

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pengertian Pemanfaatan

Kaitannya dengan kata pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, fungsi, guna, harga, kebaikan, kemaslahatan, keuntungan, khasiat, laba, untung, utilitas; anti rugi¹⁹. Dalam Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer disebutkan bahwa pemanfaatan memiliki makna “ proses, cara atau perbuatan yang bermanfaat²⁰, atau juga pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan, proses dan sumber belajar.²¹

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan bukan sekadar penggunaan alat, melainkan sebuah proses sistematis dalam memilih dan menggunakan sumber belajar yang tepat. Darmawan (2017) menjelaskan bahwa teknologi pembelajaran merupakan usaha terencana dalam memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses serta sumber teknologi yang memadai.²²

Pengertian Pemanfaatan Menurut Para Ahli Untuk mengenali pengertian analisis secara lebih mendalam, perlu mengetahui pendapat para ahli tentang hal ini. Berikut pengertian analisis menurut para ahli:

¹⁹ Kamus Sabda, dalam: <https://kamus.sabda.org/kamus/pemanfaatan> , diakses pada 23 September 2024

²⁰ Peter Salim dan Yenny Salim, Kamus Besar Indonesia Kontemporer, Jakarta: Modren English Press 2002, hlm. 92

²¹ Nurlinda La Ucu, dkk Analisa Pemanfaatan E-Learning Untuk Proses Pembelajaran, Manado: Teknik Informatika Universitas Sam Ratulangi, 2018 Vol.13 hlm.1

²² Deni Darmawan, Teknologi Pembelajaran, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 34.

- a. Menurut Dardjowidjojo, Pemanfaatan didefinisikan sebagai proses, cara, atau perbuatan memanfaatkan sesuatu yang ada menjadi bermanfaat, berasal dari kata dasar "manfaat" yang berarti faedah.²³
- b. 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.²⁴
- c. Menurut Poerwadarminto, pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu yang ada menjadi bermanfaat. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, yang mendapat imbuhan pe-an yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan. Jadi pemanfaatan adalah merupakan proses atau cara perbuatan yang dapat bermanfaat.

²³ Dardjowidjojo, S. *Linguistik Umum*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2003, hlm. 45

²⁴ Technology Acceptance Model, dalam: <https://www.educhannel.id/artikel/E-Learning/technology-acceptance-model.html>, diakses pada 1 Juli 2024

Pengertian analisis bisa di kenali dari asal mula istilah ini muncul. Kata analisis diadaptasi dari bahasa Inggris "*analysis*" yang secara etimologis berasal dari bahasa Yunani kuno yang dibaca *Analusis*. Kata *Analusis* terdiri dari dua suku kata, yaitu "*ana*" yang artinya kembali, dan "*luein*" yang artinya melepas atau mengurai. Bila digabungkan maka kata tersebut memiliki arti menguraikan kembali. Jika menilik kata *Analusis* ini, pengertian analisis adalah melepas atau mengurai sesuatu yang dilakukan dengan metode tertentu. Menurut asal katanya tersebut, pengertian analisis adalah proses memecah topik atau substansi yang kompleks menjadi bagian-bagian yang lebih kecil untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik.²⁵

2. Pengertian Kecerdasan Buatan

a. Sejarah Kecerdasan Buatan atau AI (*Artificial Intelligence*)

Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) atau disingkat dengan AI bermula dari kemunculan komputer sekitar tahun 1940-an. Pada masa ini, perhatian difokuskan pada kemampuan komputer mengerjakan sesuatu yang dapat dilakukan oleh manusia. Dalam hal ini, komputer tersebut dapat meniru kemampuan kecerdasan dan perilaku manusia. Mc-Culloch dan Pitts pada tahun 1943 mengusulkan model matematis bernama perceptron dari neuron di dalam otak. Mereka juga menunjukkan bagaimana neuron menjadi aktif seperti saklar on-off dan neuron tersebut mampu untuk belajar dan memberikan aksi berbeda terhadap waktu dari input yang diberikan. Sumbangan terbesar dibidang AI diawali pada paper Alan Turing, pada tahun

