

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Sains atau IPTEKS berkembang dengan sangat cepat dalam segala bidang seperti dunia industri, ekonomi, kesehatan, politik, budaya, dan pendidikan. IPTEKS telah menghadirkan perubahan besar dalam segala sendi kehidupan manusia. Teknologi kini sudah sangat dekat dengan kehidupan manusia dan sangat mempengaruhi perilaku hidup manusia. IPTEKS juga telah mengubah wajah dunia dan peradaban manusia.

Perkembangan IPTEKS di era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0, semakin pesat dan penggunaannya pun semakin meningkat dalam kehidupan manusia. Salah satu bentuk dan hasil dari perkembangan IPTEKS adalah terciptanya teknologi kecerdasan buatan. Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) adalah teknologi dalam bentuk tampilan virtual pada suatu sistem komputer yang dapat berfungsi sebagai asisten bergerak seperti robot.<sup>1</sup> Pada komputer AI dapat berperan sebagai otak. AI

---

<sup>1</sup>McCarthy dalam Widodo Budiharto, *Artificial Intelligence: Konsep dan Penerapannya* (Yogyakarta: Andi Offset, 2014), 4.

berkaitan dengan beberapa ilmu interdisipliner seperti sains komputer, psikologi, *neurosains*, antropologi, biologi, *linguistik*, dan filsafat. AI dikaji tidak dari satu sudut pandang, namun dari berbagai sudut pandang sehingga pembahasannya sangat luas.

Secara sederhana AI sering diartikan sebagai salah satu bagian dari ilmu komputer yang menciptakan teknologi komputer yang mampu melakukan pekerjaan manusia dari sederhana hingga mampu berlaku se-inteligen manusia.<sup>2</sup> Komputer diberdayakan untuk melakukan segala sesuatu yang bisa dikerjakan oleh manusia, bukan sekedar sebagai alat hitung namun dapat mewakili dan mengganti tugas manusia dalam hal tertentu. Dalam kehidupan sehari-hari, bentuk AI yang sering digunakan seperti asisten virtual misalnya Google Assistand, Siri, Cortana yang disematkan pada beberapa perangkat elektronik. Produk lainnya berupa mobil *self driving*, senjata otonom dan komputer Watson yang diciptakan oleh IBM (komputer yang mampu menjawab berbagai pertanyaan dalam bahasa alami).

Program-program yang dirancang melalui komputer tersebut kemudian diaplikasikan ke dalam berbagai perangkat elektronik lainnya,

---

<sup>2</sup>Halifa Haqqi & Hasna Wijayanti, *Revolusi Industri 4.0 di tengah Society 5.0* (Yogyakarta: Quadrant, 2019), 89.

seperti *Smartphone, Ipad, Tablet*, mesin kontrol dan perangkat teknologi modern. AI dapat semakin luas pemanfaatannya melalui media internet karena dapat terhubung dengan sangat cepat ke perangkat manapun melalui internet. Hal ini terjadi karena AI adalah sebuah program, maka sebenarnya perangkat elektronik hanyalah media untuk menjalankannya. Dalam hal ini, penulis mengamati bahwa selama ini yang banyak dipermasalahkan adalah perangkatnya, misalnya *smartphone* atau komputernya. Akan tetapi inti atau otak yang menjalankannya sehingga berfungsi sebagai suatu teknologi yang berdayaguna adalah program-program yang disematkan di dalamnya, yang terus dikembangkan dan berkembang, yaitu AI.<sup>3</sup>

Saat ini dunia telah melalui situasi yang sulit akibat pandemi Covid-19, dimana manusia dituntut untuk memanfaatkan teknologi dengan lebih maksimal. Segala sendi kehidupan sebisa mungkin memanfaatkan teknologi untuk memungkinkan kita tetap bisa berinteraksi dan menjalankan aktivitas meski terhalang kondisi yang sulit. Penggunaan teknologi AI menjadi salah satu pilihan terbaik dalam kondisi yang mengharuskan semua orang tetap menjalankan protokoler kesehatan tanpa berhenti untuk beraktifitas dan bekerja. Selain itu, teknologi AI sangat dibutuhkan dalam proses belajar

---

<sup>3</sup> Ibid, 92.

mengajar selama pandemi karena perangkat-perangkat dengan program AI sangat membantu dan memperlancar keberlangsungan proses belajar mengajar. Guru yang berperan sebagai tutor dengan metode pembelajaran jarak jauh (PJJ) akan sangat dibantu melalui sharing materi dan tugas, proses pengajaran, dan pengolahan nilai melalui virtual atau ruang digital. Siswa yang berperan sebagai pembelajar akan sangat terbantu dalam proses belajar, mengerjakan tugas, mencari referensi dan mengembangkan kreatifitasnya.

