

Perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi di era digital: Analisis urgensi penggunaan Artificial Intelligence di bidang pendidikan

Zainuddin

Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

email: zwn0105@gmail.com

Kata Kunci:

media pembelajaran, era digital, teknologi, artificial intelligence, pendidikan

Keywords:

learning media, digital era, technology, artificial intelligence, education

ABSTRAK

Peningkatan inovasi memiliki manfaat dalam bekerja dengan dibuat oleh pendidik dan siswa. Salah satu inovasi yang dilakukan manusia adalah kesadaran buatan manusia (Computerized reasoning). Aplikasi yang dibuat untuk bekerja dengan pekerjaan manusia di bidang pendidikan sangat beragam dan berfluktuasi. Contoh penggunaan yang dilakukan oleh orang-orang untuk membantu menciptakan pembelajaran adalah Rekan Suara, Tutor Virtual, dan Juru Bahasa Pertunjukan. Motivasi di balik eksplorasi ini adalah untuk membedah pemanfaatan man-made brainpower dalam bidang Pelatihan sebagai kemajuan media pembelajaran di era komputerisasi. Eksplorasi ini

merupakan Eksplorasi Subyektif dengan jenis Studi Survei Menulis. Informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah informasi opsional yang diperoleh dari artikel buku harian yang diperoleh dari Peneliti Google. Konsekuensi dari penelitian ini mengungkapkan bahwa kesungguhan kesadaran buatan manusia di bidang pelatihan dapat memanfaatkan beberapa aplikasi yang dibuat oleh orang-orang seperti Rekan Suara, Pelatih Virtual, dan Penerjemah Pertunjukan. Pemanfaatan kecerdasan simulasi dalam penerapannya dapat digunakan oleh para pendidik sebagai media pembelajaran di kelas, salah satu tujuannya adalah untuk memanfaatkan secara maksimal inovasi yang berkembang pesat dan menjadikan man-made brainpower (Computerized reasoning) sebagai Showing Collaborators dalam melibatkan kecerdasan buatan manusia sebagai media pembelajaran dan sebagai rencana keluar untuk bekerja dengan siswa dalam belajar.

ABSTRAK

The improvement of innovation has benefits in working with crafted by educators and understudies. One of the innovations made by people is man-made consciousness (Computerized reasoning). Applications made to work with human work in the field of schooling are extremely assorted and fluctuated. The instances of utilizations made by people to assist with creating learning are Voice Colleagues, Virtual Tutors and Show Interpreters. The motivation behind this exploration is to dissect the utilization of Man-made brainpower in the field of Training as the advancement of learning media in the computerized time. This exploration is a Subjective Exploration utilizing the kind of Writing Survey Study. The information utilized in this study is optional information gotten from diary articles obtained from Google Researcher. The consequences of this study express that the earnestness of Man-made consciousness in the field of training can utilize a few applications made by people like Voice Colleagues, Virtual Coaches and Show Interpreters. The utilization of simulated intelligence in its application can be used by educators as learning media in the homeroom, one of the objectives is to take full advantage of innovation that has grown quickly and make man-made brainpower (Computerized reasoning) as Showing Collaborators in involving man-made intelligence as a learning medium and as an exit plan to work with understudies in learning.



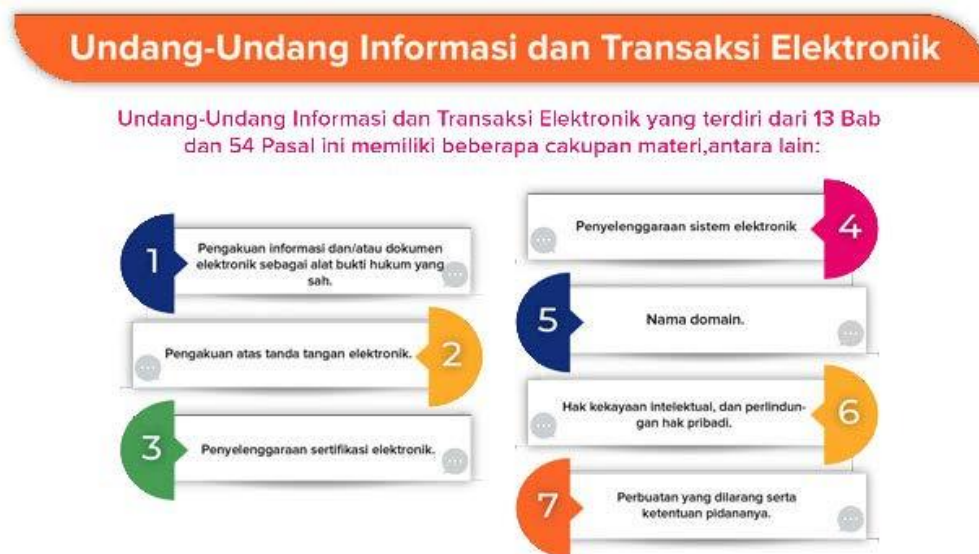
This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Pendahuluan