²⁵ A. Fandir, Ade Sunardi dkk, Leadership In Digital Transform, (ISBN,2022), hlm.12

1950 yang mencoba menjawab "dapatkah komputer berpikir" dengan menciptakan mesin Turing. Paper Alan Turing pada tahun 1950 berjudul "*Computing Machinery and Intelligence*" mendiskusikan syarat sebuah mesin dianggap cerdas. Dia beranggapan bahwa jika mesin dapat dengan sukses berperilaku seperti manusia, kita dapat menganggapnya cerdas. Pada akhir 1955, Newell dan Simon mengembangkan *The Logic Theorist*, program AI pertama. Program ini merepresentasikan masalah sebagai model pohon, lalu penyelesaiannya dengan memilih cabang yang akan menghasilkan kesimpulan terbenar. Program ini berdampak besar dan menjadi batu loncatan penting dalam mengembangkan bidang AI. Pada tahun 1956 John McCarthy dari Massachusetts Institute of Technology dianggap sebagai bapak AI, menyelenggarakan konferensi untuk menarik para ahli komputer bertemu, dengan nama kegiatan "*The Dartmouth summer research project on artificial intelligence*." Konferensi Dartmouth itu mempertemukan para pendiri dalam AI, dan bertugas untuk meletakkan dasar bagi masa depan pengembangan dan penelitian AI. John McCarthy di saat itu mengusulkan definisi AI adalah "AI merupakan cabang dari ilmu komputer yang berfokus pada pengembangan komputer untuk dapat memiliki kemampuan dan berperilaku seperti manusia". Pada tahun 1960 hingga 1970, muncul berbagai diskusi bagaimana komputer dapat meniru sedetail mungkin pada kemampuan otak manusia, di mana saat itu dapat dikategorikan sebagai "*classical AI*". Pada tahun 1980, di mana komputer yang semakin mudah diperoleh dengan harga yang lebih murah menjadikan berbagai riset dibidang kecerdasan buatan

berkembang sangat pesat pada berbagai universitas seperti dirangkum dari berbagai sumber.²⁶

Perkembangan tersebut membawa AI pada pemahaman yang lebih teknis dalam dunia teknologi informasi. Selain sebagai peniru kecerdasan manusia, AI juga dipandang sebagai alat optimasi proses. Suyanto (2019) menjelaskan bahwa kecerdasan buatan adalah bidang ilmu komputer yang mendesain agar komputer dapat memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia.[9] Hal ini menunjukkan bahwa fokus utama AI bukan sekadar meniru perilaku, melainkan memberikan solusi cerdas terhadap kompleksitas data.²⁷

Seiring dengan perkembangannya, AI tidak lagi hanya sekadar mesin hitung, melainkan telah merambah ke dunia pendidikan sebagai alat bantu kognitif. Hal ini sejalan dengan pendapat Indrajit (2020) yang memaparkan bahwa AI dalam dunia pendidikan didefinisikan sebagai kemampuan sistem untuk meniru fungsi kognitif manusia yang bertujuan untuk mendukung personalisasi pembelajaran, di mana sistem dapat beradaptasi dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing individu siswa secara otomatis.²⁸

b. Pengertian Kecerdasan Buatan Menurut Para Ahli

- 1) John McCarthy, *artificial intelligence* adalah untuk mengetahui dan memodelkan proses-proses berpikir manusia dan mendesain mesin agar

²⁶ Reyandra, *Kecerdasan Buatan* (Solok, Tim Mitra Cendika Media, 2021), hlm. 1

²⁷ Suyanto, *Artificial Intelligence: Searching, Reasoning, Planning, and Learning*, (Bandung: Informatika, 2019), hlm. 5.

²⁸ Richardus Eko Indrajit, *Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Dunia Pendidikan*, (Jakarta: Premanax, 2020), hlm. 18.

dapat menirukan perilaku manusia. Cerdas, berarti memiliki pengetahuan ditambah pengalaman, penalaran (bagaimana membuat keputusan dan mengambil tindakan), moral yang baik.

