelligence* (AI) membawa manfaat yang besar bagi dunia pendidikan namun teknologi tersebut belum bisa menggantikan peran manusia sebagaimana mestinya, karena *Artificial Intelligence* (AI) tidak memiliki kontrol emosional yang dimiliki oleh manusia. Sekalipun membantu dalam proses pembelajaran, teknologi *Artificial Intelligence* (AI) ini tidak bisa mengganti peran seorang guru.

Dewasa ini *Artificial Intelligence* (AI) telah muncul sebagai pendatang baru yang berdampak dengan manusia sebagai teman sehari-hari. *Artificial Intelligence* (AI) telah membawa kontribusi yang besar bagi dunia pendidikan, seperti personalisasi pembelajaran, peningkatan akses kependidikan, dan efisiensi administrasi sekolah. Bagi peserta didik manfaat yang telah dirasakan salah satunya dengan membantu mengerjakan tugas yang nantinya akan meringankan beban mereka sebagai peserta didik (Arly et al., 2023). Namun dengan pemanfaatan teknologi AI yang berlebihan, dikhawatirkan peserta didik nantinya akan ketergantungan yang menyebabkan malas belajar dan menurunnya literasi pada peserta didik.

Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) saat ini telah digunakan sebagai aspek pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan interaktif. Dalam konteks pendidikan, *Artificial Intelligence* (AI) memiliki potensi besar untuk membawa perubahan bagaimana cara peserta didik ketika belajar dan berinteraksi dengan materi pembelajaran.

Dengan menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan adaptif, yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing peserta didik. Dengan memanfaatkan teknologi buatan *Artificial Intelligence* (AI) sebaik mungkin, peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Dalam hal ini, teknologi *Artificial Intelligence* (AI) berperan sebagai alat bantu yang dapat meningkatkan kemampuan kreatif peserta didik yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang lebih baik (Yassir, 2024).

Proses pembelajaran pada saat ini tidak pernah luput dalam penggunaan media teknologi, bahkan pembelajaran dalam bidang keagamaanpun sudah berevolusi dengan menggunakan kecanggihan teknologi yang ada, sehingga proses pembelajaran pendidikan agama islam terus menerus melakukan pembaharuan agar tidak termakan oleh zaman. Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu teknologi yang semakin berkembang dan memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan adalah *Artificial Intelligence* (AI). Dalam konteks pembelajaran Al-Islam, khususnya di program Digital Technology Class, integrasi AI dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, interaksi, dan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai agama

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rizwar Noor Fikri, Fath Muttaqien, dan M. Ikhwan Noor menjelaskan bahwa perkembangan teknologi telah membuka potensi baru dalam proses pembelajaran agama islam melalui teknologi cerdas yakni *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas belajar, namun penggunaan teknologi ini harus dikelola dengan bijak untuk menghindari kesalahpahaman dalam penyampaian materi agama islam (Fikri et al., 2024).

Mata pelajaran Al-Islam yang ada di sekolah Muhammadiyah biasanya dikenal dengan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang ada di sekolah negeri, meskipun dengan sebutan yang berbeda materi yang terkandung sama. Tujuan adanya mata pelajaran Al-Islam untuk menumbuhkan, meningkatkan, serta memelihara keimanan dan ajaran agama islam melalui pemahaman dan penghayatan kepada peserta didik. Tujuan lain dari adanya pendidikan Al-Islam yakni dapat menumbuhkembangkan akidah serta mewujudkan pribadi yang berakhlakul karimah, dengan memiliki pengetahuan, pengalaman, dan pembiasaan Al-Islam (Zulfarno, Mursal, 2019).

Pengembangan nilai dalam pembelajaran Al-Islam guna melahirkan peserta didik yang unggul dengan mengamalkan dan mendakwahkan ajaran Al-Islam kepada peserta didik melalui penanaman, penumbuhan, dan peningkatan kesadaran peserta didik secara berorganisasi sesuai dengan petunjuk Al-Qur'an dan As-Sunnah dengan tujuan menanamkan rasa tanggung jawab ke dalam diri peserta didik (Suliswiyadi, 2013). Ruang lingkup materi dari mata pelajaran Al-Islam sendiri, diantaranya: Al-Qur'an, Hadist, Akidah, Akhlak, Fiqih, dan Sejarah Kebudayaan Islam atau Tarikh (Saputra, 2017).