Kemajuan teknologi data di abad ini telah mengalami pergantian peristiwa yang semakin cepat, muncul sebagai PC dan perangkat yang kemudian dapat mempermudah berbicara dengan orang-orang baik dalam tingkat teritorial maupun multi-provinsi, yang semuanya dapat dengan mudah dijangkau hanya dengan tergantung pada inovasi data dan korespondensi. Peningkatan inovasi dan data sangat digemari oleh wilayah lokal dunia karena memiliki banyak manfaat dalam membantu urusan kehidupan (Silmi & Hamid, 2023) . Akomodasi di zaman yang maju ini semakin memudahkan semua orang untuk mendapatkan semua data sebagai informasi ke seluruh penjuru dunia. Akomodasi tersebut sebenarnya dapat diakses melalui gadget yang hampir dimiliki setiap orang seperti ponsel, tablet, workstation dan lain sebagainya. yang dapat diakses oleh miliaran orang kapanpun dan dimanapun. Pemanfaatan inovasi ini harus didasarkan pada keakraban penuh dengan individu yang memanfaatkan inovasi tersebut. Terdapat pedoman yang dibuat oleh pemerintah Indonesia dalam Peraturan Data dan Pertukaran Elektronik yang terdiri dari 13 Bagian dan 54 Pasal yang memiliki beberapa derajat seperti digambarkan pada gambar di bawah ini;

Gambar 1: Bagan UU ITE



Peraturan Pertukaran Data dan Elektronik (UU ITE) yang dibuat oleh pemerintah Indonesia dapat mengimbangi pemanfaatan inovasi secara tepat dan akurat yang ditunjukkan dengan strategi material, dan tidak dapat disalahgunakan oleh daerah setempat yang memanfaatkan inovasi tersebut. Begitu pula dengan kenyamanan yang dapat diperoleh oleh klien inovasi saat ini di dunia persekolahan adalah untuk memudahkan para pendidik dan siswa dalam belajar di wali kelas. Inovasi saat ini berperan seperti makanan pokok sehari-hari. Ketidakhadirannya melumpuhkan berbagai gerakan di dunia ini. Model substansial utama adalah kemajuan dunia persekolahan, di mana pembelajaran di dalamnya akan terus berkembang hingga batas waktu yang tidak terbatas karena itu adalah pekerjaan untuk mengakui kemajuan (Yuslizar et al., 2023) . Jelas ini sangat penting dalam perspektif instruktif, inovasi mengambil bagian penting dalam penggunaan pembelajaran di ruang belajar. Sebagai

pengajar hendaknya pendidik menyiapkan media pembelajaran di wali kelas, sehingga kehadiran inovasi dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan tidak melelahkan bagi siswa belajar di ruang belajar.

Saat Artificial Intelligence diciptakan, Kekuatan otak buatan manusia (kecerdasan yang disimulasikan) membuatnya lebih mudah bagi klien inovasi untuk mendapatkan data dan korespondensi. Tujuan pengembangan hipotesis kekuatan otak buatan manusia adalah untuk benar-benar memahami apa itu pengetahuan dan membuat mesin lebih berharga dalam pelatihan untuk memudahkan siswa memahami sesuai pengalaman mereka (Mulianingsih et al., 2020). Dengan demikian, tidak berarti bahwa kecerdasan berbasis komputer akan menggantikan kemampuan nalar manusia dalam mengatasi masalah atau pengalaman yang berkembang, namun kemampuan kecerdasan berbasis komputer dalam kehidupan sehari-hari, bahkan dalam bidang pendidikan, adalah belum kemampuan yang mendasari inovasi, khususnya bekerja dengan pekerjaan manusia. Dengan cara ini penggunaan kecerdasan buatan juga harus memiliki batasan dan batasan masing-masing untuk mendukung kemampuan inovasi yang sebenarnya. Pada masa teknologi kecerdasan simulasi, pembelajaran di kelas lebih menyenangkan karena siswa tidak perlu repot mencari sesuatu di Google atau web, dan dalam memperoleh data cukup melibatkan kecerdasan berbasis komputer. mencari cara untuk mempermudah siswa belajar di kelas.