- 2) Herbert Simon, *artificial intelligence* adalah sebuah media untuk melakukan penelitian pada pemrograman komputer untuk melakukan suatu kegiatan yang menurut manusia cerdas.
- 3) Rich dan Knight, *artificial intelligence* adalah suatu ilmu tentang cara agar komputer dapat melakukan kegiatan yang manusia dapat lakukan lebih baik.²⁹

c. Jenis-jenis Kecerdasan Buatan

Selanjutnya Dadan menjelaskan jenis-jenis Kecerdasan dari kemampuannya.

- 1) *Artificial Narrow Intelligence* (ANI). Jenis AI ini merupakan AI yang dikembangkan di awal-awal perkembangan AI. “Jenis AI ini adalah AI yang sangat sempit seperti yang dikembangkan pada awal kemunculan AI. Ketika terjadi tanya jawab, si mesin itu bisa menjawab apa yang diprogramkan,” tutur Dadan
- 2) *Artificial General Intelligence* (AGI) atau yang biasa disebut juga dengan AI generatif. Dadan menjelaskan AI generatif ini bisa melakukan pekerjaan intelektual yang sebelumnya hanya bisa dilakukan oleh manusia. “Dari jenis AI ini kita bisa membuat naskah, puisi, lagu, gambar, dan saat ini yang terkenal adalah ChatGPT,” jelas Dadan.

²⁹ Ibid, hlm.2-3

- 3) *Artificial Super Intelligence (ASI)*. AI jenis ini akan diperkirakan akan muncul pada sekitar tahun 2030-2040-an. Menurut Dadan, jenis AI ini kecerdasannya akan melebihi kecerdasan manusia. Jenis AI tidak hanya mempunyai kemampuan kognitif, tetapi juga mempunyai perasaan. “Teori ini sebenarnya sudah ada dan saat ini menjadi kontroversi dan ditakutkan oleh banyak orang,” tambah Dadan.³⁰
- 4) *Self Aware*. AI ini berpusat pada kesadaran diri adalah kemampuan yang dimiliki manusia untuk mengidentifikasi, mengetahui, dan memahami sifat, karakter, kelemahan emosi dan dampaknya.
- 5) *Theory of Mind*. AI ini berarti kemampuan untuk menyadari dan memahami perbedaan sudut pandang, pikiran, perasaan dan keinginan orang lain.
- 6) *Limited Memory*. AI ini yang paling sering digunakan karena yang bekerja dengan cara yang sama seperti otak manusia, AI ini belajar dari pengalaman masa lalu, memperoleh pengetahuan dari informasi yang dipelajari sebelumnya, fakta, data atau peristiwa yang direkam, kecerdasan ini memiliki ingatan pendek memudahkan menyelesaikan tugas tertentu sesuai data yang diinput.
- 7) *Reactive Machine*. Jenis paling tertua dari AI adalah *reactive machine* yang mana lebih sederhana dari AI jenis lain dan kemampuannya sangat terbatas karena tidak memiliki ingatan masa lalu hanya memiliki

³⁰ Muhtar, Mengenal AI dan Jenis-jenisnya, Ini Penjelasan Kaprodi Informatika UICI, Jakarta, 2023 dalam : <https://uici.ac.id/mengenal-ai-dan-jenis-jenisnya-ini-penjelasan-kaprodi-informatika-uici/> diakses pada 1 juli 2023

ingatan saait ini dan hanya dapat berinteraksi dengan dunia luar yang sudah diatur.

