

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di era globalisasi menuntut adanya integrasi teknologi yang masif untuk menjawab tantangan zaman. Warsita (2018) menegaskan bahwa teknologi pendidikan adalah perpaduan dari sumber daya manusia dan non-manusia secara terintegrasi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.² Saat ini perkembangan teknologi sudah sangat pesat, banyak perangkat keras yang canggih, seperti mobil yang dapat berjalan sendiri tanpa pengemudi, mesin-mesin berat yang dapat beroperasi secara otomatis, hingga alat-alat kecil yang dilengkapi berbagai sensor cerdas. Selain itu, perangkat lunak interaktif dan dinamis yang memiliki kemampuan melebihi manusia karena memanfaatkan data dalam jumlah besar yang diinput juga semakin berkembang. Kecerdasan buatan muncul dengan kecepatan yang sangat cepat dan sebagian besar perusahaan mencoba mengintegrasikannya ke dalam solusi dari permasalahan mereka.”³

Anak-anak, remaja selain itu orang dewasa tidak bisa lepas dari teknologi tersebut namun yang paling sering digenggam adalah smartphone yang memiliki kecerdasan buatan itu sendiri. Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) adalah simulasi dari kecerdasan yang dimiliki oleh manusia

² Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2018), hlm. 12.

³ Untung Rahardja, Masalah Etis dalam Penerapan Sistem Kecerdasan Buatan (Tangerang: Technomedia Journal, 2022), hlm. 182

yang dimodelkan di dalam mesin dan diprogram agar bisa berpikir seperti halnya manusia.”⁴ Leave, Freeman and Skapura (dalam Jamaaluddin dan Indah) Kecerdasan buatan yang dalam bahasa asing *Artificial intelligent* ini, mempunyai arti : “intelligence” adalah bahasa Latin “*intelligo*” yang memiliki arti “saya paham”. Sehingga arti *intelligence* adalah suatu kehandalan dalam mengerti dan melaksanakan aksi. Kecerdasan buatan muncul pada era 1940 an, meskipun pada zaman Mesir kuno sudah dapat diketahui perkembangan ini ada. Perhatian ada pada kemampuan komputer mampu meniru kecerdasan manusia.”⁵ Sering sekali anak-anak pada zaman sekarang kecanduan memainkan *smartphone* mereka. karena memainkan *game*, berselancar di prambahan, melihat video hiburan diyoutube ataupun sejenisnya, penerjemah bahasa otomatis, tanya jawaban dengan mesin kecerdasan buatan, atau mengobrol dengan kecerdasan buatan, semua itu dasarnya tidak gratis karena minimal memerlukan kuota internet, bahkan membayar ataupun berlangganan sehingga tidak menyadari kebiasaan pemanfaatan kecerdasan buatan tersebut merugikan diri sendiri dari pembelajaran, sampai dari ilmu agama seperti halnya yang berkaitan dengan pemanfaatanya. Minim sekali seseorang yang memahami pemanfaatan kecerdasan buatan, jangankan memahami kecerdasan buatan sampai kebermanfaatannya mereka sebatas menggunakan saja.

Sebagaimana generasi sekarang adalah penerus peradaban masa ini sampai masa yang kan datang. Seharusnya sebagai manusia yang miliki

⁴ Apa Itu Kecerdasan Buatan? Berikut Pengertian dan Contohnya, dalam: <https://www.dicoding.com/blog/kecerdasan-buatan-adalah/> diakses pada 22 September 2023

⁵ Jamaaluddin, Indah, Buku Ajar Mata Kuliah Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence), (Sidoarjo, UMSIDA PRESS, 2021), ha 1.2

kesadaran dan untuk umat Islam perlu tahu apa saja ilmu yang harus dipelajari seperti halnya pemanfaatan, ataupun pemanfaatan adalah dasar ilmu yang diajarkan di Madrasah guna untuk lebih bermanfaat sebagai tujuan yang lebih bijak dan bertanggung jawab ini juga sesuai dengan esensi dari agama Islam. Kaitannya dengan kata pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti guna, faedah. Dalam Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer disebutkan bahwa pemanfaatan memiliki makna “ proses, cara atau perbuatan yang bermanfaat⁶. Menurut Dardjowidjojo, Pemanfaatan didefinisikan sebagai proses, cara, atau perbuatan memanfaatkan sesuatu yang ada menjadi bermanfaat, berasal dari kata dasar "manfaat" yang berarti faedah.⁷ Menurut Davis Persepsi mengenai kegunaan (*perceived usefulness*), didefinisikan sebagai *capable of being used advantageously*, atau dapat digunakan untuk tujuan yang menguntungkan. Prinsip terhadap usefulness adalah manfaat yang diyakini individu dapat diperoleh apabila menggunakan IT. Selain itu prinsip terhadap usefulness juga dapat diartikan sebagai suatu tingkat di mana seseorang percaya apabila dia menggunakan suatu sistem tertentu maka sistem tersebut akan meningkatkan kinerjanya. Sejumlah penelitian memperlihatkan bahwa *perceived usefulness* merupakan faktor yang kuat dari perilaku penerimaan pengguna.⁸ Pemanfaatan diajarkan Di MI Nurul Islam Kebumen dengan kesadaran akan kebutuhan Murid, Terkait Penggunaan Kecerdasan