Dalam rangka ujian ini, ilmuwan mengambil objek eksplorasi dari Keistimewaan Pelibatan Inovasi dalam mendukung media pembelajaran dan penggunaan Penalaran Komputerisasi dalam Bidang Pelatihan. Jenis pendekatan yang digunakan adalah informasi subjektif dalam menulis studi survei. Jenis informasi yang digunakan adalah informasi tambahan yang didapat dari artikel diary mulai dari Google Researcher dengan memanfaatkan fitur pencarian yang tersedia di Google Researcher dengan kata judul catchphrase dan penyusunan kata kunci "Artificial Intelligence".

Pembahasan

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat pendidikan yang dapat dimanfaatkan untuk membantu pengalaman mendidik dan menumbuhkan, serta menumbuhkan inspirasi belajar siswa, dan semua itu dimanfaatkan kedua pasal dan iklim di sekitar siswa yang dapat digunakan siswa dalam pengalaman berkembang (Moto, 2019). Sebagai perantara media pembelajaran sangat vital dalam menunjang pengalaman yang berkembang. Tanpa adanya media pembelajaran wali kelas akan terlihat melelahkan dan tidak akan ada pengalaman yang berkembang secara layak di ruang belajar. Maka dari itu, kemampuan media pembelajaran sebagai penyalur informasi dalam pengalaman pendidikan, kelas akan hidup dan siswa akan dinamis dalam mendapatkan informasi di kelas. Kemampuan media pembelajaran sebagai proses penunjang pembelajaran yang dapat bekerja sama dengan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa (Yuslizar et al., 2023). Berkenaan dengan dunia serba inovasi, banyak pendidik telah menggunakan beberapa kemajuan yang digunakan dalam pembelajaran, misalnya menggunakan Delicate Media Stages seperti Youtube, Google, dan lain sebagainya. Sementara

pembelajaran dipindah ke online saat virus Corona melanda Indonesia, para pendidik dan siswa dituntut untuk dapat mendominasi inovasi agar tetap bisa mendapatkan pembelajaran meski dalam kondisi berbasis web.

Pengertian Artificial Intelligence

Artificial Intelligence adalah pengetahuan yang ditambahkan ke kerangka kerja yang dapat dikontrol dalam pengaturan logis atau dapat disebut Penalaran terkomputerisasi atau singkatnya kecerdasan berbasis komputer, dicirikan sebagai kecakapan mental dari elemen logis. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mencirikan kesadaran buatan manusia sebagai "kapasitas kerangka kerja untuk secara akurat menguraikan informasi luar, untuk memperoleh dari informasi itu, dan memanfaatkannya untuk mencapai tujuan dan usaha eksplisit melalui variasi yang dapat disesuaikan (Siahaan et al. , 2020) Inovasi buatan manusia ini lebih adaptif karena sangat mudah digunakan dibanding yang lain, salah satu contoh Computerized reasoning yang bisa menjawab pertanyaan apapun dari pelanggannya adalah ChatGPT bahkan ChatGPT bisa dijadikan pendamping untuk mengkaji sesuatu, meskipun ChatGPT merupakan inovasi yang dibuat oleh computer based intelligence, namun di sisi positifnya ChatGPT mampu menjadi teman dalam percakapan atau menjadi sarana bagi pengguna untuk bekerja dengan akses informasi dan data secara keseluruhan.

Urgensi Penggunaan Artificial Intelligence sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan metode aktual untuk menyampaikan materi pembelajaran secara tepat (Mufidah et al., 2019) . Jenis media pembelajaran harus disesuaikan dengan perubahan musim pergantian peristiwa secara mekanis. Pemanfaatan inovasi dengan peningkatan informasi manusia yang bahkan menjadikan kesadaran buatan manusia (Computerized reasoning) dapat diperoleh secara efektif dan gratis oleh siswa dan pendidik selama pembelajaran. Kesadaran buatan ini dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mampu sebagai mitra pamer di ruang belajar.

Aplikasi sebagai Media Pembelajaran di Kelas

Asisten Suara

Voice partner adalah rekan terkomputerisasi yang utamanya bergantung pada suara atau sound recognition, serta normal language handling (NLP) untuk melakukan perintah yang diminta oleh klien. Voice partner ini memungkinkan klien, khususnya mahasiswa, untuk mencari bahan, referensi, pertanyaan, buku harian/artikel, bahkan buku komputer. Beberapa aplikasi yang menjadi eksekusi Voice Colleague adalah Google Partner (Google), Siri (Apple), dan Cortana (Astagisa & Aldiansyah, 2022) . Kelebihan dari aplikasi buatan manusia ini sangat berhasil jika dimanfaatkan dalam kemajuan sebagai media di ruang belajar.

