

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. *Artificial Intelligent*

Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) merupakan cabang dari ilmu komputer yang berfokus pada upaya meniru cara berpikir manusia dan mengaplikasikannya ke dalam sistem mesin, terutama komputer. Menurut *John Mc Carthy* kecerdasan mencakup kombinasi antara pengetahuan, pengalaman, kemampuan bernalar dalam mengambil keputusan dan tindakan, serta memiliki landasan moral yang baik.⁹ Tujuan utama *AI* adalah menciptakan sistem komputer yang mampu berpikir secara lebih cerdas dan meningkatkan kegunaan mesin. *Rich and Knight* menjelaskan bahwa *AI* merupakan disiplin ilmu yang mempelajari bagaimana merancang komputer agar dapat menjalankan tugas-tugas yang saat ini masih lebih baik dilakukan oleh manusia.¹⁰ Selain itu, *Artificial Intelligence* juga dipahami sebagai konsep dalam merancang perangkat lunak yang memiliki kecerdasan, sehingga perangkat lunak tersebut mampu menyelesaikan pekerjaan yang umumnya dilakukan oleh manusia. Sejalan dengan itu, *Waterman* menyatakan bahwa kecerdasan buatan adalah bidang dalam ilmu komputer yang diperlukan untuk mengembangkan kecerdasan perangkat lunak agar lebih maju.¹¹

⁹ Dahria, M. "Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*)". *Jurnal SAINTIKOM*, *V*(5), 2008, 185.

¹⁰ Rich, Elaine dan Knight, Kevin. *Artificial Intelligence*. (McGraw-Hill Inc: New York 1991), 3.

¹¹ Abdul Rozaq, *Artificial Intelligence Untuk Pemula* (Madiun: UNIPMA Press, 2019), 2.

Merujuk pada penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan buatan adalah salah satu bidang dalam ilmu komputer yang menitikberatkan pada pengembangan sistem atau perangkat mesin yang mampu meniru kemampuan manusia, bahkan dalam beberapa situasi dapat menyelesaikannya dengan tingkat efisiensi yang lebih tinggi. Adapun beberapa bidang yang termasuk dalam ruang lingkup kecerdasan buatan antara lain:

- a. *Machine Learning*. adalah cabang dari AI yang memungkinkan sistem komputer untuk belajar dari data dan pengalaman tanpa harus diberi instruksi secara langsung. Penerapan teknik machine learning dapat membantu mengidentifikasi pola dan tren dalam pemahaman siswa tentang Sejarah Kebudayaan Islam.
- b. *Deep Learning*. Teknik ini mengajarkan mesin memungkinkan mesin untuk meniru tindakan manusia melalui proses pembelajaran berbasis contoh. Dalam *Deep Learning*, komputer mampu melakukan pemodelan serta klasifikasi langsung terhadap data berupa gambar, teks, maupun suara. Teknologi ini dikenal memiliki tingkat akurasi yang tinggi, bahkan dalam beberapa kasus dapat melampaui kemampuan manusia. *Deep Learning* bekerja dengan memanfaatkan *big data* yang telah diberi label, serta menggunakan jaringan saraf buatan (*neural network*) yang terdiri dari banyak lapisan (*deep layers*).
- c. Jaringan Syaraf Tiruan/*Neural Network* bekerja dengan meniru cara sistem saraf biologis manusia memproses informasi, serupa dengan bagaimana otak mengelola dan memahami data. Keunggulan utamanya terletak pada

kemampuannya yang menyerupai struktur otak dalam menyusun dan memproses informasi. Jaringan syaraf tiruan merupakan kumpulan elemen yang saling terhubung, menyerupai neuron dalam sistem saraf biologis. Elemen-elemen ini bekerja secara kolaboratif dalam menyelesaikan permasalahan tertentu. Penerapannya umumnya difokuskan pada pengolahan sinyal digital serta pengenalan pola atau pola visual.

