

**PENGARUH PENGGUNAAN GAMMA ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)
TERHADAP PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI**

Yeti Solihat¹, Afif Nurseha²

¹ Stai Riyadhul Jannah Subang. E-mail: yetisolihat1704@gmail.com

² Stai Riyadhul Jannah Subang. E-mail: aafaqot@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2026-09-30
Review : 2026-09-30
Accepted : 2026-09-30
Published : 2026-09-30

KEYWORDS

Gamma Artificial Intelligence,
Kreativitas Siswa, Pendidikan
Agama Islam Dan Budi Pekerti.

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Gamma Artificial Intelligence (AI) terhadap peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI SMA IT Budjemak Tanjungsiang. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode true experiment dan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian berjumlah 56 siswa yang terdiri atas kelas XI-1 sebagai kelas eksperimen sebanyak 30 siswa dan kelas XI-2 sebagai kelas kontrol sebanyak 26 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, dokumentasi, serta tes pretest dan posttest. Analisis data meliputi uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, uji linearitas, paired sample t-test, independent sample t-test, regresi linear sederhana, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Perbandingan kelas eksperimen dan kontrol juga menunjukkan perbedaan yang signifikan. Analisis regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan koefisien determinasi (R^2) sebesar 60,2%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Gamma AI memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa. Gamma AI dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang membantu siswa mengeksplorasi gagasan, menyusun informasi, dan menghasilkan produk pembelajaran secara lebih kreatif dan mandiri.

Keywords:

*Gamma Artificial Intelligence,
Students' Creativity, Islamic
Religious Education And
Character Building .*

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Gamma Artificial Intelligence (AI) on improving students' creativity in Islamic Religious Education and Character Building learning in Grade XI at SMA IT Budjemak Tanjungsang. The study employed a quantitative approach with a true experimental method and a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 56 students: 30 students from XI-1 as the experimental class and 26 students from XI-2 as the control class. Data were collected through observation, documentation, and pretest-posttest instruments. Data analysis included validity, reliability, normality, homogeneity, linearity, paired sample t-test, independent sample t-test, simple linear regression, and t-test. The findings indicate a significant difference between the pretest and posttest scores in the experimental class, with a significance value of $0.000 < 0.05$. A significant difference was also found between the experimental and control classes. Simple linear regression produced a significance value of $0.000 < 0.05$, with a coefficient of determination (R^2) of 60.2%. These findings indicate that the use of Gamma AI has a positive and significant effect on improving students' creativity. Gamma AI can serve as an innovative learning medium that supports students in exploring ideas, organizing information, and producing learning products more creatively and independently.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan pada praktik pendidikan, termasuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP). Guru tidak lagi hanya berperan sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan peserta didik untuk menemukan, mengolah, dan mengembangkan pengetahuan melalui berbagai sumber dan media. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses yang terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik, termasuk kemampuan spiritual, kecerdasan, akhlak, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan.

Dalam perspektif pendidikan Islam, pengembangan kemampuan berpikir menjadi bagian penting dari proses pembelajaran. Q.S. Al-Baqarah ayat 164 menegaskan pentingnya penggunaan akal untuk memperhatikan tanda-tanda kebesaran Allah Swt. Ayat tersebut dapat dipahami sebagai dorongan agar manusia tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpikir, mengamati, dan mengambil

pelajaran. Dengan demikian, pembelajaran PAIBP perlu memberi ruang kepada peserta didik untuk aktif mengolah informasi dan mengembangkan gagasan.

Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam pendidikan menjadi salah satu perkembangan teknologi yang relevan dengan kebutuhan tersebut. AI memiliki potensi untuk membantu penyajian materi, memberikan dukungan pembelajaran yang adaptif, meningkatkan efisiensi, dan menyediakan media pembelajaran yang inovatif (Murniyetti et al., 2024). Gamma AI merupakan salah satu platform berbasis AI yang dapat membantu pengguna membuat presentasi, dokumen, dan konten visual secara otomatis. Platform tersebut menyediakan struktur konten dan tampilan visual sehingga pengguna dapat lebih mudah menyusun informasi menjadi produk pembelajaran.