Berdasarkan keterangan diatas, penelitian ini mempunyai judul Implementasi Penggunaan *Artificial Intelligence* pada Pembelajaran Al-Islam di Digital Technology Class Program SMP Muhammadiyah 12 GKB. Penelitian ini akan menjelaskan penerapan *Artificial Intelligence* (AI) dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Al-Islam, dengan perumusan masalah bagaimana implementasi penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) pada pembelajaran Al-Islam di Digital Technology Class Program (DTCP) SMP

Muhammadiyah 12 GKB.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian deskriptif. Pada penelitian ini menjelaskan suatu keadaan nyata yang sesuai dengan kondisi di lapangan untuk menganalisis suatu kejadian dan peristiwa selama penelitian ini berlangsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran Al-Islam untuk memberikan pengalaman dan penjelasan terkait penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam proses pembelajaran.

Selain itu juga dilakukan observasi untuk mengamati secara langsung proses implementasi penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran Al-Islam. Alat bantu atau instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket yang diberikan kepada peserta didik, teknik ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diperoleh dari responden tentang apa yang diketahui.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik Digital Technology Class Program (DTCP) SMP Muhammadiyah 12 GKB Gresik sebanyak 23 responden. Dengan pemilihan subjek ini, dikarenakan peserta didik Digital Technology Class Program (DTCP) merupakan salah satu dari banyaknya masyarakat yang melek akan perkembangan teknologi dan informasi. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah *Artificial Intelligence* (AI) yang saat ini penggunaannya sudah bisa diakses oleh seluruh masyarakat dunia terkhususnya dalam dunia pendidikan dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif yang menggambarkan kembali hasil data yang terkumpul untuk menghasilkan informasi yang lebih relevan. Dengan penelitian ini, peneliti mampu menganalisis dan mendeskripsikan alur penelitian dengan menyesuaikan rumusan masalah penelitian.

HASIL & PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan peneliti, diketahui bahwa Digital Technology Class Program (DTCP) yang ada di SMP Muhammadiyah 12 GKB Gresik merupakan kelas yang baru lahir yang mengharuskan untuk terus berinovasi di bidang teknologi. Kelas ini mulai didirikan saat masa pandemi Covid-19 berakhir atau pada tahun 2023. Dikarenakan peserta didik pada tahun ajaran 2023-2024 sudah terbiasa dengan adanya pembelajaran yang berbasis digital, maka SMP Muhammadiyah 12 GKB Gresik mendirikan kelas tersebut sebagai wadah untuk peserta didik dengan pembelajaran berbasis digital.

Pembelajaran yang dilakukan di Digital Technology Class Program (DTCP) tidak luput dengan perkembangan teknologi. Bahkan mata pelajaran Al-Islam yang pada umumnya kebanyakan dalam pengajarannya menggunakan metode ceramah serta buku dan Al-Qur'an yang menjadi rujukan juga saat ini turut serta dalam pembelajaran yang berbasis teknologi. Penggunaan metode pembelajaran menjadi dasar

untuk mempermudah guru dalam mengajar. Oleh sebab itu menjadi seorang guru harus memahami dan menggunakan metode pengajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Selain menentukan metode pembelajaran, penentuan media pembelajaran juga menjadi aspek penting yang dilakukan oleh seorang guru, guru harus memilih media pembelajaran yang mudah diakses dan dipahami oleh peserta didik, terutama pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang pada dasarnya baru mengenal sebuah teknologi. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh guru mata pelajaran Al-Islam di SMP Muhammadiyah 12 GKB Gresik memaparkan bahwa media pembelajaran berbasis *Artificial Intelligence (AI)* yang sering digunakan di Digital Technology Class Program (DTCP) diantaranya:

1. *Virtual Class*, pemanfaatan aplikasi ini biasanya digunakan oleh guru dan peserta didik SMP Muhammadiyah 12 GKB Gresik ketika pembelajaran dilaksanakan secara online. Beberapa kali di sekolah ini melakukan pembelajaran online dikarenakan adanya sebuah kegiatan yang mengharuskan guru dan peserta didik melakukan pembelajaran jarak jauh. Melalui *virtual class* capaian pembelajaran tidak akan tertunda dan peserta didik dapat menerima materi sesuai dengan rancangan pembelajaran meskipun dengan adanya hambatan. *Virtual class* bisa menjadi sarana untuk pemberian tugas, pengumpulan tugas, bahkan penilaian tugas. Selain itu juga menyediakan fitur untuk diskusi kelas yang bisa diakses oleh guru maupun peserta didik.
2. *Wordwall*, aplikasi ini menjadi salah satu aplikasi yang digemari peserta didik Digital Technology Class Program (DTCP), karena aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi berbasis *Artificial Intelligence (AI)* yang menyediakan fitur untuk membuat sebuah game interaktif dan kuis yang biasa digunakan guru untuk penyampaian evaluasi materi. Peserta didik mengungkapkan bahwa dengan menggunakan aplikasi ini dapat menciptakan kelas yang lebih menyenangkan dan menjadi salah satu solusi untuk pengistirahatan otak setelah menerima pembelajaran yang menurut mereka terasa menegangkan. Selain itu aplikasi ini bisa diakses secara offline dengan fasilitas *printable* yang memudahkan guru. (Mardiyah, 2022).
3. *Canva*, bersumber dari hasil wawancara bersama guru mata pelajaran Al-Islam yang mengatakan bahwa "*aplikasi ini dapat dikatakan aplikasi cerdas dan sangat mudah digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, guru dapat membuat materi dengan template yang sudah disediakan di aplikasi ini, selain itu juga pemanfaatan fitur voice yang dapat meringankan beban guru dalam mengajar*". Peserta didik juga merasa antusias karena terdapat banyak animasi yang disuguhkan dalam penggunaan aplikasi ini. Dalam pembelajaran, biasanya aplikasi ini dimanfaatkan untuk pembuatan power point, game, kuis dan masih banyak lagi fitur-fitur dari aplikasi ini (Fauziyah et al., 2022).
4. *Quizizz*, Aplikasi ini biasanya dimanfaatkan oleh guru SMP Muhammadiyah 12 GKB ketika pengambilan nilai peserta didik, dengan hadirnya aplikasi ini dapat membantu guru untuk meminimalisir penggunaan kertas karena sudah berbasis digital. Disaat proses pengerjaan soal pada aplikasi ini, peserta didik merasa lebih antusias karena dapat berkompetisi dengan peserta didik yang lain dengan keluarnya hasil nilai secara *real-time*. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang memberikan hasil data dan statistik dari kinerja peserta didik dan mempunyai karakteristik untuk

menciptakan motivasi belajar siswa berupa tantangan dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru (Azizah et al., 2023).

5. *Educaplay*, berdasarkan penyampaian guru mata pelajaran Al-Islam ketika menggunakan aplikasi *educaplay* dapat membuat peserta didik tertarik dan lebih aktif saat pembelajaran, dikarenakan media ini dapat membungkus sebuah materi pelajaran melalui sebuah permainan interaktif, selain itu peserta didik merasa lebih enjoy dan lebih mudah menerima materi pelajaran dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan metode tradisional. Aplikasi ini merupakan sebuah media platform online yang menawarkan berbagai game edukasi interaktif yang telah tersedia berbagai macam tools untuk membuat game edukasi yang menarik (Rifaldin et al., 2024).

Aplikasi yang telah disebutkan tadi merupakan aplikasi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang telah digunakan oleh guru mata pelajaran Al-Islam di SMP Muhammadiyah 12 GKB pada Digital Technology Class Program (DTCP). Dengan kemudahan dalam penggunaan aplikasi tersebut guru menjadi lebih terbantu dalam pekerjaannya, karena pada dasarnya mengajar bukanlah perkara mudah yang harus dilakukan oleh seorang guru (Syahraini, 2014). Jadi perlunya inovasi baru dalam sebuah proses pembelajaran yang menciptakan kelas menjadi aktif dan peserta didik tertarik, salah satunya dengan menggunakan peran teknologi buatan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai media pembelajarannya (Zahara et al., 2023).

Berkaitan dengan hal tersebut, ketika proses pembelajaran mata pelajaran Al-Islam di Digital Technology Class Program (DTCP) guru memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memanfaatkan media digital mereka untuk membantu mengerjakan tugas yang diperoleh dari guru. Semua peserta didik di Digital Technology Class Program (DTCP) telah menggunakan laptop sebagai media digital mereka, karena pada dasarnya kelas ini merupakan kelas yang berbasis teknologi yang mengharuskan untuk mempunyai laptop karena adanya mata pelajaran informatika yang harus diampu, jadi setiap individu peserta didik membawa laptop kesekolah untuk setiap harinya.

Dari data yang didapat, peserta didik Digital Technology Class Program (DTCP) mengatakan bahwa sebanyak 73,9% peserta didik baru mengenal teknologi *Artificial Intelligence* (AI) saat kelas VII atau saat pertama kali masuk jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Mereka berpendapat bahwa dengan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dapat membantu mereka dalam pengerjaan tugas dan memahami materi lebih cepat, namun terdapat satu anak yang berpendapat lain, bahwa penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) mengakibatkan manusia lebih mengampangkan dan mengandalkan teknologi tersebut dalam berbagai hal.