- d. NLP (*Natural Language Processing*). NLP merupakan bidang ilmu yang mempelajari pengolahan bahasa alami agar dapat digunakan secara efektif dalam berkomunikasi dengan komputer. Fokus utama dari NLP adalah menciptakan interaksi yang baik antara bahasa manusia dan sistem komputer.
- e. *Computer Vision* merupakan salah satu cabang dari kecerdasan buatan (AI) yang berfokus pada ketepatan dalam mengolah gambar. Teknologi ini memanfaatkan sistem visual yang mendukung inspeksi otomatis berbasis citra, pengendalian proses, serta panduan robot untuk berbagai aplikasi, baik di bidang industri maupun rumah tangga. *Computer Vision* berkaitan erat dengan upaya memahami dan menafsirkan makna gambar sebagai representasi objek fisik. Ketika bidang ini dikombinasikan dengan AI secara keseluruhan, akan dihasilkan suatu sistem kecerdasan visual (*Visual Intelligent System*).
- f. Sistem navigasi dan robotika merupakan salah satu cabang dari kecerdasan buatan (AI) yang berfokus pada perancangan robot untuk keperluan industri. Di masa depan, teknologi ini berpotensi menggantikan peran manusia dalam berbagai aktivitas industri. Robot-robot tersebut dirancang

agar mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga dilengkapi dengan motor penggerak untuk mengoperasikan lengan, roda, maupun kaki..

- g. Sistem pakar merupakan cabang dari kecerdasan buatan yang memanfaatkan pengetahuan khusus dari seorang ahli untuk menyelesaikan permasalahan tertentu. Bidang ini mempelajari bagaimana merancang sistem yang mampu melakukan pemecahan masalah dan penalaran secara logis, dengan tujuan meniru kemampuan seorang pakar. Dengan demikian, masalah-masalah yang sebelumnya hanya bisa diselesaikan oleh para spesialis dapat ditangani juga oleh orang awam melalui bantuan sistem ini.¹²

Kecerdasan alami memiliki sejumlah keunggulan dibandingkan dengan kecerdasan buatan. Salah satunya adalah sifatnya yang kreatif; manusia mampu mengembangkan pengetahuan secara mandiri melalui proses belajar, mendengar, mengamati, membaca, serta dari berbagai pengalaman yang dialami secara langsung. Sebaliknya, kecerdasan buatan hanya dapat memperluas pengetahuannya apabila diberi masukan melalui sistem yang dirancang oleh manusia. Penggunaan teknologi Artificial Intelligence (AI) pada dunia pendidikan memiliki indikator sebagai berikut:¹³

- a. Intensitas meliputi: Seberapa sering siswa/guru dalam menggunakan internet untuk mencari sumber informasi, hiburan, materi pembelajaran atau lainnya.

¹² Jamaaluddin and Indah Sulistyowati, *Kecerdasan Buatan* (Sidoarjo: Umsida Press, 2021), 5.

¹³ Ade bayu Saputra, *Peran AI dalam Dunia Pendidikan* (Bengkulu: CV. Brimedia Global, 2023), 131.

b. Kemanfaatan meliputi:

- 1) Menjadikan pekerjaan lebih mudah (*makes job easier*), mudah mempelajari dan mengoperasikan suatu teknologi dalam mengerjakan sesuatu yang diinginkan oleh seseorang dan dapat memberikan keterampilan agar pekerjaannya lebih mudah.
- 2) Bermanfaat (*usefull*), suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi tertentu terdapat manfaat atau faedah untuk dapat meningkatkan prestasi siswa tersebut.
- 3) Menambahkan Produktifitas (*increase productuvuty*), merupakan sikap mental yang selalu mempunyai pandangan bahwa kehidupan seseorang akan bertambah atau meningkatkan produktifitasnya dalam kegiatan-kegiatan yang suatu dimilikinya agar menjadi lebih baik.

Kemampuan berpikir manusia bersifat fleksibel dan luas, sedangkan pemrosesan pada AI cenderung terbatas. Selain itu, kecerdasan alami memiliki kapasitas untuk menciptakan teknologi AI, namun sebaliknya, AI tidak memiliki kemampuan untuk menciptakan kecerdasan alami. *Chat GPT* bekerja dengan mengambil prompt (teks atau instruksi yang diberikan pengguna sebagai input) dan menghasilkan tanggapan yang sesuai dengan prompt. Proses ini melibatkan beberapa tahap, diantaranya:

- a. *Tokenization*: proses mengubah prompt yang dimasukkan oleh pengguna kedalam unit-unit kecil yang disebut token.
- b. *Encoding*: setelah melalui tahapan tokenization, kemudian dalam ruang embedding setiap token diubah dalam bentuk numerik yang dapat dipahami algoritma komputer. Setelah direpresentasikan dalam numerik,

model *GPT* dapat menganalisis dan memberikan respons internal berdasarkan informasi yang terkandung.

- c. *Decoding*: tahapan ini merupakan kebalikan dari sebelumnya. Dimana data yang telah diencode sebelumnya dikonversikan kembali ke bentuk aslinya yaitu bentuk yang dapat dimengerti oleh manusia.
- d. *Sampling*: Setelah beberapa kemungkinan kata dihasilkan, model kemudian melakukan sampling untuk membantu model memilih kata berikutnya untuk digunakan dalam responsnya.
- e. *Fine-tuning*: proses dalam pembelajaran mesin dimana model yang telah sebelumnya terlatih, disesuaikan untuk tugas khusus proses ini memungkinkan model untuk menjadi lebih tepat dan efektif dalam menyelesaikan tugas tertentu.¹⁴

Dalam bidang pendidikan tidak jarang muncul beberapa permasalahan yang menyebabkan menurunnya kualitas suatu pembelajaran. Permasalahan tersebut dapat berupa kurang komprehensifnya pola pembelajaran yang mencakup metode dan strategi pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada siswa yang tidak dapat menyerap pengetahuan di kelas secara optimal. Dalam hal ini dibutuhkan sistem yang dapat mendukung dalam meningkatkan kualitas mutu pendidikan seperti halnya *Artificial Intelligence*.¹⁵

¹⁴ Arifdarma, "Pengaruh Teknologi Chat GPT Terhadap Dunia Pendidikan: Potensi dan Tantangan," *Jurnal AgriWidya* (2023), 59.

¹⁵ Ferani Mulianingsih et al., "Artificial Intelligence Dengan Pembentukan Nilai Dan Karakter Di Bidang Pendidikan," *Ijtimaiya: Journal of Social Science Teaching* 4, no. 2 (2020): 149.

2. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan Belajar

Belajar merupakan kegiatan aktif secara fisik maupun psikis yang dilakukan oleh peserta didik. Keaktifan merupakan susunan dari asal kata “aktif” mendapat awalan ke- dan akhiran -an. Aktif secara bahasa diartikan Giat, mampu beraksi dan bereaksi.¹⁶ Keaktifan sendiri merupakan segala bentuk kegiatan yang dilakukan seseorang dengan adanya maksud tertentu. Jika dalam konteks belajar, maka yang dimaksud keaktifan adalah segala kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik. Menurut Nana Sudjana keaktifan belajar adalah keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar, baik secara fisik maupun mental, melalui kegiatan-kegiatan yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.¹⁷ Dengan kata lain, menurut Nana Sudjana, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi harus terlibat secara langsung, seperti mengamati, bertanya, menanggapi, mendiskusikan, serta melakukan kegiatan yang mendorong pemahaman dan penguasaan materi pelajaran. Keaktifan ini sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Keaktifan peserta didik memegang peranan penting dalam mencapai tujuan dan keaktifan belajar yang proporsional dalam proses pembelajaran. Nasution didalam bukunya menyatakan bahwa keaktifan belajar merupakan pilar terpenting yang harus ada dalam proses belajar mengajar. Keaktifan belajar peserta didik dapat diamati selama proses

¹⁶ Andini T. Nirmala dan Aditya A. Pratama, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Surabaya: Prima Media, 2003), 21.

¹⁷ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 61.

pembelajaran berlangsung ketika peserta didik melaksanakan seluruh aktivitas belajarnya di kelas. Dalam proses pendidikan guru berperan sebagai fasilitator, yang mengemban tugas dalam mencari cara agar peserta didik mau berbuat dan mampu berfikir. Pada saat berbuat sesuatu maka peserta didik akan mengelola peristiwa dan dijadikan sebagai sebuah pengalaman yang tertanam langsung dalam benaknya. Oleh karena itu, keaktifan identik dengan istilah berfikir dan bertindak.

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat turut aktif dalam pembelajaran. Sebagaimana dikatakan oleh Fauhah dan Rosy dalam artikelnya yang menjelaskan bahwa tolak ukur keberhasilan sebuah pembelajaran adalah adanya keaktifan belajar peserta didik yang didorong oleh berbagai kebutuhan.¹⁸ Peserta didik merupakan organisme hidup yang memiliki bermacam kebutuhan dalam memicu perkembangannya. Hal ini menuntut guru untuk berinovasi dan berkreasi dalam mengelola pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik memegang peran penting dalam menjamin keberhasilan proses belajar mengajar. Sebagaimana dikemukakan oleh Nasution, pendidikan mengharuskan peserta didik untuk aktif dalam menjalankan segala prosesnya. Sehingga, peserta didik sendiri yang harus berbuat dan berfikir dalam mengikuti pembelajaran. Keaktifan peserta didik menjadi indikator dalam proses pendidikan. Yang dimaksud aktif adalah anak mengerjakan segala proses pendidikan secara

