

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI)
TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI DAN KREATIVITAS SISWA
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR**



Oleh:

ANIS MAHMUDAH

22204081036

TESIS

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

Diajukan kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar

Magister Pendidikan (M.Pd.)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

YOGYAKARTA

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anis Mahmudah

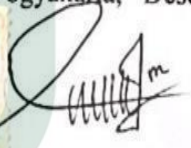
NIM : 22204081036

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, Desember 2024




Anis Mahmudah
NIM. 22204081036

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anis Mahmudah

NIM : 22204081036

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Apabila kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, Desember 2024



Anis Mahmudah
NIM. 22204081036

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anis Mahmudah

NIM : 22204081036

Jenjang : Magister (S2)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menyatakan tidak akan menuntut atas photo menggunakan jilbab dalam ijazah Strata 2 (S2) saya kepada pihak:

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Jika suatu hari terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Terima kasih

Yogyakarta, Desember 2024



Anis Mahmudah
NIM. 22204081036

PENGESAHAN TESIS



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3549/Un.02/DT/PP.00.9/12/2024

Tugas Akhir dengan judul : HUBUNGAN PENGGUNAAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)* TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI DAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ANIS MAHMUDAH, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 22204081036
Telah diujikan pada : Senin, 30 Desember 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Andi Prastowo, S.P.d.I., M.Pd.I
SIGNED

Valid ID: 6780b7016e880



Penguji I

Dr. Nur Hidayat, M.Ag
SIGNED

Valid ID: 677e1ch3daf23



Penguji II

Dr. Muqowim, S.Ag., M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 677f8c30b7614



Yogyakarta, 30 Desember 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6780df230be9f

NOTA DINAS PEBIMBING

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap ppenulisan tesis yang berjudul:

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE* (AI)
TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI DAN KREATIVITAS
SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI
SEKOLAH DASAR.**

Yang ditulis oleh:

Nama : Anis Mahmudah

NIM : 22204081036

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, Desember 2024
Pebimbing



Dr. Andi Prastowo, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP. 198205052011011008

PERSEMBAHAN

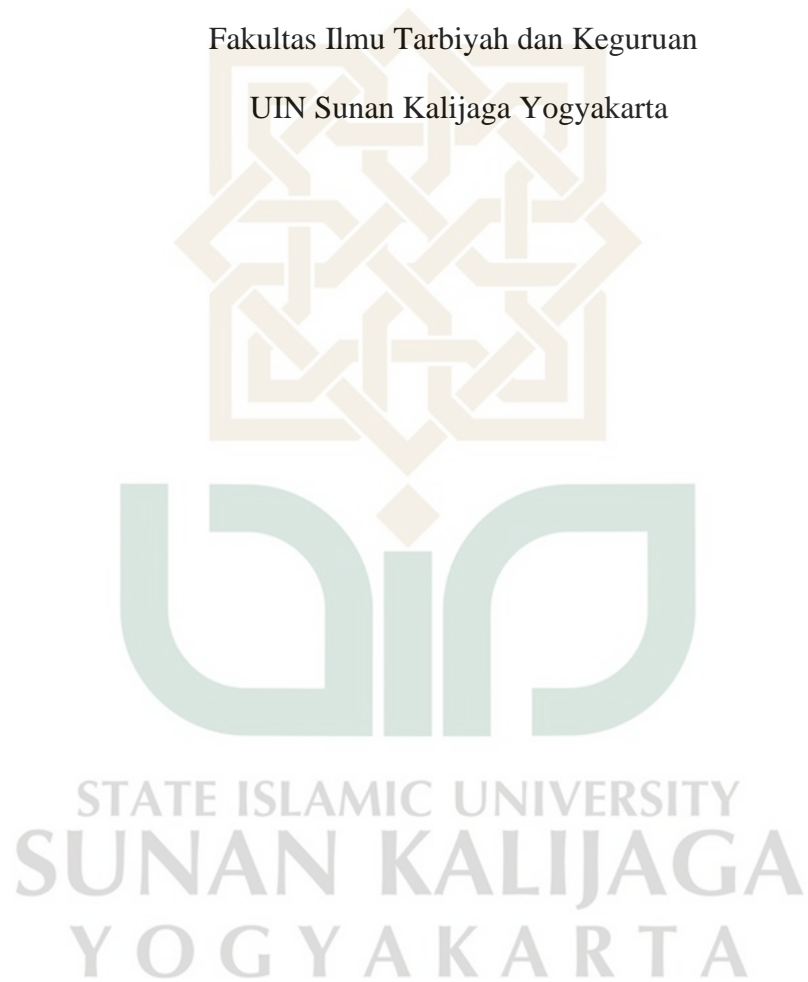
Tesis ini peneliti persembahkan kepada:

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



MOTTO

الْعِلْمُ بِلاَ عَمَلٍ كَالشَّجَرِ بِلاَ ثَمَرٍ

Artinya: “Ilmu tanpa amal bagaikan pohon tanpa buah”.

Belajar adalah sebuah kewajiban, terutama bagi umat Islam. Rasulullah SAW bersabda, “Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim” (HR. Ibnu Majah no. 224).

Ketika sudah mendapatkan ilmu, langkah selanjutnya adalah mengamalkannya. Merujuk dari kata-kata mutiara pepatah dan petuah bijak yang membahas mengenai mahfudzot Bahasa Arab yang berkaitan pemisalan ilmu yang tanpa amal bagai pohon yang tiada berbuah. Jadi meskipun seseorang mempunyai ilmu akan tetapi tidak mengamalkan keilmuannya maka tidaklah afdhal.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/ 1987 dan 0543 b/ U/ 1987. Secara garis besar uraiannya adalah sebagai berikut:

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	ba'	B	Be
ت	ta'	T	Te
ث	sa'	ṡ	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha'	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	kha'	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ya
ص	Sad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ta'	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	za'	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	‘	koma terbalik diatas

غ	Gain	G	Ge
ف	fa'	F	Ef

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
ه	ha'	H	Ha
ء	Hamzah	.	Apostrof
ي	ya'	Y	Ya

B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah di Tulis Rangkap

متعدين	Ditulis	<i>Muta'addidah</i>
عدة	Ditulis	<i>'iddah</i>

C. Ta'marbūtah di akhir kata

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	Ditulis	<i>Hibah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata- kata Arab yang sudah diserap dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat dan sebagainya kecuali bila dikehendaki *lafaz* aslinya). Bila diikuti dengan kata sandang 'al' serta bacaan kedua itu terpisah maka ditulis "h"

كرامة أولياء	Ditulis	Karamah al-auliya
--------------	---------	-------------------

2. Bila *ta' marbūtah* hidup atau dengan harakat *fathah, kasrah, dammah* ditulis t.

زكاة الفطرة	Ditulis	<i>Zakāt al-fīṭri</i>
-------------	---------	-----------------------

D. Vokal Pendek

َ	Fathah	Ditulis	A
ِ	Kasrah	Ditulis	I
ُ	Dammah	Ditulis	U

E. Vokal Panjang

Fathah + alif	جاهلية	Ditulis	Ā <i>Jāhiliyyah</i>
Fathah + ya' mati	يسعى	Ditulis	Ā <i>Yas'ā</i>
Kasrah + ya' mati	كريم	Ditulis	I <i>Karīm</i>
Dammah + wawu mati	فروض	Ditulis	Ū <i>Furūd</i>

F. Vokal Rangkap

Fathah ya mati	بينكم	Ditulis	Ai "Bainakum"
Fathah wawu mati	قول	Ditulis	Au "Qaul"

G. Vokal Pendek Berurutan Dalam Satu Kata Dipisahkan Dengan Apostrof

أَنْتُمْ	Ditulis	<i>A'antum</i>
أَعَدْتُ	Ditulis	<i>U'iddat</i>
لَنْ شَكَرْتُمْ	Ditulis	<i>La'in syakartum</i>

H. Kata Sandang Alif+ Lam

1. Bila diikuti huruf *Qomariyyah* ditulis dengan menggunakan “I”

الْقُرْآن	Ditulis	<i>Al- Qur'ān</i>
الْقِيَاس	Ditulis	<i>Al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf L (el) nya.

السَّمَاءِ	Ditulis	<i>As-Samā'</i>
الشَّمْسِ	Ditulis	<i>Asy-Syams</i>

Contoh:

Penulisan kata sandang bila diikuti Al-Qomariyyah dan Al-Syamsiyyah beserta terjemahan perkata mufrodah pada mahfudat berikut:

TULISANNYA	BAHASA ARAB	ARTI INDONESIA
Al 'ilmu	الْعِلْمُ	<i>Ilmu</i>
Bilaa	بِلَا	<i>Tanpa</i>
'amalin	عَمَلٍ	<i>Amal</i>
Kasy syajari	كَالشَّجَرِ	<i>Bagaikan Pohon</i>
Bilaa	بِلَا	<i>Tanpa</i>
Tsamarin	ثَمَرٍ	<i>Buah</i>

ABSTRAK

Anis Mahmudah. NIM 22204081036. Hubungan Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. Tesis Program Studi Magister pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Program Magister UIN sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pembelajaran Bahasa Indonesia yang terdapat beberapa kendala, kurangnya daya tarik dalam pembelajaran sering kali menyebabkan keterbatasan dalam mencapai tujuan pembelajaran, terutama dalam hal pengembangan kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa. Pendekatan konvensional yang terfokus pada teks tertulis sering kali tidak memadai untuk membangun kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa. Oleh sebab itu sebagai seorang pendidik harus satu langkah lebih sigap terhadap kendala seperti itu, maka diterapkan dengan bantuan teknologi dan media sosial yang masih dalam konteks pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk mengetahui hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta 2) Untuk mengetahui hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta 3) untuk mengetahui hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei, yang terdiri dari tiga variabel, yaitu Penggunaan *Artificial Intelligence* sebagai variabel bebas (X) dan kemampuan komunikasi (Y_1) dan kreativitas siswa (Y_2) sebagai variabel terikat. Penelitian ini dilakukan di SDI Al- Azhar Bantul, dengan menggunakan sampel sebanyak 52 siswa. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik korelasi *product moment*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah 0,647. Nilai koefisien tersebut termasuk dalam kategori hubungan yang kuat. Angka koefisien juga bernilai positif sehingga menunjukkan arah hubungan yang positif pula (2) Hubungan penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah 0,597. Nilai koefisien tersebut termasuk dalam kategori hubungan yang cukup kuat. Angka koefisien juga bernilai positif sehingga menunjukkan arah hubungan yang positif pula (3) Hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) berhubungan positif terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Nilai koefisien penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah 0,607. Nilai koefisien tersebut termasuk dalam kategori hubungan yang kuat.

Kata kunci: *Artificial Intelligence*, kemampuan komunikasi, kreativitas, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Anis Mahmudah. NIM 22204081036. *The Relationship between the Use of Artificial Intelligence (AI) on Students' Communication Skills and Creativity in Indonesian Learning in Elementary Schools. Thesis of the Master of Teacher Education Study Program of Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Master's Program of UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.*

This research is based on the fact that there are several obstacles in Indonesian learning, the lack of attraction in learning often leads to limitations in achieving learning goals, especially in terms of developing students' communication skills and creativity. Conventional approaches that focus on written text are often inadequate for building students' communication skills and creativity. Therefore, as an educator, we must be one step more alert to such obstacles, so it is applied with the help of technology and social media that is still in the context of learning. This study aims to: 1) To find out the relationship between the use of Artificial Intelligence (AI) and students' communication skills in learning Indonesian at SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta 2) To find out the relationship between the use of Artificial Intelligence (AI) and students' creativity in learning Indonesian at SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta 3) To find out the relationship between the use of Artificial Intelligence (AI) on students' communication skills and creativity in learning Indonesian at SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta.

This study uses a qualitative research type using a survey design consisting of three variables, namely the use of Artificial Intelligence as an independent variable (X) and communication ability (Y₁) and student creativity (Y₂) as bound variables. This research was conducted at SDI Al-Azhar Bantul, using a sample of 52 students. The data analyst in this study used the product moment correlation technique.

The results of the study show that: (1) The relationship between the use of Artificial Intelligence (AI) and students' communication skills in Indonesian Learning in Elementary Schools is 0.647. The value of this coefficient is included in the category of strong relationships. The coefficient number is also positive so that it shows the direction of a positive relationship as well (2) The relationship between the use of Artificial Intelligence (AI) technology and students' creativity in learning Indonesian in elementary school is 0.597. The value of this coefficient is included in the category of fairly strong relationships. The coefficient number is also positive so that it shows the direction of a positive relationship as well (3) The relationship between the use of Artificial Intelligence (AI) is positively related to students' communication skills and creativity in Indonesian Learning in Elementary School. The value of the coefficient of using Artificial Intelligence (AI) on students' communication skills and creativity in Indonesian Learning in Elementary Schools is 0.607. The value of this coefficient falls into the category of strong relationships

Keywords: *Artificial Intelligence, communication skills, creativity, Indonesian, Elementary School*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ وَمَنْ تَبِعَهُمْ
بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ، أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur kami haturkan kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat, taufiq dan hidayah-Nya. Semoga shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, utusan Allah yang menjadi teladan bagi umat manusia. Alhamdulillah, berkat rahmat dan syafa'at-Nya, peneliti telah menyelesaikan tesis yang berjudul “Hubungan Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) Terhadap Kemampuan Komunikasi dan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar”.

Dengan kerendahan hati, peneliti menyadari bahwa penulisan tesis ini jauh dari kata sempurna dan tidak akan terwujud tanpa bimbingan, arahan, saran, dan dukungan dari berbagai pihak. Dengan penuh rasa syukur, peneliti mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D. selaku rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
3. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

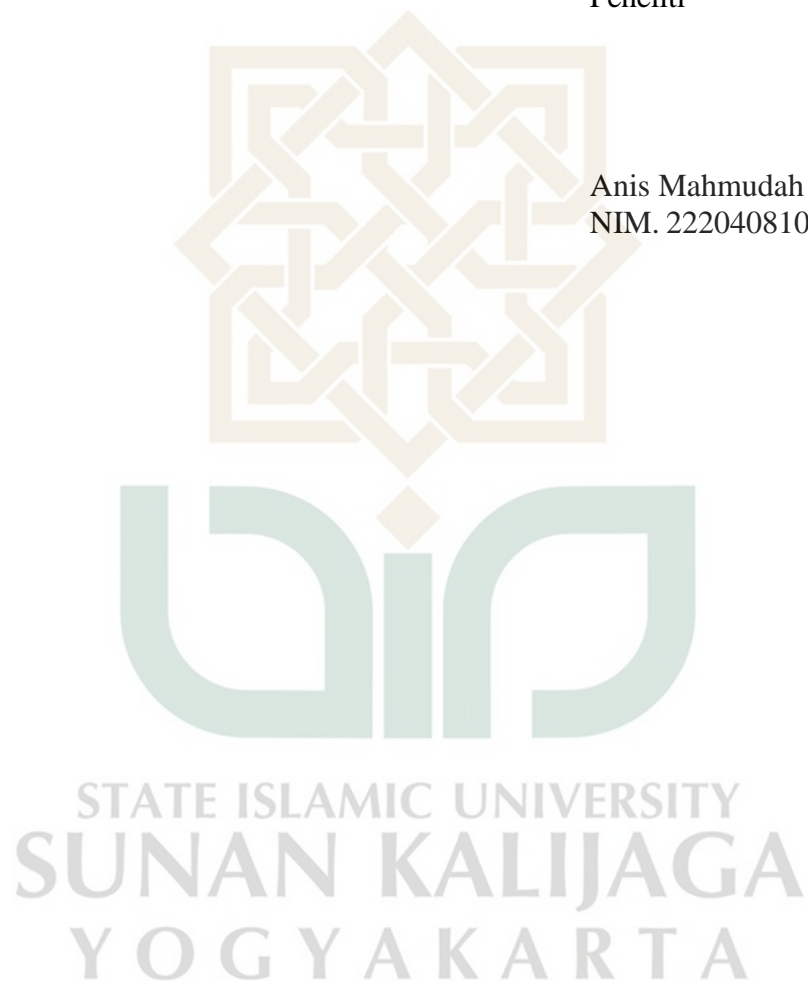
4. Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I. selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
5. Dr. Andi Prastowo, M.Pd.I. selaku pembimbing tesis, yang telah membantu penulisan tesis ini, memberikan arahan dan semangat sehingga tesis ini dapat terselesaikan. Juga segenap dosen dan karyawan Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Bapak Muhammad Saiful Bahri, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Islam Al-Azhar 38 Bantul Yogyakarta yang sudah berkenan memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
7. Kedua orang tua peneliti Ibu Misti dan Abah Ahmad Junaidi, S.Pd.I yang selalu mendukung dan memberikan doa-doa yang selalu dipanjatkan untuk kesuksesan putrinya dalam menempuh pendidikan. Kepada kakak-kakak peneliti dan keluarga terkasih yang sudah memberikan banyak dukungan, semangat dan saran dalam menempuh pendidikan ini.
8. Teman-teman angkatan 2022 kelas B Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang bersama, berjuang untuk menyelesaikan studi ini secara tepat waktu. Semua pihak yang telah ikut membantu dalam penyusunan tesis ini, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Dengan kerendahan hati, peneliti menyadari bahwa penulisan tesis ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak ruang untuk pengembangan lebih lanjut. Kami berharap tesis ini dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi masyarakat umum. Terakhir, kami berdoa

kepada Allah SWT semoga tesis ini menjadi amal jariyah yang bermanfaat, dan semoga setiap kata dan hasil penelitian dalam tesis ini berada di jalan yang diridhainya.

Yogyakarta, Desember 2024
Peneliti

Anis Mahmudah
NIM. 22204081036



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN PLAGIASI	iii
PENGESAHAN TESIS.....	iv
SURAT PERNYATAAN BERHIJAB.....	v
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	ix
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT	xiii
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian.....	12
D. Manfaat Penelitian.....	13
E. Kajian Pustaka	14
F. Landasan Teori	27
G. Hipotesis Penelitian.....	90
H. Sistematika Pembahasan.....	92
BAB II METODE PENELITIAN	93
A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	93
B. Populasi Dan Sampel.....	94
C. Teknik Pengumpulan Data	96
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	99
E. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas.....	111

F. Analisis Data.....	113
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	117
A. Hasil Penelitian.....	117
B. Pembahasan hasil penelitian.....	128
BAB IV PENUTUP	134
A. Kesimpulan	134
B. Keterbatasan Penelitian	136
C. Saran-Saran	137
DAFTAR PUSTAKA	139
LAMPIRAN-LAMPIRAN	152
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	179



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Hasil Uji Validitas Isi/Konstruk	119
Tabel 3. 2 Hasil Uji Validitas Artificial Intelligence (AI).....	120
Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas Kemampuan Komunikasi	121
Tabel 3. 4Hasil Uji Validitas Kreativitas Siswa	122
Tabel 3. 5 Hasil Uji Reabilitas	123
Tabel 3. 6 Hasil Uji Normalitas	124
Tabel 3. 7 Linearitas AI Dengan Kemampuan Komunikasi.....	125
Tabel 3. 8 Hasil Uji Linieritas AI Dengan Kreativitas Siswa	125
Tabel 3. 9 Hasil Uji Korelasi AI Terhadap Kemampuan Komunikasi.....	127
Tabel 3. 10 Hasil Uji Korelasi AI Terhadap Kreativitas Siswa.....	127
Tabel 3. 11 Hasil Korelasi X Terhadap Y_1 DAN Y_2	128

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1 Peta Konsep Hasil Penelitian	153
lampiran 2 Surat Izin Penelitian	154
Lampiran 3 Surat Keterangan Sekolah.....	155
Lampiran 4 Validasi.....	156
Lampiran 5 Dokumentasi	158
Lampiran 6 Jawaban Instrumen Siswa.....	162
Lampiran 7 Hasil Spss	176



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD) memegang peran penting dalam membentuk dasar komunikasi dan kreativitas diri siswa. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang struktur bahasa dan tata bahasa, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan komunikasi verbal dan tulis, serta merangsang kreativitas dalam menggunakan bahasa.² Namun setiap sekolah pasti mempunyai tantangan masing-masing dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya di SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta menghadapi salah satu tantangan yang harus dicermati seperti persaingan program unggulan dengan Tiga Bahasa (*Multilingual*). Kebijakan kurikulum yang telah ditetapkan menekankan pentingnya mengembangkan kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa, dibuktikan dengan data awal menunjukkan bahwa sudah sangat baik dalam mencapai tujuan tersebut. Dengan penerapan gerakan literasi di sekolah, secara umum literasi diharapkan dapat menumbuhkembangkan budi pekerti peserta didik melalui pembudayaan ekosistem literasi sekolah agar menjadi pembelajar sepanjang hayat serta menjaga keberlanjutan budaya literasi.

² Ummul Khair, "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI," *AR-RIYAH : Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2018), hal. 81.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta menunjukkan bahwa 25 dari 27 siswa cenderung aktif dalam pembelajaran, terutama saat diminta untuk berbicara dan berpartisipasi dalam tugas kelompok atau mendesain tugas poster dengan aplikasi canva kemudian memaparkan di depan kelas. Hasil penilaian tertulis dari guru juga menunjukkan bukti dalam kemampuan menyampaikan ide secara tertulis, terutama dalam hal struktur kalimat dan ekspresi gagasan.³

Penilaian tugas-tugas proyek siswa terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia sudah sangat maksimal, guru menunjukkan hasil karya siswa dalam menghadirkan unsur kreativitas dalam karya-karya mereka, seperti membuat poster kegiatan, cerita, puisi dan bahkan mampu membuat poster video dengan bantuan kecerdasan buatan *Artificial Intelligence* (AI) aplikasi Canva. Dalam penggunaan aplikasi Canva, siswa sudah sangat terbilang pandai dalam menghadirkan kreativitas dan desain sesuai dengan ide-ide dari teman sekelompoknya. Dengan berbantuan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) kreatif siswa juga terlihat jauh lebih baik dalam tata bahasa dan ejaan dalam proyek-proyek yang melibatkan penggunaan Bahasa Indonesia. Mayoritas siswa merasa mudah mengekspresikan ide secara kreatif dalam Bahasa Indonesia, karena pembelajaran lebih terfokus pada penggunaan yang benar secara gramatikal.⁴

³ Data Hasil Observasi Kelas V di SDI AL-AZHAR Bantul Yogyakarta pada Desember 2023.