⁶ Peter Salim dan Yenny Salim, Kamus Besar Indonesia Kontemporer, Jakarta: Modren English Press 2002, hlm. 92

⁷ Dardjowidjojo, S. *Linguistik Umum*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2003, hlm. 45

⁸ Technology Acceptance Model, dalam: <https://www.educhannel.id/artikel/E-Learning/technology-acceptance-model.html>, diakses pada 1 Juli 2024

Buatan dengan pembelajaran agama Islam tentu ini sudah sesuai dengan tingkah laku yang baik dan sudah mengikuti tauldan Nabi sesuai dengan Sunnahnya, antara pemanfaatan dan kecerdasan buatan zaman sekarang itulah tidak bisa dilepaskan dari pembelajaran agama Islam itu sendiri. Jika seorang murid dapat sadar akan pemanfaatan dengan sesuai kebutuhan maka seorang murid dapat lebih bijak dan bertanggung jawab karena sesuai dengan yang disabdakan dan disunahkan Nabi.

MI Nurul Islam Kebumen yang memiliki banyak potensi, berprestasi dan kesadaran pemanfaatan yang bagus. Di dalam aktivitas pembelajaran di MI Nurul Islam Kebumen ini menjadikan kesadaran pemanfaatan yang wajib dimiliki oleh Murid-Muridnya. Murid yang masuk memanfaatkan doa dan shalawat, karena itu sangat sangat berguna meningkatkan kesadaran setiap murid bertumbuh dengan baik dan sesuai dengan ajaran Islam.

Dari uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk membahas tentang pemanfaatan yang lebih tepatnya Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam pembelajaran agama Islam bagi Murid di MI Nurul Islam Kebumen. Maka peneliti membuat judul “ Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam pembelajaran agama Islam di MI Nurul Islam Kebumen.”

B. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang dibahas tepat pada sasaran dan tidak keluar dari tujuan penelitian, maka perlu adanya pembatasan masalah Adapun batasan masalah dalam penelitian ini peneliti hanya meneliti tentang Pemanfaatan Kecerdasan

Buatan dalam pembelajaran agama Islam di MI Nurul Islam Kebumen di kelas 1 Tahun Ajaran 2023/2024.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran Agama Islam di MI Nurul Islam Kebumen
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat Pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran Agama Islam di MI Nurul Islam Kebumen.

D. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman makna terhadap penafsiran istilah dan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai judul diatas, terlebih dahulu peneliti akan memberikan penegasan istilah terhadap kata- kata yang ada pada judul penelitian sebagai petunjuk arah pembahasan:

1. Pemanfaatan

Pengertian pemanfaatan menurut KBBI VI Daring adalah proses, cara, perbuatan memanfaatkan .”⁹ Menurut Dardjowidjojo Pemanfaatan didefinisikan sebagai proses, cara, atau perbuatan memanfaatkan sesuatu yang ada menjadi bermanfaat, berasal dari kata dasar "manfaat" yang berarti faedah.¹⁰

⁹ KBBI VI Daring, dalam: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pemanfaatann> , diakses pada 1 Juli 2024

¹⁰ Dardjowidjojo, S. *Linguistik Umum*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2003, hlm. 45

Pemanfaatan yang dimaksud peneliti adalah Pemanfaatan Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran Agama Islam di MI Nurul Islam Kebumen.

2. Kecerdasan Buatan

*“Artificial intelligence (AI) may be defined as the branch of computer science that is concerned with the automation of intelligent behavior.”*¹¹

Leave, Freeman and Skapura(dalam Jamaaluddin dan Indah) Kecerdasan buatan yang dalam bahasa asing *Artificial intelligent* ini, mempunyai arti : *“intelligence”* adalah bahasa Latin *“intelligo”* yang memiliki arti *“saya paham”*. Sehingga arti *intelligence* adalah suatu kehandalan dalam mengerti dan melaksanakan aksi. Perhatian ada pada kemampuan komputer mampu meniru kecerdasan manusia.”¹². Jadi yang dimaksud kecerdasan buatan adalah ilmu komputer yang berkaitan dengan penggantian tenaga mesin ketenagamenis secara otomatis meniru kecerdasan manusia.

3. Pembelajaran

Pembelajaran (*instruction*) memiliki makna sebagai “ upaya untuk membelajarkan seseorang ataupun kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan ke arah pencapaian tujuan yang telah direncanakan”. Pembelajaran juga dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional untuk membuat Murid belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan

¹¹Artificial Intelligence: Structures and Strategies for Complex Problem Solving, George F Luger, (Mexico,Pearson Education, 2009), hlm.1

¹² Jamaaluddin, Indah, Buku Ajar Mata Kuliah Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence), (Sidoarjo, UMSIDA PRESS, 2021), ha 1.2

sumber belajar.¹³ Menurut UU SPN No. 20 tahun 2003 pembelajaran adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹⁴

Pembelajaran yang dimaksud peneliti adalah pembelajaran dalam agama islam yang masih berkaitan tentang etika penggunaan kecerdasan buatan yang mereka ketahui.

4. Agama Islam

Islam berakar kata dari “*aslama*”, “*yuslimu*”, “*islaaman*” yang berarti tunduk, patuh, dan selamat. Islam berarti kepasrahan atau ketundukan secara total kepada Allah SWT. Orang yang beragama Islam berarti ia pasrah dan tunduk patuh terhadap ajaran-ajaran Islam. Seorang muslim berarti juga harus mampu menyelamatkan diri sendiri, juga menyelamatkan orang lain. Tidak cukup selamat tetapi juga menyelamatkan.¹⁵ Secara istilah Islam adalah agama yang dibawa oleh Nabi Muhammad SAW untuk umat manusia agar dapat hidup bahagia di dunia dan akhirat.¹⁶ Yang dimaksud agamislam adalah agama yang dibawa Nabi Muhammad SAW yang diutus Allah untuk berserah dan memberikan keselamatan untuk umatnya.

5. Madrasah

¹³ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 4.

¹⁴ Ibid

¹⁵ Apa Makna Islam?, dalam: <https://mui.or.id/tanya-jawab-keislaman/28357/apa-makna-islam/>, diakses pada 23 September 2023

¹⁶ Ibid

Menurut KBBI, Madrasah adalah bangunan atau lembaga untuk belajar dan mengajar serta tempat menerima dan memberi pelajaran (menurut tingkatannya,¹⁷. Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989, Madrasah satuan pendidikan yang berjenjang dan berkesinambungan untuk menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar.¹⁸. Jadi Madrasah yang dimaksud adalah Sebuah tempat belajar didalamnya mengajarkan sesuai dengan jenjangnya.

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan beberapa rumusan masalah diatas, maka tujuan yang akan dicapai dalam pembahasan skripsi ini yaitu untuk:

1. Untuk mendeskripsikan proses pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran Agama Islam di MI Nurul Islam Kebumen.
2. Untuk menganalisis faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran Agama Islam di MI Nurul Islam Kebumen.

F. Kegunaan Penelitian

Apabila tujuan penelitian ini tercapai maka hasil penelitian ini akan memiliki kegunaan sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoretis

Dapat mengetahui Perbuatan, cara dari bagaimana pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran agama islam di MI Nurul Islam Kebumen

¹⁷ Kamus Besar Bahasa Indonesia, dalam: <https://kbbi.web.id/Madrasah>, diakses pada 24 September 2023

¹⁸ Abdul Majir, Paradigama menejemen pendidikan abad 21(Yogyakarta, Deepublish,2020), hlm.39

2. Kegunaan Praktis:

a. Bagi Peneliti

Dapat membuka pemahaman berpikir peneliti dalam hal pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran agama islam di MI Nurul Islam Kebumen

b. Bagi Lembaga

1) Dapat memberikan masukan dan koreksi kepada Madrasah tempat penelitian penyusun dapat lebih peduli, maju dan mengembangkan sistem pembelajaran di Madrasah tersebut.

2) Dapat mendapat referensi bahan pustaka pendidikan ilmiah, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan kecerdasan buatan.

c. Bagi Masyarakat Umum

Dapat membuka dan menambah wawasan ilmu bagi orang yang membaca nantinya, dan dapat memberikan sumber pemikiran bagi peneliti mendatang.