Aplikasi *Artificial Intelligence* (AI) yang sering digunakan oleh peserta didik Digital Technology Class Program (DTCP) adalah Chat GPT dengan menunjukkan presentase sebanyak 78,2% . Chat GPT (*Generative Pre-Trained Transformer*) merupakan teknologi baru yang diciptakan berupa robot atau chatbot berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang diciptakan untuk berinteraksi dan membantu manusia dalam mengerjakan berbagai tugas (Faiz & Kurniawaty, 2023).

Dengan fitur yang sangat mudah untuk digunakan membuat mereka sering menggunakan aplikasi

ini, selain mudah dan cepat, aplikasi ini di desain mirip seperti manusia yang bisa menjawab segala pertanyaan yang diberikan dengan kecepatan dalam memberikan jawaban yang sifatnya sangat responsif. Selain itu Chat GPT telah diatur dengan menggunakan tata bahasa yang mudah dipahami dengan memberikan jawaban yang diciptakan untuk mendapatkan berbagai macam informasi. Oleh karena itu peserta didik merasa nyaman dan dimudahkan dengan hadirnya aplikasi ini yang dapat digunakan untuk berinteraksi selayaknya dengan manusia (Wahid, 2022).

Walaupun dengan hadirnya kecanggihan dan kemudahan teknologi saat ini, penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) di mata pelajaran Al-Islam selain meningkatkan mutu pembelajaran juga bisa menjadi bumerang untuk dunia pendidikan itu sendiri, akibatnya peserta didik akan ketergantungan pada teknologi tersebut dan menyebabkan kemalasan belajar serta menurunnya inisiatif untuk berfikir (Fauziyat, 2023). Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Salah satu teknologi yang semakin berkembang dan memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan adalah Artificial Intelligence (AI). Dalam konteks pembelajaran Al-Islam, khususnya di program Digital Technology Class, integrasi AI dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, interaksi, dan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai agama Huda, H., & Jannah, K. (2021).

Manfaat AI dalam Pembelajaran Al-Islam, pertama, Personalisasi Pembelajaran : AI memungkinkan pembelajaran yang lebih personal. Dengan menganalisis data dari setiap peserta didik, AI dapat menyesuaikan materi dan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan individu. Misalnya, aplikasi pembelajaran dapat memberikan rekomendasi materi tambahan bagi siswa yang membutuhkan pemahaman lebih dalam tentang topik tertentu, seperti tafsir atau hadis. Kedua, Aksesibilitas Materi : AI dapat membantu menyediakan akses kepada berbagai sumber belajar secara online. Dengan menggunakan chatbot atau asisten virtual, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan tentang konsep-konsep Al-Islam kapan saja dan mendapatkan jawaban yang relevan. Ini sangat berguna dalam mengatasi keterbatasan waktu dan tempat. Ketiga Interaktif dan Menarik, Teknologi AI dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Misalnya, penggunaan game edukatif yang mengintegrasikan elemen-elemen Al-Islam dapat membuat pembelajaran lebih menarik. AI dapat menganalisis tingkat keterlibatan siswa dan melakukan penyesuaian untuk menjaga minat mereka. Keempat, Analisis Data dan Umpan Balik : AI dapat mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai aktivitas belajar. Dengan demikian, pengajar dapat memperoleh wawasan yang mendalam tentang perkembangan peserta didik. Umpan balik yang diberikan secara real-time akan membantu guru dalam mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan strategi pengajaran yang paling efektif.

Implementasi AI dalam Kurikulum Al-Islam, sebagai Platform Pembelajaran Online , Pengembangan platform pembelajaran yang mengintegrasikan AI untuk materi Al-Islam. Platform ini dapat menyediakan modul pembelajaran interaktif, kuis, dan forum diskusi yang dikelola oleh AI untuk menjawab pertanyaan peserta didik. Chatbot Edukasi, Pembuatan chatbot yang dapat menjawab pertanyaan peserta didik seputar ajaran Islam, praktik ibadah, sejarah Islam, dan lain-lain. Chatbot ini dapat

diakses melalui aplikasi mobile atau situs web, memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar mandiri. Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR), Penggunaan teknologi VR dan AR yang didukung oleh AI untuk menciptakan simulasi interaktif, seperti pengalaman berziarah atau mempelajari sejarah Islam secara langsung. Ini dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konteks budaya dan historis ajaran Islam. Analisis Kinerja Siswa Implementasi alat analisis yang memanfaatkan AI untuk memantau dan mengevaluasi kinerja siswa. Data ini dapat digunakan untuk mendesain intervensi pendidikan yang lebih tepat sasaran bagi siswa yang membutuhkan bantuan tambahan.