⁴ Data Hasil Wawancara Guru Kelas V di SDI AL-AZHAR Bantul Yogyakarta pada Desember 2023.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar (SD) memerlukan bantuan kecerdasan buatan *Artificial Intelligence* (AI) dengan media yang kreatif dan menarik, agar dapat mengembangkan ketrampilan literasi digital dan kreativitasnya dengan baik. Pada banyak kasus, media pembelajaran tradisional mungkin tidak lagi memadai untuk menangkap perhatian dan minat siswa, sehingga diperlukan media lain yang lebih inovatif contohnya yaitu aplikasi Canva, *Best Image Generators* bisa juga media sosial You Tube. Penggunaan media sosial, Quiziz dan aplikasi lain yang bisa menarik siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, memfasilitasi pemahaman konsep, dan memberikan platform untuk ekspresi kreatif.⁵ Anak-anak di era digital ini cenderung memiliki akses dan eksposur yang tinggi terhadap kemajuan teknologi, penggunaan media sosial, termasuk *YouTube* dan aplikasi edit seperti *Canva*, *Capcut*, *Kinemaster*, *Best Image Generators*, *Chrome* dan *Chat GPT* telah merambah berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. *YouTube* menawarkan pembelajaran melalui format visual dan audio yang dapat merangsang berbagai indera siswa. Video dapat membantu menyampaikan konsep-konsep Bahasa Indonesia secara lebih menarik. Melalui video, siswa dapat memperoleh akses langsung ke sumber daya pembelajaran yang interaktif. Kanal-kanal pendidikan di *YouTube* menyediakan materi-materi yang mendukung kurikulum Bahasa

⁵ Abdul Jalil, "Peranan Media Sosial dalam Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Qur'an Hadis Kelas VIII MTS Madani Alauddin Paopao Kabupaten Gowa," *Journal of Business Theory and Practice* 10, no. 2 (2021): 6.

Indonesia.⁶ Proyek pembuatan poster video memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) menggunakan Canva, CapCut, Kine Master dapat memperkaya pemahaman siswa tentang penggunaan sehari-hari Bahasa Indonesia, memberikan konteks nyata dan kasus penggunaan yang beragam.

YouTube memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) dengan menyediakan berbagai jenis konten kreatif, seperti video animasi, presentasi visual, dan karya seni berbahasa.⁷ Sehingga penggunaan video dan konten yang menarik di *YouTube* diharapkan dapat membantu siswa dalam mengatasi tantangan dalam berkomunikasi Bahasa Indonesia. Hal ini dapat menjadi inspirasi bagi siswa dalam mengembangkan kreativitas mereka dalam menggunakan Bahasa Indonesia dan kreativitas dalam mendesain sebuah poster. Oleh karena itu penggunaan teknologi yang memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) dalam konteks pembelajaran menjadi penting untuk diajarkan sejak dini. Mereka dapat memperluas jaringan sosial mereka, mengasah keterampilan menulis, dan berbagi ide dengan teman sejawat.⁸ Kecerdasan buatan aplikasi Canva yang telah diterapkan pada Sekolah Dasar Islam Al-Azhar yang memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) merupakan platform yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi konten, dan berpartisipasi dalam komunitas daring, hal ini telah menjadi bagian integral

⁶ Silvia, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *YouTube* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Jember Tahun Ajaran 2021/2022," *Skripsi 1* (2022): 2022, hal. 34.

⁷ Batubara Husein Hamdan, *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang: Fatawa Publishing, 2020, hal. 7.

⁸ Nurin Salma Ramdani, Hafsah Nugraha, dan Angga Hadiapurwa, "Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok sebagai Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Daring," *Akademika* 10, no. 02 (2021), hal. 425–36.

dari kehidupan sehari-hari.⁹ Fenomena ini mengukuhkan pentingnya penguasaan keterampilan menggunakan media sosial sejak dini untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi ini berdampak positif pada pendidikan.¹⁰ penelitian ini sendiri akan berfokus pada hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

Data dari survei yang dilakukan oleh Asosiasi Pendidikan Indonesia pada tahun 2022 menemukan bahwa lebih dari 80% siswa SD mengakses media sosial setidaknya satu jam setiap hari di luar jam sekolah. Dari jumlah tersebut, sekitar 60% di antaranya menggunakan media sosial untuk menonton video pembelajaran atau tutorial.¹¹

Data hasil wawancara yang dilakukan terhadap salah satu guru kelas V Sekolah Dasar Islam Al-Azhar Bantul Yogyakarta mengungkapkan bahwa Pembelajaran Bahasa Indonesia tentu dihadapkan pada berbagai kendala. Kurangnya daya tarik dalam pembelajaran sering kali menyebabkan keterbatasan dalam mencapai tujuan pembelajaran, terutama dalam hal pengembangan kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa. Pendekatan konvensional yang terfokus pada teks tertulis sering kali tidak memadai untuk membangun kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa. Oleh sebab itu

⁹ Awal Kurnia. "Integrasi Media Sosial dalam Pembelajaran Generasi Z" *Al-Hikmah* 13, no. 277 (2020), hal. 76. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/tip.v13i1>.

¹⁰ Alda Amelia Nuraini, Nadhifa Nuraini Putri, dan Revina Salsabilah Kharissa, "Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Pancasila pada Era Multikulturalisme," *ADVANCES in Social Humanities Research* 1, no. 5 (2023), hal. 526-31.

¹¹ Andi Saputra, "Survei Penggunaan Media Sosial di Kalangan Mahasiswa Kota Padang Menggunakan Teori Uses and Gratifications," *Baca: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi* 40, no. 2 (2022), hal. 207.

sebagai seorang pendidik kita harus satu langkah lebih sigap terhadap kendala seperti itu, maka dari itu harus diterapkan dengan bantuan teknologi dan media sosial yang masih dalam konteks pembelajaran. Tinjauan data ulangan harian menggunakan instrumen tes dan karya proyek yang telah disediakan menunjukkan bahwa hasil pencapaian siswa dalam keterampilan berbicara dan menulis Bahasa Indonesia sudah jauh lebih baik dari harapan kurikulum.¹²

Data hasil observasi awal yang dilakukan di SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta menunjukkan bahwa, seluruh siswa aktif menggunakan teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Selain itu 98% atau 49 siswa dari kelas A dan B mereka menyatakan minat yang tinggi untuk memanfaatkan media sosial dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.¹³

Berdasarkan data-data tersebut, terlihat bahwa teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta menjadi pendukung. Sebuah penelitian oleh Justina menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran yang mengintegrasikan media sosial cenderung menunjukkan peningkatan rata-rata 20% dalam keterampilan berbicara Bahasa Indonesia dibandingkan dengan mereka yang mengikuti pengajaran konvensional.¹⁴ hal ini menandakan potensi besar dari penggunaan media sosial yang memanfaatkan teknologi *Artificial*

¹² Data Hasil Wawancara dengan Guru Kelas V di Sekolah Dasar Islam Al-Azhar Bantul Yogyakarta pada Desember 2024

¹³ Data Hasil Observasi Kelas V di Sekolah Dasar Islam Al-Azhar Bantul Yogyakarta pada Desember 2024.

¹⁴ Efeoma Justina, Prince Onyemaechi Nweke, dan Justina Agu, Fedinand Uzochukwu, "Social Media Use on the Mental Health of Undergraduate Students with Depression: Sociological Implications," *International Journal of Youth Empowerment and Entrepreneurship Development* 4, no. 1 (2022), hal. 768–83.

Intelligence (AI) untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Semakin terbukanya akses siswa terhadap media sosial, penting untuk mengintegrasikan media sosial ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengoptimalkan hasil pendidikan.¹⁵ Dengan meningkatnya akses siswa terhadap media sosial, perluasan paradigma pengajaran menjadi mutlak.¹⁶ Konsep ini tidak hanya relevan untuk kehidupan sehari-hari siswa, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan yang relevan dengan zaman digital.

Teori Media Ecology oleh Postman¹⁷ menjelaskan peran media dalam membentuk cara berpikir dan berinteraksi dalam masyarakat. Integrasi media sosial di kelas dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan memanfaatkan lingkungan digital yang sudah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari mereka. Teori Konstruktivisme oleh Dayana¹⁸ memandang bahwa pembelajaran terjadi melalui konstruksi pengetahuan oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungan belajar mereka. Integrasi media sosial yang memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI), dengan sifatnya yang berbasis kolaboratif dan partisipatif, dapat memfasilitasi proses

¹⁵ Afrianto Daud, Ando Fahda Aulia, dan Nita Ramayanti, "Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran: Upaya Untuk Beradaptasi Dengan Tantangan Era Digital Dan Revolusi Industri 4.0," *Unri Conference Series: Community Engagement 1* (2019), hal. 449–55.

¹⁶ Mochlisin Fatkur Rohman, "Pengaruh Integrasi Media Komunikasi terhadap Pengetahuan Pengunjung Wisata Edukasi Pertanian Kabupaten Tulungagung," *Jurnal Penyuluhan* 18, no. 01 (2021), hal. 36-48.

¹⁷ L. D. Halper, "*Neil Postman's Missing Critique: Amrdia Ecology Analysis of Early Radio*," 2015, hal. 17.

¹⁸ Noor Dayana, "Konstruktivisme dan Model Motivasi ARCS dalam Pembelajaran Asid dan Bes Berasaskan Laman Web," 2016, hal. 22.

ini dengan lebih efektif.¹⁹ Hal ini memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan komunikasi dan kreativitas yang diperlukan di era digital.

Perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung untuk terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman. Kemampuan komunikasi dan kreativitas merupakan aspek kunci dalam perkembangan holistik siswa di era informasi dan teknologi saat ini.²⁰ Kemampuan komunikasi meliputi keterampilan untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif, baik secara lisan maupun tertulis, sementara kreativitas mencakup kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal.²¹ Pentingnya kedua keterampilan ini tidak dapat diabaikan dalam konteks pendidikan modern. Siswa yang memiliki kemampuan komunikasi yang baik dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sementara kreativitas memungkinkan mereka untuk mencari solusi inovatif terhadap masalah dan menciptakan karya yang menginspirasi.²²

Penggunaan teknologi sudah bukan hal yang asing lagi di dalam era globalisasi. Termasuk di dunia pendidikan, sebagai tempat lahirnya teknologi, sudah sewajarnya bila pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Media sosial dengan memanfaatkan

¹⁹ S Zubaidah, "Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan yang Diajarkan melalui Pembelajaran. Online," no. 2 (2020), hal. 1-17.

²⁰ Muhali Muhali, "Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21," *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika* 3, no. 2 (2019), hal. 25.

²¹ Yulia Pramusinta dan Aprilia Yustika Dewi, "Exploring Communication Skills and Student Learning Outcomes through Student Facilitators and Explaining (SFAE) Learning Model," *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 7, no. 2 (2023), hal. 293-301.

²² Anna Craft, "Childhood in a Digital Age: Creative Challenges for Educational Futures," *London Review of Education* 10, no. 2 (2017), hal. 173-90.

teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam pendidikan menjadi langkah yang tepat dalam memanfaatkan lingkungan digital yang sudah akrab bagi siswa.²³

Penelitian oleh Kim dan Gilde Zunigaga²⁴ menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dapat meningkatkan keterampilan komunikasi di antara remaja. Selain itu, penelitian oleh Hidayati dan Mubaroq²⁵ menekankan bahwa penggunaan media sosial juga dapat merangsang kreativitas siswa dalam mengekspresikan ide dan gagasan. Studi pendahuluan oleh Lee²⁶ menjelaskan bahwa integrasi media sosial dalam pengajaran dapat memberikan peluang bagi siswa untuk berbagi, berkolaborasi, dan berkomunikasi dengan teman sekelas dan guru dengan cara yang lebih dinamis dan interaktif. Hal ini membuka pintu bagi dinamika pembelajaran yang lebih progresif dan inklusif.

Studi oleh Dwumah Manu menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dapat mempengaruhi positif kemampuan komunikasi siswa. Mereka yang aktif dalam menggunakan media sosial cenderung memiliki kemampuan komunikasi yang lebih baik.²⁷ Penelitian lain oleh Scott dan Kerri menunjukkan bahwa integrasi media sosial dalam pendidikan dapat

²³ Mahmoud Alghizzawi, "The Effect of Social Media Usage on Students' e-Learning Acceptance in Higher Education: A Case Study from the United Arab Emirates," *International Journal of Information Technology and Language Studies (IJITLS)* 3, no. 3 (2019), hal. 13-26.

²⁴ Homero Gil De Zuniga, "Personality Traits dan Social Media Use in 20 Countries: How Personality Relates to Frequency of Social Media Use, Social Media News Use, and Social Media Use for Social Interaction," *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 20, no. 9 (2017), hal. 540-52.

²⁵ Husni Mubaroq dan Yulia Nurul Hidayati, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram dan Facebook dalam Pembentukan Budaya Alone Together pada Kalangan Remaja di Desa Ambulu Kecamatan Sumberasih Kabupaten Probolinggo," *Populika* 10, no. 2 (2022), hal. 54-61.

²⁶ Man Lai Cheung, Guilherme Pires, dan Philip J. Rosenberger, "The Influence of Perceived Social Media Marketing Elements on Consumer-Brand Engagement and Brand Knowledge," *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics* 32, no. 3 (2020), hal. 695-720.

²⁷ Blessing Dwumah Manu, "The Impact of Social Media Use on Student Engagement and Acculturative Stress among International Students in China," *PLoS ONE* 18, no. 4 April (2023), hal.1-21.

memfasilitasi kolaborasi antar siswa dan memacu kreativitas mereka dalam pengembangan proyek bersama.²⁸ Namun hingga saat ini penelitian empiris yang menyelidiki hubungan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar masih terbatas. Kebanyakan penelitian yang ada lebih difokuskan pada teknologi lain dan tingkat Pendidikan menengah ke atas. Oleh karena itu pentingnya untuk menyelidiki bagaimana hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) khususnya platform yang juga memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) seperti *Canva* dan *YouTube* dan telah digunakan hampir setiap hari dapat berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan tersebut. Sehingga platform media sosial dan *canva* yang memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta menjadi sebuah langkah inovatif.

Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dan teknologi pada pendidikan mengubah paradigma pendidikan tradisional, menawarkan kemungkinan baru untuk pengalaman belajar yang dipersonalisasi dan adaptif. Evolusi teknologi ini terlihat jelas di berbagai bidang, termasuk pendidikan, perawatan medis, pertanian, logistik, dan transportasi. Berbagai upaya sedang dilakukan untuk mengatasi tantangan ini dan memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) untuk

²⁸ Scott a Warner dan Kerri L Myers, "The Creative Classroom: The Role of Space and Place toward Facilitating Creativity," *Technology Teacher* 69, no. 4 (2010), hal. 28-34.

personalisasi, penilaian, dan komunikasi dalam lingkungan pendidikan.²⁹ Namun, kehati-hatian harus dilakukan, dan penelitian lebih lanjut diperlukan untuk sepenuhnya memahami dampak *Artificial Intelligence* (AI) dan cara terbaik untuk menerapkan teknologi ini di ruang kelas. Pendidikan yang maju dan berkembang dapat diukur dari warga yang mampu bersaing dan bersanding dengan warga lain bahkan negara lain dalam menciptakan kesejahteraan. Dimana pada SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta beberapa pembelajaran sudah menerapkan sistem penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk memudahkan dalam proses pembelajaran baik untuk siswa, guru dan pihak lain yang terkait di sekolahan tersebut.

Berdasarkan kekurangan atau kesenjangan dalam penelitian sebelumnya yang telah dilakukan di bidang ini, sehingga penelitian ini dapat memberikan kontribusi tambahan terhadap literatur dan pemahaman mengenai hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar (SD).

²⁹ Nanny Mayasari, Rizki Dewantara, dan Yocki Yuanti, “Pengaruh Kecerdasan Buatan dan Teknologi Pendidikan terhadap Peningkatan Efektivitas Proses Pembelajaran Mahasiswa di Jawa Timur,” *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 12 (2023): hal. 851–858.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah ada hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta?
2. Apakah ada hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta?
3. Apakah ada hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta
2. Untuk mengetahui hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta
3. Untuk mengetahui hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi kontribusi akademis dan ilmiah dalam pengembangan kepribadian siswa, guru, orang tua dan segala aspek yang terlibat dalam dunia pendidikan mengenai implementasi pengajarannya di sekolah dan lingkungannya. Adapun kegunaan yang dapat diperoleh dari hasil penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berguna sebagai sarana untuk memperkaya ilmu pengetahuan tentang teknologi di era perkembangan zaman ini sekaligus memberikan pemikiran dan pengetahuan khususnya tentang pengaruh *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Sehingga diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan penelitian selanjutnya yang memiliki relevansi dengan penelitian ini, sehingga hasilnya akan lebih luas dan lebih mendalam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga Sekolah

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi lembaga tersebut dalam mengambil langkah, baik itu sikap maupun tindakan untuk penambah wawasan dalam pengembangan teknologi yang diterapkan dalam dunia pendidikan agar kreatif dan inovatif.

b. Bagi Lembaga Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan informasi ilmiah yang bisa digunakan oleh lembaga pendidikan, pendidik (guru), dan peneliti selanjutnya mengenai pengaruh teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

c. Manfaat bagi siswa,

Penelitian ini bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa serta membantu siswa supaya tidak gagap teknologi dan kombinasi yang dapat dilakukan antara teknologi dan dunia Pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan dan pengalaman dalam proses pembelajaran sehingga termotivasi untuk lebih meningkatkan kualitas diri sebagai calon pendidik yang profesional.

E. Kajian Pustaka

Tujuan penggunaan kajian Pustaka adalah untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama dan untuk membatasi subjek penelitian dalam penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki sedikit kesamaan dan perbedaan dalam hal konteks masalah, pembahasan, dan tingkat kedalaman. Berikut penjelasan kajian penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti.

1. Penelitian yang dilakukan oleh B. Rahardja dengan judul tesis “Pengaruh Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”. Penelitian Rahardja ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media sosial dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SD. Metode eksperimen digunakan untuk membandingkan kemampuan komunikasi siswa sebelum dan setelah penerapan media sosial dalam pembelajaran.³⁰ Hasil penelitiannya menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan komunikasi siswa setelah penggunaan media sosial sebagai alat bantu pembelajaran. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat SD. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini yaitu terletak pada variabel yang akan diukur, dalam penelitian Rahardja fokus penelitiannya hanya pada pembelajaran bahasa Indonesia, sedangkan dalam penelitian ini akan menganalisis hubungan penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian juga berbeda, penelitian yang dilakukan oleh Rahardja menggunakan metode eksperimen, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif survei.

³⁰ B. Rahardja, “Pengaruh Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar,” Tesis (Jakarta : Universitas Indonesia, 2022), hal. 15.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Saufi Al Hadisi, Pada Desember 2022 dengan judul tesis “*Pengaruh Literasi Digital dan Pengetahuan Pedagogik Terhadap TPACK Guru dengan tingkat Pengetahuan Materi dan Motivasi yang Berbeda di MIN Se-Kota Banjarmasin*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh literasi digital pengetahuan pedagogik terhadap TPACK guru yang memiliki pengetahuan materi dan motivasi. Pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner secara online dengan menggunakan *Google form*. Rancangan penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif (korelasional). Data yang didapatkan kemudian diolah menggunakan *software smart PLS 3* Model pengukuran yang dilakukan melalui evaluasi model pengukuran (*outer model*) dan evaluasi model struktural (*inner model*).³¹

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan bakal penelitian ini adalah fokus penelitian sebelumnya mendeskripsikan tentang pengaruh literasi digital pengetahuan pedagogik terhadap TPACK guru yang memiliki pengetahuan materi dan motivasi. Sedangkan dalam penelitian ini akan menganalisis hubungan penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian juga berbeda, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Saufi

³¹ Ahmad Saufi Al Hadisi, “Pengaruh Literasi Digital dan Pengetahuan Pedagogik Terhadap TPACK Guru Dengan Tingkat Pengetahuan Materi dan Motivasi yang Berbeda di MIN se-kota Banjarmasin” (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022).

menggunakan metode penelitian kuantitatif (korelasional), sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif survei.

3. Penelitian yang dilakukan oleh N. Saputri dengan judul tesis "Pemanfaatan Media Sosial sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar". Penelitiannya ini menginvestigasi pemanfaatan media sosial sebagai sarana pembelajaran bahasa di SD dan dampaknya terhadap kemampuan komunikasi siswa. Melalui penelitian survei dan observasi, hasil menunjukkan bahwa penggunaan media sosial sebagai alat pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa di tingkat SD.³²

Terdapat persamaan dan perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh Saputri dan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini sama-sama menekankan dalam pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar. Namun perbedaannya yaitu penelitian Saputri lebih fokus pada pemanfaatan media sosial sebagai alat dalam pembelajaran, Sementara penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berfokus pada hubungan penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu penelitian Saputri hanya menganalisis pengaruh media sosial terhadap kemampuan komunikasi siswa sedangkan penelitian yang akan

³² N. Saputri, "Pemanfaatan Media Sosial sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar", Tesis. (Yogyakarta, Universitas Gajah Mada, 2021), hal. 12.

dilakukan oleh peneliti tidak hanya akan menganalisis hubungan penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi siswa melainkan juga menganalisis kreativitas siswa.

4. Penelitian tesis oleh Lia Wati Harahap dengan judul “Media Sosial dalam Perspektif Dakwah: Membangun Komunikasi di Media Sosial *Tiktok* @pojoksatulebritis Berdasarkan Etika Komunikasi”. Penelitian ini mengkaji pengaruh media sosial terhadap komunikasi. Hasil dari penelitian Lia ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial atau warga net menjadikan kolom komentar sebagai wadah interaksi, menyebarkan pesan dakwah, meningkatkan kesadaran tentang islam, mengatasi tantangan lainnya dan menjadi sumber belajar.³³ Sehingga penelitian yang akan dilakukan peneliti terkait hubungan penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa.

Namun penelitian ini berbeda dengan penelitian Lia. Penelitian yang dilakukan oleh Lia ini juga hanya fokus pada media sosial *Tiktok* dan dalam perspektif dakwah, selain itu perbedaan juga terdapat pada variabel yaitu dalam penelitian Lia hanya mengkaji pengaruh terhadap komunikasi sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menganalisis terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa.

³³ Lia Wati Harahap, "Media Sosial Dalam Perspektif Dakwah: Membangun Komunikasi Di Media Sosial *Tiktok* @pojoksatulebritis Berdasarkan Etika Komunikasi" Tesis. (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2023), hal. 8.