Selain dari manfaatnya yang sangat besar dan berarti bagi kehidupan manusia, ternyata teknologi juga memiliki dampak yang tidak selalu baik. Secara khusus dalam penggunaan teknologi AI. *Artificial Intelligence* yang merupakan teknologi buatan manusia disinyalir suatu saat akan mampu menyamai kecerdasan manusia.<sup>4</sup> Kecerdasan di sini lebih merujuk pada kemampuan berpikir dan tingkah laku manusia. Hal paling khas dari kecerdasan manusia adalah kemampuannya untuk beradaptasi dengan lingkungan yang baru secara simultan. Manusia bisa berpikir dengan menggunakan nalar atau logika, bukan sekedar mengandalkan insting saja. Kemampuan bernalar inilah yang diciptakan dalam produk digital

---

<sup>4</sup>Astrid Savitri, *Revolusi Industri 4.0: Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0* (Yogyakarta: Genesis, 2019), 77.

komputer sehingga disebut sebagai kecerdasan buatan. Hal-hal yang sudah mampu dilakukan oleh AI yaitu persepsi, pengenalan suara, *deep learning*, perencanaan, penyelesaian masalah, serta kemampuan untuk memanipulasi dan memindahkan objek. Bahkan AI dapat mengembangkan dirinya sendiri dengan kemampuan belajar seperti manusia yaitu mampu belajar dari kesalahan dan percobaan untuk menyempurnakan logikanya.

Kemampuan AI yang dianggap sangat luar biasa ini dikuatirkan akan memberi dampak yang tidak baik bagi kehidupan manusia di masa yang akan datang. Pengembangan AI jangka panjang, menghadirkan sebuah kekhawatiran, yaitu bagaimana bila para ilmuwan berhasil menemukan sistem AI yang memiliki kemampuan kognitif di atas manusia. Sistem seperti ini dapat melakukan pengembangan diri secara rekursif, hal ini dapat menjadi ledakan kecerdasan meninggalkan kecerdasan manusia jauh di belakang.<sup>5</sup> Dari beberapa film seperti *The Matrix*, *Transformer*, *Iron Man* dan *Terminator*, menyatakan bahwa ada kemungkinan manusia pengembang AI lepas kendali sehingga menyebabkan kekacauan. Atom-atom dalam AI dapat berkembang terus-menerus hingga menghasilkan suatu pengetahuan yang benar-benar komprehensif dan pada akhirnya AI sanggup

---

<sup>5</sup> Ibid, 77.

menjalankan suatu aksi yang dianggap perlu untuk dilakukan berdasarkan pengetahuan yang telah dihimpun.

Dalam dunia pendidikan, seperti telah dikemukakan oleh penulis sebelumnya bahwa teknologi AI sangat bermanfaat dalam proses belajar mengajar dimana proses interaksi dan *sharing* ilmu sebagian besar dilakukan melalui media digital seperti internet dan *smartphone*. Dalam kondisi apapun, proses pembelajaran diharapkan dapat terus berjalan sebab demikianlah amanat pendidikan nasional yang dituangkan dalam UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir I menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>6</sup> Dengan demikian pendidikan adalah sebuah usaha memberikan bekal dan fondasi untuk mempersiapkan seseorang agar mampu mengembangkan segala potensi dalam dirinya supaya dapat menata kehidupan dan dimasa depan akan menjadi pribadi yang baik.

---

<sup>6</sup> UU RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Sistem pendidikan nasional mengatur tentang jenjang pendidikan yang dimulai dari jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hingga jenjang Perguruan Tinggi (PT). Setiap jenjang pendidikan memiliki karakteristik dan kebutuhan yang khas. Dalam penelitian ini, penulis akan meneliti penggunaan AI pada siswa jenjang SMK. Sekolah yang akan menjadi lokasi penelitian adalah SMK Negeri 2 Toraja Utara.

