

Fenomena Maraknya Rasa Ketergantungan Peserta Didik Terhadap Kecerdasan Buatan

Nur Indah Kurniawati

Madrasah Aliyah Negeri 1 Bojonegoro Jawa Timur Indonesia

nurindahk18@gmail.com

Abstract. *Technology that is very developed at this time affects many aspects of life, including in the field of education. One of the rapidly developing technologies is artificial intelligence, which is inseparable from the teaching and learning process. There are various impacts arising from this very rapid technological development, namely the convenience obtained by humans from the existence of artificial intelligence. The researcher took the topic of the problem of whether students' dependence on artificial intelligence can make it difficult for students to solve their own problems. The topic was studied because the researcher wanted to find out whether students' dependence on artificial intelligence could affect students' decision making. The research method used in this study is a qualitative approach by collecting data through literature study. This article shows that the higher the sense of dependence on artificial intelligence, the more it makes learners lose confidence in their ability to solve problems. This thesis statement is the same as the opinion of Gumgum gumelar, Aji Cokro Dewanto, Pyndho Cevin Taraya, Aji Prasetya Wibawa and different from the opinion of Danny Manongga et al, Paulus Wisnu Yudoprakoso, Bambang Karyadi.*

Keywords: *Artificial Intelligence, Sense of Dependency, Students.*

Abstrak: *Teknologi yang sangat berkembang pada saat ini banyak mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu teknologi yang berkembang pesat yaitu kecerdasan buatan, yang mana teknologi tersebut tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Terdapat berbagai dampak yang ditimbulkan dari perkembangan teknologi yang sangat pesat ini yaitu kemudahan yang didapatkan oleh manusia dari adanya kecerdasan buatan tersebut. Peneliti mengambil topik permasalahan tentang apakah rasa ketergantungan peserta didik terhadap kecerdasan buatan dapat menjadikan peserta didik untuk sulit memecahkan masalahnya sendiri. Topik tersebut peneliti kaji karena peneliti ingin mengetahui apakah rasa ketergantungan peserta didik terhadap kecerdasan buatan dapat berpengaruh terhadap pengambilan keputusan peserta didik. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan*

kualitatif dengan mengumpulkan data melalui studi kepustakaan. Artikel ini menunjukkan bahwa semakin tinggi rasa ketergantungan terhadap kecerdasan buatan maka semakin membuat peserta didik kebilangan kepercayaan terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan masalah. Thesis statement ini sama dengan pendapat Gumgum gumelar, Aji Cokro Dewanto, Pyndbo Cevin Taraya, Aji Prasetya Wibawa dan berbeda dengan pendapat Danny Manongga dkk, Paulus Wisnu Yudoprakoso, Bambang Karyadi

Kata kunci: Kecerdasan Buatan, Rasa Ketergantungan, Peserta didik.

Pendahuluan

Pendidikan telah mengalami transformasi signifikan seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan lingkungan sosial-ekonomi. Era saat ini, yang dikenal sebagai Era 5.0, merupakan era di mana kecerdasan buatan, internet of things, big data, dan teknologi lainnya telah mengubah cara manusia berinteraksi dan bekerja. Transformasi pendidikan di Era 5.0 mencakup perubahan dalam cara kita belajar, mengajar, dan mempersiapkan diri untuk karir di masa depan.

Pada era society 5.0 saat ini yang mana perkembangan teknologi sangat pesat. Situasi ini mendorong masyarakat global, termasuk Indonesia, untuk memanfaatkan teknologi di berbagai bidang kehidupan. Era saat ini telah mengubah wajah pendidikan dengan transformasi Pendidikan 5.0. dimana kecerdasan buatan, Internet of Things, big data, dan teknologi lainnya telah mengubah cara orang berinteraksi dan bekerja. Cara manusia berpikir, bertindak, dan melakukan aktivitas sehari-hari telah diubah oleh kemajuan teknologi kecerdasan buatan yang terkait dengan Internet of Things. Demikian pula, perubahan telah terjadi dalam cara kita belajar, mengajar, dan mempersiapkan karir masa depan.

Salah satu bentuk teknologi yang berkembang pesat akhir-akhir ini adalah kecerdasan buatan manusia, atau disebut juga kecerdasan buatan. Kecerdasan adalah kemampuan untuk memperoleh dan menerapkan keterampilan dan kemampuan keahlian dalam memecahkan masalah yang ada.¹ McCarthy (2007) berpendapat bahwa

¹ A. Nawu, "Penerokaan Awal Terhadap Isu Dan Impak Penggunaan Teknologi Kecerdasan Buatan Terhadap Kehidupan Manusia [Early Exploration Towards

kecerdasan buatan adalah studi tentang bagaimana membuat komputer melakukan hal-hal yang saat ini hanya dapat dilakukan oleh manusia. Tujuan utama kecerdasan buatan adalah memodelkan pemikiran dan perilaku manusia dalam bentuk algoritma dan program komputer.

Teknologi kecerdasan buatan memiliki banyak keuntungan yang dapat meningkatkan kehidupan manusia. Salah satu keuntungan terbesar adalah kemampuannya untuk mengambil keputusan dengan cepat dan akurat berdasarkan data. Hal ini dapat membantu mengurangi kesalahan manusia dan mempercepat waktu respon dalam situasi kritis. Selain itu, teknologi kecerdasan buatan dapat membantu meningkatkan efisiensi di berbagai sektor. Contohnya, dalam bisnis, teknologi kecerdasan buatan dapat digunakan untuk menganalisis data penjualan dan mengidentifikasi tren yang dapat membantu perusahaan membuat keputusan yang lebih baik. Di bidang kesehatan, teknologi kecerdasan buatan dapat membantu dokter mendiagnosis penyakit dengan lebih akurat dan memberikan perawatan yang lebih baik untuk pasien. Meskipun teknologi kecerdasan buatan memiliki banyak keuntungan, tetapi juga memiliki risiko yang perlu diperhatikan. Salah satu risiko terbesar adalah keamanan data. Data yang dihasilkan oleh teknologi kecerdasan buatan dapat sangat sensitif, dan jika jatuh ke tangan yang salah, dapat digunakan untuk tujuan yang tidak etis. Selain itu, teknologi kecerdasan buatan juga dapat menggantikan pekerjaan manusia. Jika tidak diatur dengan bijak, hal ini dapat menyebabkan kehilangan pekerjaan dan mengancam keberlangsungan hidup banyak orang.²

Ada dua pendekatan umum di dalam kecerdasan buatan. Pendekatan pertama yaitu upaya untuk mereplikasi kemampuan kognitif manusia dengan menciptakan program komputer yang mampu meniru pemikiran dan perilaku manusia. Pendekatan ini mencakup pemodelan sistem saraf manusia, pemrosesan bahasa alami, pengambilan keputusan, dan pemecahan masalah. Pendekatan kedua adalah menciptakan kecerdasan yang lebih umum, tidak terbatas pada pemodelan kemampuan manusia. Pendekatan ini berfokus pada pengembangan sistem yang dapat belajar, beradaptasi, dan memecahkan masalah secara mandiri tanpa mengikuti model manusia.

Issues And Impact The Use Of Artificial Intelligence Technology Towards Human Beings,” *Asian Journal of Civilizational Studies*, 2019.

² Misnawati, “ChatGPT: Keuntungan, Risiko, Dan Penggunaan Bijak Dalam Era Kecerdasan Buatan.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* 2, no. 1 (2023): 54–67.

Dalam konteks pendidikan, kecerdasan buatan dianggap menjadi solusi untuk mengatasi kendala-kendala yang ada, di antaranya adalah melakukan otomatisasi pengajaran dan pembelajaran. Namun terdapat beberapa konsekuensi yang menyertainya seperti keamanan data, kesalahan dan ketidakakuratan data serta ketergantungan pada kecerdasan buatan, yang justru kontraproduktif dengan tujuan belajar. Oleh karena itu tulisan ini akan fokus membahas mengenai analisis rasa ketergantungan pada kecerdasan buatan terhadap kepercayaan akan kemampuan diri peserta didik dalam menyelesaikan masalah.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif studi literatur yang menggunakan tinjauan literatur dengan pendekatan deskriptif-analitis. Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan berbagai sumber yang berfokus pada masalah rasa ketergantungan peserta didik pada kecerdasan buatan. Dalam pengumpulan data penelitian, peneliti menggunakan berbagai macam jurnal serta buku yang relevan dengan topik pembahasan yaitu kecerdasan buatan dan rasa ketergantungan yang dialami peserta didik sehingga mengakibatkan rasa kurang percaya diri terhadap kemampuannya sendiri dalam menyelesaikan masalahnya sendiri. Selanjutnya, data yang dikumpulkan diolah dan dianalisis untuk membahas lebih spesifik mengenai fenomena maraknya rasa ketergantungan peserta didik dengan kecerdasan buatan terhadap pengambilan keputusan dalam menyelesaikan masalahnya. Metode penelitian ini dipilih karena bertujuan untuk menyajikan informasi maupun argumentasi pribadi terkait dengan secara sistematis yang didukung data ilmiah.

Hasil dari studi literatur tersebut kemudian diuraikan secara sistematis dalam artikel ini, dengan mengacu pada referensi yang digunakan sebagai dasar pemikiran. Sehingga, plagiasi dalam artikel ini dihindari dengan cara mengutip sumber referensi secara benar dan menggunakan bahasa sendiri dalam penyampaian ide-ide yang terdapat dalam artikel ini.

Temuan dan Pembahasan

Istilah “Kecerdasan Buatan” akan dikaitkan dengan nama John Mcharty (1927-2011.. Beliau merupakan seorang ilmuwan komputer yang pertama kali mengajar matematika di MIT dan Universitas Stanford. Pada tahun 1956, ia mengorganisir proyek penelitian di

Dartmouth College yang berlangsung selama 10 minggu.. Dia menyebut proyek ini sebagai “penelitian tentang kecerdasan buatan”. Ini adalah pertama kalinya istilah “kecerdasan buatan” digunakan. Tujuan penelitian AI bersifat ambisius³ : "Penelitian bertujuan untuk memajukan asumsi bahwa segala aspek pembelajaran atau bentuk kecerdasan lainnya pada prinsipnya dapat disimulasikan oleh mesin.. Kami akan mencoba mengeksplorasi bagaimana mesin dapat berbicara bahasa, membentuk konsep dan abstraksi, memecahkan masalah dan berinovasi.⁴

Kata “Artificial” dalam AI mengacu pada sesuatu yang diciptakan oleh manusia, sedangkan “Intelligence” menggambarkan atribut kecerdasan. Tujuan utama pengembangan AI adalah untuk membantu manusia dalam berbagai aktivitas dan pekerjaan memiliki kemampuan untuk meniru pemikiran manusia, dimana AI dapat menerima dan mengolah data untuk mengambil keputusan ketika melakukan tugas. Kecerdasan buatan secara sederhana dapat didefinisikan sebagai perangkat atau alat yang dirancang untuk membantu manusia berpikir dan bernalar sesuai dengan instruksinya sendiri. AI merupakan salah satu bentuk kecerdasan buatan yang melampaui manusia dalam hal kecepatan dan ketepatan, terbukti dari kemampuannya menyamai atau bahkan melampaui kecepatan dan ketepatan manusia dalam menjalankan program.⁵

Di Amerika Serikat (Senat AS, 2018), AI didefinisikan sebagai (1) sistem buatan apa pun yang melakukan tugas di lingkungan yang beragam dan tidak pasti tanpa pengawasan manusia atau sistem apa pun yang mampu belajar dari pengalaman dan meningkatkan kinerjanya ketika terkena kumpulan data. (2) Sistem buatan yang dikembangkan dalam perangkat lunak komputer, perangkat keras fisik, atau konteks lain untuk menyelesaikan tugas yang memerlukan persepsi, pemahaman, perencanaan, pembelajaran, komunikasi, atau tindakan fisik seperti manusia. (3) Sistem buatan yang dirancang untuk berpikir dan bertindak seperti manusia, termasuk arsitektur kognitif dan jaringan saraf. (4) Serangkaian teknik, termasuk pembelajaran mesin,

³ T. Taulli, *Artificial Intelligence Basics. A Non-Technical Introduction* (Apress, 2019).

⁴ Michael Reskiantio Pabubung, “Era Kecerdasan Buatan Dan Dampak Terhadap Martabat Manusia Dalam Kajian Etis,” *Jurnal Filsafat Indonesia* 6, no. 1 (2023): 66–74, <https://doi.org/10.23887/jfi.v6i1.49293>.

⁵ Maryani Farwati et al., “Analisa Pengaruh Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Kehidupan Sehari-Hari,” *Jursima: Jurnal Sistem Informasi & Manajemen* 11, no. 1 (2023): 39–45.

yang dirancang untuk melakukan tugas yang memerlukan pemahaman khusus. (5) Sistem buatan yang dirancang untuk berfungsi secara rasional, terdiri dari perangkat lunak cerdas atau tubuh robotik yang mencapai tujuan tertentu dengan menggunakan persepsi, perencanaan, penalaran, pembelajaran, komunikasi, pengambilan keputusan, dan mempunyai kemampuan untuk mengambil tindakan.⁶

Kecerdasan buatan atau artificial intelligence (AI) adalah suatu bidang dalam ilmu komputer yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mesin atau komputer agar dapat melakukan tugas-tugas sebagaimana yang dilakukan oleh manusia dengan kemampuan yang setara atau bahkan lebih baik[4]. Artificial Intelligence (AI) menggunakan pengetahuan lanjutan yang khusus untuk mengalihkan tugas-tugas dari manusia kedalam komputer, dengan tujuan memecahkan masalah atau memberikan saran.

Proses kerja teknologi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) hampir menyerupai kemampuan manusia dalam memproses informasi, mulai dari penerimaan, penyimpanan, pengolahan, hingga transformasi informasi menjadi berbagai bentuk tampilan. Proses ini dikenal sebagai siklus kecerdasan pada kecerdasan buatan. Watson menggunakan teknologi kecerdasan buatan untuk secara cermat memeriksa dan merangkum ribuan halaman kontrak dan dokumen. Selain itu, ia juga mampu memeriksa dan menganalisis data transaksi debit dan kredit untuk memperoleh informasi keuangan yang akurat.

Nilsson (2010) menjelaskan periode-periode penting perkembangan kecerdasan buatan:

1. Perkembangan Awal (Abad ke-20 hingga 1950-an): Periode ini ditandai dengan upaya awal untuk menciptakan mesin cerdas. Konsep mesin logika formal oleh matematikawan seperti Alan Turing dan John von Neumann menjadi landasan untuk pengembangan kecerdasan buatan.
2. Era Sistem Berbasis Aturan (1950-an hingga 1960-an): Pada periode ini, fokus utama adalah pada pengembangan sistem berbasis aturan, di mana pengetahuan manusia direpresentasikan dalam bentuk aturan logika dan dijalankan oleh mesin. Contohnya adalah program Logic Theorist oleh Allen Newell dan Herbert A. Simon.

⁶ Pabubung, "Era Kecerdasan Buatan Dan Dampak Terhadap Martabat Manusia Dalam Kajian Etis."

3. Munculnya Pendekatan Koneksis (1960-an hingga 1970-an): Periode ini ditandai munculnya pendekatan koneksi yang berfokus pada jaringan saraf buatan. John McCarthy, Marvin Minsky, dan Oliver Selfridge adalah beberapa tokoh penting dalam perkembangan periode ini.
4. Era Pengetahuan dan Sistem Pakar (1970-an hingga 1980-an): Pada periode ini, perhatian utama beralih ke representasi pengetahuan dan sistem pakar. Pengetahuan manusia diambil dan diintegrasikan ke dalam sistem untuk mengambil keputusan yang cerdas. Pendekatan ini diterapkan dalam berbagai domain seperti kedokteran dan pemrosesan bahasa alami.
5. Munculnya Machine Learning (1980-an hingga 1990-an): Periode ini ditandai dengan munculnya metode machine learning dan pendekatan berbasis data. Algoritma machine learning digunakan untuk melatih komputer agar dapat belajar dari data dan mengidentifikasi pola yang kompleks.
6. Perkembangan Terkini (1990-an hingga sekarang): Periode ini mencakup perkembangan terkini dalam kecerdasan buatan, termasuk peningkatan dalam kapabilitas komputasi, kemajuan dalam deep learning, dan penggunaan teknik-teknik seperti reinforcement learning. Perkembangan ini telah memungkinkan pencapaian signifikan dalam bidang seperti pengenalan wajah, pengenalan suara, dan mobil otonom.⁷

Terdapat beberapa faktor yang menjadi pendorong bagi terlaksananya aplikasi kecerdasan buatan, yaitu :

1. Pesatnya perkembangan teknologi perangkat keras.

Hampir semua aplikasi Kecerdasan Buatan memerlukan perangkat keras yang memiliki kecepatan daya tampung yang lebih tinggi, walaupun hanya menjalankan perangkat lunak Kecerdasan Buatan yang paling sederhana sekalipun. Di samping itu, harga perangkat keras yang dengan kemampuan lebih memiliki harga yang relatif semakin murah.

2. Pengembangan perangkat lunak Kecerdasan Buatan

Dewasa ini bahasa dan alat pemrograman baru yang lebih canggih sudah banyak dikembangkan dan dipasarkan secara luas, termasuk bahasa khusus untuk Kecerdasan Buatan.

⁷ Aji Cokro Dewanto, "Risiko Dan Mitigasi Penggunaan Kecerdasan Buatan Dalam Bidang Pendidikan" 4, no. 2018 (2023): 1–10.

3. Perkembangan khusus komputer pribadi (personal computer/PC).
Sekarang sudah sangat banyak orang menggunakan komputer mikro (microcomputer) khususnya komputer pribadi baik di sekolah, perusahaan atau bahkan di rumah yang menyebabkan permintaan mereka akan perangkat lunak yang lebih unggul untuk pekerjaan mereka.
4. Turut andilnya para investor dalam mendanai penelitian dan pengembangan teknologi Kecerdasan Buatan.

Hal ini mengakibatkan terjadinya semacam tekanan di kalangan masyarakat Kecerdasan Buatan untuk berlomba lomba dalam mempercepat gerak dan langkah penelitiannya dan segera memproduksi Kecerdasan Buatan dalam waktu yang singkat.⁸

Selanjutnya yaitu Pendidikan Berbasis Teknologi. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk masa depan. Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan semakin meningkat. Termasuk dalam bidang pendidikan, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi semakin populer. Oleh karena itu, para ahli menciptakan istilah "pendidikan berbasis teknologi" untuk menggambarkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Dalam pandangan UNESCO, pendidikan berbasis teknologi adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas dan aksesibilitas pendidikan. Hal ini berarti bahwa dengan memanfaatkan teknologi, siswa dapat memiliki akses yang lebih mudah dan lebih luas terhadap pendidikan. Selain itu, teknologi juga dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menyediakan berbagai alat dan metode pembelajaran yang lebih interaktif.

George Siemens, seorang ahli dalam bidang pembelajaran jarak jauh, menyatakan bahwa pendidikan berbasis teknologi adalah suatu model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi. Dalam model pembelajaran ini, teknologi digunakan sebagai sarana untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan-keterampilan yang penting untuk menghadapi tantangan masa depan.

⁸ Victor Amrizal and Qurrotul Aini, *Kecerdasan Buatan* (Jakarta: Halaman Moeka Publishing, 2013).

Dengan memanfaatkan teknologi, siswa dapat memperluas pengetahuan mereka dengan cara yang lebih efektif.

Bates dan Sangrà menggambarkan pendidikan berbasis teknologi sebagai pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif. Dalam model pembelajaran ini, teknologi digunakan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Teknologi juga dapat membantu meningkatkan adaptasi pembelajaran terhadap kebutuhan dan tingkat pemahaman masing-masing siswa.

Rosenberg, seorang ahli dalam bidang pengembangan pembelajaran, menjelaskan bahwa pendidikan berbasis teknologi adalah penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Hal ini berarti bahwa teknologi digunakan untuk membantu meningkatkan produktivitas dan hasil belajar siswa. Dalam model ini, teknologi juga dapat membantu mengurangi waktu dan biaya yang diperlukan untuk menyediakan pembelajaran yang berkualitas.

Kozma, seorang ahli dalam bidang pendidikan dan teknologi, menyatakan bahwa pendidikan berbasis teknologi adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kurikulum untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Teknologi digunakan sebagai sarana untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Dalam model ini, teknologi juga digunakan sebagai alat untuk membantu siswa mengembangkan kreativitas dan keterampilan-keterampilan lain yang penting untuk masa depan.

Pendidikan berbasis teknologi juga memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam berbagai bidang yang relevan dengan kebutuhan masa depan. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran juga dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan membantu memperkuat keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas mereka. Selain itu, pendidikan berbasis teknologi dapat membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Teknologi dapat membantu meningkatkan efisiensi proses pengajaran dan memungkinkan guru dan siswa untuk mengakses dan berbagi sumber daya pendidikan dengan lebih mudah. Hal ini dapat membantu mengurangi waktu dan biaya yang diperlukan untuk menyediakan pembelajaran yang berkualitas. Dalam era digital saat ini, penting bagi siswa untuk memahami dan

menguasai teknologi untuk mempersiapkan diri mereka untuk masa depan. Oleh karena itu, pendidikan berbasis teknologi dapat membantu siswa memperoleh keterampilan teknologi yang diperlukan untuk beradaptasi dengan perubahan dunia yang semakin digital.

Dalam kesimpulannya, pendidikan berbasis teknologi adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas, efisiensi, dan efektivitas pembelajaran. Teknologi digunakan sebagai sarana untuk menyediakan akses yang lebih mudah dan luas terhadap pendidikan, serta membantu siswa mengembangkan keterampilan-keterampilan yang penting untuk masa depan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan juga dapat membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan dunia yang semakin digital.

Terdapat dampak Positif dalam Penggunaan Kecerdasan Buatan (ChatGPT) dan cara menggunakannya secara optimal, yaitu antara lain:

ChatGPT memiliki banyak keuntungan bagi pengguna, seperti kemampuan untuk menghasilkan teks yang mirip dengan manusia, mempercepat proses penulisan, dan memberikan solusi yang cepat dan akurat untuk masalah tertentu. Selain itu, ChatGPT dapat digunakan dalam berbagai aplikasi, seperti chatbot, analisis data, dan kecerdasan bisnisdengan cara yang sangat mirip dengan manusia. Beberapa keuntungan penggunaan ChatGPT adalah sebagai berikut

1. Kemampuan untuk Berkomunikasi dengan Manusia

Kemampuan untuk berkomunikasi dengan manusia maksudnya adalah ChatGPT dirancang untuk memahami bahasa manusia, dan oleh karena itu dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan manusia dalam berbagai konteks, seperti layanan pelanggan, asisten virtual, chatbot, dan sebagainya.

2. Pembelajaran Tanpa Pengawasan

Pembelajaran tanpa pengawasan maksudnya adalah ChatGPT merupakan model yang dapat belajar secara otomatis dari data yang diberikan dan dapat digunakan tanpa pengawasan manusia. Ini memungkinkan pengembangan chatbot dan asisten virtual yang dapat menangani permintaan yang lebih kompleks dan bervariasi tanpa intervensi manusia.

3. Kemampuan untuk Menghasilkan Konten Berkualitas Tinggi

Kemampuan untuk menghasilkan konten berkualitas tinggi maksudnya adalah ChatGPT dapat digunakan untuk menghasilkan konten yang berkualitas tinggi dalam berbagai konteks, seperti penulisan artikel, penerjemahan, dan lain-lain.⁹

Terdapat beberapa dampak negative yang dapat ditimbulkan dari kecerdasan buatan serta upaya untuk mengatasinya, yaitu antara lain:

1. Kejahatan Siber

Salah satu risiko utama dalam penggunaan kecerdasan buatan adalah keamanan data¹⁰. Tindak kejahatan yang berkaitan dengan dengan penggunaan teknologi digital disebut sebagai kejahatan siber (*cyber crime*). Badan Siber dan Sandi Negara menyatakan pada tahun 2022 kejahatan siber mencapai hampir satu milyar kasus, yaitu sebanyak 976.429.996 dengan anomali trafik paling banyak masih berasal dari aktivitas malware, yaitu serangan dari perangkat lunak yang dirancang mampu merusak sistem komputer atau jaringan komputer sehingga membahayakan pemilik perangkat¹¹. Dalam hal ini, untuk mengakses situs internet kecerdasan buatan seringkali harus melakukan log in menggunakan alamat email, dengan fakta bahwa 94% komputer yang dirusak oleh malware telah terinfeksi melalui email. Selain itu,¹² dalam¹³ menjelaskan beberapa kejahatan siber yang marak terjadi di antaranya penipuan dan phising dengan tingkat keberhasilan hingga 30%.

Terdapat beberapa mitigasi yang dapat dilakukan untuk mengatasi kejahatan siber, yaitu antara lain:

- a. Melindungi diri dari virus, termasuk malware, adware, dan spyware, dengan menghindari mengunduh file secara sembarangan dan membiasakan diri untuk membaca petunjuk instalasi aplikasi atau software.
- b. Tidak menggunakan nama pengguna dan kata sandi yang sama pada semua media sosial yang dimiliki maupun situs yang dimasuki.

⁹ Misnawati, "ChatGPT: Keuntungan, Risiko, Dan Penggunaan Bijak Dalam Era Kecerdasan Buatan."

¹⁰ Misnawati.

¹¹ M.G. Ayu, "BSSN Paparkan Serangan Keamanan Siber Di Tahun 2022 Alami Penurunan Dibanding Tahun 2021," 2023.

¹² Herdianta, Y., Munawar, Z., & Putri (2021)

¹³ Dewanto, "Risiko Dan Mitigasi Penggunaan Kecerdasan Buatan Dalam Bidang Pendidikan."

- c. Tidak membalas email dari pengirim yang tidak dikenal atau membuka link yang diberikannya, keduanya merupakan bentuk spam/phising.
- d. Penggunaan Virtual Private Network (VPN) sehingga mampu meningkatkan aspek keamanan terkait dengan kerahasiaan akun.
- e. Pastikan untuk memperbarui perangkat keamanan komputer, misalnya dengan menggunakan perangkat lunak anti-malware yang terpercaya.

Oleh sebab itu, penting bagi seorang guru ataupun peserta didik untuk memastikan keamanan dari data diri ketika sedang mengakses aplikasi kecerdasan buatan serta situs tertentu.

2. Kesalahan serta ketidakakuratan data

Kecerdasan buatan menggunakan data untuk memberikan rekomendasi atau mengambil keputusan. Namun, pengenalan dan pemrosesan data dapat menyebabkan kesalahan. Keputusan yang diambil oleh kecerdasan buatan dapat menjadi tidak akurat atau tidak relevan jika data yang digunakan tidak representatif, tidak lengkap, atau berasal dari sumber yang bias. Hal itu disebabkan algoritma kecerdasan buatan tersebut mungkin masih dipengaruhi data yang digunakan untuk melatihnya, atau oleh bias manusia yang mendesainnya¹⁴.

Kesalahan terkait ejaan dan tata bahasa, dan ketidaktepatan informasi dapat terjadi ketika kecerdasan buatan digunakan dalam penulisan ilmiah ataupun penyusunan tugas oleh siswa. Kecerdasan buatan memang dapat membantu dalam pekerjaan seperti meringkas, parafrase, dan tinjauan literatur, tetapi harus digunakan bersama dengan evaluasi manusia. Selain itu, guru harus tetap memeriksa dengan cermat setiap kesalahan atau bias yang mungkin disebabkan oleh penggunaan alat bantu berbasis kecerdasan buatan. Penting untuk mengenali informasi yang salah dengan cara cerdas dalam melakukan literasi informasi, mengecek kebenaran informasi, sebelum berbagi informasi melalui media sosial.

Kebenaran data sangat terkait dengan validitas informasi yang digunakan dalam tugas-tugas yang dikerjakan oleh siswa. Demikian

¹⁴ A. Munawar, Z., Soerjono, H., Putri, N.I., Hernawati., & Dwijayanti, "Manfaat Kecerdasan Buatan ChatGPT Untuk Membantu Penulisan Ilmiah," *Jurnal Teknologi Informasi* 10, no. 1 (2023): 54–60.

pula ketika guru menggunakan bantuan kecerdasan buatan dalam melakukan evaluasi hasil belajar siswa. Dalam lingkup penelitian, validitas menunjukkan seberapa baik alat ukur yang digunakan dapat mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur. Jika alat ukur tidak valid, hasil penelitian tidak dapat diandalkan dan tidak dapat digunakan untuk membuat kesimpulan yang tepat¹⁵.

Terdapat beberapa mitigasi yang dapat dilakukan untuk mengatasi dampak negative dari kecerdasan buatan berupa kesalahan serta ketidakakuratan data yang dapat dipertimbangkan, yaitu antara lain

- a. Guru perlu mengawasi dan memantau penggunaan kecerdasan buatan oleh siswa, aturan mengenai jenis kecerdasan buatan yang dapat digunakan, bagaimana cara siswa menggunakannya, dan memberikan ketentuan sejauh mana siswa berhak dibantu oleh kecerdasan buatan.
- b. Guru perlu menganalisis dan mengevaluasi hasil penggunaan kecerdasan buatan oleh siswa secara kritis untuk memastikan validitasnya. Jika ada ketidaksesuaian atau ketidakakuratan, guru perlu melakukan investigasi lebih lanjut memberikan umpan balik kepada siswa.
- c. Dalam hal penilaian, guru dapat membandingkan hasil dari kecerdasan buatan dengan penilaian berdasarkan observasi. Jika terdapat perbedaan yang signifikan maka perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut untuk mengidentifikasi masalah yang mungkin terjadi.
- d. Idealnya guru perlu memiliki kepekaan untuk dapat membedakan argumentasi yang disediakan oleh kecerdasan buatan dengan argumentasi pribadi milik siswa.

Mengenai untuk mengetahui perbedaan hasil olahan kecerdasan manusia dengan kecerdasan buatan, Aisyah (2023) mengutip dari pendapat James Thorley selaku regional vice-president Turnitin untuk Asia Pasifik, Ia mengatakan bahwa tulisan yang dibuat oleh seseorang jauh lebih tidak dapat diprediksi daripada tulisan yang dibuat oleh kecerdasan buatan.

¹⁵ H. Ihsan, "Validitas Isi Alat Ukur Penelitian: Konsep Dan Panduan Penilaiannya," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 13, no. 3 (2015): 173–79.

3. Risiko Moral

Fenomena yang terjadi dengan maraknya penggunaan chat bot dalam bentuk interaktif yang dapat membantu manusia untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Pengguna kecerdasan buatan dapat mengajukan pertanyaan dan mendapatkan jawabannya secara cepat. Secara keuntungan, siswa dapat menggunakannya sebagai mentor visual untuk membantu memahami konsep dan belajar mandiri ¹⁶. Namun, penggunaan kecerdasan buatan tersebut untuk membuat karya ilmiah tanpa parafrase dapat mengarah pada plagiasi.

Plagiarisme atau plagiat adalah pengambilan karangan, pendapat dan sebagainya milik orang lain kemudian menjadikannya seolah-olah karangan maupun pendapat sendiri. ¹⁷ menjelaskan bahwa alasan plagiasi di antaranya adalah malas membaca literatur, tenggat waktu yang singkat, dan keinginan untuk mengerjakan secara instan. Hal tersebut dapat difasilitasi oleh adanya kecerdasan buatan yang mampu menjawab permasalahan siswa secara instan. Adiyati & Supriyanto (2020) merangkum dampak dari tindakan plagiasi yang dibiarkan, di antaranya akan menimbulkan persepsi bahwa plagiasi adalah hal yang biasa, di mana siswa tidak akan merasa bersalah walaupun telah melakukan pelanggaran tersebut. Selain itu plagiasi dapat menurunkan rasa percaya diri untuk dapat menciptakan karya yang orisinal.

Setiawan & Luthfiyani (2023) memberikan ilustrasi plagiasi yang terjadi di kalangan akademisi, di mana seorang profesor filsafat di Furman University in Greenville, South Carolina, AS mendapati mahasiswanya yang mampu menulis dengan sangat baik mengenai filsuf abad ke-18, dan setelah diperiksa kembali menggunakan prompt di aplikasi chatbot diperoleh kemiripan hingga 99,9%. Penelitian yang dilakukan Xiaoming Zhai (2022, dalam Maulana dkk, 2023) menemukan bahwa aplikasi kecerdasan buatan dapat menghasilkan karya tulis yang koheren, informatif, akurat dan sistematis dalam waktu 2-3 jam saja. ¹⁸ merangkum survey dari study.com pada tahun 2023 terkait persepsi penggunaan kecerdasan buatan di sekolah. Hasilnya 72% pengajar perguruan

¹⁶ A.Q. Fal, "Chat GPT, Kemajuan Atau Ancaman Di Bidang Pendidikan?," 2023.

¹⁷ Antoroputri, Y.P., Priharsari, D., & Perdanakusuma dkk (2022)

¹⁸ U.K. Setiawan, A. & Luthfiyani, "Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan Di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis," *Jurnal PETISI* 4, no. 1 (2023): 49–58.

tinggi khawatir penyalahgunaan kecerdasan buatan oleh mahasiswa, sementara terdapat 58% guru yang berpendapat sama. Terdapat 34% pendidik yang menolak penggunaan kecerdasan buatan, dan terdapat 66% yang mendukungnya. Perkembangan teknologi memang tidak dapat dinafikan, tetapi moral tetap perlu ditegakkan.

Menurut Pratama dkk (2019) dalam Adiyati & Supriyono (2020) menyatakan bahwa terdapat beberapa Upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah adanya plagiasi.

- a. Institusi, dalam hal ini sekolah, perlu memiliki sistem yang mampu mengecek tingkat plagiasi.
 - b. Menentukan dan menerapkan sanksi akademik terhadap pihak-pihak yang terbukti melakukan plagiasi.
 - c. Memberikan sosialisasi dan pelatihan terkait dengan aturan penulisan karya ilmiah.
 - d. Membekali pemahaman mengenai teknik penulisan yang benar, khususnya terkait dengan materi sitasi.
4. Rasa Ketergantungan

Segala bentuk kemudahan yang diperoleh baik guru maupun siswa ketika menggunakan alat bantu berupa kecerdasan buatan dapat mengarah pada ketergantungan. ¹⁹ menyatakan bahwa ketergantungan memiliki hubungan dengan usaha memenuhi kebutuhan maupun mencapai tujuan dengan bergantung pada sumber daya tertentu, yang dalam hal ini adalah kecerdasan buatan. Hal itu tergambarkan dari data bahwa pengguna aktif ChatGPT (kecerdasan buatan berbentuk chat bot) pada Januari 2023 telah mencapai 100 juta hanya dalam waktu dua bulan setelah diluncurkan ²⁰. Hal itu menunjukkan bahwa kecerdasan buatan telah digemari dan dibutuhkan oleh banyak orang, termasuk dalam bidang pendidikan.

Penelitian dari Hadi (2020) menyatakan bahwa kenyamanan mempunyai pengaruh positif yang signifikan terhadap kecanduan atau ketergantungan, sedangkan ketergantungan mempunyai dampak yang signifikan terhadap *technostress*, yang ditekankan oleh ketergantungan yang berlebihan pada ponsel pintar dan gadget sejenis. Berkaitan dengan hal tersebut, perlu diperhatikan bahwa

¹⁹ A. Schrock, "Myspace Or Ourspace: A Media System Dependency View Of Myspace. . University Of Central Florida." (University Of Central Florida, 2006).

²⁰ G.D. Prasasti, "Riset Ungkap ChatGPT OpenAI Punya 100 Juta Pengguna Di Januari 2023," 2023.

kenyamanan peserta didik terhadap kecerdasan buatan yang memberikan banyak manfaat, seperti menjawab soal ujian, mengerjakan pekerjaan rumah, menulis esai akademik, dapat menyebabkan ketergantungan. Jika dibiarkan, peserta didik akan merasa frustrasi jika tidak dapat mengakses kecerdasan buatan untuk membantunya menyelesaikan tugas. Selain itu, ketergantungan terhadap kecerdasan buatan membuat masyarakat tidak terbiasa menyelesaikan tugas secara mandiri sehingga menyebabkan mereka lambat laun kehilangan kepercayaan terhadap kemampuannya dalam menyelesaikan masalah. Keyakinan seseorang mengenai kemampuannya menyelesaikan suatu tugas disebut sebagai efikasi diri. Penelitian dari ²¹ menyimpulkan terdapat korelasi positif antara efikasi diri dengan kemandirian belajar. Hal itu sesuai dengan penelitian Kurniawati (2016) dengan topik yang sama. Hubungan korelasional artinya bersifat dua arah, sehingga dapat dipahami bahwa semakin seseorang tergantung pada hal lain dalam menyelesaikan sesuatu maka semakin rendah keyakinannya akan kemampuan untuk menyelesaikan hal itu.

Ketergantungan terhadap penggunaan kecerdasan buatan untuk menyelesaikan tugas-tugas, baik pada guru maupun siswa perlu diantisipasi dengan menumbuhkan kontrol diri. Penelitian studi literatur dari Khasanah & Winarti (2021) menyatakan terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dengan adiksi. Artinya semakin tinggi kontrol diri maka semakin rendah risiko seseorang mengalami adiksi. Untuk menumbuhkan kontrol diri dibutuhkan tekad dan kedisiplinan. ²² menjelaskan bahwa intervensi terhadap ketergantungan dapat dilakukan dengan memberikan pemahaman mengenai dampak, melakukan manajemen waktu, dan memberikan alternatif cara yang lebih baik. Dalam hal ini, seseorang yang memiliki ketergantungan terhadap kecerdasan buatan dapat diberikan pengertian pentingnya mengembangkan kemampuan pribadi dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, diperlukan latihan dan pembiasaan untuk mampu belajar secara mandiri dengan adanya aturan yang jelas mengenai batasan penggunaan kecerdasan buatan dalam pembelajaran.

²¹ P.D. Septinityas, E., Rakhmawati, D., & Yulianti, "Hubungan Antara Efikasi Diri Dengan Kemandirian Belajar Siswa Kelas VIII Smp Negeri 31 Semarang," *Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6, no. 2 (2022): 185–96.

²² R. Syahrani, "Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya," *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* 1, no. 1 (2015): 84–92.

Selain itu siswa juga perlu ditingkatkan efikasi dirinya, yaitu keyakinannya akan kemampuan diri sendiri menyelesaikan tugas tanpa bantuan kecerdasan buatan. efikasi diri menentukan apakah seseorang akan menunjukkan perilaku tertentu, sekuat apa seseorang dapat bertahan saat menghadapi kesulitan atau kegagalan, dan bagaimana kesuksesan atau kegagalan dalam tugas tertentu mempengaruhi perilaku seseorang di masa depan. Lebih lanjut, Bandura dalam Ormrod (2008: 21) juga menegaskan bahwa seseorang akan terlibat dalam perilaku tertentu ketika mereka memiliki efikasi diri yang tinggi. Dalam hal ini Bandura & Schutack (dalam Florina & Zagoto, 2019) menyampaikan terdapat beberapa hal yang mempengaruhi efikasi diri:

- a. Pengalaman tentang keberhasilan. Guru dapat memberikan tugas-tugas yang relatif mudah untuk dikerjakan oleh siswa, sehingga siswa merasa ia mampu bekerja secara mandiri.
- b. Mengetahui bahwa orang lain berhasil menyelesaikan tugas (pemodelan sosial). Guru dapat mengatur pembelajaran dengan memberikan pengakuan dan apresiasi kepada siswa yang berhasil bekerja secara mandiri sehingga diketahui oleh siswa lainnya.
- c. Dorongan dari orang lain (persuasi sosial). Guru dapat memberikan penugasan dalam bentuk kelompok, sehingga siswa bisa saling berinteraksi satu sama lain dan memberikan penguatan untuk bersama-sama menyelesaikan tugas.
- d. Kondisi emosi. Suasana kelas perlu diatur sedemikian rupa sehingga nyaman bagi siswa, demikian pula metode pembelajaran yang menantang dan menarik dapat membuat siswa yakin akan kemampuan dirinya.

Kesimpulan

Dari uraian pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kehadiran Kecerdasan buatan memberikan berbagai dampak dalam kehidupan, yaitu dampak negative serta dampak positif. Kecerdasan memberikan berbagai kemudahan dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang Pendidikan yaitu dalam proses belajar mengajar. Namun, dibalik berbagai kemudahan tersebut kecerdasan buatan juga mempunyai berbagai risiko yang perlu diwaspadai yaitu seperti rasa ketergantungan kepada kecerdasan buatan. Kemudahan yang diberikan oleh kecerdasan buatan dapat menjadikan peserta didik bergantung untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapinya kepada

peserta didik. Akibat dari perbuatan tersebut, maka peserta didik dapat kehilangan rasa kepercayaan dalam dirinya untuk menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapinya sendiri. Untuk mengatasi peristiwa tersebut, maka perlu ditingkatnya efikasi dirinya, yaitu keyakinannya akan kemampuan diri sendiri menyelesaikan tugas tanpa bantuan kecerdasan buatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrizal, Victor, and Qurrotul Aini. *Kecerdasan Buatan*. Jakarta: Halaman Moeka Publishing, 2013.
- Antoroputri, Y.P., Priharsari, D., & Perdanakusuma, A.R. “Eksplorasi Perspektif Mahasiswa Dalam Penggunaan Turnitin Untuk Menghindari Plagiasi.” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 6, no. 11 (2022): 5191–95.
- Ayu, M.G. “BSSN Paparkan Serangan Keamanan Siber Di Tahun 2022 Alami Penurunan Dibanding Tahun 2021,” 2023.
- Dewanto, Aji Cokro. “Risiko Dan Mitigasi Penggunaan Kecerdasan Buatan Dalam Bidang Pendidikan” 4, no. 2018 (2023): 1–10.
- Fal, A.Q. “Chat GPT, Kemajuan Atau Ancaman Di Bidang Pendidikan?” 2023.
- Farwati, Maryani, Irenda Talitha Salsabila, Kholifah Raihanun Navira, and Tata Sutabri. “Analisa Pengaruh Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Kehidupan Sehari-Hari.” *Jursima: Jurnal Sistem Informasi & Manajemen* 11, no. 1 (2023): 39–45.
- Herdianta, Y., Munawar, Z., & Putri, N.I. “Analisis Manajemen Risiko Ancaman Kejahatan Siber (Cyber Crime) Dalam Peningkatan Cyber Defense.” *Jurnal Pertahanan & Bela Negara* 7, no. 2 (2021): 51–66.
- Ihsan, H. “Validitas Isi Alat Ukur Penelitian: Konsep Dan Panduan Penilaiannya.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 13, no. 3 (2015): 173–79.
- Misnawati. “ChatGPT: Keuntungan, Risiko, Dan Penggunaan Bijak Dalam Era Kecerdasan Buatan.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* 2, no. 1 (2023): 54–67.
- Munawar, Z., Soerjono, H., Putri, N.I., Hernawati., & Dwijayanti, A. “Manfaat Kecerdasan Buatan ChatGPT Untuk Membantu Penulisan Ilmiah.” *Jurnal Teknologi Informasi* 10, no. 1 (2023): 54–60.
- Nawi, A. “Penerokaan Awal Terhadap Isu Dan Impak Penggunaan Teknologi Kecerdasan Buatan Terhadap Kehidupan Manusia [Early Exploration Towards Issues And Impact The Use Of Artificial Intelligence Technology Towards Human Beings.” *Asian Journal of Civilizational Studies*, 2019.
- Pabubung, Michael Reskiantio. “Era Kecerdasan Buatan Dan Dampak Terhadap Martabat Manusia Dalam Kajian Etis.” *Jurnal Filsafat Indonesia* 6, no. 1 (2023): 66–74.
<https://doi.org/10.23887/jfi.v6i1.49293>.

- Prasasti, G.D. “Riset Ungkap ChatGPT OpenAI Punya 100 Juta Pengguna Di Januari 2023,” 2023.
- Schrock, A. “Myspace Or Ourspace: A Media System Dependency View Of Myspace. . University Of Central Florida.” University Of Central Florida, 2006.
- Septinityas, E., Rakhmawati, D., & Yulianti, P.D. “Hubungan Antara Efikasi Diri Dengan Kemandirian Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 31 Semarang.” *Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 6, no. 2 (2022): 185–96.
- Setiawan, A. & Luthfiyani, U.K. “Penggunaan ChatGPT Untuk Pendidikan Di Era Education 4.0: Usulan Inovasi Meningkatkan Keterampilan Menulis.” *Jurnal PETISI* 4, no. 1 (2023): 49–58.
- Syahrani, R. “Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya.” *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling* 1, no. 1 (2015): 84–92.
- Taulli, T. *Artificial Intelligence Basics. A Non-Technical Introduction*. Apress, 2019.