¹⁸ Homroul Fauhah dan Brilliant Rosy, "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Keaktifan belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* Vol. 9, no. 2 (18 Agustus 2020): 34.

langsung, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Peserta didik dapat dikatakan menerima pendidikan apabila peserta didik turut aktif dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar merupakan seluruh perbuatan yang dilakukan seseorang secara sadar dan terencana baik dalam bentuk jasmani maupun rohani, untuk membentuk perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik sehingga mewujudkan terciptanya lingkungan pembelajaran yang kondusif. Tujuan keaktifan belajar adalah menyiapkan peserta didik yang kompeten dalam berbagai bidang sebagai bekal untuk menghadapi tantangan pendidikan dimasa depan yang semakin kompleks.

b. Faktor- Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar tidak dapat terbentuk dengan sendirinya. Guru dapat menstimulasi keaktifan tersebut dengan merancang pembelajaran yang sistematis. Terdapat beberapa faktor yang turut mempengaruhi terciptanya keaktifan belajar seorang peserta didik. Adapun faktor yang turut mempengaruhi keaktifan belajar seseorang menurut pendapat Nana Sudjana antara lain:¹⁹

1. Faktor Internal

- a) Motivasi Belajar, Semakin tinggi motivasi, semakin besar keaktifan siswa dalam belajar.

¹⁹ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 61.

- b) Minat terhadap Mata Pelajaran, Minat yang besar akan meningkatkan keterlibatan siswa.
- c) Kondisi Fisik dan Psikologis, Kesehatan fisik dan stabilitas mental berperan dalam kesiapan belajar.
- d) Kemampuan Intelektual, Kecerdasan dan kemampuan berpikir siswa memengaruhi keterlibatannya.
- e) Disiplin dan Tanggung Jawab, Membantu siswa bersikap proaktif terhadap pembelajaran.

2. Faktor Eksternal

- a) Strategi Mengajar Guru, Pendekatan pembelajaran aktif sangat mendukung keaktifan siswa.
- b) Lingkungan Kelas, Lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif akan meningkatkan partisipasi siswa.
- c) Fasilitas Pembelajaran, Ketersediaan media dan sumber belajar dapat menunjang aktivitas siswa.
- d) Dukungan Orang Tua, Keterlibatan orang tua memberikan dorongan moral dan motivasi belajar.
- e) Teman Sebaya, Lingkungan pergaulan yang positif akan membentuk semangat belajar bersama.

c. Klasifikasi Keaktifan Belajar

Menurut Nana Sudjana, keaktifan belajar dapat diklasifikasikan ke dalam berbagai bentuk kegiatan siswa yang mencerminkan keterlibatan secara fisik maupun mental dalam proses pembelajaran. Klasifikasi ini penting untuk mengetahui bentuk-bentuk nyata keaktifan siswa selama

mengikuti pelajaran. Berikut beberapa bentuk atau jenis keaktifan belajar menurut Nana Sudjana:²⁰

1) Keaktifan Visual

Keaktifan ini ditunjukkan melalui kegiatan melihat, seperti memperhatikan penjelasan guru, membaca buku pelajaran, mengamati gambar atau grafik, dan menyimak tayangan audiovisual.

2) Keaktifan Lisan (*Oral*)

Terlihat dari keterlibatan siswa dalam berbicara atau berkomunikasi secara verbal, seperti mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, bertanya kepada guru, serta terlibat dalam diskusi kelas.

3) Keaktifan Mendengarkan

Keaktifan ini tercermin dari perhatian siswa saat mendengarkan penjelasan guru atau teman, serta menyimak instruksi yang diberikan dalam kegiatan belajar.

4) Keaktifan Menulis

Tampak dalam kegiatan mencatat materi pelajaran, merangkum, menjawab soal latihan, atau mengerjakan tugas tertulis

5) Keaktifan Mental

Merupakan proses berpikir aktif seperti menghubungkan informasi yang diperoleh, menganalisis materi, menarik kesimpulan, atau memecahkan masalah.

6) Keaktifan Emosional

²⁰ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), 46.

Ditunjukkan dengan antusiasme, minat, dan semangat dalam mengikuti pelajaran, serta keterlibatan emosional terhadap materi yang dipelajari.

