

Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Artificial Intelegency Dalam Pembelajaran di Man 2 Padangsidempuan

Ahmad Sofyan Siregar¹

Madrasah Aliyah Negeri 2 Padangsidempuan¹

email : regar9013@gmail.com

Abstract

This research explores the use of learning media based on Artificial Intelligence (AI) at MAN 2 Padangsidempuan. By involving 36 teachers as respondents, this research analyzed the type of learning media used, the intensity of use of AI-based media, teachers' understanding of the technology, and the perceived benefits. The research results show that the majority of teachers still use conventional media, although 94.4% have used AI-based media. Canva and Quizizz are favorite media, but their intensity of use is limited. Teachers' understanding of AI varies, with around 16.6% having a very good understanding. Perceived benefits ranged from limited to very large, with approximately 44.4% experiencing moderate benefits. Even though the intensity of using AI-based media is quite high, there are still limitations in the type of media used, influenced by the teacher's level of understanding. In conclusion, the use of AI-based media at MAN 2 Padangsidempuan is common, but further efforts are needed to increase understanding and optimize its potential in learning. Suggestions for future research include focusing on strategies for developing learning with AI-based media in the classroom

Keywords: *Learning Media, Artificial Intelligence, Interactive Learning*

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi pemanfaatan media pembelajaran berbasis Artificial Intelligence (AI) di MAN 2 Padangsidempuan. Dengan melibatkan 36 guru sebagai responden, penelitian ini menganalisis jenis media pembelajaran yang digunakan, intensitas pemanfaatan media berbasis AI, pemahaman guru terhadap teknologi tersebut, serta manfaat yang dirasakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media konvensional, meskipun 94,4% pernah menggunakan media berbasis AI. Canva dan Quizizz menjadi media favorit, namun intensitas penggunaannya terbatas. Pemahaman guru terhadap AI bervariasi, dengan sekitar 16,6% memiliki pemahaman sangat baik. Manfaat yang dirasakan berkisar dari terbatas hingga sangat besar, dengan sekitar 44,4% merasakan manfaat yang cukup. Meskipun intensitas penggunaan media berbasis AI cukup tinggi, masih terdapat keterbatasan dalam jenis media yang digunakan, dipengaruhi oleh tingkat pemahaman guru. Kesimpulannya, pemanfaatan media berbasis AI di MAN 2 Padangsidempuan sudah umum, namun perlu upaya lebih lanjut untuk meningkatkan pemahaman dan optimalisasi potensinya dalam pembelajaran. Saran untuk penelitian mendatang termasuk fokus pada strategi pengembangan pembelajaran dengan media berbasis AI di kelas.

Kata Kunci: *Media Belajar, Artificial Intelegency, Pembelajaran Interaktif*

Pendahuluan

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Indonesia, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Dalam konsep pendidikan, pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara individu dengan lingkungannya, yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman baru. Proses ini melibatkan penerimaan, pengolahan, penyimpanan, dan penggunaan informasi atau pengalaman oleh individu agar dapat mengubah perilaku atau meningkatkan kapasitas kognitif, emosional, dan sosialnya. Pembelajaran dapat terjadi melalui berbagai metode dan konteks, termasuk pembelajaran formal di sekolah, pembelajaran informal di kehidupan sehari-hari, atau pembelajaran mandiri dengan menggunakan sumber daya yang tersedia. Tujuan utama dari pembelajaran adalah pengembangan dan peningkatan kemampuan individu untuk beradaptasi dan berinteraksi secara efektif dalam lingkungannya (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai suatu sistem yang terdiri dari banyak komponen berbeda yang saling bekerja sama. Tujuan, bahan, media, metode, dan evaluasi adalah bagian-bagian dari komponen pembelajaran. Sebelum melaksanakan pembelajaran guru harus menentukan terlebih dahulu media, strategi, dan pendekatan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pencapaian kompetensi materi yang ingin dicapai. Media pembelajaran merupakan teknologi yang sengaja diciptakan untuk mempermudah penyampaian informasi dan pesan yang dapat digunakan dalam mengasah kemampuan pesereta didik dan mengembangkan ide-ide unik, serta meningkatkan motivasi belajar siswa, menghasilkan imajinasi siswa, dan berupaya berpikir pada tingkat yang lebih tinggi (Darman & Hasnawati, 2021).