- 8) Symbol-Manipulating AI. AI ini adalah jenis kecerdasan buatan yang memiliki kemampuan untuk memanipulasi simbol (lambang).
- 9) Neural AI. AI ini menggunakan jaringan saraf buatan, tidak menyajikan informasi melalui simbol, tetapi melalui otak butan. Informasi tidak diwakili simbol, jika kecerdasan buatan seperti itu digunakan, neuron butan dan keksinya direkontruksi.
- 10) Neural Networks. Ai ini bekerja dengan laisan yang terhubung melalui simulasi. Bisa digunakan sebagai sensor, lapisan itu terdiri dari atas. Tujuan sensor tersebut untuk mendapatkat informasi nantinya akan diproses dalam sistem. Lapisan memiliki lapisan paling banyak sedangkan lapisan paling bawah akan memiliki lapisan yang lebih sedikit. Lapisan tersebut juga mengirim dan membedakan datanya melalui koneksi yang ada. Jaringan syaraf membuat adaftif yang memungkinkan komputer belajar dari kesalahn dan terus memperbaikinya. Oleh karena itu dapat meyelesaikan maslah kompleks seperti peringkasan dokumen, pemgenalan wajah.³¹

3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran dari segi bahasa berasal dari kata ajar, demikian juga pengajaran berasal dari kata ajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata ajar adalah kata benda yang memiliki arti petunjuk yang diberikan kepada

³¹ L. Arrel D. Michael N, dkk Inovasi Teknologi Kecerdasan Komputer ,Semarang UNIKA Soeijapranata 2023. Hlm.28-37

orang agar diketahui. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai suatu proses, cara, perbuatan membuat orang belajar atau dapat juga diartikan sebagai proses membuat orang mau belajar dan mampu (cakap) belajar melalui setiap pengalamannya yang beragam sehingga tingkah lakunya kelak dapat berubah untuk yang lebih baik dari sebelumnya.³² Proses belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas belajar. Hamalik (2017) berpendapat bahwa belajar adalah modifikasi atau memperkuat kelakuan melalui pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan.³³ Selanjutnya Pembelajaran menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional yaitu proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Selanjutnya Pembelajaran menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional yaitu proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar.³⁴ Pengertian pembelajaran secara sederhana adalah usaha yang mempengaruhi emosional, intelektual, dan spiritual seseorang agar mau belajar atas kemauannya sendiri. Melalui pembelajaran akan terjadi proses pengembangan moral, keagamaan,

³² Novan Ardy Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan Tata Rancangan Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hlm. 19- 20

³³ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), hlm. 27.

³⁴ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm.4

aktivitas, dan kreativitas Murid melalui berbagai interaksi pengalaman belajar.³⁵

Sedangkan pembelajaran menurut Nasution adalah kegiatan yang mengatur atau mengatur lingkungan dengan sebaik-baiknya dan berhubungan dengan Murid agar terjadi proses belajar.³⁶

Sedangkan pengertian pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli ada bermacam-macam, diantaranya sebagai berikut: Winkel mendefinisikan bahwa pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang agar berguna untuk mendukung proses belajar Murid, dengan mempertimbangkan peristiwa ekstrem yang berkontribusi pada serangkaian peristiwa internal yang dialami. Ia mendefinisikan belajar sebagai pengaturan dan penciptaan kondisi eksternal sedemikian rupa untuk mendukung proses belajar Murid dan bukan menghambatnya.³⁷ Selanjutnya Gagne dalam Muhammad Fathurrohman juga mendefinisikan pembelajaran, makna yang terkandung dalam pembelajaran adalah : *instruction as a set of external events design to support the several processes of learning, which are internal*. Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang sifatnya internal. Lebih lanjut Gagne dalam

³⁵ Muhammad Fathurrohman, *Belajar dan Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai Standar Nasional* (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 6

³⁶ Ibid. hlm. 6-7

³⁷ Siregar, N., & Nara, H, *Belajar dan pembelajaran* (Penerbit Ghalia Indonesia, 2015), hlm. 1.34

Muhammad Fathurrohman mengemukakan suatu definisi pembelajaran yang lebih lengkap.³⁸

Menurut Trianto dalam Aprida Pane dan Dasopang mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya, dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai.³⁹