Dalam pembelajaran PAIBP, kreativitas siswa penting karena pembelajaran tidak hanya bertujuan membuat siswa mengetahui konsep keagamaan, tetapi juga mampu menghubungkan nilai agama dengan kehidupan sehari-hari. Kreativitas dapat terlihat melalui kemampuan menghasilkan banyak ide (fluency), melihat berbagai alternatif (flexibility), menghasilkan gagasan unik (originality), mengembangkan gagasan secara rinci (elaboration), dan menilai gagasan atau solusi (evaluation). Penggunaan media digital yang interaktif dapat memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi aspek-aspek tersebut.

Observasi awal yang dilakukan di SMA IT Budjemak Tanjungsang menunjukkan bahwa siswa memiliki semangat belajar yang cukup baik, tetapi sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kreativitas pada pembelajaran PAIBP. Tugas siswa cenderung bergantung pada buku paket dan belum banyak memanfaatkan sumber digital yang menarik dan interaktif. Kondisi tersebut menjadi dasar dilaksanakannya perlakuan menggunakan Gamma AI sebagai media pendukung pembelajaran.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan teknologi berbasis AI dapat memberikan peluang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Pamungkas et al. (2017) menemukan peningkatan kreativitas melalui pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal. Hafiza (2024) melaporkan peningkatan ketuntasan belajar PAI melalui penggunaan Gamma. Ayatillah (2024) menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran berbasis AI memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Sementara itu, Irsyadul Ibad et al. (2024) mengingatkan bahwa pemanfaatan AI juga perlu diarahkan secara bijak karena penggunaan yang tidak tepat dapat berkaitan dengan penurunan kreativitas dan persoalan etika akademik.

Perbedaan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap penggunaan Gamma AI secara langsung dalam pembelajaran PAIBP untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui desain eksperimen kuantitatif. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas XI SMA IT Budjemak Tanjungsang dengan materi “Meneladani Sifat Rasul dengan Perilaku Santun”. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan: (1) menganalisis perbedaan peningkatan kreativitas siswa pada kelas eksperimen dan kontrol; (2) menganalisis pengaruh penggunaan Gamma AI terhadap kreativitas siswa; dan (3) menganalisis perbedaan kreativitas sebelum dan sesudah perlakuan.

KAJIAN TEORI

1. Gamma Artificial Intelligence dalam Pembelajaran

Gamma AI dipahami dalam penelitian ini sebagai platform berbasis kecerdasan buatan yang membantu pengguna membuat presentasi, dokumen, dan konten visual secara otomatis. (Anas, 2024) menjelaskan bahwa Gamma dapat membantu pembuatan presentasi dengan tata letak yang lebih terstruktur dan menarik. Fitur tersebut dapat dimanfaatkan guru maupun siswa untuk menyusun materi pembelajaran dalam bentuk visual. Pendidikan Agama Islam merupakan fondasi utama dalam membangun peradaban dan kemajuan suatu bangsa (ArisalSofyan, 2025).

Penggunaan Gamma AI dalam penelitian ini diarahkan bukan untuk menggantikan peran guru, melainkan sebagai media pendukung pembelajaran. Guru tetap menentukan tujuan, materi, aktivitas, dan evaluasi, sedangkan Gamma AI digunakan untuk membantu siswa mengeksplorasi materi dan menyajikan hasil pemahamannya. Indikator penggunaan Gamma AI yang dirujuk dalam skripsi meliputi kesesuaian materi dengan gaya belajar siswa, keterlibatan aktif siswa, materi yang lebih menarik dan mudah dipahami, efektivitas proses pembelajaran, serta kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran.