5. Penelitian oleh Rifda Qonita, dkk. dengan judul “Pengaruh *YouTube* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *YouTube* terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Gerogol, Kota Cilegon, Banten. Hasil penelitian diperoleh bahwa penggunaan *YouTube* berpengaruh terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena hasil nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *YouTube* terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Gerogol, Cilegon-Banten sehingga H-1 atau hipotesis pertama diterima.³⁴

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang pengaruh terhadap kemampuan siswa. Namun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu penelitian ini melihat pengaruh media sosial *YouTube* terhadap kemampuan interaksi siswa saja, dan siswa yang dimaksud berusia 5-6 tahun. Sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu melihat hubungan penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa pada kelas V sekolah dasar.

³⁴ Rifda Qonita, Laily Rosidah, and Fahmi, “Pengaruh Youtube Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun,” *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2023), hal. 197–206.

6. Penelitian oleh Doni Rio Simanullang, dkk. dengan judul “Peran Media Sosial (*Youtube*) dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 45 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023”. Penelitiannya bertujuan untuk mengkaji bagaimana peran media sosial *YouTube* dalam meningkatkan kreativitas siswa SMP Negeri 45 Medan. Berdasarkan hasil penelitiannya di lokasi penelitian bahwa untuk peran media sosial *YouTube* sudah sangat baik dan sangat membantu siswa untuk meningkatkan kreativitas, belajar, mengamati, menganalisa dan mengaplikasikan, meski ada kendala tetapi kehadiran media sosial sangat membantu siswa untuk mendapatkan informasi dan mengasah kreativitas.³⁵

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu terletak pada penelitian ini sama-sama mengkaji dalam meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran. Namun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu penelitian ini hanya melihat bagaimana peran media sosial *YouTube* terhadap kreativitas siswa, sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu melihat hubungan penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa. Selain itu penelitian ini dilakukan pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP),

³⁵ Doni Rio Simanullang et al., “Peran Media Sosial (*Youtube*) Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 45 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023,” *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 5, no. 1 (2023): 35.

sedangkan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada jenjang Sekolah Dasar (SD).

7. Penelitian oleh Mike Indarsih dan Dian Pangestu dengan judul “Pemanfaatan Platform *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran, dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika”.³⁶ Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa *YouTube* dapat merangsang kreatifitas, minat dan motivasi mahasiswa, Selain itu melalui *YouTube*, kemampuan mahasiswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan dalam mata kuliah, mampu merangsang kreativitas yang awalnya hanya mencontoh dan menjiplak dari *YouTube* menjadi referensi, menjadi bahan baru dalam mengerjakan tugas yang bersifat praktek dengan kemampuan masing masing yang ada dalam diri mereka sendiri. *YouTube* pun secara tidak langsung meningkatkan minat menganalisa diantara mereka, dalam hal pencarian ide dan materi.³⁷

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu sama-sama mengkaji tentang kreativitas siswa pada pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu penelitian ini bertujuan untuk memaparkan pemanfaatan *Youtube* sebagai media pembelajaran, dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika (UBSI), sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu untuk menganalisis pengaruh *Artificial*

³⁶ Mike Indarsih and Dian Pangestu, “Pemanfaatan Platform Youtube Sebagai Media Pembelajaran, Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika,” *Akrab Juara : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 6, no. 3 (2021), hal. 43.

³⁷ *Ibid.*, hal. 45.

Intelligence (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD).

8. Penelitian oleh Irwansyah Suwahyu dengan judul tesis “Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Akhlak dan Prestasi Belajar Peserta Didik di SMA UII Yogyakarta”. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan oleh para siswa sangat mempengaruhi akhlak dan prestasi belajar siswa ke arah yang negatif.³⁸

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan bakal penelitian ini adalah terletak pada variabel dan fokus penelitian. Pada penelitian Irwansyah variabel yang diteliti adalah terhadap akhlak dan prestasi belajar siswa, sedangkan dalam penelitian ini akan menganalisis hubungan penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa. Selain itu, perbedaan lainnya yaitu terletak pada jenjang atau tingkatan Pendidikan. Penelitian Irwansyah melakukan penelitian di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) sedangkan pada penelitian ini dilakukan di tingkat Sekolah Dasar (SD).

9. Penelitian oleh Ahmad Syauki dengan judul tesis “Pengembangan Media Sosial *Tiktok* untuk Pengenalan Bahasa Arab pada Anak Usia Dini di RA Insan Mulia”. Hasil penelitian Ahmad Syauki ini menunjukkan bahwa hasil pengembangan media sosial *Tiktok* sangat berpengaruh terhadap pengenalan bahasa arab, terutama dalam pengenalan kosa kata sehingga

³⁸ Irwansyah Suwahyu, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Akhlak dan Prestasi Belajar Peserta Didik Di SMA UII Yogyakarta" Tesis. (Yogyakarta, UIN Sunan Kalijaga, vol. 2, 2017), hal. 9.

meningkatkan kemampuan bahasa arab siswa. Dampak dari penggunaan media sosial *Tiktok* ini dianggap sangat efektif, hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian anak yang mendapat skor keseluruhan dengan kategori berkembang sangat baik.³⁹

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan bakal penelitian ini adalah Penelitian Ahmad Syauki ini hanya berfokus pada satu media sosial saja yaitu media sosial *Tiktok*. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu fokus pada *Artificial Intelligence* (AI) dengan bantuan kecerdasan buatan yang umum digunakan seperti Canva dan YouTube. Perbedaan lain penelitian Ahmad Syauki dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu pada penelitiannya hanya mengkaji media sosial terhadap pengenalan bahasa Arab, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu menganalisis hubungan penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu penelitian Ahmad Syauki ini merupakan jenis penelitian pengembangan, sedangkan pada penelitian ini yaitu menggunakan jenis penelitian kuantitatif survei.

10. Tesis yang ditulis oleh Agus Dwi Prasajo, Pada Juli 2022 yang berjudul “Analisis Penilaian diri dan Pengaplikasian *Technological Pedagogical and Content Knowledge* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di

³⁹ Ahmad Syauki, "*Pengembangan Media Sosial TikTok Untuk Pengenalan Bahasa Arab pada Anak Usia Dini di RA Insan Mulia*", Tesis. (UIN Sunan kalijaga: Yogyakarta, 2023), hal, 11.

MI Al-Jauharotun Naqiyyah”⁴⁰ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan, mengetahui, dan menganalisis kemampuan pengaplikasian keterampilan TPACK Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Al-Jauharotun Naqiyyah Bandar Lampung. Pengumpulan data menggunakan Teknik observasi, kuesioner, dan wawancara. Rancangan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif analisis kualitatif. Data yang didapatkan kemudian diolah melalui analisis data Reduction, data Display, dan Verification.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan bakal penelitian ini adalah fokus penelitian sebelumnya mendeskripsikan, mengetahui, dan menganalisis kemampuan pengaplikasian keterampilan TPACK Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI Al -Jauharotun Naqiyyah Bandar Lampung. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ialah memiliki fokus pada hubungan penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Perbedaan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian juga berbeda, penelitian yang dilakukan oleh Agus Dwi Prasajo menggunakan metode penelitian deskriptif analisis kualitatif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif survei.

⁴⁰ A D Prasajo, “Analisis Penilaian Diri Dan Pengaplikasian Technological Pedagogical and Content Knowledge Pada Pembelajaran Ilmu ...” (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022), <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/file/1299401>.

11. Tesis yang ditulis oleh Laura Ade Viona, Pada Agustus 2023 yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) Untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu peserta didik Kelas V di MIN 03 Kepahiang”.⁴¹ Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas pembelajaran TPACK dan untuk mengetahui perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran TPACK pada peserta didik kelas V di MIN 03 Kepahiang. Pengumpulan data menggunakan observasi, angket dan dokumentasi. Rancangan penelitian ini berupa penelitian kuantitatif menggunakan metode *pre-experimental design tipe one group*. Data yang didapatkan kemudian diolah melalui uji Normalitas, uji *N-gain* dan *uji t* dengan aplikasi *Statistical Package For Sosial Sciences* (SPSS) versi 25.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah fokus penelitian sebelumnya mengetahui efektivitas pembelajaran TPACK dan untuk mengetahui perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran TPACK pada peserta didik kelas V di MIN 03 Kepahiang. Sedangkan bakal penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ialah memiliki fokus pada hubungan penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran bahasa indonesia. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian juga berbeda, penelitian yang dilakukan oleh Laura Ade

⁴¹ Laura Ade Viona, “Laura Ade VionaEfektivitas Pembelajaran Tecnological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu peserta didik kelas V di MIN 3 Kepahiang” (IAIN Curup, 2023).

Viona menggunakan metode *pre-experimental design tipe one group*, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif survei.

12. Tesis yang ditulis oleh Ummu Fauziah Amatullah (2022) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Literasi Digital Untuk Memfasilitasi Siswa Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman”.⁴² Rendahnya kemampuan membaca siswa perlu disikapi sesuai perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa untuk memunculkan potensi keahlian sesuai tuntutan zaman. Dengan demikian, diperlukan pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) berbasis literasi digital untuk memfasilitasi siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Adapun metode penelitian pada perancangan MPI ini adalah Design Based Research (DBR) model Reeves yang terdiri atas 4 tahap yaitu (1) identifikasi masalah, (2) Mengembangkan prototype solusi, (3) proses berulang, dan (4) refleksi. Persamaan penelitian ini ialah sama-sama meneliti variable literasi digital. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian Ummu Fauziah Amatullah berfokus pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan jenis penelitian RnD.

⁴² Ummu Fauziyyatun Amatullah, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Literasi Digital Untuk Memfasilitasi Siswa dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman,” *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Literasi Digital Untuk Memfasilitasi Siswa dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman* (Universitas Pendidikan Indonesia, 2022).

Terdapat perbedaan pada penelitian yang dilakukan oleh Ummu Fauziah Amatullah dan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu penelitian Ummu Fauziah Amatullah lebih fokus pada Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Literasi Digital Untuk Memfasilitasi Siswa Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman, sementara penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berfokus terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian juga berbeda, penelitian yang dilakukan oleh Ummu Fauziah Amatullah menggunakan metode Design Based Research (DBR), sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif survei.

F. Landasan Teori

1. Artificial Intelligence

a. Pengertian *Artificial Intelligence* (AI)

Artificial intelligence (AI) merupakan salah satu bagian ilmu computer yang membuat agar mesin (komputer) dapat melakukan pekerjaan seperti dan sebaik yang dilakukan oleh manusia.⁴³

Artificial Intelligence (AI) adalah teknik yang digunakan untuk meniru kecerdasan yang dimiliki oleh makhluk hidup maupun benda mati untuk menyelesaikan sebuah persoalan. Pada awal

⁴³ Roida Pakpahan, "Analisa Pengaruh Implementasi Artificial," *Journal of Information System, Informatics and Computing*, Vol. 5, Nomor. 2 (2021), hal 508.

diciptakannya, komputer hanya difungsikan sebagai alat hitung saja. Namun seiring dengan perkembangan jaman, maka peran computer semakin mendominasi kehidupan umat manusia. Komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai alat hitung, lebih dari itu, computer diharapkan untuk dapat diberdayakan untuk mengerjakan segala sesuatu yang bisa dikerjakan oleh manusia.

Secara historis istilah dan konsep artifisial intelligence yang di Indonesia dikenal dengan istilah kecerdasan buatan atau kecerdasan artifisial telah lahir sejak tahun 1950-an. Dalam perkembangannya *Artificial Intelligence* (AI) mengalami pasang surut. Pada tahun 1980-an menjadi sangat populer dengan teknik baru yang disebut *Machine Learning* (ML). Namun tak lama kemudian perkembangannya melambat karena banyak konsep ml yang sulit diimplementasikan secara praktis. Pada tahun 2010-an *Artificial Intelligence* (AI) kembali populer dengan lahirnya teknik baru bernama *Deep Learning* (DL) yang merupakan modernisasi (ML) sejak itu (DL) banyak diaplikasikan pada *Data Mining* (DM) *Business Intelligence* (BI) dan *Big Data Analytics* (BDA). Pada berbagai masalah teknik *Deep Learning* (DL) memberikan performansi yang jauh melampaui *Machine Learning* (ML) bahkan pada sejumlah kasus performa *Deep Learning* (DL) telah melebihi kemampuan manusia. Di awal tahun 2020 ini para ahli komputasi

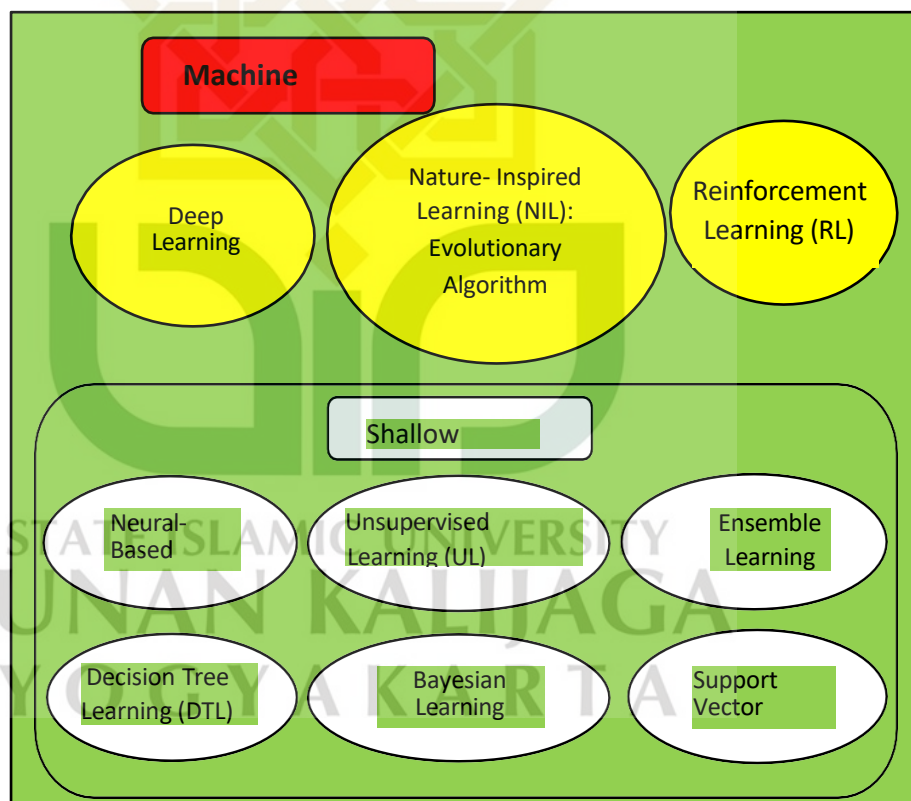
mulai memberikan perhatian besar pada teknik baru yang disebut *Evolusionary Machine Learning* (EML).

Selama bertahun-tahun para filsuf berusaha mempelajari kecerdasan manusia dari pemikiran para filsuf tersebut lahirlah *Artificial Intelligence* (AI) sebagai cabang ilmu yang juga berusaha memahami kecerdasan manusia. *Artificial Intelligence* (AI) berusaha membangun entitas-entitas cerdas yang sesuai dengan pemahaman manusia. Entitas-entitas cerdas yang dibangun *Artificial Intelligence* (AI) ini ternyata sangat menarik dan mempercepat proses pemahaman terhadap kecerdasan manusia. Oleh karena itu *Artificial Intelligence* (AI) menjadi bidang yang sangat penting dalam memahami kecerdasan manusia didukung perkembangan *hardware* dan *software*. *Artificial Intelligence* (AI) telah menghasilkan banyak produk penting dan berguna bagi kehidupan manusia. Hingga saat ini *Artificial Intelligence* (AI) terus dipelajari dan dikembangkan secara meluas dan mendalam.

Secara istilah *Artificial Intelligence* (AI) merupakan terminologi luas yang memayungi beragam teknik untuk membangun sistem yang dapat mensimulasikan kecerdasan manusia termasuk pemikiran perilaku dan persepsi dalam komputer.⁴⁴ Di dalam *Artificial Intelligence* (AI) terdapat 4 teknik dasar pemecahan

⁴⁴ Suyanto. *Artificial intelligence* (Bandung: Informatika Bandung, 2021) hal. 10

masalah yaitu *searching reasoning planning* dan *learning*. Tiga teknik pertama sering disebut sebagai teknik klasik karena menggunakan konsep deduktif yang berbasis aturan (*rule-based*) sedangkan teknik keempat tergolong modern dengan konsep induktif yang bersifat *data-driven*. Dalam perkembangannya teknik *learning* mengalami *ekslerasi* paling tinggi dibanding *searching reasoning* dan *planning*. Teknik ini menjadi populer dengan sebutan *machine learning* (ML), seperti diilustrasikan pada gambar.



Gambar.1.1 Teknik dan metode dalam *Machine Learning*.

Metode-metode yang termasuk *Shallow Learning* (SL) memiliki sejumlah kelebihan. *Shallow Learning* (SL) sangat sesuai untuk permasalahan dengan data berukuran kecil di mana jumlah baris (record atau objek data) dan kolom (atribut atau fitur) relatif sedikit. Selain itu sejumlah metode *Shallow Learning* (SL) seperti *Based Learning* (BL) dan *Decision Tree Learning* (DTL) memiliki *high explainability* mudah memberikan penjelasan atas keputusan yang dihasilkan. Artinya *Based Learning* (BL) dan *Decision Tree Learning* (DTL) mampu memberikan penjelasan kepada user mengapa memberikan output seperti itu. Jadi *Based Learning* (BL) dan *Decision Tree Learning* (DTL) tidak bersifat *black box*. Tetapi *Shallow Learning* (SL) umumnya memerlukan model rekayasa fitur yang bisa berupa seleksi fitur atau ekstraksi fitur, berkualitas baik untuk mendapatkan akurasi tinggi. Sayangnya model rekayasa fitur ini seringkali terlalu rumit untuk di desain secara manual. Diperlukan data *engineer* yang benar-benar ahli untuk merekayasa fitur secara manual. Selain itu tentu saja diperlukan data *scientist* (ilmuwan data) untuk mendesain dan membangun arsitektur model klasifikasi, klasterisasi, atau regresi secara manual. Hal ini membuat *Shallow Learning* (SL) menjadi kurang praktis. Selain itu *Shallow Learning* (SL) umumnya memiliki akurasi rendah untuk data latih berukuran kecil. Sayangnya penambahan jumlah data latih biasanya hanya memberikan sedikit sekali peningkatan akurasi, yang tidak

sebanding dengan usaha untuk pencarian penambahan data latih tersebut. Oleh karena itu para ahli mengembangkan teknik *Deep Learning* (DL) untuk mengatasi semua kekurangan tersebut.

Bagaimanapun *Deep Learning* (DL) juga memiliki sejumlah kelemahan. pertama, *Deep Learning* (DL) biasanya kurang sesuai untuk data berukuran kecil. Kedua *Deep Learning* (DL) memerlukan data *scientist* untuk mendesain dan membangun arsitektur model secara manual. Ketiga teknik dan metode *Deep Learning* (DL) umumnya memiliki *low explainability* yaitu tingkat kemudahan menjelaskan yang relatif rendah artinya *Deep Learning* (DL) kurang mampu memberikan penjelasan kepada user mengapa mengeluarkan output begitu. Oleh karena itu, *Deep Learning* (DL) sering disebut sebagai *black box* yang hanya mampu memberikan *output* secara akurat tetapi tidak sanggup memberikan penjelasan mengapa mengeluarkan *output* tersebut.

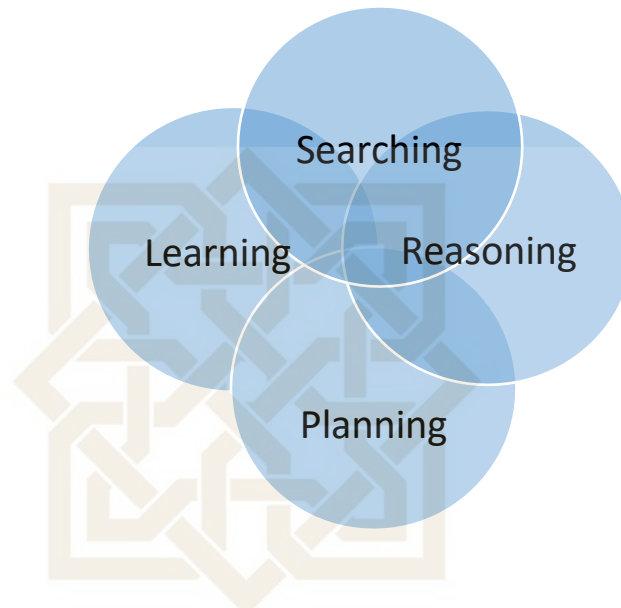
Untuk mengatasi kekurangan *Machine Learning* (ML) dan *Deep Learning* (DL) tersebut para ahli membangun teknik baru yang disebut *Evolutionary Machine Learning* (EML). Sesuai dengan namanya *Evolutionary Machine Learning* (EML) merupakan penggabungan *Evolutionary Computation* (EC) dan *Machine Learning* (ML). Secara teori *Evolutionary Machine Learning* (EML) mampu menggabungkan kelebihan *Machine Learning* (ML) sekaligus *Deep Learning* (DL). *Evolutionary Machine Learning*

(EML) tidak memerlukan data *engineer* untuk merencanakan fitur secara manual. *Evolutionary Machine Learning* (EML) juga tidak memerlukan data *scientist* untuk mendesain dan membangun arsitektur model secara manual. *Evolutionary Machine Learning* (EML) sangat sesuai untuk segala jenis data baik data kecil berdimensi rendah maupun data besar berdimensi tinggi. *Evolutionary Machine Learning* (EML) mampu menangani penambahan data pelatih berapapun banyak dan besarnya dengan tetap memberikan peningkatan akurasi secara signifikan yang jauh lebih bernilai dibandingkan dengan usaha penambahan data tersebut.

Semua ilustrasi di atas menunjukkan bahwa *Artificial Intelligence* (AI) merupakan bidang ilmu yang luas sekali. Oleh karena itu kita melakukan pembahasan *Artificial Intelligence* (AI) secara terpisah dalam sejumlah buku berbeda. Sementara itu di buku *Artificial Intelligence* (AI) ini pembahasan akan difokuskan hanya pada 4 teknik dasar pemecahan masalah yaitu *searching*, *reasoning*, *planning* dan *learning* di mana dalam teknik *learning* hanya dibahas sedikit tentang metode-metode dasar *Machine Learning* (ML) yang tergolong *shallow learning*.

