|  |  |
| --- | --- |
| **Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (POE) untuk Meningkatkan Pembelajaran**  **Nur Azizah[[1]](#footnote-1)\* & Dzakiah Dzakiah2**  *1Magister Pendidikan Agama Islam*, *Universitas Islam Negeri Datokarama Palu*  *2Universitas Islam Negeri Datokarama Palu*  **Penulis Korespondensi:**  Nur Azizah, E-mail: [nhurazizah1201000@gmail.com](mailto:nhurazizah1201000@gmail.com) | |
| **INFORMASI INFORMASI** | **ABSTRAK** |
| **Volume**: *4* | Pendidikan adalah salah satu bidang yang paling dipengaruhi oleh perkembangan teknologi kecerdasan buatan (Artificil Intellegence). Dengan adanya AI maka potensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan pembelajaran akan semakin mudah, sehingga dapat meningkatkan efisiensi serta memberikan pengalaman belajar yang lebih personal. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan kecerdasan buatan (POE) dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa poe dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dengan cara menydiakan penglaman belajar yang lebih personal dan interaktif. Peserta didik dan guru juga dapat terbantu dalam meningkatkan kulitas mengajar. Penelitian ini menemukan bahwa dalam penerapannya terdapat beberapa tantangan, seperti kesengajaan akses dan keamanan data, namun secara keselurhan peserta didik dapat terbantu dalam menggunakan poe selama pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan wawasa tentang bagaimana poe dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dan mempersiapkan generasi mendatang dalam menghadapi tanntangan global. |
| **KATAKUNCI** |
| Kecerdasan Buatan (POE), Teknologi Pendidikan. |

**1. Pendahuluan**

Media Artificial Intelligence (AI) merujuk pada penggunaan teknologi kecerdasan buatan untuk mendukung dan meningkatkan pendidikan. Dalam KBBI, Kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) dijelaskan sebagai suatu program komputer yang dapat meniru kemampuan dan kecerdasan manusia, termasuk dalam mengambil keputusan, menyediakan dasar penalaran, dan menunjukan karakteristik manusia. Penggunaan teknologi Artificial Intelligence dapat menciptakan berbagai macam media yang akan digunakan dalam pembelajaran baik berupa teks digital, vidio pembelajaran, permainan, platfrom pembelajaran oline dan lainnya. Artficial Intelligence merupakan teknologi yang marak digunakan saat ini dalam dunia pendidikan berbentuk media pembelajaran.

Penggunaan IA dalam dunia pendidikan tidak hanya berfokus dalam meningkatkan efisiensi pengajararan tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih innteraktif. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Hartono, 2024) yang mengatakan bahwa IA dalam dunia pendidikan memiliki sebuah potensi yang sangat besar dalam mengubah dunia pendidikan. Menggunakan IA dalam mengajar dapat meningkatkan pengalaman belajar, mendukung pengajaran yang efektif, dan dapat memfasilitasi pengajran secara peronal.

Penerapan IA dalam dunia pendidikan dapat membantu guru sehingga proses pembelajaran berjalan secara inklusif, adiptif dan resphonsip terhadap kebutuhan peserta didik di era digital. Namun perlu diperhatikan bahwa guru dan peserta didiknya memiliki keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi ini secara afektif. Keterampilan dalam pemanfaat teknologi tentunya dapat diasah melalui pelatihan yang dilaksankan oleh tim pengabdian masyarakat atau berlatih bersama-sama ke teman yang sudah faham akan teknologi.

Aplikasi POE, merujuk pada platfrom atau alat yang digunakan untuk meningkatkan interaksi dan keterllibatan penggunaan dalam konteks tertentu, seperti bisnis, pemasaran, maupun pendidikan. Aplikasi poe dapat membantu pengguna dalam berinteraksi secara langsung baik melalui layan dan konten sehingga menghasilkan partisipasi pengguna. Penggunaan aplikasi ini berupa kuis, polling dan fitur lainnya sehingga guru maupun peserta didik dapat berpartisipasi. Sebagai penyedia layanan umpan balik kepada pengguna, poe dirancang dapat dikases diberbagai perangkat diantaranya, smartphone, tablet, dan kompuuter, dengan adanya kemudahan tersebut maka pengguna dapat dengan mudah mengkases dan menggunakannya.

**2. Tinjauan Pustaka**

Kecerdasan Buatan (AI) adalah bidang ilmu komputer yang dikhususkan untuk memecahkan masalah kognitif yang umumnya terkait dengan kecerdasan manusia, seperti pembelajaran, penciptaan, dan pengenalan gambar. Organisasi modern mengumpulkan data dalam jumlah besar dari beragam sumber, seperti sensor pintar, konten buatan manusia, alat pemantauan, dan log sistem.

