

A Literature Review

Name : Fikri Rahmadi
NIM : 2206127
Matkul : UTS Kecerdasan Buatan

Review Jurnal/ Artikel AI

Temukan artikel/ jurnal AI tentang penerapan sistem cerdas dibidang apapun. (pendidikan)

Tugas :

- a. Buat ringkasan: tujuan, metode AI yang digunakn dan manfaatnya
- b. Tambahkan ide pengembangan lanjutan
- c. Buat ide aplikasi serupa yang dapat dikembangkan untuk lingkungan sekitar

No	Judul & Peneliti	Tujuan	Feature/Dataset	Metode	Hasil Penelitian
1	Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas Di Indonesia (Pendidikan & Pradana, n.d.)	Artikel ini dibuat untuk menelaah penggunaan augmented reality pada Sekolah Menengah Atas yang ada di Indonesia.	Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, dan tes pemahaman konsep	metode R&D (Riset and Development)	<p>Hasil: Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa siswa merasa dipermudah dalam memahami bentuk molekul serta senyawa benzena dan turunannya menggunakan aplikasi berbasis Augmented Reality</p> <p>Atribut: interaksi siswa dengan teknologi AR, efektivitas dalam meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan dalam pembelajaran, serta tingkat motivasi siswa setelah menggunakan media AR.</p> <p>Keterbatasan: Penulis memberikan saran untuk penelitian selanjutnya agar selain mengetahui penggunaan Augmented Reality dalam pendidikan beserta kegunaannya, penulis berharap pada penelitian selanjutnya agar juga memahami kelemahan penggunaan Augmented Reality pada pendidikan terlebih di Indonesia,</p> <p>Ide pengembangan lanjutan: Jika saya mengembangkan versi baru dari sistem ini, saya akan menambahkan fitur-fitur berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Asisten Pembelajaran Berbasis AI dengan Interaksi Suara: Mengembangkan chatbot edukatif yang dapat berinteraksi dengan siswa melalui suara, membantu

					<p>mereka dalam memahami materi pelajaran dan menjawab pertanyaan secara real-time.</p> <p>2. Analisis Emosi Siswa: Mengintegrasikan teknologi pengenalan emosi untuk memantau tingkat stres atau kebingungan siswa selama pembelajaran, memungkinkan penyesuaian materi atau pendekatan pengajaran secara otomatis.</p> <p>3. Integrasi dengan Platform Pembelajaran Lokal: Menyesuaikan sistem AI dengan kurikulum dan kebutuhan lokal, termasuk penggunaan bahasa daerah dan konteks budaya, untuk meningkatkan relevansi dan efektivitas pembelajaran.</p>
--	--	--	--	--	--

Ide Aplikasi Serupa untuk Lingkungan Sekitar Nama Aplikasi:

Guru Pintar Nusantara

Deskripsi: Sebuah platform pembelajaran berbasis AI yang dirancang khusus untuk mendukung pendidikan di daerah-daerah terpencil di Indonesia.

Aplikasi ini menyediakan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum nasional, dilengkapi dengan fitur-fitur seperti:

- **Pembelajaran Adaptif:** Menyesuaikan materi dan metode pengajaran berdasarkan kemampuan dan kebutuhan siswa.
- **Interaksi Multibahasa:** Mendukung berbagai bahasa daerah untuk meningkatkan pemahaman dan kenyamanan siswa.
- **Akses Offline:** Memungkinkan siswa mengakses materi pembelajaran tanpa koneksi internet, penting untuk daerah dengan infrastruktur terbatas.
- **Pelatihan Guru:** Menyediakan modul pelatihan bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pengajaran mereka.

Manfaat:

- **Peningkatan Akses Pendidikan:** Memastikan siswa di daerah terpencil mendapatkan materi pembelajaran yang berkualitas.
- **Pemberdayaan Guru:** Membantu guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif dengan dukungan teknologi.
- **Pelestarian Budaya Lokal:** Integrasi bahasa dan konteks lokal dalam materi pembelajaran membantu melestarikan budaya daerah.

Saya memilih ide ini karna berfikir bukan hanya siswa sma saja yang harus paham akan teknologi dan penerapan AI disekolah, tetapi guru juga harus pandai supaya paham apa yang diajarkan kepada siswa nya, sampai sekarang masih banyak guru yang gaptek malahan lebih pintar murid muridnya.

Reference:

Pendidikan, J. T., & Pradana, R. W. (n.d.). *PENGUNAAN AUGMENTED REALITY PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS DI INDONESIA*.