Keempat teknik *Artificial Intelligence* (AI), yang memiliki karakteristik unik tersebut bisa digunakan secara terpisah ataupun digabungkan. Dengan demikian keempat teknik tersebut bisa

digambarkan dengan 4 lingkaran yang saling tumpang tindih seperti diilustrasikan pada gambar berikut:



Gambar 1.2 Teknik AI yang saling berkaitan

Kecerdasan buatan sebenarnya sudah dimulai sejak musim panas tahun 1956. Pada waktu itu sekelompok pakar computer pakar dan peneliti dari disiplin ilmu lain dari berbagai akademi, industri serta berbagai kalangan berkumpul di Dartmouth College untuk membahas potensi komputer dalam rangka menirukan atau mensimulasi kepandaian manusia. Beberapa ilmuwan yang terlibat adalah Allen Newel, Herbert Simon, Marvin Minsky, Oliver Selfridge, dan John McCarthy.⁴⁵ Sejak saat itu, para ahli mulai bekerja keras untuk membuat, mendiskusikan, merubah dan

⁴⁵ Desi Azizah, Aji Wibawa, dan Laksono Budiarto, "Hakikat Epistemologi Artificial Intelligence," *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik* 1, no. 8 (2021): 592–598.

mengembangkan sampai mencapai titik kemajuan yang penuh. Mulai dari laboratorium sampai pada pelaksanaan kerja nyata. Saat ini, sudah banyak hasil penelitian yang sedang dan sudah dikonversikan menjadi produk nyata yang membawa keuntungan bagi pemakainya.

Definisi kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) menurut beberapa pakar:⁴⁶

1. Schalkoff (1990): *Artificial Intelligence* (AI) adalah bidang studi yang berusaha menerangkan dan meniru perilaku cerdas dalam bentuk proses komputasi.
2. Rich dan Knight (1991): *Artificial Intelligence* (AI) adalah studi tentang cara membuat komputer melakukan sesuatu yang, sampai saat ini, orang dapat melakukannya lebih baik.
3. Luger dan Stubblefield (1993): *Artificial Intelligence* (AI) adalah cabang ilmu komputer yang berhubungan dengan otomasi perilaku yang cerdas.
4. Haag dan Keen (1996): *Artificial Intelligence* (AI) adalah bidang studi yang berhubungan dengan penangkapan, pemodelan, dan penyimpanan kecerdasan manusia dalam sebuah system teknologi informasi sehingga sistem tersebut

⁴⁶ Victor Amrizal dan Qurrotul Aini, *Naskah Kecerdasan Buatan, Kecerdasan Buatan* (Jakarta: Halaman Moeka, 2013), hal 25.

dapat memfasilitasi proses pengambilan keputusan yang biasanya dilakukan oleh manusia.

Sebagian kalangan menerjemahkan *Artificial Intelligence* (AI) sebagai kecerdasan buatan. Para ahli mendefinisikan *Artificial Intelligence* (AI) secara berbeda-beda tergantung pada sudut pandang mereka masing-masing. Ada yang fokus pada logika berpikir manusia saja tapi ada juga yang mendefinisikan *Artificial Intelligence* (AI) secara lebih luas pada tingkah laku manusia. Istilah *Artificial Intelligence* (AI) pertama kali dikemukakan pada tahun 1956 di konferensi Dartmouth.

Berikut tahapan-tahapan sejarah perkembangan *Artificial Intelligence* (AI)⁴⁷:

1. Era komputer elektronik (1941)
2. Masa persiapan *Artificial Intelligence* (AI) (1943-1956)
3. Awal perkembangan AI (1952-1969)
4. Perkembangan AI melambat (1966-1974)
5. Sistem berbasis pengetahuan (1969-1979)
6. AI menjadi sebuah industri (1980-1988)
7. Kembalinya jaringan syaraf tiruan (1986-2005)
8. Deep learning (2006-sekarang)

⁴⁷ Suyanto. *Artificial intelligence*. Bandung: Informatika Bandung, (2021): 11-14

b. Macam-macam media berbasis teknologi *Artificial Intelligence*⁴⁸

(AI) dalam pembelajaran di SD/MI

1. ChatGPT

ChatGPT adalah teknologi *Artificial Intelligence* (AI) baru yang bisa memberikan jawaban dari pertanyaan apapun hanya dalam beberapa detik. ChatGPT dilatih menggunakan *Machine Learning*. Tak heran kecerdasan buatan ini telah menjadi topik hangat sejak perilisannya di akhir tahun 2022 belakangan ini juga ChatGPT adalah salah satu tools yang banyak digunakan di berbagai bidang mulai dari akademik sampai IT. Arti “GPT” dalam ChatGPT adalah Generative Pree- trained Transformer yang merujuk pada bagaimana tools ini memproses dan memproduksi bahasa manusia. Jadi, yang membedakannya dengan chatbot lainnya adalah ChatGPT merupakan tool *Artificial Intelligence* (AI) yang memang dilatih khusus untuk memahami maksud dari suatu pertanyaan dan bisa memberikan jawaban yang membantu.

2. GPS

Teknik searching pada GPS digunakan untuk pencarian rute optimum untuk memandu seseorang di perjalanan. Saat ini, di perkotaan dengan kemacetan tinggi, transportasi daring (atau taksi online) dengan aplikasi global positioning system (GPS)

⁴⁸ Suyanto. *Artificial intelligence*. Bandung: Informatika Bandung, (2021): 16-23

menjadi andalan masyarakat. Sang sopir tinggal memasukkan tempat tujuan yang diinginkan pelanggan. Di aplikasi GPS akan terlihat rute jalan yang harus dilalui untuk menuju ke tempat tersebut. Pengguna tinggal mengikuti panduan GPS kapan harus belok ke kiri dan kapan harus belok kanan. Sang sopir dan penumpang tidak perlu takut tersesat semuanya dipandu secara otomatis melalui program *Artificial Intelligence* (AI) dan posisi kendaraan selalu di pantau oleh satelit GPS yang bisa menentukan posisi berdasarkan koordinat bumi dengan akurasi tinggi.

3. *Canva*

Konten audio visual adalah bagian penting dari sehingga presentase menjadi lebih menarik. Untuk menciptakan konten audio visual dibutuhkan keahlian tersendiri khususnya dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Salah satu aplikasi yang dapat menjadi alternatif adalah *Canva*. Aplikasi *Canva* bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. *Canva* merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran.

Di *Canva* ini, tersedia banyak template yang bisa digunakan yaitu untuk infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, Dokumen A4, surat kabar, komik

strip, cover majalah, undangan, Photo collage, kartus bisnis, desktop wallpaper, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik organizer, your story, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, ID card, cover CD, dokumen surat US, mobile first presentation, planner, program, ebook cover, dan storyboard.

4. PicsArt

Merupakan fitur untuk mengedit gambar seperti:

a) Fitur Efek

Fitur efek terdiri dari sebuah filter, canvas, sketsa, buram, artistik, magis, pop art, rusak, kertas warna dan lain sebagainya.

b) Stiker

Beragam stiker yang sudah tersedia seperti loveislove, magazine, stayhome, glitter, justice, jagaselamat, pride, estetis, ragam warna, galaksi dan masih banyak lagi.

c) Percantik

Fitur ini dirancang untuk secara otomatis memilih wajah, kerutan, menghaluskan, kantung mata, perbaikan kulit, perbaikan noda, warna kulit, warna rambut, detail, warna mata, pemutihan gigi.

d) Tambahkan Foto

Fitur ini dapat menambahkan banyak foto dan didukung dalam menu Edit termasuk Ganti, Opacity, Pangkas Gambar, Ciutkan, Putar, Bayangan, Hapus, Sesuaikan, Efek, Blend, Bingkai, Pangkas Gambar.

e) Tambahan Teks

Pengguna dapat menulis teks yang ingin mereka buat dan klik simpan untuk menerapkan teks ke foto.

f) Tepi

Fitur ini berfungsi sebagai pengaturan pada tepi foto seolah-olah foto berada pada bingkai yang sudah jadi.

g) Penutup

Merupakan menu pada sebuah penambahan pada warna atau gambar yang tranparan pada gambar seperti dust, shadowm prism, cahaya, bokeh, tepi, artistik, sparkle

masks, gradient, pattern, brush masks, weird masks, vcr masks, neon light, broken ice, grunge textures, splash of grunge, the bluess dan lain laian yang bisa Anda terapkan.

h) Bingkai

Fitur ini memberikan beebrapa ragam pilihan pada bingkai yang menarik untuk ditambahkan pada foto.

Selain untuk fitur gambar PicsArt juga memiliki fitur untuk edit video seperti:

a. Musik

PicsArt memiliki banyak musik menarik yang dapat Anda gunakan untuk menambahkan musik ke video Anda.

Sesuaikan dengan tema video yang diedit seperti hip hop, pop, cinta, tari, sentimental, diinginkan, sinematik, sedih, dramatis, horor, dan jenis musik lainnya.

b. Potong

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memangkas iklan video yang tidak diinginkan. Tampilan gambar juga dapat dipotong dari empat arah: atas, bawah, kiri, dan kanan.

c. Tambah Gambar

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menambahkan gambar dan foto dan menggabungkannya menjadi sebuah video. Aplikasi PicsArt menawarkan berbagai gambar untuk digunakan, tetapi Anda juga dapat mengambil gambar dari penyimpanan Anda.

d. pangkas, efek, stiker, persegi, dan menu sesuaikan untuk mengatur kontras, saturasi, rona, sorotan, bayangan dan suhu.

5. Remini

Remini adalah aplikasi pengedit foto yang memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan kualitas gambar. Dikembangkan oleh perusahaan teknologi yang berbasis di Beijing, remini menawarkan solusi canggih untuk memperbaiki foto-foto yang buram, rusak atau berkualitas rendah.

Fitur utama remini :

a. Peningkatan kualitas gambar.

Salah satu fitur utama dari remini adalah kemampuannya untuk meningkatkan kualitas gambar. Aplikasi ini dapat mengubah foto-foto beresolusi rendah menjadi gambar yang lebih jelas dan tajam. Dengan menggunakan algoritma ai premi ini menghapus noise memperbaiki detail yang hilang dan meningkatkan ketajaman gambar.

b. Restorasi foto lama. Rem ini juga sangat efektif dalam mengembalikan foto-foto lama yang mungkin telah mengalami kerusakan ataupun dari seiring waktu. Aplikasi ini dapat memperbaiki goresan noda dan warna yang memudar sehingga membuat foto lama tampak seperti baru.

c. Peningkatan wajah. Remini menawarkan fitur khusus untuk meningkatkan kualitas wajah aplikasi ini dapat memperbaiki

detail seperti tekstur kulit dan mata serta mengurangi efek blur pada wajah.

- d. Penghapusan noise. Foto-foto yang diambil dalam kondisi pencahayaan rendah seringkali memiliki noise atau butiran kasar. Remini dapat mengurangi atau menghilangkan noise ini sehingga menghasilkan gambar yang lebih bersih dan halus.
- e. Meningkatkan foto berukuran kecil. Dapat memperbesar gambar kecil tanpa kehilangan kualitasnya. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memperbesar foto yang awalnya berukuran kecil menjadi ukuran yang lebih besar tanpa mengorbankan detail.

6. Kinemaster

KineMaster adalah aplikasi pengeditan video berfitur lengkap dan profesional untuk perangkat iOS dan Android ⁴⁹.

Hal ini mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks,

dan efek dilengkapi dengan macam-macam alat yang memungkinkan guru membuat video berkualitas tinggi. Aplikasi

KineMaster yang dikembangkan oleh NexStreamin ltd. Memiliki ukuran file yang sangat kecil saat diunduh pada Google Play

Store sebesar 22 MB sangat mudah digunakan bahkan oleh

orang awam. Materi pelajaran didesain semenarik

⁴⁹ Dewi Siti Solihah, Sofyan Iskandar, and Dede Trie Kurniawan, 'Tingkat Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Penggunaan Model Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital', *Journal of Elementary Education*, 06.02 (2023), 372–78

mungkin, dapat menampilkan video, serta gambar- gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran agar peserta didik lebih fokus terhadap apa yang disampaikan oleh pengajar.

Selain itu, video KineMaster dapat langsung dibagikan ke platform media sosial seperti YouTube, WhatsApp, Facebook, Google+, dan banyak lagi. Ini memudahkan, terutama bagi para guru, untuk mempublikasikan video mereka dan menjangkau peserta didik. Proses pembelajaran akan lebih menggemblirakan sehingga berpengaruh pada peningkatan minat belajar peserta didik.

c. Peran *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Dunia Pendidikan

Dengan adanya digitalisasi pendidikan akan menjadikan guru dan siswa mengambil langkah awal yang amat penting dalam perjalanan menuju melek digital. Mengajarkan keterampilan teknis yang akan dibutuhkan untuk berkembang dalam dunia digital itu akan datang kemudian.⁵⁰ Dengan mengenalkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam dunia Pendidikan ini supaya menyadari bahwa persaingan semakin meningkat di segala industri, yang semakin mendorong keikutsertaan di dalam ekosistem yang semakin digital dan menjadikan transformasi digital sebagai prioritas utama. mendapatkan materi melalui platform digital seperti internet.

⁵⁰ Paul Leonardi dan Tsedal Neeley. *The Digital Mindset*. Jakarta: Gemilang, (2024): 8-9

Adanya perubahan paradigma dalam pendidikan, di mana metode tradisional mungkin tidak lagi memadai untuk mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan masa depan. Kecerdasan buatan dapat dianggap sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas pendidikan. Peningkatan akses siswa terhadap teknologi digital, seperti tablet dan internet, telah membuka peluang baru untuk menggunakan kecerdasan buatan dalam pendidikan. Kemampuan kecerdasan buatan untuk memproses dan menganalisis data dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih personal dan disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa. *Artificial Intelligence* (AI) dapat menganalisis data dan perilaku belajar siswa secara individu untuk menyusun program pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka, sehingga setiap siswa dapat belajar dengan cara yang paling efektif untuk mereka.

Kecerdasan buatan dapat digunakan untuk mengidentifikasi pola pembelajaran siswa, memberikan umpan balik instan, dan meningkatkan efisiensi pembelajaran secara keseluruhan. Peran *Artificial Intelligence* (AI) yang terus berkembang dalam dunia pendidikan menawarkan peluang dan tantangan bagi para guru. Dengan bersikap proaktif dalam pendekatan mereka terhadap teknologi ini, para pendidik dapat memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong kesetaraan di kelas, sembari tetap mempertahankan

peran unik yang dimainkan guru dalam mendorong pertumbuhan, perkembangan, dan pembelajaran siswa mereka.⁵¹

Pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk menciptakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan. Dua prinsip strategi dalam hal ini, yaitu prinsip etis dan prinsip kognitif. Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) oleh siswa harus transparan dan sejalan dengan kebijakan sekolah demi integritas akademik. Oleh karena itu, penting bagi sekolah untuk terlebih dahulu mengatur pedoman dan panduan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) di tingkat sekolah. Biasakan untuk sosialisasi bicara dan diskusi tentang *Artificial Intelligence* (AI) dengan siswa. Hal ini akan mendorong mereka untuk jujur tentang bagaimana mereka menggunakannya dalam pekerjaan mereka.

Bersikap langsung dan transparan tentang alat apa yang boleh digunakan oleh siswa, dan tentang alasan pembatasan apa pun. Jika Anda memutuskan untuk mengizinkan siswa menggunakan *Artificial Intelligence* (AI), dorong siswa untuk juga bersikap transparan tentang penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pekerjaan mereka. Siswa harus memahami bahwa bekerja dengan *Artificial Intelligence* (AI) itu seharusnya membantu dan

⁵¹ Ade bayu Saputra, dkk. *Peran AI dalam Dunia Pendidikan* (Bengkulu: CV. Brimedia Global, 2023), hal 110.

memfasilitasi pembelajaran, dan bukan menjadi penghalang atau alasan siswa untuk tidak belajar. Bingkai ulang pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) di kelas.

Mengontrol atau mendeteksi penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) untuk pengerjaan tugas mungkin sulit untuk dilakukan. Oleh karena itu, lebih baik kita fokus pada bagaimana *Artificial Intelligence* (AI) memungkinkan kita mencapai hasil yang diinginkan dengan cara yang lebih baik. Sesuaikan rancangan tugas-tugas yang diberikan pada siswa. Perubahan dalam rancangan dan struktur tugas dapat meningkatkan pembelajaran siswa dan secara substansial dan mengurangi potensi masalah integritas akademik.

d. Penerapan *Artificial Intelligence* (AI) dalam kegiatan pembelajaran

Terdapat dua pendekatan yang dapat diterapkan untuk menerapkan kecerdasan buatan *Artificial Intelligence* (AI) di lingkungan pendidikan. Pertama, pengalihan tugas guru ke sistem *Artificial Intelligence* (AI), yang bertindak sebagai tutor untuk setiap siswa. Adanya teknologi pintar yang menyesuaikan konten untuk setiap pembelajar sudah digunakan secara luas di banyak ruang kelas, dalam bentuk system tutor cerdas. Peran alternatif *Artificial Intelligence* (AI) adalah untuk menambah kecerdasan manusia dan membantu manusia dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Terdapat beragam hal yang dapat dilakukan untuk menerapkan *Artificial Intelligence* (AI) dalam kegiatan pembelajaran. Semakin berkembangnya zaman, menuntut segala bidang termasuk pendidikan untuk beradaptasi maupun berkolaborasi untuk memecahkan masalah yaitu:

1. Mentor virtual teknologi yang berperan sebagai pembimbing virtual bagi siswa. Mentor virtual ini dapat membantu siswa dalam memahami materi, mengembangkan keterampilan melalui *Canva*, dan meningkatkan prestasi belajar.

2. Voice Assistant. Pengguna dapat belajar tanpa harus membaca berkat fitur asisten suara atau voice assistant, pengganti suara.

Voice Assistant dijelaskan dalam satu contoh sebagai alat untuk memahami sudut pandang guru. Esai ini membahas bagaimana guru melihat integrasi teknologi asisten suara di kelas, yang akan memberikan wawasan tentang pengaturan ruang kelas di masa

depan. Dalam ruang kelas, fitur ini mempercepat pencarian siswa terhadap materi-materi tambahan. Adanya *voice assistant* juga membuat memungkinkan siswa mendapatkan informasi yang transparan dan akurat.

3. Smart content sebuah aplikasi bernama *Smart Content* menawarkan data seperti laporan cuaca, berita terbaru, alarm, dan laporan perdagangan pasar saham. Fungsi ini menyediakan bahan bacaan terbaru dari buku-buku yang baru

dirilis serta pencari informasi sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang tercakup dalam bidang pendidikan. Hal ini akan memudahkan pembaca dalam hal ini siswa yakni untuk menggali informasi yang mereka cari.

4. *Presentation Translator* atau penterjemah presentasi memiliki kegunaan untuk menjelaskan atau mempresentasikan sebuah teks dari bahasa yang berbeda ke dalam bahasa yang diinginkan. Pengguna hanya perlu mendengarkan berbagai macam teks pidato, artikel, ataupun buku digital tanpa perlu membaca dan menerjemahkan satu persatu. Teknologi ini memungkinkan pengguna mendengarkan ucapan atau kalimat bahasa asing ke dalam bahasa ibu mereka

e. Indikator *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Dunia Pendidikan

Penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) pada dunia pendidikan memiliki indikator sebagai berikut:

1. Intensitas meliputi: Seberapa sering siswa dalam menggunakan internet untuk mencari sumber informasi, hiburan, materi pembelajaran, atau lainnya
2. Kemanfaatan meliputi:
 - a) 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.

- b) Bermanfaat (*usefull*), suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu teknologi tertentu terdapat manfaat atau faedah untuk dapat meningkatkan prestasi siswa tersebut.
- c) Menambah produktifitas (*increase productivity*), merupakan sikap mental yang selalu mempunyai pandangan bahwa kehidupan seseorang akan bertambah atau meningkatkan produktifitasnya dalam suatu kegiatan-kegiatan yang dimilikinya agar menjadi lebih baik.

3. Efektifitas meliputi:

- a) Mempertinggi efektifitas (*enchance effectiveness*), bahwa penggunaan suatu fasilitas teknologi tertentu akan membantu seseorang agar aktifitas sehari-hari menjadi meningkat dalam melakukan suatu kegiatan.
- b) Mengembangkan kinerja pekerjaan (*improve job performance*), dengan menggunakan suatu fasilitas yang ada di teknologi tertentu dapat membantu mengembangkan kinerja.⁵²

Sebagian masalah mungkin bersifat statis, sehingga akan lebih mudah diselesaikan menggunakan algoritma konvensional

⁵² *ibid.*, hal 131.

dibandingkan menggunakan metode *Artificial Intelligence* (AI). Tetapi, untuk permasalahan yang bersifat dinamis, *Artificial Intelligence* (AI) memberikan kemudahan yang lebih banyak dibandingkan algoritma konvensional.

Di dunia nyata, kebanyakan masalah bersifat dinamis sangat mudah berubah tergantung lingkungan sekitarnya dan perubahan tersebut seringkali sulit diprediksi. Dengan sifatnya yang fleksibel, *Artificial Intelligence* (AI) bisa menyelesaikan berbagai permasalahan dunia nyata seperti pencarian, optimasi, klasifikasi, prediksi, deteksi clustering dan sebagainya. Teknik-teknik *Artificial Intelligence* (AI) memungkinkan kita membangun sistem yang adaptif dengan basis pengetahuan yang bertambah baik dan sesuai dengan lingkungan yang dihadapi. Saat ini *Artificial Intelligence* (AI) berusaha mendirikan cara berpikir manusia yang bersifat intuitif (menggunakan perasaan) dengan munculnya kajian soft computing. Kini, *Artificial Intelligence* (AI) menjadi teknologi disruptif, yang mengubah kemapanan bisnis, ekonomi, sosial, dan budaya. *Artificial Intelligence* (AI) memberikan manfaat sekaligus ancaman. Berbagai isu kasus masalah serta pro dan kontra terus bermunculan terutama yang berkaitan dengan bocornya data pribadi pengguna yang diduga banyak digunakan untuk membangun sistem *Artificial Intelligence* (AI).

7. Kemampuan Komunikasi Pembelajaran Pada Peserta Didik

a. Pengertian Kemampuan Komunikasi Pembelajaran Pada Peserta Didik

Kata atau istilah komunikasi berasal dari bahasa latin *communicatus* atau *communicatio* atau *communicare* yang berarti berbagi atau menjadi milik bersama. Komunikasi adalah proses interaktif dua arah, ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi pembelajaran seringkali terjatuh hanya pada persoalan teknis berkomunikasi sehingga sangat menekankan dimensi teknis berkomunikasi atau keterampilan berkomunikasi. Padahal, aspek lain dari komunikasi manusia juga diperhatikan dalam komunikasi pembelajaran misalnya karakteristik pembelajar yang merupakan khalayak dalam proses komunikasi pembelajaran.⁵³ Untuk memudahkan pemahaman tentang komunikasi, kita mengutip saja apa yang dikemukakan para pakar ilmu komunikasi. (Berlo, et. al. 1995) merumuskan, komunikasi sebagai "proses mengirimkan menerima dan memahami gagasan dan perasaan dalam bentuk pesan verbal atau nonverbal secara disengaja atau tidak disengaja". Proses tersebut melibatkan:

- A. komunikator yang menyatakan gagasan atau perasaan.
- B. Gagasan dan perasaan yang diubah menjadi pesan.