Sekolah Menengah Kejuruan atau SMK merupakan sekolah tingkat menengah yang peserta didiknya adalah remaja berusia 14 hingga 18 tahun. Remaja yang hidup di masa saat ini tak jauh dari sebutan "milenial". Remaja saat ini begitu dekatnya dengan perkembangan teknologi digital sebagai sarana dalam mengakses informasi. Teknologi digital menyediakan dunia yang begitu luas bagi remaja dan menyebabkan informasi menjadi tak terbatas. Remaja benar-benar dimanjakan oleh kehadiran teknologi digital. Teknologi digital kini menjadi pengalaman sehari-hari bagi remaja milenial. Berkirim pesan teks, mengambil gambar (memotret) serta mengunggah foto-foto, menyaksikan bahkan membuat video, mendengarkan lagu, menjangkau jutaan informasi hanya bermodal gawai pribadi, mengetahui kondisi dan trend terkini dari belahan dunia lain. Selain dekat dengan teknologi digital dan internet, remaja juga pada dasarnya lekat dengan status sebagai pelajar atau siswa.

Peserta didik SMK yang secara umum berada di tahap perkembangan remaja pun sedang berada dalam masa transformasi. Siswa SMK berubah dari anak-anak dan pra-remaja menjadi remaja dan bahkan mempersiapkan diri menyambut masa dewasa awal (*early adult*). Berdasarkan data penelitian yang dilakukan oleh beberapa ahli sebelumnya, ditemukan fakta bahwa terdapat sejumlah perkembangan pada area kognitif remaja, mulai dari penalaran deduktif maupun induktif, penalaran metakognitif, pembuatan keputusan dan proses mengingat. Salah satu perubahan area kognitif yang khas di usia remaja adalah ketika remaja mulai melakukan penalaran secara kritis dan mendalam. Penalaran ini biasanya dikenal sebagai penalaran metakognitif.<sup>7</sup>

Tidak lagi seperti anak-anak yang merasa berada dalam pengawasan penuh orang tuanya sehingga tergantung pada orang tua. Terdapat perbedaan dalam proses berpikir remaja dibandingkan anak-anak ketika diperhadapkan pada isu-isu kontroversial yang memerlukan analisa. Anak-anak cenderung menanggapi isu tersebut dengan cepat. Berdasarkan pada pengetahuan (*knowledge*) yang mereka miliki, anak-anak kemudian menilai serta mengasumsikan bahwa pengetahuan mereka merupakan sesuatu yang

---

<sup>7</sup>Adams dan Berzonsky, *Exept For Editorial Material and Organization* (USA:Blackwell, 2003), 25.



pasti dan bersifat absolut. Pengetahuan anak-anak sebagian besar bersumber dari pola asuh orang tuanya sebagai sumber informasi utama. Anak-anak belajar mengetahui hal apa yang baik dan tidak baik, hal yang aman dan berbahaya bagi dirinya, bahkan termasuk menciptakan kebenaran mutlak yang hitam dan putih dalam kognitif anak. Terbatasnya sumber informasi anak dan keterbatasan daya kognitifnya membuat anak cenderung disebut “penurut”.

Memasuki usia remaja, terjadi perubahan-perubahan dalam diri anak termasuk perubahan sikap “penurut” tersebut. Seiring penambahan usia dan perkembangan dirinya, remaja mulai merasakan perubahan bahwa ia adalah “orang dewasa”. Bukan hanya dari perubahan tubuh yang semakin tinggi dan besar, namun juga dipengaruhi oleh sistem hormonal dan kognitif di dalam tubuhnya. Seiring dengan perkembangan kognitif, maka cara berpikir remaja tidak lagi seperti ketika ia masih kanak-kanak. Ketika masih berada di usia anak-anak, individu belum bisa berpikir abstrak dan kritis. Oleh karena itu penanaman moral dan nilai cenderung lebih mudah dilakukan saat usia anak sebab tidak rentan terhadap retensi. Ketika dikenalkan pada suatu aturan atau kebiasaan, anak cenderung lebih mudah menurut pada orang tua.

Hal ini sulit diterapkan pada usia remaja. Pada saat remaja, individu mulai menampilkan penolakan yang biasa disebut “sikap pemberontak” terhadap aturan dan orang tua. Di usia ini banyak remaja mengalami perselisihan dengan orang tuanya ataupun guru sebab ia mulai kritis dan mempertanyakan larangan yang ditujukan kepada dirinya. Remaja bahkan mulai berusaha bernegosiasi untuk mengubah aturan-aturan tersebut sesuai dengan apa yang dipikirkan dan dianggap benar. Kemampuan untuk bertanya, berpikir kritis, dan bernegosiasi inilah yang menjadi salah satu perkembangan kognitif di tahap perkembangan remaja.

Pada usia remaja, terjadi perubahan proses berpikir dan analisa yang signifikan. Remaja tidak lagi menanggapi isu secara cepat, namun mereka mengambil waktu untuk berpikir secara mendalam dan meninjau isu dari perspektif banyak pihak. Remaja mulai memahami bahwa banyak perspektif di luar dirinya yang juga mungkin baik. Remaja mulai menganalisa secara mendalam dan memikirkan bukti serta penalaran yang dapat memperkuat tanggapannya.

Untuk mencapai suatu keputusan, maka remaja memulai dengan proses penalaran. Remaja berhadapan dengan informasi, fakta, isu dan pernyataan. Kemudian ia menganalisa hubungan di antara informasi tersebut dan menemukan hubungan di antara mereka, yakni penalaran

deduktif dan induktif. Setelah itu, remaja melakukan penalaran mendalam untuk memeriksa dan menguji kebenaran maupun ketepatan hubungan di antara fakta-fakta yang biasa disebut penalaran metakognitif. Ia menguji apa yang ia ketahui, melibatkan preferensi personalnya (apa yang ia sukai dan yakini) dan setelahnya menghasilkan suatu *belief*. Setelah menemukan *belief*, apakah informasi dan analisisnya tepat, barulah ia bertindak dalam pembuatan keputusan sebagai tindakan konkrit berdasarkan apa yang ia anggap benar dan tepat. Berdasarkan penalaran metakognitif dan preferensi personalnya sebagai suatu ciri dari remaja, maka dapat diasumsikan bahwa pelajar yang duduk di bangku SMK akan rentan terhadap pengaruh dan dampak negatif penggunaan teknologi khususnya AI karena interaksi mereka sebagai pelajar milenial sebagian besar bersentuhan dengan teknologi tersebut sehingga akan mempengaruhi kognitifnya.

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) menyatakan, pengguna internet di Indonesia hingga saat ini telah mencapai 82 juta orang. Dengan capaian tersebut, Indonesia berada pada peringkat ke-8 di dunia. Dari jumlah pengguna internet tersebut, 80 % di antaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun.<sup>8</sup> Para Remaja tersebut menggunakan *personal*

---

<sup>8</sup> Kemkominfo, Pengguna Internet di Indonesia Capai 82 Juta, [kominfo.go.id](http://kominfo.go.id), diakses tanggal 5 Januari 2023..

*computer* , *laptop*, *tablet* dan *smartphone* untuk mengakses internet. Dari perangkat-perangkat tersebut, yang paling banyak digunakan adalah *smartphone* karena lebih praktis dibawa serta digunakan dimana pun.

Remaja memiliki 3 (tiga) alasan utama untuk mengakses internet yaitu untuk mencari informasi, untuk dapat berhubungan dengan teman dan sebagai sarana hiburan. Pencarian informasi yang dilakukan sering didorong oleh tugas-tugas sekolah, sedangkan penggunaan media sosial dan konten hiburan didorong oleh kebutuhan pribadi. Seringkali konten yang mereka akses tidak didasarkan pada kebutuhan terkait tugas sekolah dan pelajaran tetapi lebih banyak mengakses konten hiburan seperti media sosial, game online dan menonton youtube. Sehingga apa yang diakses setiap hari akan sangat mempengaruhi perilakunya. Selain untuk mengakses konten kesukaannya, *smartphone* juga sering digunakan untuk bermain game, mengedit foto dan video, menyimpan data dan sebagai asisten untuk mengatur jadwal dan agenda pribadi. *Smartphone* dengan kecanggihannya mampu membuat remaja tergantung kepada teknologi dan fitur-fitur canggih di dalamnya. Tentu saja karena adanya kecerdasan buatan yang mampu mengerjakan tugas dan perintah dengan baik. AI memberikan kemudahan dan hal yang lebih menarik dalam menyelesaikan suatu masalah. Hal ini tentu saja adalah sesuatu yang sangat menarik bagi

remaja atau pelajar. Oleh karena perilaku dan karakter remaja dipengaruhi oleh apa yang mereka sukai dan apa yang mereka percayai, maka teknologi AI bisa membawa pengaruh terhadap perilakunya.

Jika di dunia teknologi digital remaja menikmati informasi tak terbatas, di bangku pendidikan remaja juga mendapatkan informasi dari berbagai bidang, bahkan ia dilatih untuk memiliki keterampilan serta karakter yang kuat. Karakter yang diharapkan terbentuk pada diri remaja sebagai pelajar adalah karakter yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan.

Remaja sebagai pelajar diharapkan menjadi sosok yang memiliki spiritualitas yang baik. Spiritualitas yang diharapkan tidak hanya terbatas pada proses menjalankan ajaran agama dengan baik tetapi akan lebih meluas ke ranah pembentukan perilaku yang sesuai dengan kebenaran. Memiliki perilaku yang bisa mengendalikan diri dengan baik dalam berbagai kondisi dan tantangan sebagai seorang remaja dan pelajar. Berkepribadian dan berakhlak mulia, yaitu mampu menjadi pribadi yang sopan santun dan menghargai siapapun terutama orangtua dan guru. Serta memiliki kecerdasan dan keterampilan yang akan mendukung pencapaian cita-citanya dimasa depan.

SMK Negeri 2 Toraja Utara mendidik sekitar 859 siswa yang terdiri dari 286 siswa kelas X, 322 siswa kelas XI dan 251 siswa kelas XII. Dari 936 siswa, 93% merupakan siswa yang memiliki dan menggunakan *smartphone*. 7% saja yang tidak memiliki *smartphone*. Sementara untuk kelas 10 yang beranggotakan 36 siswa, terdapat 1 orang yang tidak memiliki *smartphone*. Dari hasil pengamatan yang penulis lakukan, setiap hari mereka rata-rata menghabiskan waktu 5 hingga 12 jam menggunakan *smartphone*. Dari rentang waktu tersebut, hanya 1 hingga 2 jam yang digunakan untuk belajar. Selebihnya digunakan untuk hiburan; bersosial media, bermain game dan menonton.

Semakin lama waktu yang dipakai dalam menggunakan *smartphone* akan membuat mereka semakin tergantung dan tenggelam dalam teknologi tersebut. Hal ini dapat berimplikasi pada perubahan karakter dan perilakunya. Pelajar cenderung menjadi acuh dengan orang disekitarnya, kecanduan dan tidak bisa lepas dengan *smartphonenya*, menjadi malas melakukan pekerjaan lain termasuk mengerjakan tugas sekolah, kurang menghargai guru dan orangtua karena merasa dapat mengatasi masalahnya dengan bantuan teknologi, interaksi sosialnya beralih ke media sosial, dan menciptakan pribadi yang berpikir serta bertindak secara instan karena semuanya dapat ditemui di internet dan banyak aplikasi yang bisa

menyelesaikan tugasnya dengan mudah. Teknologi merampas separuh waktu para pelajar tersebut setiap harinya dan mempengaruhi pola hubungan sosial dan emosionalnya. Teknologi juga dapat merubah *mindset* remaja tentang kehidupan dan tanggungjawabnya sebagai anak, pelajar dan generasi penerus yang diharapkan.

Perubahan perilaku ini berdampak pada pola pergaulan remaja, baik saat berada di lingkungan sekolah maupun ketika berada di luar lingkungan sekolah seperti rumah dan masyarakat. Banyaknya kasus pelanggaran tata tertib di sekolah merupakan salah satu dampak nyata dari pengaruh buruk penggunaan teknologi pada *smartphone*. Berdasarkan catatan dari guru bimbingan konseling, terjadi peningkatan kasus pelanggaran baik terhadap tata tertib sekolah maupun penyimpangan perilaku peserta didik di luar jam sekolah. Sepanjang tahun 2022, tercatat ada sebanyak 102 kasus yang terdiri dari 55 kasus pelanggaran tata tertib sekolah, 15 kasus kekerasan dan *bullying* di dalam dan luar sekolah, 12 kasus perkelahian antar pelajar dan antar sekolah, dan 20 kasus pelanggaran moral dan asusila.<sup>9</sup> Selain itu, data tentang kasus kenakalan remaja di wilayah Toraja Utara pun meningkat. Hal ini disampaikan oleh Kepala Kepolisian Resor Toraja Utara, AKBP Yudha

---

<sup>9</sup>Berdasarkan informasi dari Koordinator Guru Bimbingan dan Konseling, Apsi Datuan Palinggi, S.Pd, Senin 6 Februari 2023.

Wirajati saat menggelar konferensi pers akhir tahun 2020. AKBP Yudha Wirajati mengungkapkan bahwa sejak Januari hingga penghujung tahun 2020, jajaran Polres Toraja Utara telah menangani sejumlah kasus, yaitu kasus konvensional sebanyak 34 kasus dan penyelesaiannya ada 28 atau 82%. Sementara pada semester ke 2 kasusnya cukup meningkat jumlah kasusnya 64 dengan penyelesaiannya 46, meskipun mengalami penurunan penyelesaian tapi trennya naik yaitu 88,2%. Sejumlah kasus tersebut diantaranya curat (pencurian dengan pemberatan), curas (pencurian dengan kekerasan), curanmor (pencurian kendaraan bermotor), anirat (aniaya berat), keroyok, narkoba, pembunuhan, cabul, serta perkosaan. Menurut beliau, 26% pelakunya adalah remaja dan anak di bawah umur.<sup>10</sup> Informasi ini membuat beberapa orang melakukan pengamatan dan memberikan komentar disertai fakta yang mengindikasikan adanya pengaruh dan dampak dari penggunaan *smartphone* yang tidak terkontrol dengan baik pada peserta didik secara khusus para remaja di wilayah Toraja. Bahkan beberapa pemerhati masalah remaja mengaitkan dampak negatif penggunaan teknologi dengan tingginya angka kasus bunuh diri di

---

<sup>10</sup> Kapolres Toraja Utara, AKBP Yudha Wirajati, Polres Toraja Utara Rilis 9 Kasus Menonjol Selama Tahun 2020, Kareba Toraja, 30 Desember 2020, diakses tanggal 2 Februari 2023. <https://kareba-toraja.com/polres-toraja-utara-rilis-9-kasus-menonjol-selama-tahun-2020>.



sepanjang tahun 2020 hingga awal tahun 2021 ini di Toraja Utara yaitu sekitar 30 lebih kasus.<sup>11</sup>

Bukan fungsi dari ponsel pintar yang menimbulkan dampak negatif pada perilaku peserta didik, akan tetapi isi dari ponsel pintar yang berupa program dan aplikasi hasil pengembangan AI yang penggunaannya tidak dibarengi dengan kontrol dan pedoman yang tepat. Teknologi AI yang berisi program dengan kemampuan pengumpulan data, pengolahan data, manipulasi data dan mengembangkan diri dengan sendirinya, disinyalir sangat mempengaruhi kognisi dan psikologis peserta didik. Sehingga peserta didik akan tertarik mengikuti dan melakukan apa yang diinformasikan oleh AI. Data-data yang telah dikumpulkan dan dimanipulasi oleh AI dapat dengan mudah disebarkan kembali, seperti identitas personal, kegemaran seseorang, keadaan lingkungan sehari-hari, keberadaannya, hingga kondisi kesehatannya. Hal ini membuat peserta didik rentan dengan tindak kriminalitas. Selain itu, apa yang disajikan oleh AI melalui *smartphone* menimbulkan gambaran-gambaran perilaku dan contoh-contoh yang tanpa disaring dengan baik langsung diikuti.

---

<sup>11</sup><https://makassar.sindonews.com/read/287338/713/30-kasus-bunuh-diri-terjadi-di-tana-toraja-dan-toraja-utara-sepanjang-tahun-2020-1609495298>. Diakses tanggal 2 Februari 2023.

Berdasarkan fakta yang penulis temukan beserta keterangan dari beberapa pihak yang terkait seperti dalam uraian di atas, peneliti merasa perlu dan tertarik untuk melakukan penelitian di SMK Negeri 2 Toraja Utara dengan menekankan pengkajian pada: Pengaruh Penggunaan *Artificial Intelligence* Terhadap Perilaku Peserta Didik di SMK Negeri 2 Toraja Utara.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Penggunaan teknologi AI memberi dampak negatif terhadap kehidupan remaja usia sekolah menengah seperti perubahan perilaku ke arah negatif dan tidak sesuai dengan perannya sebagai pelajar.
2. Tingginya kasus pelanggaran tata tertib di sekolah yang terjadi karena lamanya waktu yang digunakan untuk mengakses berbagai program aplikasi AI sehingga apa yang sering diakses dan dilihat mempengaruhi perilaku mereka sebagai pelajar.
3. Banyaknya kasus kenakalan remaja di masyarakat yang disebabkan oleh kebebasan remaja menggunakan teknologi pada perangkat elektroniknya tanpa diimbangi dengan kontrol yang baik.
4. Perubahan *mindset* remaja yang sering menggunakan teknologi AI karena teknologi AI menyebabkan remaja kecanduan dalam

penggunaannya sehingga pola pikir mereka sangat mudah dipengaruhi oleh apa yang mereka suka dan percaya.

5. Penggunaan *Artificial Intelligence* pada perangkat digital dapat mempengaruhi perilaku peserta didik usia remaja sebagai pelajar SMK sebab penggunaannya yang intens dimana sebagian besar contoh dan gambaran tentang sesuatu mereka peroleh dari perangkat yang berisi teknologi AI.

### **C. Batasan Masalah**

Banyak hal yang menyebabkan peserta didik mengalami perubahan perilaku dalam kehidupannya sebagai remaja dan pelajar. Berdasarkan identifikasi masalah, maka penulis memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Peneliti membatasi masalah pada bagaimana penggunaan *Artificial Intelligence* dapat mempengaruhi perilaku peserta didik usia remaja sebagai pelajar SMK akibat penggunaannya yang intens, dimana sebagian besar contoh dan gambaran tentang sesuatu mereka peroleh dari perangkat elektronik digital yang berisi teknologi kecerdasan buatan.

### **D. Rumusan Masalah**

Berpedoman pada batasan masalah di atas, peneliti merumuskan pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

“Bagaimana pengaruh penggunaan *Artificial Intelligence* terhadap perilaku peserta didik di SMK Negeri 2 Toraja Utara?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Artificial Intelligence* terhadap perilaku peserta didik di SMK Negeri 2 Toraja Utara.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Proses dan hasil penelitian dalam tesis ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik teoritis maupun praktis.

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Memberi sumbangsih pemikiran untuk Program Studi Pendidikan Agama Kristen di Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) Toraja khususnya disiplin ilmu kurikulum, strategi pembelajaran, Pendidikan Agama Kristen.
- b. Memberikan kontribusi dalam memperkaya strategi pembelajaran dan kurikulum sekolah di SMK Negeri 2 Toraja Utara.
- c. Sebagai dasar bagi penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis

Melalui karya tulis ilmiah ini, penulis berharap bahwa karya tulis ilmiah ini dapat memberi sumbangsih kepada :

### a. Peserta didik

Mengetahui manfaat dan dampak penggunaan AI beserta pengaruhnya sehingga peserta didik dapat memanfaatkan penggunaan AI dengan baik untuk menunjang proses belajarnya serta berperilaku yang baik sebagai seorang pelajar.

### b. Pendidik

- Menjadi acuan dalam mendidik dan mengarahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi AI dengan baik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menghindari pengaruh negatifnya terhadap perubahan perilaku peserta didik.
- Menjadi pedoman untuk merancang suatu strategi dalam menangani perubahan perilaku peserta didik akibat penggunaan AI pada perangkat elektronik dan digitalnya.

c. Institusi pendidikan

Bagaimana menyusun strategi yang tepat dalam penggunaan teknologi AI untuk mendukung proses pembelajaran dengan memperhatikan SOP dan mengantisipasi resiko dan dampak yang ditimbulkan.

d. Orang tua

Memberikan pandangan bagaimana mengawasi dan membantu mengontrol penggunaan AI pada anak remaja.

e. Pemerintah

Sebagai masukan dalam menentukan kebijakan yang terkait dengan pemanfaatan teknologi AI dan menentukan strategi yang tepat dalam mengatasi masalah-masalah di masyarakat yang terkait dengan kenakalan remaja.

## **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam karya ilmiah ini adalah sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**, memuat Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

**BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS**, memuat Kajian Teori tentang Teknologi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*), Media Digital Kecerdasan Buatan, Pengaruh Penggunaan Teknologi Kecerdasan Buatan, Karakteristik Peserta Didik Jenjang SMK, Kerangka Pikir Penelitian, Hipotesis.

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**, memuat Jenis dan Desain Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Populasi dan Sampel, Teknik Pengumpulan Data, Metode Analisis Data.

**BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN**, memuat Pemaparan Hasil Penelitian dan Pembahasan.

**BAB V PENUTUP**, memuat Kesimpulan dan Saran.