7) Keaktifan Motorik

Tampak dari keterlibatan siswa dalam aktivitas fisik, seperti memanipulasi alat peraga, membuat proyek, simulasi, atau praktik langsung.

d. Indikator Keaktifan Belajar

Menurut Sudjana, indikator keaktifan belajar peserta didik dapat dilihat dari keaktifannya dalam mengikuti proses pembelajaran, yakni:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya;
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah;
- 3) Bertanya kepada siswa lain atau guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya;
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah;
- 5) Diskusi sesuai interuksi;
- 6) Melatih diri dalam memecahkan masalah atau soal; serta
- 7) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh.
- 8) Kesempatan menggunakan/menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas / persoalan yang dihadapinya.²¹

²¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2012), 72.

Lebih lanjut Sudjana merinci masing- masing indikator keaktifan belajar, sebagaimana dikutip oleh Winarti sebagai berikut: turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, maksud dari indikator ini adalah peserta didik berkontribusi dalam proses pembelajaran misalnya mendengarkan, memperhatikan, mencatat dan mengerjakan soal dan sebagainya. Sedangkan indikator terlibat dalam pemecahan masalah dimaksudkan peserta didik ikut aktif dalam menyelesaikan masalah yang sedang dibahas dalam kelas, sebagai contoh ketika pendidik memberikan suatu persoalan, maka peserta didik ikut serta dalam menyelesaikan. Lebih lanjut yang dimaksud indikator bertanya kepada peserta didik lain/ kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya yaitu jika tidak memahami materi/ penjelasan dari guru hendaknya peserta didik melontarkan pertanyaan, baik pada guru/ peserta didik lain. Indikator berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah, maksud indikator tersebut adalah berusaha mencari informasi /cara yang bisa digunakan dalam menyelesaikan suatu masalah/soal, yaitu peserta didik mendapatkan informasi dari sumber bacaan yang relevan dengan permasalahan. Indikator melaksanakan diskusi kelompok maksudnya yaitu melakukan kerja sama dengan teman diskusi untuk menyelesaikan masalah/soal. Sedangkan indikator menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya yaitu, menilai kemampuan dirinya dengan mencoba mengerjakan soal setelah guru menerangkan materi. Indikator melatih diri dalam memecahkan soal/ masalah, yaitu peserta didik dapat mengerjakan soal/ permasalahan, dengan mengerjakan lembar

penilaian. Maksud dari indikator tersebut adalah dapat menyelesaikan soal/masalah yang pernah diajarkan/dibahas bersama, yaitu peserta didik mengerjakan soal yang diberikan guru. Pada indikator kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya maksudnya adalah menggunakan atau menerapkan rumus atau langkah- langkah yang telah diberikan dalam soal yang dihadapi dalam kelas.

3. Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Sejarah

Istilah *history* (sejarah) berasal dari kata *historia* dalam bahasa Yunani yang berarti penyelidikan atau pencarian informasi untuk menemukan kebenaran. Pada masa awalnya, sejarah berfokus pada kisah manusia dan perjuangannya dalam menciptakan kehidupan yang tertib, upayanya meraih kebebasan, serta dorongannya terhadap keindahan dan pengetahuan.²² Sementara itu, dalam bahasa Arab, kata *sejarah* diambil dari istilah *syajarah*, yang berarti "pohon kehidupan". Makna ini menggambarkan bahwa seluruh aspek kehidupan manusia memiliki akar yang berasal dari masa lalu. Sebagaimana pohon yang tumbuh dari akarnya, kehidupan masa kini merupakan hasil dari masa lampau. Istilah *syajarah* juga berkaitan dengan konsep keturunan dan asal-usul, dan sering dihubungkan dengan kata *silsilah*, yang merujuk pada urutan atau daftar keturunan. Selain itu, dalam bahasa Arab terdapat istilah *ta'rikh*, yang berasal dari kata *arkh*, dan mengacu pada pencatatan suatu peristiwa

²² Daryanto. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Meda), 2010, 51.

berdasarkan waktu terjadinya dapat dimaknai sebagai kronik, catatan tahunan, atau riwayat sejarah.²³ Berdasarkan berbagai pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sejarah adalah ilmu yang mempelajari manusia dan dinamika tindakannya yang senantiasa berubah dalam konteks ruang dan waktu.

b. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada kurikulum Madrasah Tsanawiyah merupakan salah satu komponen dari Pendidikan Agama Islam yang bertujuan membekali peserta didik agar mampu mengenal, memahami, serta menghayati perkembangan sejarah kebudayaan Islam.²⁴ Mata pelajaran ini memiliki urgensi untuk diajarkan karena dengan memahami perjalanan sejarah umat Islam di masa lampau, peserta didik diharapkan dapat mengambil pelajaran berharga (ibrah) dari kisah-kisah tersebut. Nilai-nilai dalam Sejarah Kebudayaan Islam juga membentuk pandangan hidup (*way of life*) siswa melalui proses bimbingan, pembelajaran, latihan, serta pengalaman yang dibiasakan. Secara etimologis, kata "sejarah" berasal dari bahasa Arab *tarikh*, yang dalam bahasa Indonesia berarti waktu atau penanggalan. Namun, istilah ini memiliki kemiripan dengan kata Yunani *historia*, yang berarti ilmu atau orang bijak, dan dalam bahasa Inggris disebut *history*, yang merujuk pada peristiwa masa lalu manusia. Sementara dalam bahasa Jerman dikenal istilah *geschichte*, yang berarti sesuatu yang telah terjadi. Di sisi lain, istilah "kebudayaan" berasal dari bahasa Sanskerta *buddhaya*, bentuk

²³ S K. Kochhar, *Pembelajaran Sejarah Teaching Of History*, (Jakarta: Grasindo, 2008), 1.

²⁴ Syalabi, *Sejarah Dan Kebudayaan Islam* (Jakarta: Pustaka Al-Husna Baru, 2003), 15.

jamak dari *buddhi*, yang berarti budi atau akal, dan mengacu pada segala hal yang berkaitan dengan hasil olah pikir manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan dikenal sebagai *culture*, yang berasal dari kata Latin *colere*, yang berarti mengolah atau mengerjakan. Dalam bahasa Indonesia, istilah ini juga sering disebut sebagai *kultur*.

c. Fungsi Belajar Sejarah

Pandangan mengenai pentingnya mempelajari sejarah seringkali berbeda antara individu yang mempelajari sejarah dengan mereka yang kurang memahami esensinya. Secara garis besar, manfaat sejarah dapat dikelompokkan ke dalam empat fungsi utama, yaitu sebagai sarana edukasi (pendidikan), sumber inspirasi (wawasan), media interaktif (dialog antara masa lalu dan kini), serta sebagai sarana rekreasi (hiburan intelektual dan emosional).

1) Edukatif

Dalam dimensi pendidikan, sejarah memiliki peran penting sebagaimana tercermin dalam ungkapan klasik, “sejarah adalah guru kehidupan”. Sebagai seorang guru, sejarah memberikan panduan berharga dalam menjalani kehidupan masa kini. Melalui pemahaman terhadap peristiwa masa lalu, individu dapat memperoleh pelajaran untuk menghindari kesalahan yang sama di masa mendatang. Sebagai disiplin ilmu, sejarah memiliki kontribusi yang signifikan dalam memperkaya makna kehidupan, setara dengan cabang ilmu lainnya. Dalam kerangka ini, sejarah menghadirkan kembali jejak-jejak kehidupan masa lalu agar generasi masa kini dapat memetik hikmah, menjadikannya sumber keteladanan serta inspirasi dalam bertindak.

2) Inspiratif

Sejarah dalam makna naratif merupakan usaha untuk menghidupkan kembali peristiwa masa lalu dalam konteks kehidupan saat ini. Oleh karena itu, mempelajari sejarah berarti menyusun ulang masa lampau ke dalam bentuk kisah yang bermakna. Tanpa penguasaan sejarah, pemahaman terhadap kondisi masa kini menjadi sulit, karena keadaan sekarang adalah hasil dari rangkaian kejadian di masa lalu. Pengetahuan sejarah berfungsi sebagai kunci untuk menginterpretasikan kemungkinan-kemungkinan yang akan muncul di masa depan. Berpikir secara historis memungkinkan kita untuk merancang masa depan dengan lebih bijaksana, sambil mengambil hikmah dari pengalaman masa lalu.

d. Konteks Sejarah Kebudayaan Islam

Untuk memahami Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) secara utuh, langkah awal yang perlu dilakukan adalah menelaah aspek etimologis dan terminologisnya. Hal ini bertujuan untuk menemukan kata kunci sebagai dasar dalam memperluas pemahaman yang dibangun. SKI terdiri dari tiga istilah bermakna mendalam, yaitu "sejarah", "kebudayaan", dan "Islam".²⁵ Ketiga istilah tersebut dapat diuraikan ke dalam berbagai kombinasi makna, seperti sejarah kebudayaan, sejarah Islam, kebudayaan Islam, hingga sejarah kebudayaan Islam secara terpadu. Secara umum, sejarah dapat diartikan sebagai "kisah dan peristiwa masa lalu umat manusia". Definisi ini mencakup dua dimensi: pertama, sebagai narasi atau cerita

²⁵ Dudung Abdurrahman, *Metodologi Penelitian Sejarah Islam*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2011), 1.