⁵³ Yosai Iriantara, *Komunikasi Pembelajaran*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014). hal. 2-9

- C. Pesan yang disampaikan secara verbal dan nonverbal.
- D. Komunikan yang menerima pesan.
- E. Reaksi dan umpan balik efek yang disampaikan komunikan kepada komunikator.

Sedangkan Dedi Mulyana menyebutkan adanya tiga kerangka pemahaman atas komunikasi yaitu

- 1). Komunikasi sebagai tindakan satu arah.
- 2). Komunikasi sebagai interaksi dan
- 3). komunikasi sebagai transaksi.

Komunikasi sebagai tindakan satu arah melihat komunikasi sebagai penyampai pesan atau informasi dari seseorang atau lembaga kepada orang lain. Komunikasi sebagai interaksi menunjukkan komunikasi sebagai proses sebab akibat atau aksi-reaksi yang arahnya bergantian. Sedangkan komunikasi sebagai transaksi memandang komunikasi sebagai proses personal karena makna atau pemahaman kita atas apa yang kita peroleh sebenarnya bersifat pribadi.

Kita pun bisa mendapatkan pengertian komunikasi dari salah seorang ahli komunikasi yaitu Harold D. Lasswell, merumuskan komunikasi dengan pernyataan dalam bentuk pertanyaan seperti berikut: who, say what, in which channel, to whom, with what effect. Laswell pada dasarnya menunjukkan komponen-komponen komunikasi yaitu:

- a. Siapa yang berkomunikasi atau biasa dinamakan sumber atau komunikator.
- b. Menyatakan apa (pesan/ isi komunikasi/ informasi yang disampaikan)
- c. Dengan saluran mana (media yang digunakan)
- d. Pada siapa (penerima atau komunikan) dan
- e. Dengan efek apa

Komunikasi sebagai transmisi pesan, sehingga memunculkan efek bukan persoalan makna.⁵⁴ Ada sejumlah faktor yang mempengaruhi komunikasi manusia yang satu diantaranya adalah keterampilan berkomunikasi. Menguasai keterampilan berkomunikasi inilah yang antara lain mendorong manusia mempelajari komunikasi. Dengan demikian di samping adanya kesadaran atau proses komunikasi kita pun membutuhkan penguasaan keterampilan teknik berkomunikasi.

Komunikasi adalah pertukaran pesan verbal maupun non-verbal antara si pengirim dengan si penerima pesan untuk mengubah tingkah laku. Komunikasi memberikan informasi, pesan, gagasan, ide, pikiran, perasaan, kepada orang lain dengan maksud agar orang lain berpartisipasi yang pada akhirnya informasi, pesan, gagasan, ide, pikiran, perasaan tersebut menjadi milik bersama antara komunikator dan komunikan.⁵⁵

⁵⁴ Ahmad Yani Surachman, "Konsep Dasar Sistem Komunikasi," (Komunikasi Internasional : Jakarta, 2019), hal. 3, <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/S.pdf>.

⁵⁵ Ahmad Yani Surachman, "Konsep Dasar Sistem Komunikasi...", hal. 5,

Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak yang juga menggunakan bahasa verbal. Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu, ekspresi wajah marah ataupun bahagia tanpa menggunakan kata-kata.⁵⁶

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa komunikasi adalah pertukaran pesan verbal ataupun non-verbal antara pengirim dan penerima pesan yang berisi informasi, gagasan, ide, pikiran dan perasaan dengan tujuan untuk memberi tahu atau untuk mengubah sikap, pendapat atau pikiran baik secara langsung maupun tidak langsung

Keterampilan komunikasi adalah kemampuan seorang komunikator dalam memberi informasi yang didapat kepada komunikan secara efektif agar informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh pihak komunikan, sehingga komunikasi berkembang secara mendalam dan individu yang terlibat didalamnya merasakan kesatuan perasaan timbal balik yang hampir sempurna. Proses atau

⁵⁶ Waridah, "Berkomunikasi dengan Berbahasa yang Efektif dapat Meningkatkan Kinerja," *Jurnal Simbolika: Research and Learning in Communication Study* 2, No. 2 (2016), hal. 34, <https://doi.org/10.31289/simbollika.v2i2.1036>.

kemampuan komunikasi merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan manusia.⁵⁷

Keterampilan berkomunikasi bukan merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir dan juga tidak akan muncul secara tiba-tiba saat orang memerlukannya. Keterampilan tersebut harus dipelajari atau dilatih. Kemampuan komunikasi adalah kecakapan atau kesanggupan penyampaian pesan, gagasan, atau pikiran kepada orang lain dengan tujuan orang lain tersebut memahami apa yang dimaksudkan dengan baik, secara langsung lisan atau tidak langsung. Seiring bertambahnya usia mengakibatkan semakin variatif dan juga kompleks kebutuhan serta kemampuan manusia akan komunikasi.⁵⁸

Kemampuan komunikasi mengacu pada kemampuan seseorang untuk berkomunikasi secara efektif. Kemampuan ini mencakup hal-hal seperti pengetahuan tentang peran lingkungan (konteks) dalam mempengaruhi hubungan (konten) dalam bentuk pesan komunikasi.⁵⁹

Menurut Ali dan Muamar keterampilan komunikasi adalah salah satu kemampuan berbahasa dan berkomunikasi yang perlu dimiliki oleh individu yang selalu berhubungan dengan kegiatan yang menuntut

⁵⁷ Shofiyah Dima Syuhada Rambe, Purbatua Manurung, and Ahmad Syarqawi, "Faktor Pendukung Dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Siswa di SMP IT Bunayya Padangsidimpuan," *Jurnal Ikatan Alumni Bimbingan Konseling Islam* 4, no. juni (2022), hal. 7–8.

⁵⁸ Fandi Nur Rizkiyansyah, "Definisi Kemampuan Komunikasi," (Yogyakarta, 2013), hal. 8–35.

⁵⁹ Mundofar, "Pengaruh Kemampuan Komunikasi, Disiplin Kerja dan Gaya Kepemimpinan Terhadap Kinerja Karyawan," *E-Theses*, no. 8.5.2017 (2022), hal. 2003–5.

untuk terampil berbicara, seperti bertanya di dalam kelas, berdiskusi, pidato, ceramah, dan lain-lain. Keterampilan komunikasi menurut.⁶⁰

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan komunikasi adalah suatu keterampilan dalam kemampuan berbahasa dan berkomunikasi yang dibutuhkan oleh individu dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain, sehingga proses komunikasi dapat berkembang dan individu yang terlibat saling melakukan timbal balik tentang informasi yang dibicarakan.

Dalam penyampaian materi pembelajaran, komunikasi dan penggunaan media menjadi tidak terhindarkan. Ketika mempersiapkan pesan yang akan disampaikan di ruang kelas, melalui media komunikasi seperti buku atau bahan bacaan yang di telusuri melalui internet, guru atau siswa mendalami pesan yang akan disampaikan. Media menjadi sarana untuk mendapatkan dan mempelajari pesan yang akan disajikan.

Kemudian, dimensi sosial mengacu pada kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain secara efektif dan sesuai dengan norma sosial yang berlaku.⁶¹ Proses ini juga memerlukan keterampilan untuk menyesuaikan gaya komunikasi sesuai dengan audiens dan situasi tertentu.

⁶⁰ Ali Mustadi dan Muamar Suhardi, *Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Teori Dan Praktik* (Mataram: Sanabil, 2018), hal, 23.

⁶¹ Muya Syaroh Cut Alma Nur Aflah, Muhammad lutfi, "Buku Ajar Komunikasi Verbal dan Non-Verbal Strategi dalam Menghindari Konflik," n.d.

Kemampuan komunikasi terdiri dari beberapa aspek yang saling terkait:

- 1) Kemampuan Berbicara (*Verbal*): Ini mencakup kemampuan seseorang untuk menyampaikan pesan secara lisan dengan jelas, teratur, dan mudah dimengerti. Ini meliputi pemilihan kata yang tepat, pengucapan yang jelas, dan struktur kalimat yang baik.⁶²
- 2) Kemampuan Mendengarkan (*Listening*): Kemampuan mendengarkan dengan aktif dan penuh perhatian merupakan bagian penting dari komunikasi. Ini melibatkan kemampuan untuk memahami pesan yang disampaikan oleh orang lain, menangkap inti pesan, serta menunjukkan minat dan penghargaan terhadap pembicara.⁶³
- 3) Kemampuan Menulis (*Written*): Kemampuan mengekspresikan diri secara tertulis dengan jelas dan tepat adalah aspek penting dari komunikasi. Ini meliputi kemampuan untuk mengorganisir pikiran, menyusun kalimat dan paragraf yang koheren, serta menggunakan tata bahasa dan ejaan yang benar.⁶⁴
- 4) Kemampuan Berbicara di Depan Umum (*Public Speaking*): Kemampuan untuk berbicara di depan umum dengan percaya diri

⁶² Erwin Harianto, "Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara," *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 4 (2020): 411–422.

⁶³ Nikodemus Thomas Martoredjo, "Keterampilan Mendengarkan Secara Aktif Dalam Komunikasi Interpersonal," *Humaniora* 5, no. 1 (2018), hal. 501, <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.3067>.

⁶⁴ Sarma Panggabean, "Keterampilan Menulis Diktat untuk Kalangan Sendiri," no. 4 (UHN, Medan : 2019), hal. 8–9.

dan meyakinkan adalah keterampilan komunikasi yang sangat berharga. Ini melibatkan kemampuan untuk mempersiapkan dan menyampaikan presentasi dengan baik, serta menangani pertanyaan dan tanggapan dari audiens.⁶⁵

5) Kemampuan Berpikir Kritis dan Analitis: Kemampuan untuk menyusun argumen yang kuat, mengevaluasi informasi dengan kritis, dan menyampaikan pemikiran dengan logis adalah bagian integral dari komunikasi yang efektif.⁶⁶

6) Kemampuan Empati dan Keterampilan Interpersonal: Ini melibatkan kemampuan untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain, serta berkomunikasi dengan penuh empati dan pengertian. Ini juga termasuk kemampuan untuk membangun hubungan interpersonal yang baik, menangani konflik, dan bekerja secara efektif dalam tim.⁶⁷

Proses komunikasi pembelajaran, guru ditempatkan dalam posisi komunikator, meski dalam konteks pembelajaran kooperatif atau kolaboratif, guru bukan komunikator dominan. Namun tugas dan peran guru sebagai pemimpin pembelajaran memposisikannya menjadi komunikator.⁶⁸ Siswa ditempatkan sebagai komunikan, namun pada

⁶⁵ Treat J et al James W, Elston D, "Mengasah Kemampuan Berbicara," *Andrew's Disease of the Skin Clinical Dermatology*, no. 1985 (2020), hal. 1–59.

⁶⁶ Ihwan Rizky, "Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran (Video) Pada Materi Minyak Bumi," 2014, hal. 78.

⁶⁷ Safaria, "Pentingnya Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal," (Semarang, 2017), hal. 11–40.

⁶⁸ Yosali Iriantara, *Komunikasi pembelajaran interaksi, komunikasi dan edukatif dalam kelas*, (Bandung: 2014) hal. 23

kesepakatan tertentu siswa menjadi komunikator. Dengan kemampuan komunikasi yang kuat, anak-anak dapat membangun hubungan interpersonal yang sehat, mengungkapkan kebutuhan dan pendapat mereka, dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran di sekolah dan kehidupan sehari-hari.

Komunikasi pembelajaran seringkali terjatuh hanya pada persoalan teknis berkomunikasi sehingga sangat menekankan dimensi teknis berkomunikasi atau keterampilan berkomunikasi. Padahal, aspek lain dari komunikasi manusia juga penting diperhatikan dalam komunikasi pembelajaran, misalnya karakteristik pembelajar yang merupakan khalayak dalam proses komunikasi pembelajaran. Mempelajari komunikasi pembelajaran bukan sekedar mempelajari bagaimana komunikasi efektif atau mengatasi gangguan komunikasi yang muncul, melainkan melihat komunikasi sebagai satu tindakan manusia yang berlangsung dalam konteks pembelajaran.

Oleh sebab itu, kita bisa mengkaji model komunikasi, salah satunya dari Gudykuns dan Kim. Model komunikasi ini menyebutkan adanya pengaruh kultural, sosiokultural, dan psikokultural pada proses komunikasi. Selain itu, model ini menyebutkan adanya umpan balik atau (feedback) dalam komunikasi. Model Gudykuns dan Kim menegaskan adanya pengaruh lingkungan yang mempengaruhi proses komunikasi yang berlangsung. Hal ini menegaskan kembali apa yang kita pelajari sebelumnya bahwa komunikasi manusia itu tidak berlangsung di ruang

hampa. Akan ada pengaruh lingkungan terhadap kegiatan komunikasi manusia. Karena itu, saat kita mempelajari proses komunikasi maka lingkungan menjadi salah satu faktor yang penting kita perhatikan.

- a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Komunikasi pada Anak
Terdapat berbagai faktor yang memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan komunikasi anak di SD. lingkungan keluarga memegang peran kunci dalam perkembangan komunikasi anak. Anak-anak yang tumbuh dalam keluarga di mana komunikasi diajarkan dan dihargai cenderung memiliki kemampuan komunikasi yang lebih baik. Interaksi aktif dengan anggota keluarga dan praktik komunikasi sehari-hari membantu memperkuat keterampilan komunikatif anak.⁶⁹

Selain itu, faktor pendidikan juga turut memengaruhi kemampuan komunikasi. Interaksi dengan guru, rekan sebaya, dan lingkungan belajar yang memfasilitasi dialog dan diskusi membantu melatih kemampuan komunikasi siswa. Kepemimpinan guru dalam memotivasi siswa untuk berbicara dan menyampaikan ide-ide mereka juga berperan penting dalam perkembangan kemampuan komunikasi.⁷⁰

Faktor individual juga memainkan peran signifikan. Kecerdasan emosional, kemampuan memahami dan mengelola emosi dengan baik,

⁶⁹ Nur Hasriyati, "Peran Komunikasi Orang Tua dalam Meningkatkan Kecerdasan Bahasa Anak di Paud Mutiara Hati Senen Jakarta Pusat," (2020), hal. 18.

⁷⁰ Resmi Yati Ningsih, "Strategi Pembelajaran Bagi Siswa Slow Learner dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di SDN 158 Seluma," *Penelitian Anak Slow Learner* 1, no. 1 (2019), hal. 89.

dapat memengaruhi bagaimana anak menyampaikan pesan secara efektif. Selain itu, kemampuan kognitif dan pengembangan keterampilan berpikir kritis juga berkontribusi terhadap kemampuan komunikasi yang kuat.⁷¹

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor ini, pendidik dan orang tua dapat bekerja sama untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan memfasilitasi perkembangan kemampuan komunikasi anak di SD. Dengan memberikan perhatian khusus pada aspek-aspek ini, anak-anak dapat tumbuh menjadi komunikator yang efektif dan percaya diri.

b. Karakteristik komunikasi

Menurut Quible, Johnson dan Moot (1996;13-14), karakteristik proses komunikasi sebagai berikut:⁷²

- 1) Simbolik, yang artinya setiap kegiatan komunikasi melibatkan simbol- simbol seperti pesan lisan, tertulis, dan pesan nonverbal. Guru menyampaikan materi pembelajaran melalui bahasa lisan dan tertulis. Guru juga menggunakan pesan nonverbal seperti gerak tangan untuk memperjelas dan mempertegas pesan yang disampaikan. Siswa yang menerima pesan itu mencatat bagian tertentu dari uraian

⁷¹ Farah Zakiah, Pengaruh Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Pemahaman Akuntansi (*Studi Empiris Mahasiswa Jurusan Akuntansi Angkatan Tahun 2009 Di Universitas Jember*), Skripsi, 2013, hal. 34.

⁷² Yosali Iriantara, Komunikasi pembelajaran interaksi, komunikasi dan edukatif dalam kelas, (Bandung: 2014) hal. 24-28

guru, dan mimik wajahnya menunjukkan apakah memahami atau belum memahami apa yang disampaikan gurunya.

2) Dinamis, yang artinya proses komunikasi itu berubah secara kontinyu yang memungkinkan dilakukannya adaptasi pesan demi efektivitas komunikasi. Dalam mempresentasikan makalah kelompoknya, misalnya, para siswa menyesuaikan cara penyampaian saat menjawab pertanyaan siswa lain yang menyimak presentasi tersebut. Dalam dialog guru dan siswa, ada penyesuaian pembahasan materi yang dilakukan guru untuk disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa-siswanya.

3) Bisa dipahami, artinya pesan yang disampaikan bisa dipahami oleh penerimanya. Ciri komunikasi yang efektif adalah pesan yang disampaikan bisa dipahami, dan komunikasi yang tidak efektif tentu sebaliknya karena itu

kita bisa memaknai bahwa pembelajaran yang efektif adalah komunikasi yang efektif.

4) Unik, artinya setiap proses komunikasi selalu melibatkan setidaknya dua orang dengan keunikan pribadi masing-masing. Keunikan manusia yang terlibat dalam kegiatan atau proses komunikasi membuat setiap peristiwa komunikasi pada dasarnya merupakan peristiwa yang unik.

Bovee dan Thill (1986) menunjukkan fakta yang menarik. Memang fakta yang di tunjukan itu belatar komunikasi bisnis, namun bisa menunjukkan apa yang terjadi dalam komunikasi manusia itu, saat manusia menjadi komunikan, 45% dalam bentuk menyimak pesan komunikator, 30% kegiatannya berbicara, membaca 16% dan menulis 9%. Kegiatan komunikasi yang diuraikan itu berlangsung dalam berbagai level kegiatan komunikasi, yakni kmunikasi interpersonal, komunikasi kelompok dan komunikasi publik.

c. Indikator Kemampuan Komunikasi

Menurut Yosai Iriantara, seorang ahli dalam bidang komunikasi, ia mengidentifikasi beberapa indicator yang menggambarkan sejauh mana seseorang memiliki kemampuan komunikasi yang baik. Berdasarkan konsep-konsep yang dipaparkan oleh Yosai Iriantara, indicator keemampuan komunikasi dapat meliputi:⁷³

1. Kemampuan Mendengarkan (Listening Skills)

Indikator: Sejauh mana seseorang dapat mendengarkan dengan baik, memahami pesan yang disampaikan, dan memberi respons yang sesuai. Kemampuan mendengarkan mencakup

⁷³ Yosai iriantara, Komunikasi pembelajaran interaksi, komunikasi dan edukatif dalam kelas, (Bandung: 2014) hal. 8-9.

perhatian penuh terhadap pembicara dan kemampuan untuk menanggapi informasi yang diberikan.

2. Kemampuan Berbicara (Speaking Skills)

Indikator: Kemampuan untuk menyampaikan pesan secara jelas, terstruktur, dan mudah dipahami oleh orang lain. Ini juga mencakup penggunaan bahasa yang tepat, nada suara yang sesuai, serta pengaturan waktu dalam berbicara.

3. Kemampuan Menyampaikan Ide (Idea Presentation)

Indikator: Kemampuan untuk mengkomunikasikan ide atau pendapat dengan cara yang logis dan persuasif. Hal ini termasuk dalam penyusunan argumen yang efektif, serta penggunaan contoh yang relevan untuk mendukung pendapat.

4. Kemampuan Beradaptasi dalam Berkomunikasi (Adaptability)

Indikator: Kemampuan untuk menyesuaikan gaya komunikasi dengan audiens yang berbeda. Ini berarti kemampuan untuk mengubah cara berkomunikasi berdasarkan situasi, konteks, atau lawan bicara.

5. Kemampuan Membaca Situasi (Situational Awareness)

Indikator: Kemampuan untuk memahami dan merespons konteks komunikasi yang ada. Ini mencakup kemampuan untuk membaca bahasa tubuh, suasana hati, serta reaksi dari orang lain yang sedang terlibat dalam komunikasi.

6. Empati (Empathy)

Indikator: Kemampuan untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain selama berkomunikasi. Hal ini memungkinkan seseorang untuk memberikan respons yang sensitif dan sesuai dengan perasaan lawan bicara.

7. Kemampuan Menyelesaikan Konflik (Conflict Resolution)

Indikator: Kemampuan untuk menangani perbedaan pendapat dan konflik dalam komunikasi secara konstruktif dan efektif. Ini mencakup kemampuan untuk menemukan solusi yang memuaskan bagi semua pihak yang terlibat.

8. Kemampuan Menggunakan Media Komunikasi (Media Skills)

Indikator: Kemampuan untuk memanfaatkan berbagai media komunikasi dengan baik, seperti teknologi, media sosial, atau media lain yang relevan, untuk menyampaikan pesan secara efektif.

Dengan indikator-indikator tersebut, Yosol Iriantara menekankan pentingnya komunikasi yang efektif dalam berbagai konteks, baik itu dalam kehidupan pribadi, profesional, maupun sosial. Kemampuan untuk berkomunikasi dengan baik sangat penting dalam mencapai tujuan dan membangun hubungan yang harmonis.

