

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Memperhatikan perkembangan teknologi saat ini sudah sangat luas dan memasuki di kehidupan bermasyarakat, banyak menggunakan alat bantu software atau aplikasi dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dengan menggunakan objek deteksi. Ada banyak bidang penelitian yang sedang dikembangkan salah satunya yang terbesar adalah *artificial intelligence* atau biasa disingkat AI (Rizqi Efrian et al., 2022).

*Artificial intelligence* (AI) adalah kecerdasan sebuah bidang penelitian dalam sistem komputer pemrograman yang dapat menyelesaikan tugas-tugas yang dibutuhkan oleh manusia, sistem ini dapat melakukan pekerjaannya secara otomatis dan mempelajari masalah yang didapatkan dari inputan data-data kemudian data yang telah diterima oleh AI akan dipelajari dan dijadikan sebuah pengalaman bagi AI tersebut sehingga akan terus berkembang seiring banyaknya inputan data ke sistem tersebut (Rizqi Efrian et al., 2022).

Di zaman moderen sudah banyak negara-negara yang menerapkan sistem pembelajaran *Learning Management System* atau yang biasa di singkat LMS, Indonesia juga sudah menerapkan sistem pembelajaran LMS ini sehingga dalam membuat dan menyampaikan pembelajaran dapat lebih efisien. Dalam mendukung pembelajaran AI telah membuat *Intelligent Tutoring System* (ITS). Dalam pembelajaran anak-anak sangat beragam dan sehingga membuat anak-anak dipaksa untuk mengikuti perubahan yang terjadi, yang di awal hanya pendidikan konvensional sehingga sekarang ini menjadi *e-learning*. *E-learning* merupakan sebuah metode pembelajaran yang menggunakan media elektronik. Ada banyak platform di *e-learning* yang dapat digunakan untuk pembelajaran salah satunya platform berbasis web, aplikasi dan juga pada media social. *E-learning* dapat membantu anak-anak dalam mendapatkan informasi lebih cepat dan menjalin komunikasi lebih mudah, disamping itu *e-learning* telah membuat inovasi baru dengan mengabungkan video konferensi agar lebih mudah untuk bertukar pikiran

walaupun jarak begitu jauh, seperti Google meet, Zoom, Ms-Teams dan sebagainya (Wisnu Wibowo, 2018).

*Artificial intelligence* di lingkungan Indonesia masih terbelang sangat kurang memadai untuk seluruh masyarakat. Dengan melihat perkembangan AI di negara-negara maju bisa dilihat pemanfaatan pasti akan sangat berbeda dengan di Indonesia yang masih negara berkembang. Pada negara-negara maju memiliki fasilitas dan sarana yang sangat memadai untuk diterapkan kepada masyarakat terutama anak-anak. Di Indonesia masih banyak masalah dan masih kurangnya sarana dan fasilitas untuk mempelajari lebih jauh tentang *Artificial Intelligence* sehingga membuat anak-anak buruk dalam mengenal dan mempelajari AI lebih dalam. Dalam membantu proses pembelajaran anak-anak *Artificial Intelligence* dapat membuat keputusan sehingga memunculkan rasa penasaran yang tinggi, untuk menerapkan hal itu diperlukan penyediaan media dalam menjangkau *Artificial Intelligence*. *Artificial Intelligence* dapat di jangkau dengan mudah jika telah disediakan media untuk anak-anak agar dapat berkembang. Dengan adanya AI memberikan dampak yang baik pada perkembangan anak-anak seperti membantu menciptakan keterampilan berpikir dan kreativitas, membantu meningkatkan rasa ingin tau kepada anak-anak, mengajarkan anak-anak tidak takut pada kegagalan dan terus mencoba untuk meraih hasil yang baik, memberi energi pada anak untuk terus belajar, dan yang terakhir melatih kesabaran kepada anak-anak (Jasmine Rahmanizahra Sumirat, 2021). Pembelajaran *artificial intelligence* kepada anak-anak dengan image recognition sebelumnya pernah dilakukan oleh Aisyah Dinia, dengan tujuan meneliti pemahaman anak mengenai AI sebelum dilakukan perlakuan dan setelah dilakukan perlakuan, namun belum melakukan uji terhadap tingkat kemudahan terhadap aplikasi seperti yang seharusnya.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Dinia menunjukkan bahwa aplikasi AI *for kids* memiliki potensi untuk disebarluaskan. Namun penelitian tersebut belum melakukan penelitian mengenai tingkat kemudahan pengguna. Sedangkan langkah awal sebelum aplikasi bisa disebarluaskan harus melalui tahapan pengukuran yang salah satunya adalah menggunakan *System Usability Testing* (SUS).

Perkembangan teknologi yang pesat dan sulitnya membatasi interaksi anak terhadap teknologi menyebabkan banyak dampak yang akan diterimanya. Kemampuan anak dalam memahami dan meniru sekitarnya dapat menjadikan hal yang baik ataupun buruk terhadap perkembangan ini. Anak dapat diberikan pengenalan dan pembelajaran, namun karena kurangnya *consent* masyarakat mengenai ini. Dalam penelitian ini dilakukan pembelajaran serta menguji bagaimana tingkat kemudahan siswa sekolah dasar terhadap tampilan melalui aplikasi yang berbasis *image recognition*.

## **1.2. Permasalahan**

Pada latar belakang di atas dapat mendasari permasalahan pada penelitian ini yaitu, Bagaimana tingkat kemudahan dari aplikasi dalam memberikan pengalaman bagi pengguna?

## **1.3. Tujuan**

Dari permasalahan tersebut, dapat sebutkan tujuan dari penelitian ini ialah sebagai, Mengetahui tingkat kemudahan dari aplikasi *image recognition* dalam memberikan pemahaman mengenai AI kepada siswa.

## **1.4. Manfaat**

Melalui penelitian ini akan dihasilkan manfaat bagi peneliti adalah membantu dalam mengevaluasi aplikasi yang dikembangkan agar memenuhi kebutuhan kegunaan, kepuasan pengguna.