Paradigma dunia pembelajaran abad ke-21 lebih mengutamakan kemampuan siswa untuk berpikir secara detail dan analisis, mengaitkan informasi dengan kenyataan saat ini,

mampu memanfaatkan teknologi dan data, serta memiliki kemampuan berbagi dan bekerja sama. Pendidik diharapkan dapat menyesuaikan gaya belajar dengan ciri-ciri abad ke-21, misalnya memberdayakan siswa untuk belajar, bukan disuruh, melatih siswa untuk bekerja dalam jaringan melalui pembelajaran kooperatif, dan menjadikan siswa mampu dalam korespondensi verbal. Pembelajaran di abad 21 juga menuntut pendidik menjadi pembelajar sepanjang hayat, kreatif dan inovatif, melek teknologi, reflektif, saling menghargai, dan berdiferensiasi. Pendidikan di abad ke-21 harus segera memastikan bahwa siswa memperoleh keterampilan dalam pembelajaran dan inovasi, penggunaan teknologi informasi, serta keterampilan kerja dan kelangsungan hidup (Wahyuni & Muslim, 2022).

Untuk menjawab tantangan tersebut, guru sebagai tenaga edukasi memiliki peran yang cukup penting dalam menghadirkan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran menjadi faktor yang tidak bisa dianggap sebelah mata. Tidak hanya strategi, penggunaan media pembelajaran yang tepat juga memiliki peranan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik. Pengalaman belajar yang baik akan menghasilkan kesan yang baik pula, sehingga peserta didik dalam mengikuti pembelajaran lebih termotivasi dan antusias (Nurfadhillah dkk., 2021).

Media pembelajaran merupakan satu diantara beberapa komponen penting yang harus ada dalam sebuah aktivitas pembelajaran. Media menurut definisinya adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minatnya sedemikian rupa sehingga memudahkan pembelajaran (Roqib, 2009). Agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan pengalaman bermakna, maka guru sebagai fasilitator harus mampu mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Guru harus mampu memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang bisa diperoleh dari berbagai sumber (Widianto, 2021).

Salah satu inovasi dalam perkembangan teknologi adalah kecerdasan buatan (AI). Teknologi yang dikenal dengan nama kecerdasan buatan atau AI ini mampu berpikir seperti manusia namun sebenarnya dilakukan oleh robot, bukan manusia. Secara umum, Kecerdasan

Buatan (AI) menggunakan tingkat kecerdasan tertentu yang mampu melakukan kemampuan mirip manusia seperti persepsi, pengetahuan, dan kreativitas. Kecerdasan Buatan (AI), telah mencapai perubahan besar pada umumnya dan mempengaruhi cara individu bekerja, belajar, berkomunikasi sepanjang kehidupan sehari-hari. Istilah "kecerdasan buatan" digunakan untuk menggambarkan kapasitas mesin untuk menunjukkan kecerdasan dan melaksanakan berbagai tugas yang memerlukan keterampilan penalaran seperti manusia (Arly dkk., 2023).

Saat ini telah banyak media pembelajaran yang menggunakan teknologi kecerdasan buatan (AI) misalnya, *Canva*, *Class Point*, *Quizizz*, *Kahoot*, *Powtoon* dan masih banyak yang lainnya. Akan tetapi, masih banyak guru yang belum menggunakan berbagai teknologi tersebut dalam pembelajaran di kelasnya. Pada masa Pandemi Covid-19, MAN 2 Padangsidempuan telah menerapkan model pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan berbagai teknologi komunikasi serta media pembelajaran yang bervariasi berbasis digital. Menurut pengamatan penulis, guru-guru di MAN 2 Padangsidempuan telah terbiasa menggunakan media belajar berbasis teknologi terlebih selama masa Pandemi Covid-19. Setelah masa *new normal* guru dan siswa sudah tidak asing lagi dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Pada tahun 2022, MAN 2 Padangsidempuan dipercaya sebagai *piloting project* Implementasi Kurikulum Merdeka di lingkungan Kantor Kementerian Agama Kota Padangsidempuan. Sebagai madrasah *piloting* tentunya MAN 2 Padangsidempuan harus bisa menjadi model bagi madrasah-madrasah yang ada disekitarnya terutama dalam penerapan pembelajaran berdasarkan Kurikulum Merdeka. Dalam beberapa penelitian terdahulu telah membahas beberapa hal tentang perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dan pemanfaatannya dalam dunia pendidikan. Namun hasil yang disajikan masih bersifat general dan umumnya yang menjadi objek penelitiannya adalah pembelajaran pada jenjang pendidikan tinggi. Sedangkan untuk tingkat pendidikan menengah dan dasar masih belum tersentuh.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian mengenai Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Artificial Intelligent (AI) Dalam Pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padangsidempuan. Penelitian ini bertujuan untuk menelusuri tentang pemahaman dan penggunaan media belajar berbasis AI oleh guru dalam pembelajaran di kelas. Kemudian, media belajar berbasis AI apa saja yang telah dalam pembelajaran di kelas.

Dan bagaimana manfaat penggunaan media belajar berbasis AI yang dirasakan oleh guru setelah menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Metode Penelitian

Penulis menggunakan penelitian deskriptif dan pendekatan kualitatif untuk menganalisis Pemanfaatan media belajara berbasis Artificial Intelegence (A)I dalam pembelajaran di MAN 2 Padangsidempuan. Metode untuk mendeskripsikan dan menafsirkan makna data yang telah dikumpulkan dalam situasi yang sedang dipelajari pada saat itu dikenal dengan metode penelitian deskriptif kualitatif.

Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menafsirkan makna data yang telah dikumpulkan dalam situasi yang sedang dipelajari pada situasi tertentu. Proses menganalisis, mendeskripsikan, dan juga merangkum berbagai data dari berbagai kondisi dan situasi yang diperoleh dari wawancara atau observasi lapangan. Metode deskriptif kualitatif merupakan sebuah penelitian yang berjalan pada pendekatan kualitatif sederhana (Winartha, 2006).

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa yang berada dilingkungan MAN 2 Padangsidempuan. Alasan untuk guru dan siswa sebagai subjek dikarenakan guru yang merupakan komponen dalam pendidikan yang berkaitan langsung dalam proses pembelajaran dan merupakan pengguna dari media belajar dikelas. Sedangkan untuk objek penelitian ini adalah media belajar berbasis Artificial Intelligence (AI).

Beberapa media belajar Artificial Intelligence (AI) yang dapat membantu guru dalam pembelajaran antara lain yaitu: *Canva, Quizizz, Kahoot, Worldwall, Powtoon, Class Point* dan lain sebagainya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuisisioner yang disampaikan dalam bentuk *google form*.

Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif, dimana hasil data yang telah terkumpul diproses secara sederhana dengan menjumlahkan poin yang telah ditentukan pada setiap pertanyaan dalam kuisisioner, kemudian dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan. Setelah itu diperoleh persentase hasil yang kemudian diinterpretasikan menjadi sebuah pernyataan (Arikunto, 2013)

Hasil Pembahasan

Media pada dasarnya merupakan bagian yang cukup penting dalam pembelajaran. Sebagai bagian dari hal tersebut, media harus menjadi bagian yang penting dan harus sesuai dengan perkembangan pengalaman secara umum. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran yang memungkinkan peserta berinteraksi dengan media yang dipilih merupakan hasil akhir dari proses pemilihan media. Secara umum pemanfaatan media dalam pembelajaran bertujuan selain untuk menyampaikan informasi yang terkandung dalam materi pembelajaran, juga bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Nurfadhillah dkk., 2021).

Berdasarkan data yang diperoleh dari 36 responden guru MAN 2 Padangsidempuan terdapat 38,9 % guru yang masih menggunakan media belajar konvensional seperti media cetak, buku dan gambar yang berbasis kertas dan 16,7 % guru telah terbiasa menggunakan media belajar berbasis audio visual. Sedangkan media belajar dalam bentuk alat peraga masih banyak digunakan oleh guru MAN 2 Padangsidempuan yaitu sekitar 27,8 %. Sedangkan yang menggunakan media belajar berbasis online atau e learning hanya sekitar 16,7 %.