Indikator keterampilan komunikasi pada penelitian ini dibatasi dalam bentuk komunikasi verbal dan komunikasi non-verbal. Komunikasi verbal di khususkan dalam bentuk keterampilan berbicara

dan komunikasi non-verbal di khususkan dalam bentuk keterampilan menulis. Adapun aspek-aspek dari indikator kemampuan komunikasi antara lain sebagai berikut:

b. Komunikasi Verbal (Keterampilan Berbicara)

1. Siswa menyampaikan isi topik pembicaraan dengan pelafalan yang jelas sehingga tidak terjadi kesalahpahaman terhadap isi pembicaraan.
2. Siswa dapat dengan lancar menyampaikan isi pesan pada proses berbicara.
3. Siswa menggunakan kosa kata yang tepat sesuai dengan topik pembicaraan dan pesan yang ingin diungkapkan.
4. Siswa menggunakan susunan tata bahasa yang tepat untuk menyampaikan isi pesan.
5. Para siswa dalam melakukan keterampilan komunikasi yang berbentuk interaksi atau berdialog menggunakan strategi interaksi yang artinya tidak ada peserta didik yang memonopoli proses berbicara melainkan proses ambil peran dilakukan dengan proporsi yang sesuai dengan tujuan komunikasi.

b. Komunikasi Non-Verbal (Keterampilan Menulis)

1. Siswa mampu menulis isi pesan yang mengandung isi yang akurat dan jelas tidak menimbulkan makna ganda

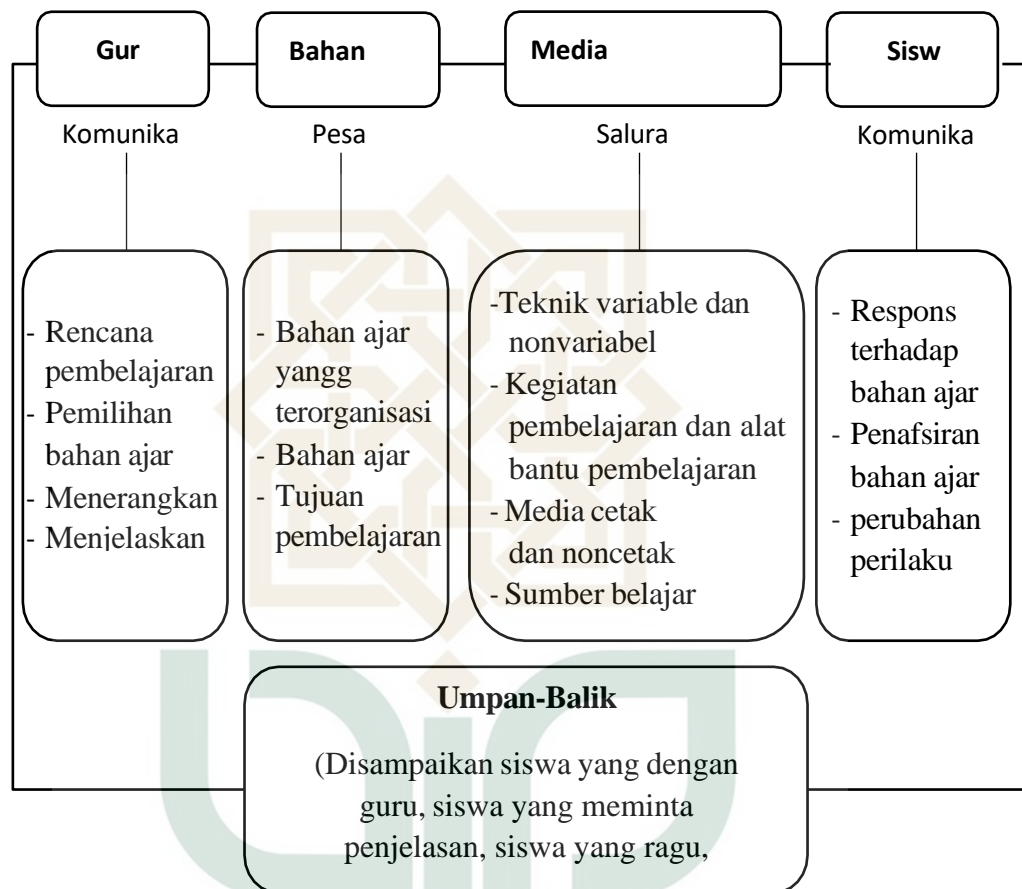
2. Siswa mampu menuliskan isi informasi dengan susunan tulisan yang teratur
3. Siswa mampu menggunakan kosa kata yang tepat dalam proses menulis
4. Siswa mampu menggunakan struktur bahasa yang tepat dan sesuai dengan ejaan dalam proses menulis
5. Siswa mampu menerapkan mekanisme penulisan yang tepat dalam proses menulis seperti penggunaan tanda baca yang tepat.

d. Bagaimana Komunikasi Pembelajaran Berlangsung.

Memahami bagaimana komunikasi pembelajaran berlangsung akan membawa kita pada pembahasan tentang proses komunikasi pembelajaran. Kita bisa membayangkan bagaimana komunikasi yang berlangsung di dalam sebuah kelas. Ada pendidik yang menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa atau siswa sedang berdiskusi membahas topik tertentu yang merupakan bagian dari materi pembelajaran.

Materi pembelajaran merupakan pesan dalam proses komunikasi pembelajaran yang sering dipandang sebagai jantung atau inti kegiatan pembelajaran. Interaksi edukatif berlangsung dalam bentuk pertukaran pesan yang tidak lain adalah materi pembelajaran. Dalam penyampaian materi pembelajaran penggunaan media menjadi tidak terhindar ketika

mempersiapkan pesan yang akan disampaikan di ruang kelas. Kita lihat komunikasi pembelajaran tersebut berdasarkan bagan berikut:



Gambar 1.3 Proses Komunikasi Pembelajaran

Gambar tersebut menunjukkan komponen-komponen komunikasi dalam konteks komunikasi pembelajaran. Guru ditempatkan dalam posisi komunikator, meski dalam konteks pembelajaran kooperatif atau kolaboratif, guru bukan komunikator dominan. Berikut level-level dalam komunikasi.⁷⁵

⁷⁵ Yosai Iriantara dan Usep Syaripudin, *Komunikasi Pendidikan* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2018). hal. 24-28

- 1) Level komunikasi publik merupakan komunikasi antara seorang pembicara dengan sejumlah besar orang, yang tidak bisa dikenali satu persatu.
- 2) Level komunikasi kelompok, kelompok bukanlah sekadar kumpulan orang, karena dalam kelompok orang-orang yang ada didalamnya membangun relasi dan berinteraksi satu sama lain. Kelompok dapat didefinisikan bukan sekadar berkumpul melainkan didalamnya ada pembagian peran, interaksi dan komunikasi antar anggota, memilih tujuan dan upaya pencapaian tujuan.
- 3) Level komunikasi interpersonal merupakan proses interaksi yang didalamnya makna di stimulasi melalui pengiriman dan penerimaan pesan diantara dua orang.

Dalam komunikasi banyak membahas 3 level komunikasi yaitu komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok dan komunikasi publik.

e. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Kemampuan Komunikasi Anak

Pembelajaran Bahasa Indonesia memegang peran kunci dalam pengembangan kemampuan komunikasi anak di Sekolah Dasar.

Melalui pembelajaran bahasa, anak memperoleh keterampilan untuk memahami dan menggunakan bahasa dengan baik dan benar.⁷⁶ Guru

⁷⁶ Muhammad Ali. *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar*. Vol. 38 No.3 (2015), hal. 16.”

dapat menggunakan berbagai metode dan pendekatan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi siswa, termasuk pembelajaran interaktif, permainan bahasa, dan aktivitas kelompok. Selain itu, penggunaan teknologi dan media dalam pembelajaran juga dapat memperkaya pengalaman komunikasi siswa. Berikut rincian indikator kemampuan komunikasi.⁷⁷

Dengan memperhatikan hal-hal penting dalam pembelajaran bahasa, pendidik dapat membantu anak-anak SD mengembangkan kemampuan komunikasi yang kuat, mempersiapkan mereka untuk sukses dalam berbagai konteks komunikatif.

8. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan fenomena, dimana seseorang (*person*) mengkomunikasikan sebuah konsep baru (*product*) yang diperoleh sebagai hasil dari proses mental (*process*) dalam menghasilkan ide, yang merupakan upaya untuk memenuhi adanya kebutuhan (*press*) yang dipengaruhi tekanan ekologis. Dalam pembahasan kreativitas memuat empat hal yakni *person*, *process*, *press* dan *product*.⁷⁸

⁷⁷ Mohammad Yazdi, "E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi," *Jurnal Ilmua Foristek* 2 (1), no. 1 (2012), hal. 143–52.

⁷⁸ Sanji Mt Wahid Sri Rahayu, Bahrn Taib, "Pengaruh Kegiatan Finger Painting Terhadap Kemampuan Menulis, (Semarang : CV Intan Pustaka, 2018), hal. 56," *Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 2018, 75383.

Kreativitas sebagai kapasitas individu untuk memunculkan ide berdasarkan cara berpikir divergen daripada cara berpikir konvergen.⁷⁹

Kreativitas sebagai kemampuan untuk menghasilkan prosuk yang baru, pantas dengan kualitas tinggi, yang akhirnya digunakan kebanyakan peneliti sebagai definisi umum kreativitas. Kreativitas juga dapat dilihat dari bagaimana individu mementingkan sebuah proses dalam melakukan pemecahan masalah dan penelitian terbaru menyatakan bahwa kreativitas harus dikebangkan dalam pemecahan masalah dalam konteks di dunia nyata.⁸⁰

Menurut Munandar kreativitas merupakan kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Hasil penciptaan tidak selalu berasal dari sesuatu yang benar-benar baru, tetapi bisa juga merupakan penggabungan gagasan yang telah ada dari pengalaman dan pengetahuan yang telah dimiliki individu. Kombinasi dari gagasan tersebut akan menjadi suatu hal yang baru.⁸¹ Kreativitas dibagi menjadi dua yaitu kreativitas verbal dan kreativitas figural. Kreativitas verbal adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang didapati dari kemungkinan jawaban terhadap satu masalah dan diungkap secara verbal. Sementara kreativitas figural adalah

⁷⁹ Utami Munandar, "Telaah Kreativitas," *Universitas Airlangga*, no. October (2018), hal. 0–21, <https://www.researchgate.net/publication/328217424>.

⁸⁰ Abdul Karim Batu Bara, "Membangun Kreativitas Pustakawan di Perpustakaan," *Jurnal Iqra'* 06, no. 0 (2017), hal. 40–51.

⁸¹ Utami Munandar, "Telaah Kreativitas...", hal. 22.

kemampuan untuk memunculkan ide-ide atau gagasan baru melalui gambar yang dibuat.⁸²

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, penulis menyimpulkan bahwa kreatifitas adalah kemampuan intelektual individu dalam menciptakan dan mengembangkan suatu hal yang baru dari kumpulan pengalaman, pengetahuan dan konsep yang pernah didapatkan. Individu kreatif adalah orang yang terbuka secara pemikiran sehingga mampu mengembangkan daya imajinasinya.

Kreativitas pada anak SD mencakup kemampuan untuk menghasilkan ide, konsep, atau karya baru yang orisinal dan berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Ini melibatkan kemampuan untuk berpikir secara inovatif, mengeksplorasi berbagai ide, dan mengaplikasikan imajinasi dengan cara yang unik.⁸³ Kreativitas tidak terbatas pada seni atau bidang ekspresi kreatif lainnya; itu adalah kekuatan mental yang dapat muncul dalam berbagai konteks.⁸⁴ Dengan kata lain, kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat masalah dari berbagai perspektif, menemukan solusi yang tidak konvensional, dan mengaplikasikan ide-ide baru dengan cara yang menghasilkan nilai tambah.

⁸² Jalil Suyudi Muhammad, "Peningkatan Kreatifitas Verbal dan Figural pada Siswa dalam Menggambar Ilustrasi Bertema Fauna di Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Majene," *Sureq Jurnal Pengabdian Masyarakat Berbasis Seni Dan Desain* Volume 2, (n.d.), hal. 125–35.

⁸³ Yeyen Fatmala and Sri Hartati, "Pengaruh Membatik Ecoprint Terhadap Perkembangan Kreativitas Seni Anak Di Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Pendidikan Tambusari* 4, no. 2 (2020), hal. 1143–55.

⁸⁴ Kadek Dwi Noorwatha, "Studi Kreativitas 'Pratibha' dalam Aplikasinya pada Strategi Kreatif Desain Interior ('Pratibha' Creativity Application on Interior Design Creative Strategies Study)," *Seminar Nasional Sandhyakala 2019*, no. 2019 (2019), hal. 23–32.

Konsep kreativitas juga mencakup aspek berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai ide dari satu konsep atau masalah. Ini sering kali melibatkan pemikiran asosiatif yang memungkinkan individu untuk membuat koneksi antara ide-ide yang tidak terlihat terhubung secara jelas.⁸⁵ Selain itu, kreativitas juga mengandalkan aspek imajinasi, di mana individu dapat membayangkan hal-hal yang belum ada atau memvisualisasikan solusi baru. Ini mencakup kemampuan untuk mengubah perspektif dan mempertanyakan status quo.⁸⁶

Dalam konteks pendidikan, memahami konsep kreativitas merupakan hal penting karena memungkinkan pendidik untuk merancang pengalaman belajar yang memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan dan menerapkan keterampilan kreatif mereka.

Penelitian Johana mengemukakan ada empat dimensi kreatifitas yang disebut “*The Four P’s of Creativity*” (4P) yaitu person (orang), *process* (proses), *product* (produk), dan *press* (tekanan). Berikut penjelasan mengenai 4P tersebut:⁸⁷

1) *Person* (Orang)

⁸⁵ D Cahyadi, “Berpikir Lebih Kreatif Dengan Menggunakan Nalar Logis: Konsep Berpikir Lateral Dalam Berinovasi,” (2023), hal. 120.

⁸⁶ Panca Pertiwi Hidayati, *Pembelajaran Menulis Esai Berorientasi Melalui Analisis Wacana Berorientasi Peta Berpikir Kritis*, Lembaga Penelitian Universitas Pasundan, (2018), hal 76.

⁸⁷ J N Mawarni and W Handyaningrum, “Strategi Mewujudkan Kreativitas Dalam Pembelajaran Praktik Instrumen Pokok Gesek Masa Pandemi Covid-19,” *Ejournal.Unesa.Ac.Id* 11, no. 2 (2022), hal. 219–39, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-sendratasik/article/view/43494%0>

Person mengacu kepada informasi tentang kepribadian, kecerdasan, temperamen, fisik, sifat, kebiasaan, sikap, konsep diri, sistem nilai, mekanisme pertahanan, dan perilaku yang ada pada diri individu. Tindakan kreatif merupakan hal yang muncul dari keseluruhan keunikan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungannya.

2) *Process* (Proses)

Definisi proses pada dasarnya menyerui langkah-langkah dalam metode ilmiah, yaitu proses merasakan kesulitan, permasalahan, kesenjangan, memberikan dugaan dan memformulasikan hipotesis, merevisi dan memeriksa kembali hingga mengkomunikasikan hasil. *Process* meliputi motivasi, persepsi, pembelajaran, proses berpikir dan komunikasi. Dimensi *process* diketahui ada empat tahapan yaitu: tahap persiapan, tahap inkubasi, tahap inspirasi dan tahap verifikasi.

3) *Press* (Tekanan)

Definisi *Press* merujuk pada aspek dorongan internal, yaitu kemampuan kreatif dirumuskan sebagai inisiatif yang dihasilkan individu dengan kemampuannya untuk mendobrak pemikiran yang biasa.

4) *Product* (Produk)

Produk kreatif harus bersifat mampu di observasi, baru dan merupakan kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

b. Tahapan atau Proses Berpikir Kreatif

Berpikir kreatif terbagi menjadi 4 tahapan dalam penelitian Fatmawiyati sebagai berikut:⁸⁸

- 1) Preparasi Kebanyakan orang percaya bahwa kreativitas berawal dari sebuah ide, namun sesungguhnya ide tidak akan muncul apabila kemampuan intelektualnya tidak memadai. Jika individu menginginkan mampu menghasilkan ide-ide yang cemerlang, maka otak harus diisi dengan materi-materi yang mampu menunjang kemunculan ide-ide cemerlang. Tahapan preparasi ini sangatlah penting dan melibatkan usaha yang besar untuk belajar. Pada titik ini, otak menggunakan atensi, pertimbangan dan perencanaan untuk mengumpulkan informasi daripada mencari sebuah momen untuk menemukan ide cemerlang.
- 2) Inkubasi pada tahap ini, ide-ide yang mendasari munculnya solusi akan cenderung meredup. Pemikiran maupun aktivitas secara jelas berhubungan dengan permasalahan yang sedang dihadapi

⁸⁸ Jati Fatmawiyati, "Telaah Kreativitas," *Universitas Airlangga*, no. October (2018), hal. 0–21, https://www.researchgate.net/publication/328217424_Telaah_Kreativitas.

akan cenderung menghilang, namun proses pemikiran alam bawah sadar yang terlibat kreatif justru sedang bekerja.

- 3) Iluminasi tahapan inkubasi yaitu menindaklanjuti proses yang terjadi pada tahap inkubasi, ide kreatif akan muncul secara tiba-tiba. Alhasil, hal-hal yang awalnya terlihat samar-samar menjadi jelas. Kemunculan ide secara tiba-tiba ini biasanya dikenal sebagai “aha moment”.
- 4) Verifikasi meskipun solusi yang dicari telah diketemukan pada tahap iluminasi, verifikasi juga dibutuhkan untuk mengetahui apakah solusi tersebut sesuai atau tidak. Apabila solusinya tidak memuaskan maka individu tersebut akan kembali lagi ke tahap awal proses berpikir kreatif, sedangkan ketika solusinya telah sesuai, maka solusi itu akan diterima oleh individu sebagaimana adanya atau memodifikasi solusi dasar yang ada sehingga benar-benar memenuhi kriteria yang diperlukan.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas pada Anak

Terdapat beberapa faktor mempengaruhi perkembangan kreativitas pada anak di SD. Pertama-tama, lingkungan mendukung peran penting. Anak yang tumbuh dalam lingkungan di mana kebebasan berpendapat dan eksplorasi dihargai akan cenderung mengembangkan kreativitas yang lebih kuat.⁸⁹ Selain itu, dukungan

⁸⁹ Rohimi Zamzam Iswan, Ahmad Susanto, Misriandi, Munifah Bahfen, Zulfitria, Anita Damayanti, Tiara Astari, *Pendidikan Anak di Era Milenial Upaya Menuju Indonesia yang Berkemajuan* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2019), hal. 123.

dari orang tua, guru, dan teman sebaya juga berpengaruh signifikan. Mereka dapat memberikan dorongan, inspirasi, dan saran konstruktif yang mendorong anak untuk mengeksplorasi ide-ide baru.⁹⁰

Faktor internal juga memainkan peran penting. Kepercayaan diri dan keberanian untuk mengambil risiko dalam mengungkapkan ide-ide baru merupakan faktor-faktor yang mendukung perkembangan kreativitas. Keterampilan berpikir kritis dan kemampuan untuk melihat masalah dari berbagai sudut pandang juga memengaruhi tingkat kreativitas pada anak.⁹¹

d. Faktor yang Menghambat Kreativitas

Terdapat beberapa hal yang menghambat kreativitas diantaranya adalah:⁹²

- 1) Evaluasi, merupakan salah satu hal yang penting, namun terkadang yang terjadi para pendidik kurang memahami waktu yang tepat dan yang tidak tepat. Ada beberapa pendidik yang memberikan evaluasi pada saat proses kreativitas berlangsung bahkan ada yang tidak memberikan evaluasi sehingga anak tidak mengerti letak kekurangannya. Hal ini menjadi penting karena merupakan salah satu syarat untuk mengembangkan kreativitas konstruktif.

⁹⁰ Faulina Sundari, "Peran Guru Sebagai Pembelajar Dalam Memotivasi Peserta Didik Usia SD," *Prosiding Diskusi Panel Pendidikan*, no. April (2017), hal. 60–76.

⁹¹ Yuni Rindiantika, "Pentingnya Pengembangan Kreativitas dalam Keberhasilan Pembelajaran Kajian Teoretik," *Jurnal Intelegensia* 6, no. 1 (2021), hal. 59.

⁹² Munirah, "Peranan Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa," *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 02 (2018), hal. 111–27, <https://doi.org/10.26618/jtw.v3i02.1597>.

- 2) Hadiah (*reward*), hal ini dapat merobohkan kreativitas serta dapat merubah motivasi intrinsik pada diri anak.
- 3) Persaingan (*competition*), terjadi ketika salah satu anak mengikuti suatu kompetisi dengan siswa lainnya, dimana nantinya yang terbaik mendapat hadiah.
- 4) Lingkungan yang membatasi, belajar dan kreativitas tidak dapat dikembangkan dengan suatu paksaan, jika hal ini terjadi maka akan sulit untuk dapat mengembangkan kreativitasnya.

e. Ciri dan Karakteristik Individu Kreatif

Karakteristik individu yang kreatif menurut beberapa ahli diantaranya yaitu memiliki karakteristik sensitif terhadap masalah, kaya akan ide atau cenderung lancar dalam menghasilkan ide-ide, memiliki fleksibilitas mental, memiliki pemikiran yang berbeda dibandingkan orang-orang pada umumnya, mampu untuk mendefinisikan ulang obyek atau konsep yang mungkin telah dikenal cukup lama, cenderung humoris, memiliki temperamen kompleks serta memiliki kapasitas menerima konflik dan ketegangan.⁹³

Ciri individu yang kreatif menurut para ahli psikologi antara lain adalah bebas dalam berpikir, mempunyai daya imajinasi, bersifat ingin tahu, ingin mencari pengalaman baru, mempunyai inisiatif, bebas berpendapat, mempunyai minat luas, percaya pada diri sendiri, tidak

⁹³ Andre Gide, "Teori Kreativitas," *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2017, hal. 5–24.

mau menerima pendapat begitu saja, cukup mandiri dan tidak pernah bosan.⁹⁴ Beberapa karakteristik atau ciri-ciri utama kreativitas dalam penelitian Fikri sebagai berikut:⁹⁵

- 1) Orisinalitas (*Orisinalitas*) merupakan suatu pemikiran secara intrinsic yang pemikirannya tidak tetap, memiliki perspektif pemikiran baru dalam sudut pandang untuk mengamati suatu persoalan.
 - 2) Kelengkapan (*comprehensiveness*) Kelengkapan merupakan cara berpikir yang mampu memberikan analisis pelengka dalam suatu masalah dengan sudut pandang yang berbeda, tingkat yang berbeda, serta mampu membentuk teori-teori yang baru untuk diintegrasikan ke dalam sejumlah elemen pemikiran sebagai proses berfikir untuk mencapai kesimpulan.
 - 3) Perbedaan (*divergence*) Perbedaan merupakan cara menyelesaikan masalah dengan lebih dari satu pola pikir penyelesaian dengan kemampuan dalam menyimpulkan beberapa informasi dari arah yang berbeda.
- f. Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Pengembangan Kreativitas Anak
- Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki potensi besar untuk mendukung pengembangan kreativitas pada anak SD. Melalui bahasa,

⁹⁴ Mariani, "Penerapan Metode Demonstrasi Berbasis Tugas untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar (Studi pada Mata Pelajaran Kimia Kelas X Di SMA Negeri 1 Kikim Timur)" 4, no. 1 (2020), hal. 1–23.