2. Kreativitas Siswa

Kreativitas merupakan kemampuan menghasilkan dan mengembangkan gagasan yang bermanfaat. Dalam penelitian ini kreativitas dipandang sebagai kemampuan siswa dalam menghasilkan ide, melihat masalah dari berbagai sudut pandang, menghasilkan gagasan yang berbeda, mengembangkan gagasan secara rinci, dan melakukan penilaian terhadap gagasan. Lima indikator yang digunakan adalah fluency, flexibility, originality, elaboration, dan evaluation.

3. Teori Kognitivisme

Kerangka teori penelitian menggunakan teori kognitivisme yang menempatkan proses mental sebagai bagian penting dalam belajar. (Nurhadi, 2020) menjelaskan bahwa belajar dalam perspektif kognitivisme berkaitan dengan proses berpikir yang kompleks, bukan sekadar hubungan stimulus dan respons. Peserta didik berperan aktif dalam memahami dan mengolah informasi. Pemanfaatan Gamma AI relevan dengan pandangan tersebut karena siswa tidak hanya menerima materi, tetapi diarahkan untuk mencari, menyusun, memilih, dan menyajikan informasi.

Menurut (Afidati dan Nur Malasari, 2023) menekankan pentingnya pengalaman dan aktivitas peserta didik dalam menemukan pengetahuan dan keterampilan. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan Gamma AI memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa mencoba menyusun presentasi, memilih informasi, dan mengembangkan gagasan sesuai materi PAIBP.

4. Pembelajaran PAIBP

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti memiliki cakupan hubungan manusia dengan Allah Swt., diri sendiri, sesama manusia, makhluk lain, dan lingkungan. Oleh karena itu, pembelajaran PAIBP tidak hanya berorientasi pada pengetahuan keagamaan, tetapi juga pembentukan sikap, karakter, dan kemampuan menerapkan nilai agama. Materi penelitian berupa iman kepada rasul dan keteladanan perilaku

santun dipilih karena dapat dihubungkan dengan situasi kehidupan sehari-hari dan memungkinkan siswa mengembangkan gagasan dalam bentuk produk visual.

Penggunaan metode pembelajaran menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Tanpa penerapan metode yang tepat, proses pendidikan tidak akan berjalan secara optimal (Saputra, 2026).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode true experiment dan desain pretest-posttest control group. Penelitian dilakukan di SMA IT Budjemak Tanjungsang, Kabupaten Subang, Jawa Barat. Pelaksanaan penelitian berlangsung pada 23 April 2025 sampai 3 Juni 2025. Penelitian melibatkan dua kelas, yaitu XI-1 sebagai kelas eksperimen dan XI-2 sebagai kelas kontrol.

Kelompok	Jumlah	Perlakuan	Tes
Eksperimen (XI-1)	30	Pembelajaran PAIBP dengan penggunaan Gamma AI	Pretest–Posttest
Kontrol (XI-2)	26	Pembelajaran PAIBP tanpa perlakuan Gamma AI	Pretest–Posttest
Total	56		

Pemilihan sampel menggunakan cluster sampling dengan pertimbangan bahwa kelas telah tersusun secara operasional dan terstruktur. Sampel berjumlah 56 siswa, terdiri dari 30 siswa kelas XI-1 dan 26 siswa kelas XI-2.

Instrumen penelitian terdiri atas observasi, dokumentasi, dan tes. Tes digunakan dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengukur perubahan kreativitas siswa. Instrumen diuji melalui validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran sebagaimana prosedur pengembangan instrumen dalam skripsi.

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama adalah persiapan, yaitu menyusun perangkat pembelajaran, lembar observasi, dan instrumen tes. Tahap kedua adalah pretest pada kelas eksperimen dan kontrol. Tahap ketiga adalah penyampaian materi “Meneladani Sifat Rasul dengan Perilaku Santun”. Tahap keempat adalah penerapan Gamma AI pada kelas eksperimen. Siswa diperkenalkan pada langkah penggunaan Gamma AI, memasukkan tema, memilih bentuk presentasi, memilih desain, kemudian menyusun hasil menjadi produk presentasi. Kelas kontrol mengikuti pembelajaran materi yang sama tanpa perlakuan Gamma AI. Tahap terakhir adalah posttest.