Berdasarkan beberapa definisi pembelajaran yang telah disampaikan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah segala usaha atau upaya pendidik agar terlaksana proses pada diri peserta didik. Dan hasil dari pembelajaran tersebut adanya pengembangan moral, intelektual, keagamaan dari pengalaman belajar murid tersebut. Inovasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) mutlak diperlukan agar nilai-nilai agama tetap relevan dengan perkembangan zaman. Menurut Murniati (2021), integrasi teknologi digital dalam kurikulum PAI bukan untuk menggantikan peran guru, melainkan untuk memperkaya sumber belajar dan memberikan pengalaman belajar agama yang lebih interaktif serta menyenangkan bagi generasi alpha.⁴⁰

Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi cerdas dalam pembelajaran PAI di tingkat Madrasah Ibtidaiyah dapat membantu siswa dalam menginternalisasi ajaran agama dengan cara yang lebih modern tanpa meninggalkan esensi nilai-nilai spiritualitasnya.

³⁸ Ibid

³⁹ Aprida Pane & Dasopang, M. D., *Belajar dan pembelajaran*. (Padangsidimpuan: IAIN Padangsidimpuan, 2017), hlm 1. 338

⁴⁰ Murniati, *Inovasi Pembelajaran PAI di Era Digital*, (Aceh: Ar-Raniry Press, 2021), hlm. 56.

Seiring dengan perkembangan zaman tersebut, proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada interaksi konvensional, melainkan telah bertransformasi ke arah digital. Media komunikasi visual dalam pembelajaran, seperti penggunaan video pembelajaran, memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan yang abstrak menjadi lebih konkret. Hal ini didukung oleh pendapat Sanjaya (2016) yang menekankan bahwa media yang mampu mengintegrasikan unsur audio dan visual dapat merangsang indera penglihatan serta pendengaran siswa secara bersamaan, sehingga materi lebih mudah mengendap dalam ingatan jangka panjang.⁴¹

4. Pembelajaran Berbasis Digital

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, konsep pembelajaran telah bergeser dari pola konvensional menuju pola digital. Pembelajaran digital adalah suatu sistem yang dapat memfasilitasi pembelajar belajar dengan lebih luas, lebih banyak, dan bervariasi. Munir (2017) menyatakan bahwa melalui pembelajaran digital, jarak dan waktu bukan lagi penghambat dalam mengakses informasi pendidikan, sehingga kemandirian siswa dalam bereksplorasi materi dapat meningkat secara signifikan.⁴² Kesiapan infrastruktur dan perangkat lunak merupakan kunci utama dalam ekosistem digital sekolah. Rusman (2018) menekankan bahwa dalam pembelajaran berbasis TIK, guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk menemukan informasi secara mandiri melalui perangkat digital.⁴³ Implementasi pembelajaran berbasis digital di MI Nurul Islam, seperti penggunaan platform YouTube dan Google Form, memberikan ruang bagi siswa untuk mengakses sumber belajar yang tidak terbatas pada buku teks. Hal ini memungkinkan terjadinya proses internalisasi nilai-nilai agama yang lebih fleksibel dan sesuai dengan perkembangan karakteristik siswa di era modern. Optimalisasi perangkat digital dalam kegiatan instruksional bukan hanya sekadar tren, melainkan kebutuhan untuk meningkatkan daya serap siswa terhadap materi. Daryanto (2016) menegaskan bahwa penggunaan media digital yang tepat dapat mempercepat proses

⁴¹ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 112.

⁴² Munir, *Pembelajaran Digital*, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 21.