⁹⁵ Fikri, "Deskripsi Kreativitas Belajar Siswa setelah Mengikuti Layanan Penguasaan Konten (Studi Kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Tarab)," *E-Theses*, 2018, hal 56.

anak dapat mengungkapkan ide-ide mereka dengan lebih baik, mengasah keterampilan menulis cerita atau puisi, dan mengembangkan kemampuan verbal untuk menyampaikan konsep-konsep baru.⁹⁶ Guru dapat mendorong kreativitas melalui tugas-tugas yang menantang imajinasi, memperkenalkan karya sastra Indonesia yang kreatif dan menarik dapat memberikan inspirasi bagi anak-anak untuk mengeksplorasi kreativitas mereka sendiri.⁹⁷

Dengan mempertimbangkan definisi dan konsep kreativitas, faktor-faktor yang mempengaruhi, serta pentingnya pembelajaran bahasa, pendidik dan orang tua dapat bekerja sama untuk menciptakan lingkungan yang mendukung dan memfasilitasi perkembangan kreativitas anak di SD. Dengan memberikan perhatian khusus pada aspek-aspek ini, anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang kreatif, inovatif, dan mampu berkontribusi secara positif dalam masyarakat.

g. Indikator Kreativitas Siswa SD

Indikator kreativitas siswa SD mengacu pada tanda-tanda yang dapat diukur untuk menilai sejauh mana seorang siswa mengeluarkan ide-ide baru, solusi orisinal, dan cara pandang yang inovatif.⁹⁸ Indikator

⁹⁶ Patimah Patimah, "Efektifitas Metode Pembelajaran Dongeng dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak pada Jenjang Usia Sekolah Dasar," *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 2, no. 2 (2015), hal. 1–19.

⁹⁷ Novi Ayuningtias Weninda Ayu Retnoningtyas, Heny Kusuma Widyaningrum, "Peningkatan Literasi Digital pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas 5 SDN Oro-Oro Ombo Madiun Menggunakan Bantuan Google Docs dan Aplikasi Canva" 4, no. 2 (2023), hal. 167– 77.

⁹⁸ Intan Agustin, "Pengaruh Model Pembelajaran...", hal. 45.

keaktivitas ini merupakan ciri-ciri kreativitas yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau berpikir kognitif pada kreativitas. Setelah dilakukan penelitian, indikator kreativitas menurut Guilford dalam Lestari dan Zakiah antara lain:⁹⁹

- a. Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang.
- b. Keluwesan berpikir (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda dan mampu menggunakan bermacam-macam cara pemikiran.
- c. Elaborasi (*elaboration*), yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan memperinci detail-detail dari suatu objek sehingga menjadi lebih menarik.
- d. Keaslian (*originality*), yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik (*unusual*).
- e. Evaluasi, yaitu kemampuan untuk menentukan aspek penilaian dan menganalisis masalah dengan selalu bertanya.

Selain itu, menurut pendapat Munandar dalam Lestari dan Zakiah juga menjelaskan mengenai ciri-ciri kemampuan bersikap kreatif yang terdiri atas:¹⁰⁰

⁹⁹ Ika Lestari dan Linda Zakiah, *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran, Erzatama Karya Abadi* (Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019), hal. 10.

¹⁰⁰ *Ibid.*, hal. 11.

1. Rasa ingin tahu, individu kreatif akan selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak pengetahuan dan mendorong siswa untuk mencoba sesuatu yang belum dikenal.
2. Imajinatif, dapat terlihat dari membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi dan membuat cerita tentang tempat.
3. Merasa tertantang oleh kemajemukan, individu kreatif harus merasa terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, dan melibatkan diri dalam tugas yang sulit.
4. Sifat berani mengambil resiko, Pada ciri ini individu kreatif harus berani mencoba hal-hal baru.
5. Dan sifat menghargai, Pada sikap ini, individu kreatif harus dapat menghargai orang lain serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Hal-hal di atas merupakan perwujudan dari ciri-ciri kreativitas. Agar bakat kreatif siswa dapat terwujud tidak hanya dibutuhkan keterampilan berpikir kreatif, tetapi juga ciri-ciri afektif. Oleh karena itu, pendidikan (baik di sekolah maupun di rumah) hendaknya tidak hanya memperhatikan pengembangan keterampilan berpikir semata-mata, tetapi pembentukan sikap, perasaan dan ciri-ciri kepribadian yang mencerminkan kreativitas yang perlu juga dipupuk sehingga seseorang dapat dikatakan sebagai individu kreatif apabila memenuhi kemampuan berpikir kreatif dan bersikap kreatif.¹⁰¹

¹⁰¹ *ibid.*, hal. 11–12.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator sesuai dengan pendapat Guilford yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi, dan evaluasi. Hal ini karena indikator menurut pendapat Munandar sudah mencakup lima indikator tersebut.

9. Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

c. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya mengajarkan siswa tentang keterampilan berbahasa yang baik dan benar sesuai dengan fungsi dan tujuannya. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dilakukan dengan terpadu yang seharusnya disesuaikan dengan bagaimana cara siswa melihat dan menghayati dunia mereka.¹⁰² Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran pokok penting yang telah diajarkan dari pendidikan sekolah dasar sampai perguruan tinggi dan mempunyai tujuan agar siswa terampil berbahasa. Pembelajaran bahasa Indonesia diajarkan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi siswa dalam bentuk lisan dan tulisan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuannya dalam berkomunikasi.¹⁰³

¹⁰² Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar," *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020), hal. 35–44, <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.

¹⁰³ Oman Farhrohman, "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI," *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar* 9, no. 1 (2017), hal. 23–34, <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada sekolah dasar. Bahasa merupakan suatu alat komunikasi dengan sesama manusia yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Oleh karena itu, Bahasa Indonesia dipelajari di semua jenjang pendidikan terutama di sekolah dasar karena merupakan dasar dari semua pembelajaran. Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang dipelajari sejak kelas 1 hingga kelas 6. Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dipisah ke dalam pembelajaran kelas bawah biasanya merujuk pada yang ada di tahun awal Pendidikan Sekolah Dasar (SD) yaitu kelas 1, 2, dan 3 SD. Dan kelas atas merujuk pada kelas-kelas di tahun-tahun akhir Pendidikan SD, yaitu kelas 4, 5, dan 6 SD. Penerapan kegiatan belajar mengajar di kelas rendah dengan kelas tinggi berbeda karena tujuan pengajarannya berbeda.¹⁰⁴

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia adalah kegiatan pembelajaran yang diupayakan oleh pendidikan guna meningkatkan wawasan bahasa Indonesia siswa dan kemampuan berkomunikasi yang baik dan benar dalam bentuk lisan maupun tulisan.

d. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada hakikatnya mengajarkan siswa tentang keterampilan berbahasa yang baik dan benar sesuai

¹⁰⁴ Oman Farhrohman, "Implementasi Pembelajaran Bahasa,,,. Hal 35.

dengan fungsi dan tujuannya. Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dilakukan dengan terpadu yang seharusnya disesuaikan dengan bagaimana cara siswa melihat dan menghayati dunia mereka.¹⁰⁵ Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan pembelajaran pokok penting yang telah diajarkan dari pendidikan sekolah dasar sampai perguruan tinggi dan mempunyai tujuan agar siswa terampil berbahasa. Pembelajaran bahasa Indonesia diajarkan untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi siswa dalam bentuk lisan dan tulisan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa diharapkan dapat mengembangkan kemampuannya dalam berkomunikasi.¹⁰⁶

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan pada sekolah dasar. Bahasa merupakan suatu alat komunikasi dengan sesama manusia yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia dan digunakan sebagai bahasa nasional. Oleh karena itu, Bahasa Indonesia dipelajari di semua jenjang pendidikan terutama di sekolah dasar karena merupakan dasar dari semua pembelajaran. Bahasa Indonesia di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang dipelajari sejak kelas 1 hingga kelas 6. Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dipisah ke dalam pembelajaran kelas rendah (kelas I-III) dan

¹⁰⁵ Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar," *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020), hal 35–44, <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>.

¹⁰⁶ Oman Farhrohman, "Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI," *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar* 9, no. 1 (2017), hal. 23–34, <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>.

kelas tinggi (kelas IV-VI). Penerapan kegiatan belajar mengajar di kelas rendah dengan kelas tinggi berbeda karena tujuan pengajarannya berbeda.¹⁰⁷

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia adalah kegiatan pembelajaran yang diupayakan oleh pendidikan guna meningkatkan wawasan bahasa Indonesia siswa dan kemampuan berkomunikasi yang baik dan benar dalam bentuk lisan maupun tulisan.

e. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan pembelajaran diperlukan guna mempermudah guru dalam menyiapkan program pengajaran dan kegiatan pembelajaran, melakukan penilaian hasil belajar, serta memberi siswa pedoman dalam menyelesaikan kegiatan belajar. Pembelajaran Bahasa Indonesia digunakan sebagai sarana pengembangan kemampuan menalar dalam kurikulum 2013, hal ini dikarenakan kemampuan menalar siswa masih sangat rendah.¹⁰⁸

Menurut Cahyani, tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu 1) Siswa mampu berkomunikasi dengan baik dan benar sesuai dengan etika secara efektif dan efisien; 2) Siswa bangga dan menghargai bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara; 3) Siswa memahami dan menggunakan bahasa Indonesia dengan tepat sesuai

¹⁰⁷ Oman Farhrohman, "Implementasi Pembelajaran Bahasa,,, Hal 35.

¹⁰⁸ Henri, *Model, Pembelajaran, dan Model Pembelajaran*, 2018, hal. 54, <http://repository.unpas.ac.id/37102/3/.pdf>.

situasi dan tujuan; 4) Siswa mampu meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional dan sosial melalui bahasa Indonesia; 5) Siswa mampu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan bahasa, menghaluskan budi, serta memperluas wawasan hidup melalui karya sastra Indonesia; 6) Siswa bangga dan menghargai sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.¹⁰⁹

f. Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia

Prinsip pembelajaran merupakan upaya dalam mengkondisikan situasi pembelajaran dan merancang suasana pembelajaran yang mendukung agar siswa dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan optimal.¹¹⁰ Dalam penelitian gani Ali terdapat empat prinsip penerapan pembelajaran bahasa Indonesia yaitu sebagai berikut: ¹¹¹

- 1) Bahasa hendaknya dipandang sebagai suatu bacaan, bukan hanya kumpulan kata atau kaidah kebahasaan.
- 2) Penggunaan bahasa merupakan suatu pengungkapan makna dari pemilihan bentuk-bentuk kebahasaan.
- 3) Bahasa bersifat fungsional, yaitu penggunaan bahasa tidak pernah terpisahkan dari konteks sebab bentuk bahasa digunakan dalam mencerminkan ide, nilai, sikap, dan gagasan pengguna.
- 4) Bahasa adalah media pembentukan berpikir seseorang.

¹⁰⁹ Cahyani Ani, "Model Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Andrew's Disease of the Skin Clinical Dermatology*, 2020, hal. 5–30.

¹¹⁰ Unik Ambar Wati, "Pelaksanaan Pembelajaran yang Kondusif dan Efektif," *Jurnal Pendidikan* 1, no. 2 (2010), hal. 10–20.

¹¹¹ Hasniyati Gani Ali, "Prinsip-Prinsip Pembelajaran dan Implikasinya terhadap Pendidik dan Peserta Didik," *Jurnal Al-Ta'dib* 6, no. 1 (2014), hal.31–42.

g. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD memiliki ruang lingkup yang meliputi empat aspek keterampilan berbahasa sebagai berikut:

- 1) Keterampilan Menyimak. Keterampilan menyimak yaitu proses menerima atau menangkap pesan yang disampaikan oleh seseorang. Seperti mendengarkan berita, lagu, perintah, pengumuman, dan lain sebagainya.
- 2) Keterampilan Berbicara. Keterampilan berbicara yaitu proses menyampaikan pesan kepada orang lain yang dilakukan secara lisan. Seperti mengungkapkan ide atau gagasan, menyampaikan pesan, menceritakan pengalaman, dan lain sebagainya.
- 3) Keterampilan Membaca. Keterampilan membaca yaitu suatu proses memaknai pesan yang terdapat dalam teks. Seperti membaca petunjuk, teks bacaan, tata tertib, dan lain sebagainya.
- 4) Keterampilan Menulis. Keterampilan menulis yaitu suatu proses menyampaikan pesan kepada orang lain yang dilakukan secara tertulis. Seperti menulis kalimat, paragraf, deskripsi, karangan naratif, dan lain sebagainya.¹¹²

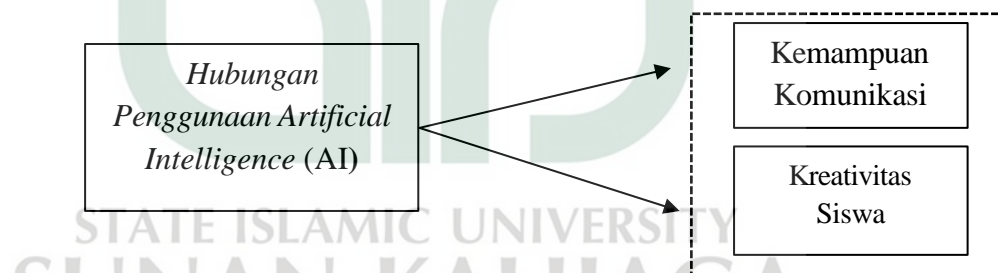
Keempat komponen keterampilan berbahasa tersebut harus dikuasai oleh setiap siswa sehingga tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia dapat terwujud dengan maksimal. Agar keempat keterampilan

¹¹² Oman Farhrohman, "Implementasi Pembelajaran Bahasa...", hal. 37.

berbahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat dikuasai oleh siswa, maka diperlukan bimbingan dan arahan dari pendidik dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dan tepat.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan asumsi atau prediksi yang akan diuji kebenarannya melalui analisis data dalam penelitian. Hipotesis dapat bersifat nul (H_0) yang menyatakan bahwa tidak ada hubungan atau perbedaan yang signifikan antara variabel, atau bersifat alternatif (H_1) yang menyatakan adanya hubungan atau perbedaan yang signifikan.¹¹³ Berdasarkan skema kerangka penelitian maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

Variabel *Artificial Intelligence* (AI) merupakan variabel (X) yang dalam penelitian ini digunakan sebagai variabel yang mempengaruhi Variabel kemampuan Komunikasi (Y1) dan Kreativitas siswa (Y2) Dari

¹¹³ Imam Machali, Metode Penelitian Kuantitatif, *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS* (Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur, 2021), hal. 216.

gambaran kerangka pemikiran di atas peneliti mengambil hipotesis sebagai berikut:

1. Hubungan variable X dan Y_1

H_{a1} : Terdapat hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi siswa SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta.

H_{o1} : Tidak terdapat hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi siswa SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta.

2. Hubungan variable X terhadap Y_2

H_{a2} : Terdapat hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kreativitas siswa SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta.

H_{o2} : Tidak terdapat hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kreativitas siswa SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta.

3. Hubungan variable X terhadap Y_1 dan Y_2

H_{a3} : Terdapat hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa SDI Al- Azhar Bantul Yogyakarta

H_{o3} : Tidak terdapat hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa SDI Al-Azhar Bantul Yogyakarta.

H. Sistematika Pembahasan

Bab I yaitu bagian pendahuluan yang memberikan gambaran secara umum kepada pembaca mengenai isi ini, di dalamnya membahas: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian yang relevan, landasan teori, hipotesis penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II yaitu bagian yang menjelaskan metodologi penelitian berupa: pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, serta teknik analisis data

Bab III yaitu bagian yang menjelaskan dari hasil penelitian, yang berisi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi hasil penelitian, pembahasan, hasil uji hipotesis penelitian dan keterbatasan penelitian.

Bab IV yaitu penutup yang berisi tentang kesimpulan, implikasi dan saran. serta dibagian akhir terdapat daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang terkait dengan penelitian ini.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta analisis data penelitian yang sudah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) berhubungan positif terhadap kemampuan komunikasi siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Nilai koefisien hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah 0,647. Nilai koefisien tersebut termasuk dalam kategori hubungan yang kuat. Angka koefisien juga bernilai positif sehingga menunjukkan arah hubungan yang positif pula. Sedangkan nilai signifikansinya adalah 0,000 atau lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Penggunaan Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) berhubungan positif terhadap kreativitas siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Nilai koefisien hubungan penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kreativitas siswa pada pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar adalah 0,597. Nilai koefisien tersebut termasuk dalam kategori hubungan yang cukup kuat. Angka koefisien juga bernilai positif sehingga menunjukkan arah hubungan yang positif pula. Sedangkan nilai signifikansinya adalah 0,000 atau lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut menunjukkan

terdapat hubungan yang positif antara hubungan penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kreativitas siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.

3. Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) berhubungan positif terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Nilai koefisien penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar adalah 0,607. Nilai koefisien tersebut termasuk dalam kategori hubungan yang kuat. Angka koefisien juga bernilai positif sehingga menunjukkan arah hubungan yang positif pula. Sedangkan nilai signifikansinya adalah 0,000 atau lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

B. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini terdapat kendala, hambatan dan kelemahan. *Artificial Intelligence* (AI) belum bisa menggantikan interaksi manusia dan pengalaman langsung yang diperlukan dalam pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena adanya keterbatasan peneliti secara *Hard Skill*.

a) Dampak Positif

1. Peningkatan Keterampilan Bahasa

Artificial Intelligence (AI) Duolingo membantu siswa meningkatkan keterampilan berbicara, menulis, dan memahami Bahasa Indonesia.

2. Peningkatan Kreativitas

Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan ide-ide kreatif dan mengungkapkan pemikiran mereka.

3. Pembelajaran Mandiri

Artificial Intelligence (AI) mendukung siswa dalam belajar secara mandiri dengan memberikan materi yang dipersonalisasi.

b) Kelemahan

Kurangnya empati, *Artificial Intelligence* (AI) tidak dapat memahami emosi manusia secara efektif *dairy life* AI dapat kesulitan memahami Bahasa lokal atau dialek

c) Tantangan

Ketergantungan pada teknologi. Penggunaan AI yang berlebihan bisa membuat siswa terlalu bergantung pada teknologi.

Adapun kendala yang dialami peneliti dalam melakukan penelitian yaitu:

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini didasarkan hasil perolehan nilai angket/kuesioner dan skala, sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang obyektif dalam proses pengisian. Hal tersebut dikarenakan pengumpulan data bersifat skala Likert, sehingga terdapat kemungkinan ketidaksesuaian kondisi siswa dengan isi jawaban.
2. Penelitian yang diambil untuk dianalisis adalah penelitian bersifat survei dengan keterbatasan waktu dengan kemungkinan lain mempengaruhi dalam penelitian.

C. Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) pada pembelajaran berbantuan *Canva* ini bisa menjadi pilihan dalam pengajaran karena sesuai dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan *Artificial Intelligence* (AI) ini mampu memberikan hubungan yang signifikan terhadap kemampuan komunikasi dan kreativitas siswa. Selain itu, penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) pada pembelajaran tersebut sesuai dengan tuntutan pendidikan sekarang yang menginginkan pembelajaran yang interaktif dan memanfaatkan media-media di sekitar supaya proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan.

2. Bagi sekolah

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, sekolah menyediakan

fasilitas teknologi yang memadai dan memberikan pelatihan kepada guru untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) ditingkatkan supaya dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar dan menjadikan proses pembelajaran yang lebih efektif.

3. Bagi peneliti selanjutnya.

Untuk penelitian selanjutnya diserahkan untuk memperluas sample penelitian dengan melibatkan berbagai tingkat kelas dan mata pelajaran lainnya guna melihat apakah hasil yang sama dapat diperoleh. Dan peneliti juga dapat mempertimbangkan faktor-faktor lain seperti lingkungan belajar dan keterlibatan orang tua dalam mendukung penggunaan *Artificial Intelligence* (AI). Bagi pembaca penelitian ini sebagai wawasan pengetahuan tentang penggunaan *Artificial Intelligence* (AI), sedangkan bagi peneliti yang akan datang diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi serta dapat meneliti hal-hal lain yang berkaitan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Agama RI, Departemen. *Al-Qur'an Tajwid Dan Terjemahan / Departemen Agama RI*. Jakarta: Maghfirah Pustaka, 2006.
- Abdul Karim Batu Bara. "Membangun kreativitas pustakawan di perpustakaan." *Jurnal Iqra'* 06, no. 0 (2017): 40–51.
- Abdullah, Ma'ruf. *Metodologi Penelitian kuantitatif*. Aswaja Pressindo. Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015.
- Alghizzawi, Mahmoud, Mohammed Habes, Said A Salloum, Mazuri Abd Ghani, Chaker Mhamdi, dan Khaled Shaalan. "The effect of social media usage on students' e-learning acceptance in higher education: A case study from the United Arab Emirates." *International Journal of Information Technology and Language Studies (IJITLS)* 3, no. 3 (2019): 13–26.
- Ali, Hasniyati Gani. "Prinsip-prinsip Pembelajaran dan Implikasinya Terhadap Pendidik dan Peserta didik." *Jurnal Al-Ta'dib* 6, no. 1 (2014): 31–42.
- Ali, Muhammad. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar." *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 35–44.
- . "PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DAN SASTRA (BASASTRA) DI SEKOLAH DASAR." *In IEEE Engineering Management Review*, 38:16, 2015.
- Amrizal, Victor, dan Qurrotul Aini. *Naskah Kecerdasan Buatan. Kecerdasan Buatan*. Jakarta: Halaman Moeka, 2013.
- Angreyani, Desi. "Hubungan Antara Kemampuan Berkomunikasi Spg Hypermart Palu Grand Mall Dengan Kepuasan Pelanggan." *Jurnal Online Kinesik* 4, no. 1 (2017).
- Ani, Cahyani. "Model pembelajaran Bahasa Indonesia." *Andrew's Disease of the Skin Clinical Dermatology*. (2020): 5–30.
- Aprinawati, Lis. "Penggunaan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi, Jurnal Pendidikan*

- Anak Usia Dini* (2017): 11.
- AY Surachman, S Sos, MI Kom -. “Konsep Dasar Sistem Komunikasi” (2019): 1–58.
- Azizah, Desi, Aji Wibawa, dan Laksono Budiarto. “Hakikat Epistemologi Artificial Intelligence.” *Jurnal Inovasi Teknologi dan Edukasi Teknik* 1, no. 8 (2021): 592–598.
- Batubara, Hamdan Husein. “Penggunaan Google Form sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen di Prodi PGMI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari” 8, no. 2 (2016).
- Br Sebayang, Gabriela Anjelika, Monang Tua Simamora, dan Sari Jusnita Br Ginting. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis IT di Sekolah Dasar.” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 02 (2023): 313–317.
- Budiastuti, Dyah, dan Agustinus Bandur. *Validitas dan Reliabilitas Penelitian: dilengkapi Analisis Dengan NVIVO, SPSS, dan AMOS*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018.
- Budi Darma, *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji T, Uji F, R2)* (Jakarta: Guepedia, 2018),
- Cahyadi, D. “Berpikir Lebih Kreatif dengan Menggunakan Nalar Logis: Konsep Berpikir Lateral dalam Berinovasi” (2023): 120.
- Cheung, Man Lai, Guilherme Pires, dan Philip J. Rosenberger. “The influence of perceived social media marketing elements on consumer–brand engagement and brand knowledge.” *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics* 32, no. 3 (2020): 695–720.
- Craft, Anna. “Childhood in a digital age: Creative challenges for educational futures.” *London Review of Education* 10, no. 2 (2012): 173–190.
- Cut Alma Nur Aflah, Muhammad lutfi, Muya Syaroh. “Buku Ajar Komunikasi Verbal dan Non-verbal Strategi dalam Menghindari Konflik” (n.d.).
- Daud, Afrianto, Ando Fahda Aulia, dan Nita Ramayanti. “Integrasi teknologi dalam pembelajaran: Upaya untuk beradaptasi dengan tantangan era digital dan revolusi industri 4.0.” *Unri Conference Series: Community Engagement* 1

(2019): 449–455.