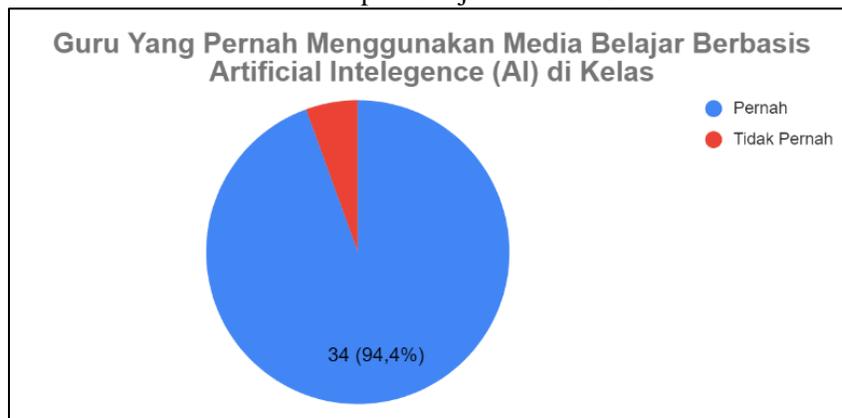
Diagram 1 Persentase Jenis media belajar yang sering dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran di kelas



Pemanfaatan teknologi Kecerdasan Buatan (AI) untuk mengatasi tantangan yang dihadapi pendidik di era digital berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pengajaran. AI menawarkan pembelajaran yang dipersonalisasi, umpan balik yang efektif, pengelolaan data yang efisien untuk guru, dan peningkatan efektivitas pengajaran secara keseluruhan. AI memungkinkan guru mengidentifikasi pola pembelajaran secara efisien, mengidentifikasi kebutuhan masing-masing siswa, dan menyesuaikan metode pengajaran berkat kemampuan analisis datanya yang canggih. Saran kecerdasan yang disimulasikan juga membantu pendidik dalam mengembangkan prosedur pendidikan yang lebih baik (Mambudkk., 2023).

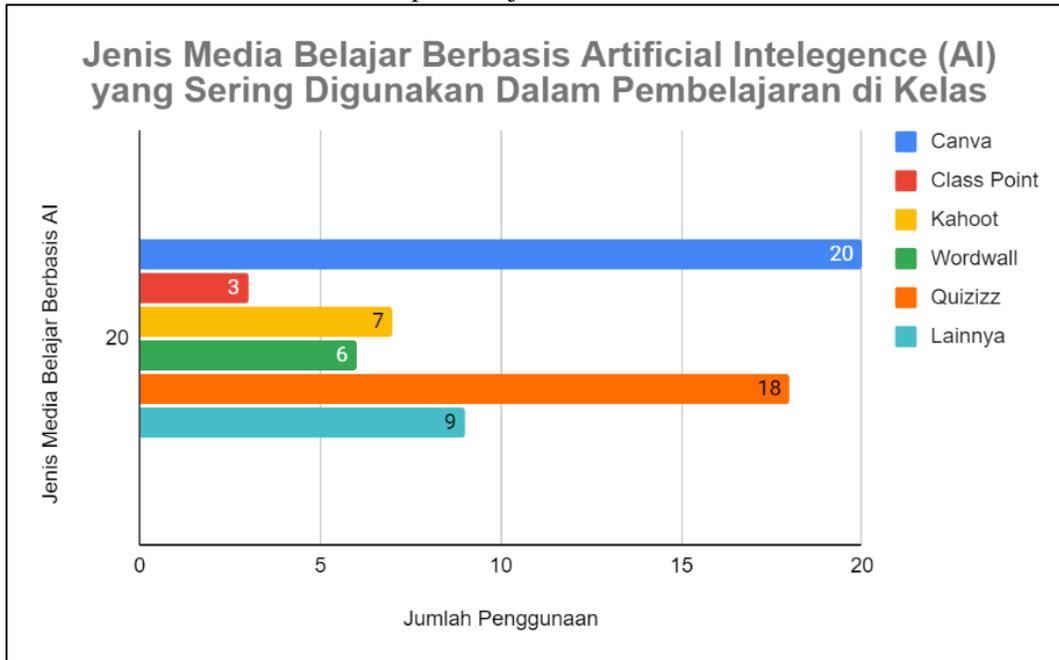
Untuk penggunaan media belajar berbasis Artificial Intelligence (AI) jumlah persentase guru yang pernah menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran sekitar 94,4 % atau sekitar 34 guru dari 36 guru yang menjadi responden dalam penelitian ini.

Diagram 2 Persentase guru yang pernah menggunakan media belajar berbasis AI dalam pembelajaran di kelas



Untuk jenis media belajar berbasis AI yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran dikelas antara lain, *Canva* sebanyak 58,8 % (20 guru), *Class Point* Sebanyak 8,8 % (3 guru), *Kahoot* sebanyak 20,6% (7 guru), *Wordwall* sebanyak 17,6% (6 guru), *Quizizz* sebanyak 50 % (18 guru), dan lainnya sebanyak 23,5 % (9 Guru).

