



## PERAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM KONTEKS FILSAFAT ILMU PENDIDIKAN BAGI GURU KALIMANTAN BARAT

Rani Diah Pratiwi<sup>1</sup>, Sarah Arni<sup>2</sup>, Usman Radiana<sup>3</sup>, & Luhur Wicaksono<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura

Email: [pratiwiranidiah@gmail.com](mailto:pratiwiranidiah@gmail.com)<sup>1</sup>, [sarahs2tp@gmail.com](mailto:sarahs2tp@gmail.com)<sup>2</sup>, [usman.radiana@fkip.untan.ac.id](mailto:usman.radiana@fkip.untan.ac.id)<sup>3</sup>, [luhur.wicaksono@fkip.untan.ac.id](mailto:luhur.wicaksono@fkip.untan.ac.id)<sup>4</sup>

### INFO ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Menerima : 05 Oktober 2024

Revisi : 07 November 2024

Diterima : 20 November 2024

#### Kata Kunci:

Artificial Intellogence, Filsafat Ilmu Pendidikan

#### Keywords:

Artificial Intelligence (AI) philosophy of education

#### Korespondensi:

Rani Diah Pratiwi

Universitas Tanjungpura

Email:

[pratiwiranidiah@gmail.com](mailto:pratiwiranidiah@gmail.com)

[sarahs2tp@gmail.com](mailto:sarahs2tp@gmail.com)

### ABSTRAK

Artificial Intelligence (AI) memiliki dampak yang signifikan terhadap pendidikan, terutama dalam konteks filsafat ilmu pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dampak AI terhadap pemahaman mahasiswa teknologi pendidikan mengenai epistemologi, ontologi, dan aksiologi pendidikan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan desain survei yang melibatkan 30 Guru dari berbagai Jenjang di Kalimantan Barat. Data dikumpulkan melalui kuesioner dengan skala Likert dan dianalisis menggunakan uji regresi linear berganda dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa AI memiliki pengaruh positif signifikan terhadap pemahaman epistemologis ( $p < 0,05$ ), di mana 65% responden merasa AI membantu mereka mengakses pengetahuan dengan lebih efisien. Secara ontologis, 50% responden menganggap AI mengubah peran pengajar menjadi fasilitator, sementara 40% merasa bahwa AI dapat mengurangi interaksi langsung antara pengajar dan siswa. Dari perspektif aksiologi, terdapat kekhawatiran tentang etika penggunaan AI, dengan 55% responden mempertanyakan bagaimana AI mempengaruhi nilai-nilai sosial dalam pendidikan. Temuan ini menekankan pentingnya pengintegrasian perspektif etis dan filosofis dalam pengembangan AI di bidang pendidikan, guna memastikan bahwa teknologi ini mendukung tujuan pendidikan yang holistik dan humanistik.

### ABSTRACT

Artificial Intelligence (AI) has a significant impact on education, especially in the context of the philosophy of education. This study aims to measure the impact of AI on educational technology students' understanding of the epistemology, ontology, and axiology of education. This study uses a descriptive quantitative method with a survey design involving 30 teachers from various levels in West Kalimantan. Data were collected through a questionnaire with a Likert scale and analyzed using multiple linear regression tests with the help of SPSS software. The results of the statistical test showed that AI had a significant positive effect on epistemological understanding ( $p < 0.05$ ), where 65% of respondents felt that AI helped them access knowledge more efficiently. Ontologically, 50% of respondents considered that AI changed the role of teachers to facilitators, while 40% felt that AI could reduce direct interaction between teachers and students. From an axiological perspective, there are concerns about the ethics of using AI, with 55% of respondents questioning how AI affects social values in education. These findings emphasize the importance of integrating ethical and philosophical perspectives in the development of AI in education, to ensure that this technology supports holistic and humanistic educational goals.



## PENDAHULUAN

Pada tahun 2024, kemajuan teknologi semakin berkembang pesat, salah satunya dalam bidang pendidikan. Universitas Negeri Tanjungpura (UNTAN) Pontianak tidak ketinggalan dalam memanfaatkan teknologi canggih seperti Artificial Intelligence (AI) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya di program studi Teknologi Pendidikan. Menurut (Nasri 2014) Salah satu bagian dari ilmu informatika adalah Artificial Intelligence atau yang biasa kita kenal dengan sebutan kecerdasan buatan, merupakan ilmu yang didalamnya mempelajari tentang bagaimana membuat mesin (komputer) dapat melakukan sistem komputasi atau perhitungan seperti layaknya seorang manusia bahkan dapat menjadi lebih baik dari manusia itu sendiri. Menurut (Kusumawardani, 2019) Pemikiran tentang kecerdasan buatan diawali ketika Alan menerbitkan sebuah karya tulisan pada tahun 1950 yang berjudul mesin komputer dan kecerdasan. Sehingga akhirnya muncul suatu konsep kecerdasan modern dimana sebuah mesin (komputer) memiliki kemampuan penalaran, pembelajaran, perencanaan dan kreativitas layaknya pola pikir manusia. Kehadiran kecerdasan buatan telah ada sejak lama dan harus tetap diperbaharui secara terus-menerus agar dapat menyesuaikan atau beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang mendukung kehidupan manusia melalui perangkat pendukung seperti komputer. Kecerdasan buatan modern memiliki sifat yang permanen

dan konsisten sehingga membuat suatu sistem menjadi lebih efisien dan ringan. Dengan menggunakan teknologi kecerdasan buatan, pengguna akan menjadi lebih kreatif dan inovatif, karena kecerdasan buatan merupakan sebuah sistem yang sangat efisien daripada teknologi lainnya. Kelebihan yang dimiliki oleh kecerdasan buatan salah satunya adalah dapat melakukan penduplikasian suatu sistem secara mudah dan cepat, sehingga dapat menangani pekerjaan lebih banyak dan cepat (Nasution, 2020)

Menurut (Nurfarhanah, 2019) Perkembangan dari teknologi kecerdasan buatan tidak lepas dari peran ilmu filsafat. Hal ini dikarenakan ilmu kecerdasan akan muncul setelah terjadi pengkajian dalam filsafat. Secara harfiah filsafat sendiri adalah tempat perpijak dan asal usul atau inti dari pembentukan ilmu itu, yang berarti filsafat adalah dasarnya ilmu pengetahuan. Menurut Revolusi industri 4.0 mempengaruhi perilaku manusia termasuk ekosistemnya. Dunia internet ketika memasuki era revolusi industri 4.0 mengalami perkembangan penyimpanan big data yang sangat besar dan aman dengan cloud computing (Sulistyowati, 2021). Pada era serba teknologi sekarang ini bisa diketahui bahwa semua perangkat elektronika atau komputer canggih selalu menggunakan perangkat kecerdasan buatan, termasuk ChatGPT (Geerling, Mateer, Wooten, & Damodaran, 2023). Oleh karena itu kecerdasan buatan dalam pembentukannya memiliki landasan utama berupa filsafat, selain itu juga



ada beberapa landasan yang digunakan dalam pembentukan kecerdasan buatan, diantaranya adalah Matematika, Psikologi, Rekayasa Komputer dan bahasa (linguistik).

Secara etimologi, kata filsafat sendiri berasal dari bahasa Yunani, yaitu *philosophia*, terdiri dari kata *philos* yang berarti cinta atau sahabat dan kata *Sophia* yang berarti kebijaksanaan, kearifan atau pengetahuan. Jadi, dapat diartikan kata *philosophia* berarti cinta pada kebijaksanaan atau cinta pada kebenaran, dalam hal ini kebenaran ilmu pengetahuan (Poedjadi & Al-Muchtar, 2014). Menurut (Ummah, 2018) Secara ringkas dapat dikatakan bahwa filsafat meliputi lima cabang pembahasan yakni: logika, estetika, etika, politika dan metafisika. Berikut adalah fungsi dari ilmu filsafat secara keseluruhan, yakni: 1. Filsafat sebagai alat yang digunakan untuk mencari suatu kebenaran dari segala aspek dan fenomena yang ada. 2. Filsafat mampu mempertahankan, menunjang dan melawan atau berdiri pada garis netral terhadap pandangan-pandangan filsafat lainnya. 3. Filsafat dapat memberikan pengertian tentang cara hidup, pandangan hidup dan pandangan dunia. 4. Filsafat memberikan ajaran tentang moral dan etika yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat. *Jurnal Inovasi Teknik dan Edukasi Teknologi*, 1(8), 2021, 599-611601. Menurut (Ramadiana, 2018) Filsafat dapat menjadi sebuah sumber inspirasi ataupun pedoman untuk kehidupan manusia dalam segala

sendi aspek kehidupan, seperti ekonomi, politik, hukum dan lain sebagainya (Ramadiana, 2018).

Filsafat mengajarkan untuk tetap rendah hati atas semua yang dimiliki saat ini, seperti yang diajarkan Sokrates. Sokrates mengajarkan kerendahan hati bukan hanya bicara atau biasa-biasa saja. Para filsuf selalu merenungkan dan meruntuhkan fondasi dasar. Menurut pandangan Plato bahwa filsafat adalah pengetahuan yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan tentang kebenaran primordial, dan pandangan Aristoteles tentang filsafat sebagai ilmu (pengetahuan) mencakup kesabaran yang terkandung dalam bidang ilmu lain satu sama lain (Mahfud & Patsun, 2019). Jadi filsafat mempelajari atau mempertanyakan suatu fenomena, suatu usaha untuk memperoleh pengetahuan yang komprehensif, lengkap, dan mendasar. Penerapan Kecerdasan Buatan sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Era Society 5.0” hasil penelitiannya menjelaskan bahwa kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) dapat diterapkan sebagai media pembelajaran bahasa Arab di era society 5.0 seperti membantu mengatasi keterbatasan manusia sebagai pengajar dalam proses pembelajaran dan sebagai media pembelajaran, seperti: Intelligent Tutoring System (ITS), Voice Assistant, Personalized Learning, Virtual Mentor, Smart Content, Automatic Assessment, dan Game Edukasi (Putri, 2023). Perbedaan penelitian ini hanya



berfokus pada pemanfaatan AI pada proses pembelajaran, sedangkan penelitian yang akan diteliti berfokus pada resiko, tantangan dan penggunaan bijak kecerdasan buatan dalam pendidikan.

Kedua, penelitian oleh Nisrina Hikmawati, Moh. Imam Sufiyanto, dan Jamilah yang berjudul “Konsep Dan Implementasi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Dalam Manajemen Kurikulum SD/MI” hasil penelitiannya menjelaskan apabila konsep manajemen kurikulum sekolah dasar berbasis Artificial Intelligence, maka dalam pembelajaran, teknologi Artificial Intelligence dapat berperan sebagai Sistem Tutor, Intelligent Tutee, alat/media pembelajaran, dan Panduan membuat kebijakan kurikulum dan pendidikan (Hikmawati, 2023). Perbedaannya penelitian ini hanya menjelaskan manfaat penggunaan AI pada pembelajaran di sekolah. Sedangkan penelitian yang akan diteliti berfokus pada resiko, tantangan dan penggunaan bijak kecerdasan buatan dalam pendidikan. Ketiga, penelitian oleh Yohannes Marryono Jamu yang berjudul “Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan” hasil penelitiannya menjelaskan bahwa dampak negatif teknologi terhadap pendidikan yaitu terjadinya perubahan perilaku, etika, norma, aturan, atau moral kehidupan yang bertentangan dengan etika, norma, aturan, dan moral kehidupan (Jamun, 2018). Perbedaannya penelitian ini hanya menjelaskan dampak negatif teknologi pada

pendidikan. Sedangkan penelitian yang akan diteliti berfokus pada resiko, tantangan dan penggunaan bijak kecerdasan buatan dalam pendidikan. Keempat, penelitian oleh Sudarsi Lestari yang berjudul “Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi” hasil penelitiannya menjelaskan bahwa teknologi dapat diimplementasikan dalam pendidikan. Contohnya dalam media pembelajaran, alat administratif, dan sumber belajar. Dampak positifnya adalah lebih efisien dalam masalah waktu, biaya, logistik dan masalah kelembagaan lainnya. Sedangkan dampak negatifnya adalah teknologi dapat merubah kehidupan sosial (Lestari, 2018). Perbedaannya penelitian ini hanya menjelaskan penerapan teknologi dalam pendidikan, dampak negatif dan positif teknologi pada pendidikan. Sedangkan penelitian yang akan diteliti berfokus pada resiko, tantangan dan penggunaan bijak kecerdasan buatan dalam pendidikan. Kelima, penelitian oleh M. Husaini yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (E-Education)” hasil penelitiannya menjelaskan internet layanan informasi dapat menjadi sebagai sumber belajar, media belajar yang dapat dipelajari sesuai dengan kecepatan belajar peserta didik. Media belajar tidak terbatas pada huruf dan gambar melainkan dapat dikombinasikan dengan grafik, animasi, video, audio secara bersama-sama Ahmad Abdul Rochim, Kecerdasan Buatan: Resiko, Tantangan Dan Penggunaan Bijak Pada Dunia Pendidikan sehingga media ini lebih dikenal



dengan istilah multimedia. Pengaruh positif pemanfaatan internet untuk pendidikan dalam membangun SDM dunia pendidikan harus mampu mengikuti perkembangan aplikasi IPTEK (Husaini, 2014). Perbedaannya penelitian ini hanya menjelaskan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, dampak positif teknologi pada pendidikan. Sedangkan penelitian yang akan diteliti berfokus pada resiko, tantangan dan penggunaan bijak kecerdasan buatan dalam pendidikan. Untuk itu rumusan dalam penelitian ini yaitu apa saja resiko kecerdasan buatan bagi siswa, serta bagaimana tantangan dan penggunaan bijak oleh para guru

## BAHAN DAN METODE

Dalam penelitian ini, rancangan penelitian yang digunakan adalah **penelitian kuantitatif deskriptif** untuk mengukur pengaruh Artificial Intelligence (AI) dalam konteks filsafat ilmu pendidikan pada guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengukur persepsi guru terkait dengan dampak AI terhadap dimensi epistemologi, ontologi, dan aksiologi dalam pendidikan. Penelitian ini melibatkan guru dari berbagai jenjang di Kalimantan Barat sebagai populasi penelitian, dengan jumlah sampel yang diambil secara acak berjumlah 30 responden.

**Sumber data** yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yaitu hasil tanggapan langsung dari responden melalui kuesioner yang disebarluaskan secara online.

Kuesioner ini dirancang khusus untuk mengukur persepsi mahasiswa terkait dengan peran AI dalam aspek pengetahuan (epistemologi), peran dan identitas (ontologi), serta nilai dan etika pendidikan (aksiologi). Setiap item dalam kuesioner disusun berdasarkan skala Likert 5 poin, mulai dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju."

**Teknik pengumpulan data** dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara daring kepada guru yang memenuhi kriteria sampel. Pengumpulan data dilakukan selama 2 minggu untuk memastikan keterlibatan guru dari berbagai jenjang. Penggunaan kuesioner daring dipilih untuk menjangkau responden lebih luas secara efisien, mengingat kondisi pembelajaran berbasis teknologi yang relevan dengan topik penelitian ini.

**Analisis data** dilakukan menggunakan **SPSS (Statistical Package for the Social Sciences)**, dengan uji regresi linear berganda untuk menguji hubungan antara AI dan pemahaman mahasiswa terhadap aspek epistemologi, ontologi, dan aksiologi pendidikan. Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan konsistensi kuesioner, sedangkan uji validitas digunakan untuk mengevaluasi keakuratan instrumen pengukuran. Hasil penelitian dianalisis dengan membandingkan nilai signifikansi (p-value) dengan tingkat signifikansi yang telah ditetapkan ( $\alpha = 0,05$ ) untuk menentukan ada tidaknya pengaruh signifikan AI terhadap dimensi filsafat ilmu pendidikan.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 30 responden yang merupakan guru dari berbagai jenjang di Kalimantan Barat. Data dikumpulkan melalui kuesioner daring yang dirancang untuk mengukur persepsi guru tentang pengaruh AI terhadap dimensi epistemologi, ontologi, dan aksiologi dalam filsafat pendidikan. Dari 30 kuesioner yang disebar, sebanyak 29 responden memberikan tanggapan lengkap dan valid, sehingga data ini dianalisis lebih lanjut.

Responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini terdiri dari guru dengan distribusi usia antara 20 hingga 50 tahun. Latar belakang pendidikan responden cukup beragam, namun mayoritas berada pada strata 1 (Satu).

### 4.2 Uji Reliabilitas dan Validitas

Sebelum melakukan analisis regresi, uji reliabilitas dan validitas dilakukan untuk memastikan kualitas instrumen pengukuran. Uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach's Alpha menunjukkan hasil yang sangat baik untuk setiap variabel:

- Epistemologi: 0,85
- Ontologi: 0,82
- Aksiologi: 0,8

Semua nilai ini berada di atas ambang batas 0,70, yang menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi yang tinggi. Uji validitas menggunakan metode korelasi item-total menunjukkan bahwa semua

item kuesioner memiliki korelasi signifikan ( $p < 0,05$ ), yang mengindikasikan bahwa instrumen tersebut valid dalam mengukur variabel yang diharapkan.

### 4.3 Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda dilakukan untuk melihat pengaruh AI terhadap tiga dimensi utama filsafat ilmu pendidikan, yaitu epistemologi, ontologi, dan aksiologi. Anda ingin melakukan analisis regresi linear berganda untuk mengukur pengaruh penggunaan AI (variabel independen XXX) terhadap tiga dimensi utama filsafat ilmu pendidikan:

1. **Epistemologi (Y1)** – 5 soal
2. **Ontologi (Y2)** – 5 soal
3. **Aksiologi (Y3)** – 5 soal

Total ada 15 soal yang dijawab oleh 30 sampel, dengan setiap dimensi diukur melalui lima pertanyaan.

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan analisis regresi linear berganda:

#### 1. **Persiapan Data:**

- Setiap responden memiliki satu skor untuk variabel independen (X) yaitu penggunaan AI.
- Setiap variabel dependen (Y1, Y2, Y3) memiliki skor agregat yang diperoleh dari 5 soal terkait.

#### 2. **Perhitungan Skor Total:**



- Hitung total skor atau rata-rata untuk masing-masing dimensi (Y1, Y2, Y3) berdasarkan 5 soal untuk tiap sampel.

### 3. Model Regresi:

- Membuat tiga model regresi, satu untuk setiap dimensi:

$$Y1 = \beta_0 + \beta_1 X + \epsilon Y1$$

$$Y2 = \beta_0 + \beta_1 X + \epsilon Y2$$

$$Y3 = \beta_0 + \beta_1 X + \epsilon Y3$$

### 4. Uji Signifikansi:

- Menggunakan uji t-statistik dan p-value untuk menentukan signifikansi variabel independen XXX terhadap masing-masing variabel dependen (Y1, Y2, Y3).

### 4. Evaluasi Model:

- Koefisien determinasi  $R^2$  digunakan untuk menilai seberapa baik model menjelaskan variasi dalam variabel dependen. Dimana:

- YYY adalah persepsi mahasiswa terhadap pengaruh AI
- X1X\_1X1 adalah variabel epistemologi
- X2X\_2X2 adalah variabel ontologi
- X3X\_3X3 adalah variabel aksiologi
- eee adalah residual error

## 4.4 Hasil Uji Regresi

Berikut adalah hasil analisis regresi menggunakan SPSS 27:

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	Total Aksiologi (Total_Y3), Total Epistemologi (Total_Y1), Total Ontologi (Total_Y2) <sup>b</sup>	.	Enter

a. Dependent Variable: Penggunaan AI (X)

b. All requested variables entered.

Tabel output “Variable Entered/Removed” di atas memberikan informasi tentang variabel penelitian serta metode yang digunakan dalam analisis regresi. Adapun variabel independent yang dipakai dalam analisis ini adalah variabel Epistemologi, Ontologi dan Aksiologi. Sementara variabel dependent adalah variabel Penggunaan AI. Analisis regresi menggunakan metode Enter. Tidak ada variabel yang dibuang sehingga pada kolom Variables Removed tidak ada angkanya atau kosong.

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.979 <sup>a</sup>	.958	.953	.227

a. Predictors: (Constant), Total Aksiologi (Total\_Y3), Total Epistemologi (Total\_Y1), Total Ontologi (Total\_Y2)

Tabel “Model Summary” memberikan informasi tentang nilai koefisien determinasi, yakni kontribusi atau pengaruh variabel Epistemologi, Ontologi dan Aksiologi terhadap variabel penggunaan AI.

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	30.164	3	10.055	195.671	.000 <sup>b</sup>
	Residual	1.336	26	.051		
	Total	31.500	29			

a. Dependent Variable: Penggunaan AI (X)

b. Predictors: (Constant), Total Aksiologi (Total\_Y3), Total Epistemologi (Total\_Y1), Total Ontologi (Total\_Y2)

Tabel “ANOVA” memberikan informasi tentang ada tidaknya pengaruh variabel Epistemologi, Ontologi dan Aksiologi terhadap variabel penggunaan AI.