Kecerdasan buatan adalah suatu sistem yang dikembangkan dan mampu berinovasi dalam bidang studi yang dimodelkan baik pada mesin maupun komputer yang dapat memiliki kecerdasan yang sama atau bahkan lebih seperti manusia, yang ditandai dengan kemampuan beradaptasi, pengambilan keputusan, kognitif, dan belajan. Secara khusus, ini menyelidiki beberapa aspek pendidikan, termasuk manajemen, pengajaran, dan pembelajaran, untuk memastikan bagaimana AI berdampak pada pendidikan.

Kecerdasan buatan dapat dibangun dan dikembangkan melalui prangkat lunak dan prangkat keras yang terdapat pada komputer. Aktivitas manusia yang dapat dibuat kedalam teknologi diantaranya penglihatan, pembelajaran, pemecahan masalah dan lainnya.

***2.1 Pengertian Model Pembelajaran POE***

Model POE pertama kali dikenalkan oleh White and Guston dalam Wu-Tsai, POE dikembangkan untuk menemukan kemampuan memprediksi peserta didik dan alasan mereka terkait genjala sesuatu yang bertujuan untuk mengetahi kemampuan peserta didik dalam melakukan prediksi (Izza Aliyatul Muna, 2017).

POE mampu memfasilitasi peserta didik dalam mengembangkan aktivitas mental maupun fisik secara optimal. Pembelajaran POE mencangkup berbagai cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep psikomotornya (Puji Rahayu, 2015).

POE AI memiliki tujuan untuk menggambungkan berbagai kemampuan IA dari beberapa penyedian teknologi IA dalam satu tempat, sehingga memungkinkan pennguna untuk mendapatkan informasi, solusi, atau bahkan hibuan secara instan. Platfrom ini memastikan pennguannya dapat berkomunikasi langsung dengan berbagai model IA, menjawab berbagai pertanyaa, serta memproses dan menghasilkan teks, gambar, hingga suara, dengan menggunakan model-model IA terbaru. POE IA memberikan pengalaman yang lebih kaya bagi pengguna yang ingin menjelajahi dan memanfaatkan potensi kecerdasan buatan tanpa arus memiliki pengetahuan secara teknis yang mendalam.

1. Kenggulan POE IA
2. Interaktivitas tinggi

POE memberikan penngunanya dapat berinteraksi secara langsung dengan melalui chat, sehingga memudahkan dalam mendapatkan hasil yang sesuai.

1. Integritas dengan berbagai model IA

POE memiliki integritas dengan berbagai macam model kecerdasan buatan dari berbagai media. Dengan ini mmeudahkan pengguna dalam mencoba berbagai macam model dan menemukan soluasi terbaik bagi kebutuhan.

1. Akses yang mudah dan ramah pengguna

Platfrom ini dirancang dengan antar muka yang user-Frendly, sehingga pengguna yang belum familiar dapat dengan mudah dalam megakses dan menggunakannya.

1. Fleksibilitas penggunaan

POE dapat digunakan untuk berbagai macam tujuan, mulai dari pendidikan, penulisan kratif, hingga riset bisnis. Platrfrom ini bisa digunakan untuk menghasilkan teks, membantu dalam brainstroming ide, dan dalam mendisain.

POE telah membuka peluanng baru dalam dunia kecerdasan buatan yang diciptakan untuk memudahkan diakses semua orang. Dengan mengambung berbagai macam IA menjadi satu di dalamnya.

***2.2 Dampak (Artificial Intellegence) dalam pendidikan***

Future of Education yang dirilis oleh Google Indonesia pada 22/5/2023, artificial intelligence (AI) atau kecerdasan buatan akan membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk di Indonesia. Shantanu Sinha, Wakil Presiden Google for Education, menjelaskan bahwa AI memiliki sejumlah keuntungan dan dampak negatif dalam konteks pendidikan. Dia mengungkapkan bahwa AI memiliki potensi besar untuk berkembang di masa depan dan membantu dalam digitalisasi pendidikan.

1. ***Dampak postif Artificial intellingence dalam dunia pendidikan***

Dalam dunia pendidikan, teknologi AI dapat membawa beberapa dampak positif yang bisa dimanfaatkan. Bahkan berbagai jurnal pendidikan mengenai Artificial Intelligence juga kini banyak dibahas oleh lembaga pendidikan. Dampak positif tersebut antara lain yaitu:

1. pembelajaran yang Lebih *Personalized*

Adanya teknologi AI memungkinkan pembelajaran yang diterima siswa dalam kegiatan belajar mengajar menjadi lebih *personalized*atau lebih sesuai dengan kemampuan diri masing-masing individu. AI dapat menganalisis tingkat pemahaman dan kebutuhan siswa secara individual, sehingga sistem dapat memberikan rekomendasi materi yang sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa.