⁴³ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, (Bandung: Alfabeta, 2018), hlm. 89.

pemahaman materi karena mampu menyajikan informasi secara lebih konkret dan sistematis bagi peserta didik di tingkat dasar.⁴⁴

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran yang telah dilakukan terkait dengan penelitian tentang Penggunaan Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran Agama Islam di MI Nurul Islam Kebumen, terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang tertuang dalam karya ilmiah sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis oleh Rais Affaruq Zunnurain Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan 2021, dengan judul “Analisis Sistem Informasi Manajemen Dalam Meningkatkan Pelayanan Pendidikan Di Madrasah Aliyah Aisyiyah Kota Binjai”. Hasil dari Penelitian adalah:
 - a. Madrasah Aliyah Aisyiyah Kota Binjai telah menerapkan sistem informasi manajemen, yang terlihat dari penggunaan media sosial dan platform digital seperti *Facebook, Instagram, Group Whatsapp*
 - b. , *Google Classroom*, dan *EMIS*.
 - c. Pelayanan pendidikan di Madrasah ini dilakukan dengan sebaik mungkin, dengan guru-guru yang memberikan pembelajaran yang efektif dan efisien.

⁴⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), hlm. 51.

- d. Sistem informasi manajemen telah membantu meningkatkan pelayanan pendidikan di Madrasah ini. Madrasah juga berencana untuk membuat website khusus.
- e. Ada beberapa faktor yang mendukung dan menghambat penerapan sistem informasi manajemen ini:
 - 1) Faktor pendukung meliputi keuntungan dari penerapan sistem, kewajiban untuk menerapkan teknologi modern, kemampuan dalam menyediakan dan mengoperasikan teknologi, dan kemudahan akses informasi.
 - 2) Faktor penghambat meliputi ketidakmerataan kepemilikan teknologi, akses jaringan yang tidak merata, dan tingkat keahlian masyarakat dalam menggunakan sistem informasi.⁴⁵

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu metode penelitiannya sama dengan metode penelitian kualitatif, perbedaan penelitiannya yaitu pada bahasan dan tempat penelitiannya. Terkait bahasan skripsi diatas membahas sistem informasi manajemen dalam meningkatkan pelayanan dan tempatnya berada di MA Aisyiyah Kota Binjai, Sedangkan Peneiti membahas tentang Etika Penggunaan Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran PAI dan bertempat di MI Nurul Islam Kebumen.

2. Skripsi yang ditulis Anggun Pramesty Jurusan Pendidikan Guru Madratsah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden

⁴⁵ Affaruq Zunnurain, Analisis Sistem Informasi Manajemen Dalam Meningkatkan Pelayanan Pendidikan Di Madrasah Aliyah Aisyiyah Kota Binjai (Medan, Universitas Islam Negeri Medan,2021)

Intan Lampung 2020, dengan judul “Analisis Kesulitan Belajar Murid Dalam Pembelajaran Tematik Pada Murid Kelas V SDN 5 Merak Batin Natar Lampung Selatan” Hasil dari Penelitian adalah:

- a. Murid yang mengalami kesulitan belajar menunjukkan berbagai gejala, termasuk perilaku sosial yang kurang wajar, rendahnya pencapaian akademik, kesulitan dalam memahami konsep baru, kecepatan pemrosesan informasi yang lambat, kesulitan dalam menafsirkan persepsi sensorik, kurangnya perhatian dan fokus dalam belajar, dan kesulitan dalam mengingat materi pelajaran karena terlalu banyak kegiatan yang kurang bermanfaat.
- b. Ada dua faktor utama yang menyebabkan Murid mengalami kesulitan belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi kurangnya konsentrasi Murid terhadap materi pelajaran, kurangnya partisipasi dan respons Murid saat proses belajar mengajar, lambatnya pemahaman Murid terhadap materi, dan nilai ulangan yang tidak memuaskan. Sedangkan faktor eksternal meliputi pengaruh negatif dari teman-teman di lingkungan sosial masyarakat yang membuat Murid lebih memilih bermain daripada belajar.

Persamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu metode penelitiannya sama dengan metode penelitian kualitatif, perbedaan penelitiannya yaitu pada bahasan dan tempat penelitiannya. Terkait bahasan skripsi diatas membahas Kesulitan Belajar Murid Dalam Pembelajaran Tematik Pada Murid Kelas V

dan bertempat di SDN 2 Kuripan Kotaagung, Sedangkan Peneiti membahas tentang Etika Penggunaan Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran PAI dan bertempat di MI Nurul Islam Kebumen.