Analisis data meliputi uji normalitas Shapiro-Wilk, uji homogenitas, uji linearitas, paired sample t-test untuk membandingkan skor pretest dan posttest pada kelompok berpasangan, independent sample t-test untuk membandingkan kelompok, serta regresi linear sederhana dan uji t untuk mengetahui pengaruh variabel penggunaan Gamma AI terhadap kreativitas siswa. Keputusan pengujian menggunakan taraf signifikansi 0,05.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Perlakuan

Penelitian dilaksanakan dalam tujuh kali pertemuan. Pretest kelas eksperimen dilaksanakan pada 23 April 2025 dan pretest kelas kontrol pada 24 April 2025. Penyampaian materi pada kelas eksperimen dilaksanakan pada 25 April 2025. Penerapan Gamma AI dilakukan pada 17 Mei 2025. Pembelajaran kelas kontrol dilaksanakan pada 2 Juni 2025, kemudian posttest kedua kelompok dilaksanakan pada 3 Juni 2025.

Pada saat perlakuan, peneliti memberikan contoh penggunaan Gamma AI kepada siswa mulai dari membuka aplikasi melalui Google Chrome, masuk menggunakan akun, memilih menu presentasi, memasukkan tema yang sesuai dengan materi, memilih desain, kemudian menghasilkan presentasi yang dapat digunakan sebagai bahan penyajian. Aktivitas tersebut diarahkan untuk membuat siswa terlibat dalam eksplorasi materi dan penyusunan gagasan.

2. Uji Prasyarat

Data	W hitung	W tabel	Keterangan
Pretest eksperimen	0,968	0,927	Normal
Posttest eksperimen	0,956	0,927	Normal
Pretest kontrol	0,932	0,927	Normal
Posttest kontrol	0,934	0,927	Normal

Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan seluruh nilai W hitung lebih besar daripada W tabel 0,927. Dengan demikian, data pretest dan posttest pada kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal.

Data	F hitung	F tabel	Keterangan
Pretest eksperimen	3,17	4,13	Homogen
Posttest eksperimen	1,15	4,13	Homogen
Pretest kontrol	1,42	4,13	Homogen
Posttest kontrol	1,12	4,13	Homogen

Hasil uji homogenitas menunjukkan seluruh F hitung lebih kecil daripada F tabel 4,13. Oleh karena itu, varians data dinyatakan homogen. Uji linearitas dalam penelitian juga menunjukkan hubungan antarvariabel bersifat linear karena nilai signifikansi memenuhi kriteria lebih besar dari 0,05.

3. Uji Hipotesis

Analisis	Hasil	Keputusan
Paired sample t-test	Sig. 0,000 < 0,05	H0 ditolak; terdapat perbedaan pretest–posttest
Independent sample t-test	Sig. 0,000 < 0,05	H0 ditolak; terdapat perbedaan antarkelompok
Regresi linear sederhana	Sig. 0,000 < 0,05	H0 ditolak; terdapat pengaruh Gamma AI

Koefisien determinasi	$R^2 = 60,2\%$	Gamma AI menjelaskan 60,2% variasi peningkatan kreativitas
-----------------------	----------------	--

Pada kelas eksperimen, hasil paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah penggunaan Gamma AI. Dalam hasil skripsi, beberapa tabel deskriptif menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari pretest ke posttest, antara lain 4,60 menjadi 8,69 pada salah satu penyajian hasil kreativitas. Perbedaan tersebut menunjukkan arah perubahan positif setelah perlakuan.

Hasil independent sample t-test menunjukkan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tersebut mendukung dugaan bahwa pembelajaran dengan penggunaan Gamma AI memberikan hasil yang berbeda dibandingkan pembelajaran tanpa perlakuan Gamma AI.

Analisis regresi linear sederhana menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Selain itu, hasil keseluruhan analisis penelitian melaporkan koefisien determinasi sebesar 60,2%. Artinya, variabel penggunaan Gamma AI memberikan kontribusi sebesar 60,2% terhadap variasi peningkatan kreativitas siswa, sedangkan 39,8% lainnya berkaitan dengan faktor lain yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

Hasil uji hipotesis terakhir juga menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ pada perbandingan pretest dan posttest, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan peningkatan kreativitas siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan penggunaan Gamma AI.

Pembahasan

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan Gamma AI memberikan perubahan yang signifikan terhadap kreativitas siswa. Perubahan tersebut dapat dipahami dari karakter aktivitas pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk tidak hanya menerima materi, tetapi juga mengolah dan menyajikan kembali informasi. Siswa belajar memilih tema, menyusun struktur presentasi, mengembangkan informasi, serta menghasilkan produk visual.

Hasil tersebut sejalan dengan teori kognitivisme yang menjadi grand theory penelitian. Dalam teori kognitivisme, belajar merupakan proses mental aktif yang melibatkan pemahaman, pengolahan informasi, dan pembentukan makna. Ketika siswa menggunakan Gamma AI, mereka berhadapan dengan informasi yang perlu dipilih dan disusun sesuai tujuan pembelajaran. Aktivitas tersebut dapat mendorong keterlibatan kognitif siswa.

Temuan juga sejalan dengan pandangan Bruner mengenai pentingnya pengalaman dan aktivitas peserta didik dalam menemukan pengetahuan. Gamma AI memberi pengalaman langsung kepada siswa untuk mencoba membuat produk digital. Dalam konteks materi keteladanan rasul, siswa dapat mengembangkan gagasan tentang perilaku santun melalui contoh yang dekat dengan kehidupan mereka, kemudian menyajikannya dalam bentuk visual.

Dari sisi kreativitas, penggunaan Gamma AI memberikan ruang bagi munculnya fluency melalui pengembangan beberapa ide, flexibility melalui pemilihan berbagai bentuk penyajian, originality melalui penyusunan gagasan yang berbeda, elaboration

melalui pengembangan isi presentasi, dan evaluation melalui proses memilih serta menilai informasi yang akan digunakan. Namun, kreativitas tidak otomatis muncul hanya karena adanya AI. Peran guru tetap penting dalam memberikan arahan, membatasi penggunaan AI pada tujuan pembelajaran, memeriksa kebenaran informasi, dan mendorong siswa menghasilkan karya berdasarkan pemahaman sendiri.

Hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian (Hafiza, 2024) yang menggunakan Gamma dalam pembelajaran PAI. Jika penelitian terdahulu menekankan peningkatan hasil belajar materi salat dan zikir, penelitian ini memperluas kajian dengan menempatkan kreativitas siswa sebagai variabel terikat dan menggunakan desain eksperimen. Penelitian (Ayatillah, 2024) juga menunjukkan potensi AI dalam pembelajaran PAI, sedangkan penelitian ini secara khusus menguji penggunaan Gamma AI pada siswa kelas XI. Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang orisinal dan inovatif, sementara kreasi adalah proses aktualisasi ide-ide tersebut menjadi karya nyata (Nurfritia, 2025).

Di sisi lain, temuan penelitian perlu dipahami secara kritis. Penelitian (Irsyadul Ibad et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan AI dapat menimbulkan risiko terhadap kreativitas dan berpikir kritis apabila siswa hanya bergantung pada hasil AI. Oleh karena itu, penggunaan Gamma AI yang efektif adalah penggunaan yang menempatkan AI sebagai alat bantu eksplorasi dan penyajian, bukan sebagai pengganti proses berpikir siswa. Guru perlu memastikan bahwa siswa tetap melakukan interpretasi, verifikasi, refleksi, dan pengembangan gagasan.