1. Guru Dapat Lebih Fokus pada Pengajaran

AI dapat mengotomatisasi tugas-tugas administratif guru, seperti pengelolaan catatan, penilaian, dan pengelolaan jadwal, sehingga guru dapat lebih berfokus pada pengajaran dan pembimbingan terhadap peserta didik.

1. Meningkatkan Aksesibilitas Pendidikan

Dengan adanya AI, aksesibilitas pendidikan bisa lebih meningkat karena AI mampu menyediakan beragam konten pendidikan dalam format yang lebih mudah untuk diakses semua kalangan. Termasuk diakses oleh siswa yang berkebutuhan khusus atau yang memiliki perbedaan fisik dengan peserta didik pada umumnya.

1. Membantu dalam Penelitian dan Analisis Data

AI dapat digunakan oleh peserta didik maupun guru untuk membantu meneliti, menganalisa, atau mengolah data dalam jumlah besar, sehingga prosesnya menjadi lebih efektif. Hal ini biasa digunakan dalam penyusunan penelitian atau *research*tertentu.

1. Mendorong Inovasi dalam Pendidikan

Dampak positif AI juga dapat mendorong munculnya inovasi dalam pendidikan, seperti inovasi metode pengajaran terbaru agar lebih mudah diterima peserta didik. Adanya beragam inovasi ini tentunya bisa menjadi pemicu kemajuan dan peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

1. ***Dampak Negatif penggunaan Artificial Intellingence***

Selain dampak positif, AI atau Artificial Intelligence juga bisa membawa beberapa dampak negatif dalam dunia pendidikan, antara lain sebagai berikut:

1. Ketergantungan pada AI

Adanya teknologi AI dapat membuat guru maupun siswa cenderung memiliki ketergantungan pada AI. Hal ini akan mengakibatkan kemampuan analisa dan berpikir kritis yang dimiliki oleh guru maupun peserta didik menjadi lemah. Ketergantungan pada AI juga dapat menyebabkan kehilangan keterampilan esensial serta kemandirian dalam memecahkan masalah.

1. Kepercayaan yang Berlebihan terhadap AI

Masih berhubungan dengan poin 1, apabila guru dan siswa terlalu bergantung kepada penggunaan AI, maka dapat menyebabkan mereka memiliki kepercayaan yang berlebihan terhadap AI. Hal ini membuat guru dan siswa tidak melakukan *cross check*ulang terhadap hasil yang mereka dapatkan dari AI, padahal hasil tersebut belum tentu benar dan sesuai fakta yang ada di lapangan.

1. Risiko Kebocoran Data

Penggunaan AI untuk menyimpan serta menganalisis data siswa dapat meningkatkan risiko kebocoran data pribadi. Data pribadi yang bocor memiliki potensi untuk disalahgunakan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab.

1. Kesenjangan Teknologi

Penggunaan AI yang berdampak positif dalam pendidikan bisa memperkuat kesenjangan teknologi antara institusi pendidikan yang memiliki akses dan institusi yang tidak memiliki akses. Institusi pendidikan yang ada di kota-kota besar tentunya lebih memiliki akses yang luas terhadap kemajuan teknologi seperti AI jika dibandingkan dengan institusi pendidikan yang ada di kota-kota kecil atau tertinggal.

1. Kehilangan Interaksi Manusia

Penggunaan AI yang berlebihan dapat membuat suatu institusi pendidikan cenderung mengesampingkan peran penting guru dan pengajar karena merasa bisa menggantikan tugas mereka dengan teknologi. Selain itu, pelaksanaan pendidikan juga cenderung dilaksanakan secara *online*karena dianggap lebih efisien. Hal ini dapat mengurangi interaksi manusia secara *real life*, padahal hal ini penting untuk pengembangan kemampuan sosial maupun emosional siswa.

**3. Metodologi**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriftif. Pendekatan yang dimaksud adalah suatu penelitian yang berusaha untuk mengumpulkan data-data melalui informan kemudian dianalisi, diabstraksikan sehingga peneliti dapat menemukan kepastian dan keaslian data untuk diuraikan sebagai hasil penelitian yang akurat. Dalam melakukan penelitian kualitatif menggunakan orang sebagai alat istrumen dalam mengumpulkan data-data. Hal ini dapat dilihat pada saat melakukan proses pengamatan penelitian melalui wawancara, pengumpulan dokumen foto dan sebagainya. pemiihan objek penelitian ini Strategi Guru Al-Qur’an Hadis dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Al-Qur’an pada Peserta Didik di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 kota Palu sebagai objek dalam penelitian ini, tidak hanya didasari pertimbangan sesaat, akan tetapi telah dipikir secara baik oleh peneliti.

Kehadiran peneliti di lapangan untuk penelitian kualitatif berperan sebagai pengamat penuh yang mengamati kegiatan yang terjadi di Madrasah Tsanawiyah negeri 1 Kota Palu dalam menjalankan pekerjaan yang telah menjadi kewajiban atau sebagai tugas pokoknya untuk mendapatkan data yang valid dan akurat dari lokasi penelitian. Data dan sumber data merupakan faktor penentu dalam menunjang keberhasilan suatu penelitian.Tidak akan dikatakan sebuah penelitian yang bersifat ilmiah bila tidak ada sumber data yang dipecaya. Menurut D. Nasution, sumber data dalam penelitian dikategorikan dalam dua bentuk yaitu data skunder dan data primer.

Teknik yang digunakan oleh peneliti adalah mengumpulkan sejumlah data dan keterangan langsung dari lokasi penelitian, atau tepatnya Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kota Palu. Dalam kegiatan penelitian ini peneliti menggunakan beberapa metode anatara antara lain : Observasi, wawancara, an dokumentasi. Setelah sejulah data dan keterangan yang berhasil penelti kumpulkan selama proses penelitian, maka langkah selanjutnya menganalisi data tersebut dengan beberapa teknik. Setelah data-data penulis dikumpulkan, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Adapun tehnik analisi data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga jenis, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan vertivikasi data. Dan yang terakhir Pengecekan keabsahan data, ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data akurat, Pengecekan keabsahan dilakukan dengan cara mengoreksi data satu persatu agar dapat diketahui kesalahan-kesalahan yang ada kemudian akan disempernukan. Pengecekan keabsahan data juga dimaksudkan agar tidak tejadinya kesalahan maupun keraguan terhadap data yang diproleh baik dari peneliti itu sendiri, maupun para pembaca sehingga dikemudian hari nantinya tidak ada yang dirugikan.

**4. Hasil dan Pembahasan**

***4.1 Implementasi POE dalam pembelajaran***

Penggunaan POE di MAN 1 Kota palu sangat membantu guru dalam membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dengan cara memberikan soal, membuat berbagai macam vdio pembelajaran, serta memudakan peserta didik dalam menjawab berbagai macam pembelajaran, membuat tulisan-tulisan.

***4.2 Manfaat yang dirasakan***

Peserta didik mengatakan bahwa dengan adanya kecerdasan buatan (POE) yang di dalamnya banyak berbagai macam fitur yang dapat digunakan dalam pembelajaran maka memudahkan proses belajar serta dapat membantu dalam mencari jawaban-jawaba dari pertanyaan yang diberikan ooleh guru.

**5. Kesimpulan**

Pemanfaatan kecerdasan buatan (POE) dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dengan menyediakan pengalaman belajar yang personal dan interaktif. Poe juga dapat membantu peserta didik memhami konsep yang sulit serta dapat meningkatkan hasil belajar.

Dengan demikian, implementasi poe dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena iitu, perlu dilakukan pengembangan dan penelitian lebih lanjut untuk memastikan keberhasilan impementasi poe dalam pembelajaran. Poe dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.

**Referensi**

Hartono, B. (2024). Teknologi Kecerdasan Buatan dan Pentingnya Beradaptasi dalam Cara Belajar. Buletin Edukasi Indonesia, 3(02), 80–86. <https://doi.org/10.56741/bei.v3i02.602>

Puji Rahayu, “Penerapan Strategi POE (Predict Observe Explain) dengan Metode Learning Journals dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterampilan Proses Sains” Skripsi:Universitas Negeri Semarang, 2015.

Marketing (2023), Online di<https://undiknas.ac.id/2023/05/dampak-positif-dan-negatif-ai-dalam-masa-depan-pendidikan/>. Di akses tanggal 12 Juni 2024.

UNIESA (2025) Pnduan Lengkap Tentang POE IA : Penjelasan dan Cara Penggunaanya. Online di <https://ft.unesa.ac.id/post/panduan-lengkap-tentang-poe-ai-penjelasan-dan-cara-penggunaannya#:~:text=Apa%20Itu%20POE%20AI%3F,dengan%20berbagai%20model%20AI%20canggih.Dikases> tanggal 12 Juni 2025.

1. \****Mahasiswa Program Studi PAI UIN Datokarama Palu***. Makalah dipresentasikan pada Seminar Nasional Kajian Islam dan Integrasi Ilmu di Era Society 5.0 (KIIIES 5.0) ke-4 pada Pascasarjana Universitas Islam Negeri Datokarama Palu sebagai Presenter. [↑](#footnote-ref-1)