Dayana, Noor, Abd Halim, Mohamad Bilal Ali, dan Juhazren Junaidi. “Konstruktivisme dan Model Motivasi ARCS dalam Pembelajaran Asid dan Bes Berasaskan Laman Web” (2005).

Deborah, Glenis Ovina. “Keterampilan Komunikasi Interpersonal Guru Dalam Menyampaikan Materi Pelajaran Kepada Murid Tunarungu Di SLB-B Karya Mulia Surabaya.” *Jurnal e-Komunikasi Universitas Kristen Petra* 3, no. 2 (2015): 1–12.

Desi Damayani Pohan, Ulfi Sayyidatul Fitria. “Jenis-jenis Komunikasi.” *Journal Educational Research and Social Studies* Volume 2, (2021): 45–79.

Entis, Sutisna, Novita Lina, dan Iskandar M.Iqbal. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi, Dan Komunikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku.” *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 04, no. April (2020): 26–29.

Farhrohman, Oman. “Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI.” *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar* 9, no. 1 (2017): 23–34. Fatmala, Yeyen, dan Sri Hartati. “Pengaruh Membatik Ecoprint terhadap Perkembangan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-Kanak.” *Jurnal pendidikan Tambusari* 4, no. 2 (2020): 1143–1155.

Fatmawiyati, Jati. “Telaah kreativitas.” *Universitas Airlangga*, no. October (2018): 0–21.

Faulina Sundari. “Peran Guru Sebagai Pembelajar dalam Memotivasi Peserta Didik Usia SD.” *Prosiding Diskusi Panel Pendidikan*, no. April (2017): 60–76.

Fikri. “DESKRIPSI KREATIVITAS BELAJAR SISWA SETELAH MENGIKUTI LAYANAN PENGUASAAN KONTEN (Studi kelas XI SMA Negeri 1 Sungai Tarab).” *E-Theses* (2018).

Firmansyah, Deri, dan Dede. “Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)* 1, no. 2 (2022): 85–114.

Fitriah, Putri Imarotul, Bambang Yulianto, dan Ratih Asmarani. “Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Melalui Penerapan Metode Everyone Is A

- Teacher Here.” *Journal of Education Action Research* 4, no. 4 (2020): 546.
- Formanika, KS. “Komunikasi Total Sebagai Model Komunikasi Pada Anak Tunarungu (Studi Kasus Pada Siswa Smulb Negeri Bontang).” *eJournal Ilmu Komunikasi* 2, no. 2 (2016): 213–222.
- Gide, Andre. “Teori Kreativitas.” *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (2017): 5–24.
- Gil De Zuniga, Homero, Trevor Diehl, Brigitte Huber, dan James Liu. “Personality Traits and Social Media Use in 20 Countries: How Personality Relates to Frequency of Social Media Use, Social Media News Use, and Social Media Use for Social Interaction.” *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 20, no. 9 (2017): 540–552.
- Hadisi, Ahmad Saufi Al. “Pengaruh Literasi Digital dan Pengetahuan Pedagogik Terhadap TPACK Guru Dengan Tingkat Pengetahuan Materi dan Motivasi yang Berbeda di MIN se-kota Banjarmasin.” UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.
- Halper, L. D. “Neil postman’s missing critique: Amrdia ecology analysis of early radio, 1920-1935” (2011).
- Hamdan, Batubara Husein. *Media Pembelajaran Efektif*, 2020.
- Harahap, Lia Wati. *Media Sosial dalam Perspektif Dakwah: Membangun Komunikasi di Media Sosial Tiktok @pojoksatulebritis Berdasarkan Etika Komunikasi*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2023.
- Hargie, Owen. *The Handbook of Communication Skills, Fourth Edition. The Handbook of Communication Skills, Fourth Edition*, 2018.
- Hariato, Erwin. “Metode Bertukar Gagasan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, no. 4 (2020): 411–422.
- Hariyanto, Didik. *Buku Ajar Pengantar Ilmu Komunikasi Penulis. Pengantar Ilmu Komunikasi*. UMSIDA PRESS, 2021.
- Hasriyati, Nur. “PERAN KOMUNIKASI ORANG TUA DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN BAHASA ANAK DI PAUD MUTIARA HATI SENEN JAKARTA PUSAT” (2020): 18.
- Hendri, Muspika. “Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Melalui

Pendekatan Komunkatif.” *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam* 3, no. 2 (2017): 196.

Henri. *Model, Pembelajaran, dan Model Pembelajaran*, 2018.

Heryadi, Fajar. “Penggunaan Google Forms Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Smk Negeri 2 Ketapang.” *SWADESI: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah* 2, no. 1 (2021): 14.

Hidayati, Panca Pertiwi. *Pembelajaran Menulis Esai Berorientasi melalui Analisis Wacana Berorientasi Peta Berpikir Kritis*. Lembaga Penelitian Universitas Pasundan, 2018.

Hikmawati, Fenti. *Metodologi Penelitian*. Vol. 21, 2020. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>.

Indarsih, Mike, dan Dian Pangestu. “Pemanfaatan Platform Youtube Sebagai Media Pembelajaran, Dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Universitas Bina Sarana Informatika.” *Akrab Juara : Jurnal Ilmu-ilmu Sosial* 6, no. 3 (2021): 43.

I. Putu Ade Andre Payadnya dan I. Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS* (Deepublish, 2018)

Iriantara, Yosol, dan Usep Syaripudin. *Komunikasi Pendidikan*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2018.

Iswan, Ahmad Susanto, Misriandi, Munifah Bahfen, Zulfitria, Anita Damayanti, Tiara Astari, Rohimi Zamzam. *PENDIDIKAN ANAK DI ERA MILENIAL UPAYA MENUJU INDONESIA YANG BERKEMAJUAN*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2019.

Jalil, Abdul. “PERANAN MEDIA SOSIAL DALAM PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN QUR’AN HADIS KELAS VIII MTS MADANI ALAUDDIN PAOPAO

KABUPATEN GOWA.” *Journal of Business Theory and Practice* 10, no. 2 (2021): 6.

James W, Elston D, Treat J et al. “Mengasah Kemampuan Berbicara.” *Andrew’s*

Disease of the Skin Clinical Dermatology., no. 1985 (2020): 1–59.

Janna, Nilda Miftahul, dan Herianto. “Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS.” *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, no. 18210047 (2021): 1–12.

Justina, Efeoma, Prince Onyemaechi Nweke, dan Justina Agu, Fedinand Uzochukwu. “Social media use on the mental health of undergraduate students with depression: Sociological implications.” *Social Media Use On The Mental Health Of Undergraduate Students With Depression: Sociological Implications. International Journal of Youth Empowerment and Entrepreneurship Development* 4, no. 1 (2022): 768–783.

Khair, Ummul. “Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI.” *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2018): 81.

Komarasari, Warih. “Pengaruh Kapasitas Sumber Daya Manusia, Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Pengendalian Intern Akuntansi Terhadap Keterandalan Pelaporan Keuangan Daerah (Pada SKPD Kabupaten Bantul Bagian Akuntansi dan Keuangan).” *Jurnal Telaah & Riset Akuntansi* 2, no. 2 (2017): 65–66.

Kurniati, Desak Putu. “Modul Komunikasi Verbal dan Non-Verbal.” *EL-HARAKAH (TERAKREDITASI)* 17, no. 1 (2016): 101.

Lestari, Farikha Wahyu. “KEMAMPUAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL REMAJA.” *Bimbingan Dan Konseling* 2, no. 2 (2017): 106–124.

Lestari, Ika, dan Linda Zakiah. *Kreativitas Dalam Konteks Pembelajaran. Erzatama Karya Abadi*. Bogor: Erzatama Karya Abadi, 2019.

M. Sidik, dan Denok Sunarsi. *Metode Penelitian Kuantitatif*. 1 ed. Tangerang: Pascal Books, 2021.

Machali, Imam. *Metode Penelitian Kuantitatif. Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, 2021.

Makbul, M. “Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian” 10 (2021): 6. Manu, Blessing Dwumah, Feng Ying, Daniel Oduro, John Antwi, dan Robert Yakubu Adjuik. “The impact of social media use on student engagement and

- acculturative stress among international students in China.” *PLoS ONE* 18, no. 4 April (2023): 1–21.
- Mariani. “PENERAPAN METODE DEMONSTRASI BERBASIS TUGAS UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR (Studi pada Mata Pelajaran Kimia Kelas X di SMA Negeri 1 Kikim Timur)” 4, no. 1 (2020): 1–23.
- Martoredjo, Nikodemus Thomas. “Keterampilan Mendengarkan Secara Aktif dalam Komunikasi Interpersonal.” *Humaniora* 5, no. 1 (2014): 501.
- Mawarni, J N, dan W Handayani. “Strategi Mewujudkan Kreativitas Dalam Pembelajaran Praktik Instrumen Pokok Gesek Masa Pandemi Covid-19.” *Ejournal.Unesa.Ac.Id* 11, no. 2 (2022): 219–239.
- Mayasari, Nanny, Rizki Dewantara, dan Yocki Yuanti. “Pengaruh Kecerdasan Buatan dan Teknologi Pendidikan terhadap Peningkatan Efektivitas Proses Pembelajaran Mahasiswa di Jawa Timur.” *Jurnal Pendidikan West Science* 1, no. 12 (2023): 851–858.
- Mohammad Yazdi. “E-learning sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis teknologi Informasi.” *jurnal Ilmua Foristek* 2 (1), no. 1 (2012): 143–152.
- Muamar Suhardi, Ali Mustadi. *Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Teori dan Praktik*. Mataram: Sanabil, 2018.
- Mubaroq, Husni, dan Yulia Nurul Hidayati. “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Instagram Dan Facebook Dalam Pembentukan Budaya Alone Together Pada Kalangan Remaja Di Desa Ambulu Kecamatan Sumberasih Kabupaten Probolinggo.” *Populika* 10, no. 2 (2022): 54–61.
- Muhali, Muhali. “Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21.” *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika* 3, no. 2 (2019): 25.
- Muhammad, Rizal. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2022.
- Munandar, Utami. “Telaah kreativitas.” *Universitas Airlangga*, no. October (2018): 0–21.
- Mundofar. “PENGARUH KEMAMPUAN KOMUNIKASI, DISIPLIN KERJA DAN GAYA KEPEMIMPINAN TERHADAP KINERJA KARYAWAN.” *E-*

Theses, no. 8.5.2017 (2022): 2003–2005.

Munirah. “Peranan Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa.” *TARBAWI : Jurnal Pendidikan Agama Islam* 3, no. 02 (2018): 111–127.

Naimina Restu An Nabil dkk., “Analisis Indeks Aiken untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis Konteks Sains Kimia,” *Paedagogia* 25, no. 2

Nana, Darna, dan Herlina Elin. “Memilih Metode Penelitian Yang Tepat: Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen.” *Jurnal Ilmu Manajemen* 5, no. 1 (2018): 288.

Nasution, Ammi Thoibah. “Pengaruh Integrasi Media Sosial Youtube Terhadap Kemampuan Komunikasi dan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia.” UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.

Nasution, Awal Kurnia Putra. “Integrasi Media Sosial Dalam Pembelajaran Generasi Z.” *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan Volume 13, No. 1, Maret 2020* 13, no. 277 (2020): 01.

Ningsih, Resmi Yati. “Strategi Pembelajaran Bagi Siswa Slow Learner Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SDN 158 Seluma.” *Penelitian Anak Slow Learner* 1, no. 1 (2019): 89.

Noorwatha, I Kadek Dwi. “Studi Kreativitas ‘ Pratibha ’ dalam Aplikasinya pada Strategi Kreatif Desain Interior (‘ Pratibha ’ Creativity Application on Interior Design Creative Strategies Study).” *Seminar Nasional Sandyakala 2019*, no. 2019 (2019): 23–32.

Nuraini, Alda Amelia, Nadhifa Nuraini Putri, dan Revina Salsabilah Kharissa. “Integrasi Teknologi Dan Dalam Pendidikan Pancasila Dan Pada Era Multikulturalisme.” *ADVANCES in Social Humanities Research* 1, no. 5 (2023): 526–531.

Nurhadi, Zikri Fachrul, Achmad Wildan Kurniawan, Program Studi, Ilmu Komunikasi, dan Universitas Garut. “KAJIAN TENTANG EFEKTIVITAS PESAN DALAM KOMUNIKASI,” no. 1 (2017): 90–95.

Pakpahan, Roida. “Analisa Pengaruh Implementasi Artificial.” *Journal of*

- Information System, Informatics and Computing* 5, no. 2 (2021): 506–513.
- Pangerty, Guntira Erent Dzulqi. “Pentingnya Komunikasi Bagi Seorang Sekretaris” (2016): 56.
- Panggabean, Sarma. “Keterampilan Menulis Diktat untuk kalangan sendiri,” no. 4 (2019): 8–9.
- Paul Leonardi dan Tsedal Neeley. *The Digital Mindset*. Jakarta: Gemilang, (2024)
- Patimah, Patimah. “Efektifitas Metode Pembelajaran Dongeng Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Pada Jenjang Usia Sekolah Dasar.” *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 2, no. 2 (2015): 1–19.
- Periantalo, Jelpa. *Penyusunan Skala Psikologi: Asyik, Mudah & Bermanfaat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2023.
- Pramusinta, Yulia, dan Aprilia Yustika Dewi. “Exploring Communication Skills and Student Learning Outcomes through Student Facilitators and Explaining (SFAE) Learning Model.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 7, no. 2 (2023): 293–301.
- Prasojo, A D. “Analisis Penilaian Diri Dan Pengaplikasian Technological Pedagogical and Content Knowledge Pada Pembelajaran Ilmu ...” UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/file/1299401>.
- Prihono, Eko Wahyunanto. “Validitas Instrumen Kompetensi Profesional pada Penilaian Prestasi Kerja Guru.” *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan* 18, no. 2 (2020): 897–910.
- Purwanto. *Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Qonita, Rifda, Laily Rosidah, dan Fahmi. “Pengaruh Youtube Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.” *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2023): 197–206.
- Rahardja, B. *Tesis “Pengaruh Penggunaan Media Sosial dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.” Universitas Indonesia*. Vol. 01, 2022.
- Rambe, Shofiyah Dima Syuhada, Purbatua Manurung, dan Ahmad Syarqawi. “Faktor Pendukung Dalam Mengembangkan Keterampilan Komunikasi Siswa Di Smp It Bunayya Padangsidempuan.” *Jurnal Ikatan Alumni Bimbingan Konseling Islam* 4, no. juni (2022): 7–8.

- Ramdani, Nurin Salma, Hafsa Nugraha, dan Angga Hadiapurwa. "Potensi Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Daring." *Akademika* 10, no. 02 (2021): 425–436.
- Rindiantika, Yuni. "Pentingnya Pengembangan Kreativitas Dalam Keberhasilan Pembelajaran Kajian Teoretik." *Jurnal Intelegensia* 6, no. 1 (2021): 59.
- Rizkiyansyah, Fandi Nur. "Definisi Kemampuan Komunikasi" (2013): 8–35.
- Rizky, Ihwan. "Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran (Video) Pada Materi Minyak Bumi" (2014).
- Rofiqoh, Ifah, dan Zulhawati. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Campuran. Pustaka Pelajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf).
- Saifuddin Azwar, Reliabilitas dan Validitas, IV (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014)
- Safaria. "Pentingnya Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal" (2017):11–40.
- Sandiah, Nasrun. "MODEL KOMUNIKASI ANTAR-TEMAN SEJAWAT □ Oleh: Nasrun Sandiah." *HOLISTIK. Journal of Social and Culture* (2017): 103–118.
- Saputra, Ade bayu, Aktavia Irena Putri, Dhaffa Dzulfaqor Dhiya Ulhaq, Davina Naja Sabila, dan Rihhadatul Aliyah. *Peran AI dalam Dunia Pendidikan*. Bengkulu: CV. Brimedia Global, 2023.
- Saputra, Andi. "Survei Penggunaan Media Sosial Di Kalangan Mahasiswa Kota Padang Menggunakan Teori Uses and Gratifications." *Baca: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi* 40, no. 2 (2019): 207.
- Saputri, N. "Pemanfaatan Media Sosial sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa dan Pengaruhnya terhadap Kemampuan Komunikasi Siswa Sekolah Dasar." In *Tesis*, 18:14, 2021.
- Septian, Ari. "Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Suryakencana." *Jurnal PRISMA Universitas Suryakencana* VI, no. 2 (2017): 180–191.
- Sidiq, Umar, dan Moh. Miftachul Choiri. *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. Journal of Chemical Information and Modeling*. Vol. 53.

Ponorogo: Nata karya, 2019. [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Metode%20Penelitian%20Kualitatif%20Di%20Bidang%20Pendidikan.pdf).

Silvia. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Youtube Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama Negeri 13 Jember Tahun Ajaran 2021/2022." *Skripsi 1* (2022): 2022.

Simanullang, Doni Rio, Efina Katarina Baene, Rosma Nababan, dan Manahan Manullang. "Peran Media Sosial (Youtube) Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 45 Medan Tahun Pembelajaran 2022/2023." *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 5, no. 1 (2023): 35.

Siregar, Awaluddinsyah, Miftah Royyani, dan Sri Wahyuni. *Sistem Komunikasi Organisasi Pendidikan. Jurnal Dirosah Islamiyah*. Vol. 5, 2023.

Solihah, Dewi Siti, Sofyan Iskandar, dan Dede Trie Kurniawan. "Tingkat kemampuan guru sekolah dasar dalam penggunaan model aplikasi pembelajaran berbasis teknologi digital." *Journal of Elementary Education* 06, no. 02 (2023): 372–378.

Sri Rahayu, Bahran Taib, Sanji Mt Wahid. "Pengaruh Kegiatan Finger Painting Terhadap Kemampuan Menulis." *Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* (2018): 75383.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2021).

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif. Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2022).

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010).

Sutardji. *Perencanaan dan pengembangan sumber daya manusia*. Yogyakarta: Dee Publish, 2016.

Suwahyu, Irwansyah. *Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Akhlak dan Prestasi Belajar Peserta Didik di SMA UII Yogyakarta. UIN Sunan Kalijaga*.

Vol. 2, 2017.

Suyudi Muhammad, Jalil. "PENINGKATAN KREATIFITAS VERBAL DAN FIGURAL PADA SISWA DALAM MENGGAMBAR ILUSTRASI BERTEMA FAUNA DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 4 MAJENE." *Sureq Jurnal pengabdian Masyarakat Berbasis Seni dan Desain* Volume 2, (n.d.): 125–135.

Suyanto. *Artificial intelligence*. Bandung: Informatika Bandung, 2021

Swarjana, I Ketut. *Populasi-Sampel (Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian)*. Yogyakarta: Andi, 2022.

Syauki, Ahmad. *Pengembangan Media Sosial TikTok untuk Pengenalan Bahasa Arab pada Anak Usia Dini di RA Insan Mulia*. Diedit oleh UIN Sunan Kalijaga. Yogyakarta, 2023.

Triandini, Evi, Sadu Jayanatha, Arie Indrawan, Ganda Werla Putra, dan Bayu Iswara. "Systematic Literature Review Method for Identifying Platforms and Methods for Information System Development in Indonesia." *Indonesian Journal of Information Systems* 1, no. 2 (2019): 63.

Ummu Fauziyyatun Amatullah. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Literasi Digital Untuk Memfasilitasi Siswa dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman." *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Berbasis Literasi Digital Untuk Memfasilitasi Siswa dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman*. Universitas Pendidikan Indonesia, 2022.

Umrati & Hengki Wijaya. *Analisa Data Kualitatif : Teori, Konsep Dalam Penelitian. Sekolah Tinggi Teologia Jaffray*. Makasar: Sekolah Tinggi Teologia Jaffray, 2020.

Viona, Laura Ade. "Laura Ade VionaEfektivitas Pembelajaran Tecnological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu peserta didik kelas V di MIN 3 Kepahiang." IAIN Curup, 2023.

Waridah. "Berkomunikasi Dengan Berbahasa Yang Efektif Dapat Meningkatkan Kinerja." *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study* 2, no. 2 (2016).

Warner, Scott a, dan Kerri L Myers. "The creative classroom: The role of space and place toward facilitating creativity." *Technology Teacher* 69, no. 4 (2010): 28–34.

Wati, Unik Ambar. "Pelaksanaan Pembelajaran yang kondusif dan efektif." *Jurnal pendidikan* 1, no. 2 (2010): 10–20.

Weninda Ayu Retnoningtyas, Heny Kusuma Widyaningrum, Novi Ayuningtias. "PENINGKATAN LITERASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS 5 SDN ORO-ORO OMBO MADIUN MENGGUNAKAN BANTUAN GOOGLE DOCS DAN APLIKASI CANVA" 4, no. 2 (2023): 167–177.

Yosal Iriantara dan Usep Syaripudin, *Komunikasi Pendidikan* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2018).

Yosal Iriantara, *Komunikasi Pembelajaran*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014).

Zakiah, Farah. *PENGARUH KECERDASAN INTELEKTUAL, KECERDASAN EMOSIONAL DAN KECERDASAN SPIRITUAL TERHADAP PEMAHAMAN*

AKUNTANSI (Studi Empiris Mahasiswa Jurusan Akuntansi Angkatan Tahun 2009 di Universitas Jember). Skripsi, 2013.

Zubaidah, S. "Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan yang Diajarkan Melalui Pembelajaran." *Seminar Nasional Pendidikan*, no. 2 (2016): 1–17.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA