

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan pengolahan data maka ditemukan pengaruh penggunaan Kecerdasan Buatan pada media digital terhadap perilaku peserta didik di SMK Negeri 2 Toraja Utara. Hal ini dapat dilihat dari nilai R Square sebesar 0,336 atau sebesar 33,6% sementara selebihnya merupakan faktor lain yang tidak sempat diteliti yang telah diuraikan dalam identifikasi masalah.

Dengan memperhatikan hipotesis dua maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis dua yang menyatakan bahwa penggunaan Kecerdasan Buatan pada Media Digital dalam bentuk Pembelajaran Digital adalah komponen yang dominan mempengaruhi Perilaku Peserta Didik di SMK Negeri 2 Toraja Utara terbukti. Dari hasil penelitian ditemukan indikator Pembelajaran Digital berpengaruh sebesar 34.1% sedangkan indikator Platform Hiburan Digital berpengaruh sebesar -0.5%.

Penggunaan teknologi Kecerdasan Buatan atau *Artificial Intelligence* pada media pembelajaran digital memberi pengaruh yang cukup kuat terhadap perilaku peserta didik. Hal ini menyatakan bahwa

ranah pembelajaran masih berperan dominan dalam pembentukan karakter dan perilaku peserta didik. Jika pembelajaran dengan menggunakan media digital terus ditingkatkan maka dapat mengurangi pengaruh negatif dari penggunaan media hiburan digital dikalangan peserta didik berusia remaja.

Implikasi penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kemajuan teknologi dapat meningkatkan kompetensi peserta didik yang disertai dengan pembentukan karakter yang kuat.

## **B. Saran-Saran**

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disarankan sebagai berikut:

1. Bagi guru dan tenaga kependidikan, dapat mendesain model dan strategi pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien, serta mengimplementasikan pendidikan karakter dalam mata pelajaran yang menggunakan media pembelajaran digital.

2. Bagi institusi pendidikan, dapat memfasilitasi tenaga pendidik dan peserta didik dalam penggunaan media digital untuk proses pembelajaran.
3. Bagi pemerintah, dapat menyusun kebijakan yang tepat sasaran guna menunjang penggunaan media pembelajaran digital yang sesuai dengan perkembangan zaman dan karakteristik pembelajar milenial.
4. Bagi orangtua, dapat mendampingi dan mendukung anak dalam proses belajar terutama dalam penggunaan media pembelajaran digital.
5. Bagi perusahaan pembuat dan penyedia jasa media digital, dapat membuat produk perusahaannya baik dalam bentuk jasa maupun barang yang mengedepankan manfaat positif daripada sekedar benefit.