(bermakna subjektif), karena peristiwa masa lalu telah disaring melalui pengalaman dan pengetahuan manusia; kedua, sebagai peristiwa nyata (bermakna objektif), karena kejadian tersebut benar-benar terjadi di luar kesadaran manusia. Ruang lingkup sejarah meliputi seluruh pengalaman manusia, sementara penulisan sejarah berupaya mengungkap fakta-fakta mengenai aspek siapa, apa, kapan, di mana, dan bagaimana sebuah peristiwa berlangsung. Sejarah Kebudayaan Islam merekam perjalanan umat Islam dari waktu ke waktu, yang mencerminkan praktik ibadah, interaksi sosial (muamalah), perilaku moral (akhlak), serta upaya penyebaran ajaran Islam dan pembentukan sistem kehidupan berdasarkan akidah yang dianut.

e. Karakteristik Mata Pelajaran SKI

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam menggali hikmah (ibrah) dari perjalanan sejarah umat Islam. Selain itu, SKI juga mendorong siswa untuk meneladani tokoh-tokoh Islam yang berpengaruh dan menghubungkan nilai-nilai sejarah tersebut dengan berbagai aspek kehidupan modern, seperti sosial, budaya, politik, ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni. Melalui pendekatan ini, diharapkan peserta didik mampu berkontribusi dalam membangun kebudayaan dan peradaban Islam yang relevan di masa kini maupun di masa depan.

f. Ruang Lingkup Pembelajaran SKI

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada jenjang Madrasah Tsanawiyah mencakup kajian mengenai asal-usul,

perkembangan, serta peran kebudayaan dan peradaban Islam pada masa lampau. Secara lebih terperinci, cakupan materi SKI meliputi:

- 1) Kemajuan Peradaban Islam Masa Daulah Ayyubiyah
- 2) Pemimpin Besar Dan Kiprah Ilmuan Islam Daulah Ayyubiyah
- 3) Daulah Mamluk Pelanjut Kemajuan Kebudayaan Islam

Secara esensial, SKI berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan minat siswa dalam mengenal, memahami, serta menghayati perjalanan sejarah Islam yang sarat akan nilai-nilai kebijaksanaan. Pembelajaran ini tidak hanya mendorong penguatan intelektual, tetapi juga berkontribusi dalam pembentukan sikap, karakter, dan jati diri peserta didik.²⁶ Seringkali SKI disalahartikan sekadar sebagai studi sejarah Islam semata. Padahal, dalam konteks pendidikan nasional, SKI mencakup pengenalan terhadap aspek keagamaan dan kebudayaan Islam secara menyeluruh. Oleh sebab itu, materi dalam kurikulum SKI di Indonesia tidak terbatas pada sejarah para penguasa atau peristiwa besar, melainkan juga mencakup perkembangan keilmuan Islam, termasuk sains dan teknologi. Tokoh-tokoh yang dikaji pun tidak hanya para nabi, sahabat, dan raja, melainkan juga ulama, cendekiawan, dan filsuf muslim. SKI menjadi mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena landasannya bersumber dari Al-Qur'an dan Hadis. Fokus utama dari pembelajaran SKI bukan hanya penguasaan fakta sejarah, melainkan juga penggalian nilai-nilai, hikmah, dalil, serta pemahaman teoritis yang terkandung dalam materi. Dengan

²⁶ Departemen Agama, *Lampiran Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 165 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Pada Madrasah*, (Jakarta: Departemen Agama, 2014), 42.

demikian, SKI berfungsi tidak hanya sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai penguatan nilai-nilai luhur yang dapat membentuk kepribadian peserta didik. Berikut uraian capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam fase D :