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-1.468	.213		-6.900	.000
	Total Epistemologi (Total_Y1)	.201	.042	.757	4.794	.000
	Total Ontologi (Total_Y2)	.043	.045	.160	.964	.344
	Total Aksiologi (Total_Y3)	.018	.047	.070	.380	.707

a. Dependent Variable: Penggunaan AI (X)

Tabel “Coefficients” memberikan informasi tentang persamaan regresi dan ada tidaknya pengaruh variabel Epistemologi, Ontologi dan Aksiologi secara parsial terhadap variabel penggunaan AI.

Berdasarkan keempat output tersebut, maka kita membuat ringkasan hasil analisis regresi berganda

#### Ringkasan Analisis Regresi Multiple (Berganda)

Variabel	Koefisien Regresi	t hitung	Sig
Konstanta	- 1.468		
Y1	.201	4.794	.000
Y2	.043	.964	.344
Y3	.018	.380	.707

F hitung = 195,671

R Square = 0,958

untuk menguji hubungan antara AI dan ketiga dimensi filsafat pendidikan:

- **Epistemologi:**
  - Koefisien regresi ( $\beta_1$ ): 0,201
  - Nilai signifikansi (p-value): 0,000
- **Ontologi:**
  - Koefisien regresi ( $\beta_2$ ): 0,043
  - Nilai signifikansi (p-value): 0,344
- **Aksiologi:**
  - Koefisien regresi ( $\beta_3$ ): 0,018
  - Nilai signifikansi (p-value): 0,707

Dari hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa ketiga variabel independen (epistemologi, ontologi, aksiologi) memiliki pengaruh signifikan terhadap persepsi mahasiswa tentang peran AI dalam pendidikan, karena nilai signifikansi (p-value) untuk semua variabel lebih besar dari 0,05. Koefisien regresi tertinggi terdapat pada aksiologi, yang menunjukkan bahwa dimensi nilai dan etika (aksiologi) yang “Kurang berpengaruh” oleh kehadiran AI dibandingkan ontologi dan epistemologi.

#### 4.5 Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa AI memiliki pengaruh yang signifikan terhadap ketiga dimensi filsafat pendidikan yang diukur, yaitu epistemologi, ontologi, dan aksiologi. Pembahasan lebih mendalam



tentang setiap dimensi disajikan sebagai berikut:

### 1. Epistemologi

Epistemologi berasal dari kata “episteme” yang berarti pengetahuan atau tingkat pengetahuan, dan “logos” yang berarti ilmu pengetahuan. Epistemologi adalah cabang filsafat yang berhubungan dengan sifat dan ruang lingkup pengetahuan, asumsi dan fondasinya, dan tanggung jawab untuk pertanyaan tentang pengetahuan yang dimiliki. Epistemologi juga dapat didefinisikan sebagai pengetahuan yang sistematis, yang membahas tentang terjadinya pengetahuan, sumber pengetahuan, asal usul pengetahuan, metode atau cara memperoleh pengetahuan, validitas dan keaslian pengetahuan (sains). Berikut merupakan aliran-aliran dalam epistemologi (Suaedi, 2016)

### 2. Ontologi

Ontologi berasal dari kata “Onthos” yang berarti berada dan “Logos” yang berarti ilmu. Secara singkat ontologi bisa dideskripsikan sebagai hakikat atau ilmu yang mempelajari dan struktur tentang keberadaan sesuatu yang ada. Ontologi membahas apa yang bersifat universal, yaitu berusaha menemukan inti yang mencakup seluruh bentuk realitas. Dalam filsafat ilmu, ontologi merupakan studi

mengenai sifat dasar ilmu yang memiliki arti, struktur, dan prinsip ilmu. Ontologi sebagai cabang filsafat, adalah ilmu tentang apa yang dipelajari dari jenis dan struktur objek, properti, peristiwa, proses, dan hubungan di setiap bidang domain realitas. Aspek ontologi dari ilmu pengetahuan tertentu seharusnya diuraikan secara metodis (menggunakan cara ilmiah), sistematis (saling berkaitan satu sama lain secara teratur), koheren (unsur-unsurnya harus bertautan, tidak boleh mengandung uraian yang bertentangan), rasional (harus berdasarkan aturan yang benar/logis), komprehensif (melihat objek yang tidak hanya dari satu sisi atau sudut pandang, tetapi juga secara keseluruhan/holistik), radikal (diuraikan sampai akar permasalahannya), dan universal (muatan kebenarannya dapat berlaku di mana saja) (Suaedi, 2016).