Dalam penggunaannya guru di kelas memberikan arahan terkait materi pembelajaran yang berkaitan dengan penyampaian materi, dengan jam pelajaran yang sangat singkat di kelas, kemampuan tangan kanan suara untuk melatih rekan dan siswa agar lebih fleksibel dalam melihat materi melalui suara. Sama halnya dengan ChatGPT yang dapat menjawab pertanyaan dari pengguna aplikasi, itu sangat mirip jika

kemampuan suara tangan kanan seperti ChatGPT tetapi sebagai suara dan lebih mudah digunakan dalam pembelajaran .

Mentor virtual

Berdasarkan nama aplikasinya, virtual guide memberikan kenyamanan yang sangat berguna dalam pembelajaran siswa. Belajar di ruang belajar saat pendidik menggunakan aplikasi ini sangat menarik saat digunakan untuk percakapan selama pengalaman pendidikan. Aplikasi ini sangat bagus untuk digunakan saat web based advance dengan mengandalkan ponsel/PC bersama dengan organisasi yang baik, siswa bisa langsung belajar dengan artificial intelligence di aplikasi Virtual Coach.

Salah satu ilustrasi penerapannya adalah Slate yang merupakan perangkat yang banyak digunakan di perguruan tinggi di Eropa dan Amerika. Alat kecerdasan yang disimulasikan ini banyak digunakan oleh guru/pembicara untuk mendistribusikan catatan, tugas sekolah, tes, dan tes yang memungkinkan siswa untuk mengajukan pertanyaan dan tugas untuk sistem peninjauan. Alat ini dapat mengenali penyebab kesalahpahaman siswa dan dapat menawarkan pengaturan yang telah disampaikan oleh instruktur dan disesuaikan sebelumnya. Kerangka kecerdasan berbasis komputer ini akan melanjutkan belajar dan menyegarkan data secara bebas sesuai dengan kebutuhan dan keharusan yang dilihat oleh siswa (Luh Putu Ary Sri Tjahyanti & dkk, 2022) . Di masa pandemi virus corona, pembelajaran melalui internet mulai dilakukan, dengan media pembelajaran virtual coach, siswa tanpa segan-segan memberikan pandangan sesuai dengan materi yang disampaikan oleh guru, kemudian simulasi kecerdasan secara konsekuen akan selalu menjawab perspektif siswa dan memiliki pilihan untuk memberikan ide tentang perasaan ini. Hal ini dapat memberikan imajinasi bagi siswa ide-ide dari kecerdasan yang disimulasikan sehubungan dengan penilaian yang disampaikan dalam aplikasi panduan virtual.

Presentation Translator

Inovasi ini seperti Voice Partner yang mengandalkan suara untuk melengkapi kemampuannya. Hanya saja Show Interpreter memiliki detail kemudahan untuk memahami atau menampilkan pesan dari bahasa alternatif ke dalam bahasa yang Anda butuhkan. Jadi klien hanya perlu memperhatikan berbagai macam teks wacana, artikel, atau buku komputer tanpa perlu membaca dengan teliti (Hanif, 2019) . Dalam berbagai aplikasi, kita sering menemukan aplikasi yang mampu sebagai penerjemah pesan/kalimat bahkan arsip yang menyertakan inovasi seperti kecerdasan buatan. Meskipun demikian, aplikasi Show Interpreter memberikan berbagai manfaat dari berbagai aplikasi, khususnya simulasi intelijen akan memberikan penjelasan mengenai bahasa yang diuraikan dan memberikan banyak pilihan jargon yang menurut klien paling baik untuk digunakan dalam pesan/laporan yang dialihkan sepenuhnya ke dialek yang berbeda menggunakan aplikasi Show Interpreter.