Diagram 3: Persentase media belajar berbasis AI yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran di kelas



Penerapan algoritma pembelajaran mesin dan teknologi Artificial Intelligence (AI) di bidang pendidikan dapat sangat membantu dalam personalisasi pembelajaran. Penyediaan konten pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi masing-masing siswa disebut sebagai personalisasi pembelajaran, yang memungkinkan pengalaman belajar lebih relevan dan efektif. Kecerdasan buatan dapat membedah informasi yang dikumpulkan dari siswa, seperti tingkat eksekusi skolastik mengganggam, gaya belajar, dan kecenderungan subjek-eksplisit. Berdasarkan data ini, perhitungannya AI dapat membuat proposal yang disesuaikan dengan atribut individual pemain pengganti. Misalnya, AI dapat mengubah tingkat kesulitan tugas atau soal ujian, memberikan bantuan tambahan bila diperlukan, atau menyediakan materi yang lebih menarik untuk pembelajaran. Semua seutuhnya, Kecerdasan buatan membantu instruktur dalam memilah dan menyampaikan materi pembelajaran yang paling masuk akal untuk setiap siswa (Mambu dkk., 2023).

Sehubungan dengan pemanfaatan media belajar berbasis AI dalam pembelejaraan di

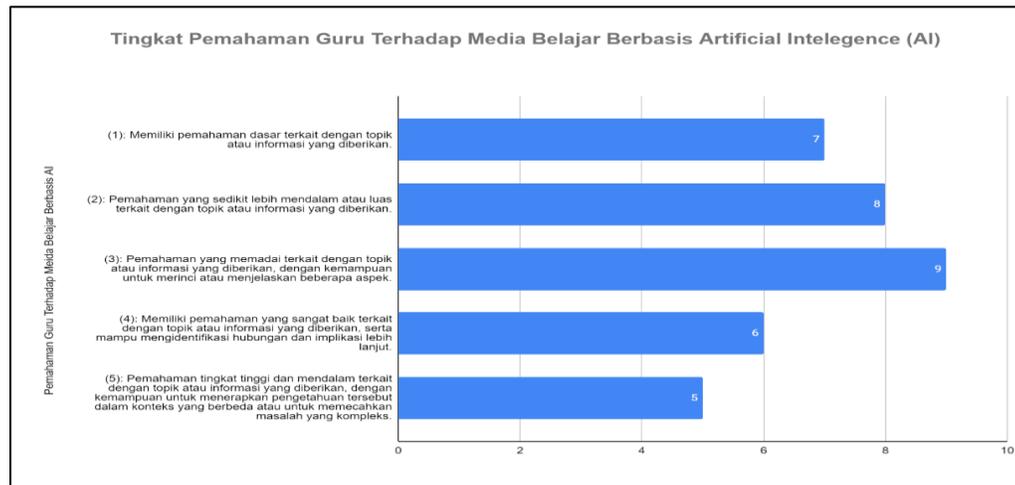
MAN 2 Padangsidempuan memiliki intensitas yang cukup tinggi yaitu mencapai 80 % atau sekitar 28 guru dari 36 guru telah menggunakan media belajar berbasis AI dalam pembelajaran meskipun hanya sesekali dan pada materi tertentu saja. Berikutnya, sebanyak 17,1 % atau sekitar 6 guru menggunakan media belajar berbasis AI hampir pada setiap materi dan pertemuan. Dan sekitar 2,9% atau hanya 2 guru yang selalu memanfaatkan media belajar berbasis AI dalam setiap pembelajaran di kelas.

Diagram 4 Persentase intensitas pemanfaatan media belajar berbasis AI yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran dikelas