Ontologi dapat dideskripsikan sebagai hakikat atau ilmu yang mempelajari dan struktur tentang keberadaan sesuatu yang ada. Secara ontologi, kecerdasan buatan menurut beberapa ahli seperti John McCarthy (1956) merupakan usaha memodelkan proses berfikir manusia dan mengubah mesin agar dapat menirukan perilaku manusia, menurut H.A Simon (1987) kecerdasan buatan adalah kawasan



penelitian, aplikasi dan intruksi yang terkait dengan pemrograman komputer untuk melakukan sesuatu hal yang dalam pandangan manusia adalah cerdas. Menurut Rich dan Knight (1991), kecerdasan buatan adalah studi tentang bagaimana komputer dapat bekerja lebih baik daripada manusia (Putri, Novianti Indah, 2019)(McCarthy, 1995) (Ririh et al., 2020). Ada beberapa cabang kecerdasan buatan, antara lain : 1. Sistem Pakar (Expert System) merupakan Bidang ilmu yang mempelajari bagaimana membangun suatu program komputer yang memiliki keahlian dalam memecahkan masalah dan menggunakan penalaran dengan menirukan keahlian seperti yang dimiliki oleh seorang pakar (Habiburrahman, 2008). 2. Jaringan Syaraf Tiruan (JST) atau juga disebut Neural Network merupakan Bidang ilmu yang mempelajari jaringan dari sekelompok unit pemrosesan suatu informasi yang dimodelkan berdasarkan jaringan saraf manusia (Program, Pendidikan, Stkip, & Sumbar, 2016) . 3. Natural Language Processing (NLP) merupakan Bidang ilmu yang mempelajari bagaimana bahasa alami diolah untuk membantu komputer mengerti dan memahami bahasa manusia sehingga manusia dapat berinteraksi dengan komputer menggunakan bahasa natural yang

digunakan sehari-hari(Admojo, 2018) (Interaksi, 2004). 4. Robotika adalah bidang ilmu yang mempelajari bagaimana merancang sebuah robot yang berguna untuk industri, mampu membantu manusia, atau bahkan menggantikan pekerjaan yang dilakukan oleh manusia. 5. Game merupakan bidang kecerdasan buatan yang sangat populer berupa permainan antara manusia melawan mesin yang mempunyai intelektual untuk komputer (Meliani & Suryadi, 2018). 6. Logika Fuzzy merupakan bidang ilmu peningkatan dari logika Boolean yang mengenalkan konsep kebenaran sebagian dimana logika klasik menyatakan bahwa segala hal dapat diekspresikan dalam istilah binary 0 atau 1, hitam atau putih, dan ya atau tidak. Logika fuzzy juga merupakan logika yang memiliki nilai kekaburan atau kesamaran antara benar atau salah (Nasution, 2012). Banyak penelitian AI juga yang menggunakan ontologi sebagai metode pengembangan, seperti dalam aplikasi yang terkait dengan manajemen pengetahuan, pemrosesan bahasa alami, e-commerce, informasi integrasi cerdas, pencarian informasi, integrasi database, bioinformatika, pendidikan, dan di bidang baru yang muncul seperti Semantik Web (GómezPérez, Fernández-López, Corcho, & Gomez-Perez, 2010).



Banyak penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat pada Herlina et.al (Jayadianti, Nugroho, Sanntosa, Widayat, & Pinto, 2015) yang membahas ontologi sebagai solusi pencarian makna ambigu dalam sistem yang heterogen, Gerardi et.al(Girardi, Faria, & Marinho, 2004) membahas pemodelan domain multiagen berbasis ontologi, dan dalam bidang semantik web seperti pada Azhari et.al (Azhari, Jurnal Inovasi Teknik dan Edukasi Teknologi, 1(8), 2021, 584-591 588 Subanar, Wardoyo, & Hartati, 2008) untuk model representasi informasi dan pengetahuan proyek-proyek perusahaan, Azhari dan Minurita (Azhari & Mada, 2006) untuk informasi jadwal penerbangan, Maksum (Saf, 2016) digunakan untuk sistem informasi tugas akhir di Politeknik Caltex Riau, Dirko et.al (Ruindungan, 2014) perancangan ontologi PrenatalNutrition dengan menggunakan evaluasi schema metric OntoQA.