Penggunaan Show Interpreter sebagai media pembelajaran menjelaskan suatu kata dengan bantuan penjelasan yang diberikan oleh kecerdasan buatan sehingga ada materi yang berhubungan dengan bahasa, aplikasi ini dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai exit plan yang lebih dalam dan luar untuk pemanfaatan kata-kata yang disajikan oleh kecerdasan buatan. Hal-hal yang dapat diuraikan oleh aplikasi ini sangat beragam,

bukan aplikasi lain yang dapat menginterpretasikan artikel visual seperti informasi/rekaman, berbeda dengan aplikasi ini yang dapat membuat interpretasi rekaman untuk diubah ke bahasa yang disebutkan oleh klien aplikasi ini, sehingga aplikasi ini juga memiliki fitur multifungsi yang merupakan salah satu keunggulan dibandingkan aplikasi lainnya .

Kesimpulan dan Saran

Peningkatan inovasi cukup sulit bagi mahasiswa di era maju sekarang ini. Tentunya sebagai masyarakat yang harus tunduk pada peraturan yang ada di Indonesia, mahasiswa yang dapat mengapresiasi perbaikan mekanik harus mengikuti standar dan keputusan yang ada di arena publik serta dapat menggunakan inovasi secara cerdas sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia. . Kemudahan dalam menggali berbagai inovasi juga menjadi keuntungan bagi para pendidik untuk memanfaatkan inovasi yang telah terbentuk menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. Perkembangan zaman seharusnya dapat dilihat dari adanya kesadaran buatan manusia (Computerized reasoning) yang memiliki keunggulan membantu kebutuhan siswa dan pendidik dalam belajar. Berbagai jenis penalaran terkomputerisasi yang dapat digunakan oleh pendidik dan siswa adalah asisten suara, tutor virtual, dan penerjemah acara.

Pemanfaatan inovasi yang sangat mudah digunakan dan bekerja dengan tenaga manusia, tentunya tidak lepas dari kesadaran manusia dalam menggunakan inovasi tersebut. Saat ini banyak posisi telah digantikan oleh robot/kecerdasan buatan manusia yang digunakan oleh pabrik pengolahan besar yang memanfaatkan kecerdasan buatan manusia. Bagaimanapun, posisi kecerdasan berbasis komputer tidak dapat menggantikan posisi manusia dalam berpikir, merasakan dan benar-benar fokus pada manusia, sehingga siswa dan pendidik harus memiliki kesadaran penuh terhadap kemajuan kecerdasan berbasis komputer. Yang harus dilihat dalam pemanfaatannya adalah kecenderungan komputerisasi penalaran (Man-made awareness) adalah bahwa orang harus memanfaatkan perbaikan secara cerdas dan sesuai standar budaya dan menghindari penyalahgunaan pemanfaatan inovasi.

Daftar Pustaka

- Astagisa, R., & Aldiansyah, RD (2022). Peran penting kecerdasan buatan dalam pengembangan metode pembelajaran siswa di Indonesia. *Prosiding* , 228–235.
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/KPDI/article/view/1294>
- Hanif, M. (2019). Jurnal Pendidikan. *Jurnal Pendidikan IPS* , 4 (2), 53–60.
<http://jurnal.ut.ac.id/index.php/jp/search/authors/view?givenName=MeryNoviyanti&familyName=&affiliation=UniversitasTerbuka&country=ID&authorName=MeryNoviyanti>
- Luh Putu Ary Sri Tjahyanti, & dkk. (2022). Peran kecerdasan buatan (AI) untuk mendukung pembelajaran selama pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Komputer dan Sains (KOMTEKS)* , 1 (1), 1–7.
- Moto, MM (2019). Jurnal pendidikan dasar Indonesia pengaruh penggunaan media

pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* , 3 (1), 20–28.

- Mufidah, N., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2019). Mengajar arab menyenangkan dengan media lagu untuk madrasah mengajar arab menyenangkan dengan media lagu untuk . 2 (2). <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v>
- Mulianingsih, F., Anwar, K., Shintasiwi, FA, & Rahma, AJ (2020). Kecerdasan buatan dengan pembentukan nilai dan karakter dalam bidang pendidikan. *IJTIMAIYA: Jurnal Pengajaran Ilmu Sosial* , 4 (2), 148. <https://doi.org/10.21043/ji.v4i2.8625>
- Siahaan, M., Jasa, CH, Anderson, K., & Valentino, M. (2020). Penerapan kecerdasan buatan (AI) pada penyandang disabilitas tunanetra. *Sistem dan teknologi informasi* , 01 (02), 186–193.
- Silmi, TA, & Hamid, A. (2023). Urgensi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal pendidikan yang menginspirasi (dalam pers)* , 12 (1), 44–52.
- Yuslizar, FA, Zahrudin, A., Ulfi, SL, & Hilmi, D. (2023). *Shaut Al-'Arabiyah* . 11 (1), 179–194.