Tabel 2.1 capaian pembelajaran dan tujuan pembelaran SKI fase D

No	CP	TP
1	Peserta didik mampu menganalisis sejarah berdirinya Daulah Ayyubiyah dan perkembangan peradaban Islam pada masa Daulah Ayyubiyah, menganalisis semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah yang terkenal (Shalahuddin al Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil), menganalisis peran ilmuwan muslim pada masa Daulah Ayyubiyah dalam kemajuan peradaban Islam, menganalisis sejarah Daulah Mamluk dalam membangun peradaban Islam di Mesir. Peserta didik dapat mengidentifikasi urutan peristiwa sejarah berdirinya Daulah Ayyubiyah, mengolah informasi tentang kemajuan peradaban Islam pada masa Daulah Ayyubiyah, mengidentifikasi karakter para tokoh yang terkenal (Shalahuddin al-Ayyubi, Al Adil dan Al Kamil) pada masa Daulah Ayyubiyah, mengidentifikasi peranilmuwan dalam memajukan peradaban Islam pada masa Daulah	<ul style="list-style-type: none"> a. Menunjukkan penghargaan terhadap perjuangan Islam dari proses berdirinya Daulah Ayyubiyah b. Meyakini mengembangkan peradaban Islam merupakan kewajiban setiap umat Islam c. Menekankan semangat juang pemimpin Daulah Ayyubiyah merupakan sepirit ajaran Islam d. Meneladani sikap tegas dan toleran sebagai semangat juang para pemimpin Daulah Ayyubiyah e. Meyakini nilai positif dari perjuangan Daulah Mamluk untuk membangun peradaban Islam f. Meneladani sikap berani sebagaimana Daulah Mamluk g. Menyajikan informasi Sejarah berdirinya Daulah Mamluk dan perannya membangun peradab Islam di Mesir

	Ayyubiyah, dan dapat mengolah informasi tentang sejarah berdiri dan peran Daulah Mamluk dalam membangun peradaban Islam di Mesir	
--	--	--

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala aspek atau faktor yang ditentukan oleh peneliti untuk dikaji dalam sebuah studi, sehingga data dan informasi yang dibutuhkan dapat dikumpulkan dan analisis dilakukan guna menarik kesimpulan.²⁷ Maka variabel yang terkait dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas (X): Pengaruh penerapan *artificial intelligence* (AI) dalam pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. variabel ini yang mencakup: Intensitas penggunaan AI: Seberapa sering teknologi AI dimanfaatkan dalam pembelajaran SKI. Kemanfaatan AI dalam pembelajaran: Seberapa besar peran AI dalam mempermudah tugas siswa dan mempercepat pemahaman materi. Produktivitas yang dihasilkan oleh AI: Pengaruh AI terhadap peningkatan hasil dan kualitas proses belajar siswa.
2. Variabel terikat (Y): Keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dalam konteks mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, keaktifan belajar siswa terlihat dari kemampuannya untuk bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengemukakan pendapat,

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 67.

menyelesaikan tugas, serta menunjukkan minat dan antusiasme dalam memahami perjalanan sejarah peradaban Islam.

C. Kerangka Teoretis

Berikut ini adalah kerangka teoritis dari pengaruh penerapan *AI* terhadap keaktifan belajar pada mata pelajaran SKI kelas VIII MTsN 3 NGANJUK. Variabel-variabel yang terdapat pada penelitian ini adalah:

1. Penerapan *AI* (X)
2. Keaktifan Belajar (Y)

D. Hipotesis Penelitian

Menurut etimologi hipotesis berasal dari dua kata yaitu "*Hypho*" yang artinya "dibawah, lemah" dan "*Thesa*" yang artinya "kebenaran". Sebagaimana yang diungkapkan oleh Purwanto dalam bukunya Statistika Untuk Penelitian bahwa "hipotesa adalah kebenaran yang lemah".²⁸ Jadi hipotesis adalah suatu pernyataan atau dugaan sementara mengenai "sesuatu (populasi)" yang masih perlu dibuktikan kebenarannya.

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu:

1. Hipotesis nol disingkat H_0

Hipotesis nol menyatakan tidak adanya pengaruh variabel x terhadap variabel y. Maka hipotesis nol (H_0) dalam penelitian ini adalah "Penerapan *AI* tidak berpengaruh meningkatkan Keaktifan Belajar SKI pada siswa kelas VIII di MTSN 3 NGANJUK".

2. Hipotesis kerja, atau disebut hipotesis alternatif disingkat H_a

²⁸ Purwanto, *Statistika Untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 99.

Hipotesis alternatif (H_a) mengemukakan adanya pengaruh antara dua variabel. Dalam konteks penelitian ini, hipotesis alternatif yang diajukan adalah: “Terdapat pengaruh penerapan Artificial Intelligence terhadap peningkatan keaktifan belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada siswa kelas VIII di MTsN 3 Nganjuk”.