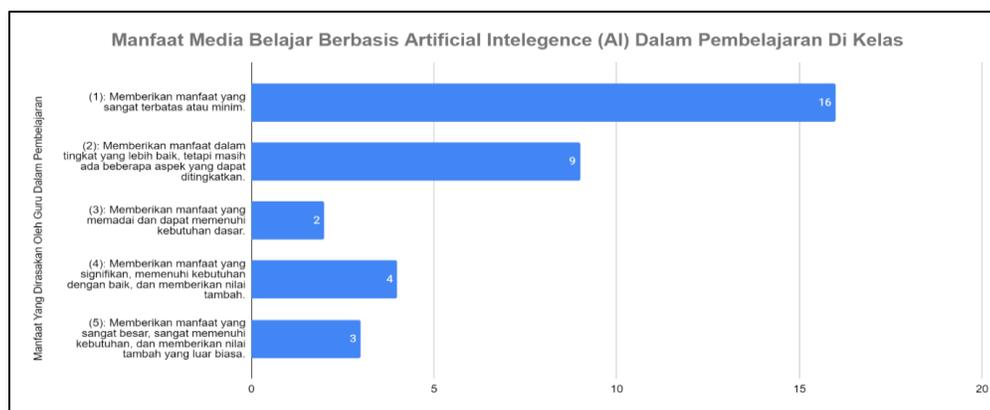
Berdasarkan hasil data yang diperoleh terkait dengan pemahaman guru sebagai subjek yang memanfaatkan media belajar berbasis AI dalam pembelajaran bahwa dari 36 Responden terdapat 19,4 % guru memiliki pemahaman dasar tentang media belajar berbasis AI, 22,2 % guru memiliki pemahaman yang sedikit lebih dalam terkait dengan media belajar berbasis AI, 25 % guru memiliki pemahaman yang memadai dan mampu menjelaskan beberapa aspek terkait dengan media belajar berbasis AI, 16,6 % guru sudah memiliki pemahaman yang sangat baik terhadap media belajar berbasis AI, dan 13,8 % guru telah memiliki pemahaman tingkat tinggi dan mendalam terkait dengan media belajar berbasis AI dalam dan mampu menggunakannya dengan baik dalam pembelajaran di kelas.

Diagram 5 Pemahaman Guru Terhadap Media Belajar Berbasis Artificial Intelligence (AI)



Berdasarkan data yang diperoleh bahwa sekitar 44,4 % guru merasakan manfaat dengan adanya media belajar berbasis Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran namun manfaat yang diperoleh masih terbatas. 25 % guru memperoleh manfaat yang lebih baik dengan penggunaan media belajar berbasis AI, namun ada beberapa aspek yang perlu ditingkatkan lagi dari media yang digunakan. 5,5 % guru merasakan manfaat yang cukup memadai karena dapat memenuhi kebutuhan dalam pembelajaran. 11,1 % guru merasakan manfaat yang signifikan karena media belajar berbasis AI dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran dengan baik dan mampu memberikan nilai tambah bagi penggunanya. Dan 8,3 % guru merasakan manfaat yang sangat besar dari penggunaan media belajar berbasis AI karena dapat mengakomodir berbagai kebutuhan yang tidak dapat diperoleh dari media belajar lainnya.

Diagram 6 Manfaat Media Belajar Berbasis Artificial Intelligence Menurut Guru



Dari uraian data di atas, dapat diinterpretasikan bahwa pemanfaatan media belajar berbasis Artificial Intelligence (AI) telah umum digunakan dalam pembelajaran di MAN 2 Padangsidempuan. Dari 36 guru yang menjadi responden penelitian terdapat 34 guru atau sekitar 94,4 % pernah menggunakan media belajar berbasis AI di kelas, walaupun rata-rata intensitas penggunaannya di kelas hanya sesekali pada materi tertentu. Jika dilihat dari jenis media belajar berbasis AI yang digunakan, paling banyak guru memanfaatkan media *Canva* dalam pembelajaran yaitu sekitar 58,8 %, kemudian disusul oleh *Quizizz* sebanyak 50 %. Sementara media belajar berbasis AI lainnya seperti *Class Point*, *Kahoot* dan *Wordwall* masih jarang digunakan oleh guru.

Terbatasnya jenis media belajar berbasis AI yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran di kelas dipengaruhi oleh pemahaman guru terhadap pemanfaatan media belajar berbasis AI itu sendiri. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, bahwa tingkat pemahaman guru terhadap media belajar berbasis AI cukup bervariasi. Dari 36 Guru yang mengisi kuisioner penelitian, hanya sekitar 16,6 % yang memiliki pemahaman yang sangat baik terhadap pemanfaatan media belajar berbasis AI dalam pembelajaran di MAN 2 Padangsidempuan. Dan jumlah yang lebih sedikit yaitu sekitar 13,8 % saja yang sampai kepada pemahaman tingkat tinggi dengan kemampuan menggunakan media belajar berbasis AI cukup baik. Selebihnya, guru di MAN 2 Padangsidempuan hanya sekedar mengetahui dan paham, tetapi tidak diringi dengan kemampuan yang mumpuni untuk memanfaatkan media belajar berbasis AI dengan baik dalam pembelajaran di kelas.

Kesimpulan

Ada beberapa hal yang dapat disimpulkan dari penelitian ini, yaitu :1) Pentingnya Media dalam Pembelajaran: Media memegang peran penting dalam pembelajaran, dengan tujuan tidak hanya untuk menyampaikan informasi tetapi juga untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. 2) Pemanfaatan Media Konvensional: Sebagian besar guru (38,9%) masih menggunakan media konvensional seperti buku dan gambar berbasis kertas. Alat peraga juga masih banyak digunakan (27,8%), sementara penggunaan media berbasis audio visual dan online masih terbatas. 3) Potensi AI dalam Pembelajaran: Penerapan kecerdasan buatan (AI) dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. AI dapat memberikan pembelajaran yang dipersonalisasi, umpan balik efektif, dan pengelolaan data yang efisien. 3) Pemanfaatan Media Berbasis AI: Dari 36 responden guru, sekitar 94,4% pernah menggunakan media belajar berbasis AI. Canva dan Quizizz menjadi media berbasis AI yang paling sering digunakan oleh guru. 4) Intensitas Pemanfaatan Media Berbasis AI: Sebanyak 80% guru menggunakan media berbasis AI meskipun hanya sesekali dan pada materi tertentu, sementara 17,1% menggunakan media ini hampir pada setiap materi dan pertemuan. 5) Pemahaman Guru terhadap AI: Pemahaman guru terhadap media belajar berbasis AI bervariasi. Sekitar 16,6% memiliki pemahaman yang baik, sedangkan hanya 13,8% yang memiliki pemahaman tingkat tinggi dan mampu menggunakannya dengan baik. 6) Manfaat Penggunaan AI dalam Pembelajaran: Meskipun 44,4% guru merasakan manfaat dengan adanya media belajar berbasis AI, beberapa menganggap manfaatnya masih terbatas. Namun, sekitar 11,1% guru merasakan manfaat yang signifikan. 7) Keterbatasan Penggunaan AI. Jenis media belajar berbasis AI yang digunakan masih terbatas, dipengaruhi oleh tingkat pemahaman guru terhadap teknologi ini.

Dalam keseluruhan, meskipun pemanfaatan media berbasis AI sudah umum di MAN 2 Padangsidimpuan, masih ada tantangan terkait pemahaman dan penguasaan teknologi ini. Perlu adanya upaya untuk meningkatkan pemahaman guru agar dapat mengoptimalkan potensi media belajar berbasis AI dalam pembelajaran di kelas.

Saran

Sebagai masukan untuk penelitian lainnya yang mengangkat masalah Pemanfaatan Media Belajar berbasis Artificial Intelligence dalam pembelajaran bisa lebih fokus mengkaji tentang bagaimana upaya yang harus dilakukan dalam meningkatkan pemahaman dan penggunaan media belajar berbasis AI dalam pembelajaran di sekolah. Selain itu perlu juga dikaji bagaimana strategi pengembangan pembelajaran dengan menggunakan media belajar berbasis AI dalam pembelajaran di kelas.



Referensi

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu pendekatan praktik*. PT Rineka Cipta.
- Arly, A., Dwi, N., & Andini, R. (2023). Implementasi Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi di Kelas A. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya*, 362–374.
- Darman, & Hasnawati. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Berorientasi Model Drills and Praticce: Development of Computer-Oriented Learning Media Drills and Praticce Models. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.51454/decode.v1i1.1>
- Djamaluddin, A., & Wardana, (2019). *Belajar dan Pembelajaran, 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Kaffah Learning Center.
- Mambu, J. G. Z., Pitra, D. H., Ilmi, A. R. M., Nugroho, W., & Saputra, A. M. A. (2023). *Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital*. 06(01).
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3, 243–255.
- Roqib, M. (2009). *Ilmu Pendidikan Islam, Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat*. LKiS.
- Wahyuni, T., & Muslim, A. A. (2022). Pembelajaran Yang Asyik Tanpa Mengusik: Paradigma Baru dalam Pembelajaran Abad 21. *Educatio*, 17(2), Article 2. <https://doi.org/10.29408/edc.v17i2.9471>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Winartha, I. M. (2006). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Graha Ilmu.