Dengan demikian, pengaruh positif Gamma AI dalam penelitian ini tidak semata-mata berasal dari teknologi, tetapi dari desain pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan aktivitas belajar yang aktif. Kombinasi antara materi PAIBP, pendampingan guru, aktivitas siswa, dan media digital menjadi faktor penting yang memungkinkan kreativitas berkembang.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) seharusnya mendapatkan perhatian lebih, baik dari pengelola lembaga pendidikan maupun dari guru sebagai pelaksana mata pelajaran. Guru dituntut untuk secara konsisten mendalami materi PAI agar dapat mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Adawiyah, 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Gamma Artificial Intelligence (AI) berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI SMA IT Budjemak Tanjungsiang. Hasil paired sample t-test menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil independent sample t-test menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Analisis regresi linear sederhana juga menunjukkan pengaruh signifikan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan koefisien determinasi sebesar 60,2%. Dengan demikian, Gamma AI dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang mendukung eksplorasi gagasan, penyusunan informasi, dan pengembangan produk kreatif siswa.

Implikasi penelitian menunjukkan bahwa guru PAIBP dapat memanfaatkan Gamma AI secara terarah dengan tetap melakukan pendampingan, verifikasi informasi, dan penilaian terhadap proses berpikir siswa. Sekolah perlu mendukung pemanfaatan teknologi melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan guru. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian dapat dikembangkan dengan variabel tambahan seperti motivasi belajar, keaktifan, hasil belajar, atau keterampilan berpikir kritis serta melibatkan sampel dan materi yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, E. R. (2025). Dinamika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Era Digitalisasi (Studi Kasus di SDN Sarireja I) . Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan , 2091.
- Afidati, M., & Nur Malasari, P. (2023). Pembelajaran Matematika Yang Bermakna Menggunakan Pendekatan Teori Kognitivisme. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 2(2), 67–77.
- Anas, I. (2024). Penggunaan Aplikasi Gamma bagi Guru dalam Membuat Presentasi yang Menarik dan Otomatis. *Journal of Information System and Education Development*, 2(1), 39–43.
- ArisalSofyan, C. (2025). Peran guru dalam mengembangkan implementasi KURIKULUM MERDEKA. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 33.
- Casini. (2025). Prinsip Pendidikan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 658.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). Media Pembelajaran: Berbasis Industri 4.0. Rajawali Pers.
- Halid, A. (2024). Prospek Pendidikan Agama Islam: Studi Analisis Terhadap Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Indonesia. *FAJAR Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 5–20.
- Hafiza, N. R. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam pada Materi Salat dan Zikir melalui Penggunaan Gamma: Presentations and Slide Decks with AI di Kelas VII SMP Negeri 2 Padang Tualang.
- Irsyadul Ibad, et al. (2024). Literature Review Pengaruh Penggunaan AI Terhadap Pengerjaan Mahasiswa.
- Miftahul Huda, & Irwansyah Suwahyu. (2024). Peran Artificial Intelligence (AI) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *REFERENSI ISLAMIKA: Jurnal Studi Islam*, 2(2), 53–61.
- Murniyetti, M., Rahman, R., Muliati, I., & Qodratulloh S, W. (2024). Respon Guru terhadap Penggunaan Kecerdasan Buatan dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *HAWARI*, 4(2), 123–130.
- Nurfitriah, T. H. (2025). Membangun Kreativitas dan Kreasi Murid Melalui Kegiatan Belajar Interaktif di RA Al-Zahro Buniara, Tanjungsiang, Subang. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BANGSA*, 5190.
- Nurhadi. (2020). Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran.
- Pamungkas, A., Subali, B., & Linuwih, S. (2017). Implementasi Model Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(2), 118.

- Saputra, A. (2026). Peran Mahasiswa Dalam Penguatan Literasi Al Qur'an Melalui Pembelajaran PAIBP Siswa di SMPN 1 Jalancagak. JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BHINNEKA, 3117.
- Siahaan, M., Jasa, C. H., Anderson, K., Rosiana, M. V., Lim, S., & Yudianto, W. (2020). Penerapan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Seorang Penyandang Disabilitas Tunanetra. *Journal of Information System and Technology*, 1(2), 186–193.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Bumi Aksara.