Tantangan dalam Implementasi Keterbatasan Infrastruktur, Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan akses terhadap teknologi dan internet, terutama di daerah terpencil. Upaya perlu dilakukan untuk memastikan bahwa semua peserta didik memiliki akses yang memadai. Persepsi dan Sikap Terhadap Teknologi, Ada kemungkinan resistensi dari pendidik atau peserta didik terhadap penggunaan AI. Edukasi mengenai manfaat dan cara kerja AI dalam pembelajaran Al-Islam sangat penting untuk mengatasi hal ini. Etika dan Konten, Penting untuk memastikan bahwa konten yang disediakan melalui AI sesuai dengan nilai-nilai Islam. Pengawasan dan evaluasi konten menjadi krusial agar tidak terjadi penyimpangan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan diatas, implementasi teknologi Artificial Intelligence (AI) pada dunia pendidikan sangat mempermudah guru serta siswa dalam proses pembelajarannya, pada penerapan penggunaan *Artificial Intellegence* (AI) di mata pelajaran Al-Islam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, dan kreatif. Peserta didik lebih mudah menyerap materi dengan pembelajaran yang menggunakan media teknologi. Terdapat banyak keuntungan dari penggunaan teknologi tersebut, namun disisi lain tidak sepenuhnya memiliki keuntungan bagi guru dan peserta didik. Implementasi Artificial Intelligence dalam pembelajaran Al-Islam di Digital Technology Class Program menawarkan banyak potensi untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi ini, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, personal, dan relevan bagi peserta didik. Namun, tantangan yang ada perlu diatasi melalui kolaborasi antara pemangku kepentingan di bidang pendidikan, masyarakat, dan pemerintah. Dengan langkah yang tepat, AI dapat menjadi alat yang sangat berharga dalam mendukung pengajaran Al-Islam yang berkualitas di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arly, A., Dwi, N., & Andini, R. (2023). Implementasi Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Kelas A. *Prosiding Seminar Nasional*, 362–374.
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam

- Tarbiyyatul Falah Karawang. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 6(2), 281–300.
<https://doi.org/10.54396/saliha.v6i2.782>
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2023). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Tantangan Penggunaan ChatGPT dalam Pendidikan Ditinjau dari Sudut Pandang Moral*. 5(1), 456–463.
- Fauziyah, Z., Shofiyuddin, A., & Sukmawati, I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Ngraho Bojonegoro. *SALIMIYA: Jurnal Studi Ilmu Keagamaan Islam*, 3(4), 2721–7078. <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/salimiya>
- Fauziyat, W. R. (2023). *DAMPAK PENGGUNAAN ARTIFICIAL DALAM*. 6, 2180–2187.
- Fikri, M. R. N., Muttaqien, F., & Noor, M. I. (2024). Strategi Implementasi Kecerdasan Buatan untuk Memperkuat Pendidikan Islam pada Generasi Z di Indonesia. *Journal Islamic Education*, 3(1), 132–144. <https://maryamsejahtera.com/index.php/Education/index>
- Huda, H., & Jannah, K. (2021). Konsepsi Pendidikan Islam dalam Gagasan Pemikiran Ismail Raji al-Faruqi. *Jember: CV Pustaka Abadi*.
- Mardhiyah, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 483.
<http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mjpai>
- Muchamad, M. K., Gani, T. A., & Wahyuni, P. (2020). *Kampus Merdeka Seri 1 : Menilik Kesiapan Teknologi Dalam Sistem Kampus*.
- Rifaldin, M., H, N., Muhiddin, & Rante, P. (2024). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Educaplay untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas VIII. D SMPN 20 Makassar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 1623.
- Saputra, M. R. (2017). Peran Guru Mata Pelajaran Al-Islam Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Siswa Kelas X Di Sma Muhammadiyah 7 Surabaya. *Tamadun Jurnal Studi Ke-Islaman*, 4(1), 1–13.
- Suliswiyadi. (2013). *Pembelajaran Al-Islam Reflektif (Reaktualisasi Model Pengajaran Kiai Dahlan)* (Issue December).
- Syahraini, T. (2014). *Konsep Metode Pembelajaran PAI* (1st ed.). GRAHA ILMU.
- Wahid, S. (2022). *PEMANFAATAN CHAT GPT DALAM DUNIA PENDIDIKAN*. 158–166.
- Yassir, M. (2024). Pengaruh Artificial Intelligence (AI) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa yang Dimediasi oleh Motivasi Belajar dan Kreativitas *Jambura Journal of Educational Management*. 5, 45–54.
- 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>

Zulfarno, Mursal, R. S. (2019). Aktualisasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Al- Islam Dan Kemuhammadiyah Di Sma Muhammadiyah Kota Padang. *Islamic Education Journal*, 1(2), 117–131.