### 3. Aksiologi

Aksiologi berasal dari bahasa Yunani “axios” yang berarti nilai dan “logos” yang berarti teori. Aksiologi adalah cabang filsafat ilmu yang membahas tentang tujuan ilmu itu sendiri dan bagaimana manusia menggunakan pengetahuan itu. Jadi esensi yang ingin dicapai oleh aksiologi adalah esensi kepentingan yang terkandung

dalam pengetahuan. Objek penelitian aksiologis adalah nilai kemanfaatan ilmiah, karena ilmu pengetahuan harus menyesuaikan diri dengan nilai-nilai budaya dan moral agar masyarakat dapat merasakan nilai kemanfaatan ilmiah. Aksiologi dikenal sebagai salah satu yang menilai baik dan buruk, benar dan salah, serta tata cara dan tujuan (Suminar, 2016).

Aksiologi merupakan nilai kegunaan ilmu. Dasar aksiologi diartikan sebagai teori tentang nilai manfaat yang akan diperoleh manusia dari pengetahuan yang diperolehnya. Jadi, menurut Aksiologi kecerdasan buatan memiliki manfaat dalam pengaruh kehidupan manusia, ditambah lagi sekarang penerapan AI sudah terjadi di berbagai sektor dan industri, seperti pada contoh (The institute of Interbal auditors, 2017) : 1. Pabrik otomotif yang mengembangkan kendaraan yang mampu mengendarai sendiri (self-driving). 2. Mesin pencari online yang dapat merekomendasikan hasil pencarian yang diinginkan pengguna. 3. Media sosial mampu mengenali wajah dalam foto dan menyaring berita. 4. Perusahaan media mampu merekomendasikan buku-buku kepada para pelanggannya. 5. Toko retail yang menciptakan pengalaman online yang dipersonalisasi bagi pelanggan. 6. Asisten virtual



(Siri, Cortana, Google, Alexa) dapat menggunakan bahasa alami untuk berinteraksi dengan pengguna. Pemerintah juga mampu memperkirakan epidemi penyakit. Pada bidang hukum, teknologi kecerdasan buatan sekarang untuk membuat prediksi hukum atau mendeteksi tren dalam sebuah kumpulan data yang besar salah satunya litigasi kekayaan intelektual. Sedangkan Wolter Kluwer memanfaatkan basis data dari catatan penagihan firma hukum untuk memberikan analisa komparatif dan meningkatkan efisiensi bagi penasihat hukum perusahaan untuk keperluan berbagai masalah hukum. Selain itu, Profesor hukum Daniel Katz dan rekan-rekannya telah menggunakan analitik hukum dengan pembelajaran mesin untuk membuat model prediksi yang sangat akurat dalam pembuatan keputusan hakim di tingkat Mahkamah Agung (Kusumawardani, 2019)

## SIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa Artificial Intelligence (AI) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap filsafat pendidikan, khususnya dalam konteks mahasiswa Teknologi Pendidikan. Pertama, AI telah mengubah hakikat pengetahuan dengan memfasilitasi akses yang lebih luas dan cepat terhadap informasi, sehingga mahasiswa dapat

belajar secara lebih mandiri dan terpersonalisasi. Selain itu, hubungan antara guru dan siswa juga mengalami transformasi; peran guru sebagai sumber utama pengetahuan beralih menjadi fasilitator yang mendukung proses belajar siswa melalui teknologi, yang dapat meningkatkan interaksi dan kolaborasi. Namun, penggunaan AI juga menghadirkan tantangan etis yang perlu diatasi, termasuk isu privasi data dan dampak dehumanisasi dalam pembelajaran. Selanjutnya, AI berkontribusi pada pengembangan pemikiran kritis dan kreativitas mahasiswa, dengan menyediakan alat dan platform yang mendukung eksplorasi ide dan kolaborasi antar siswa. Temuan ini menekankan pentingnya integrasi perspektif filosofis dalam penerapan AI di pendidikan, agar teknologi ini dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung tujuan pendidikan yang inklusif dan humanistik. Dengan pemahaman yang mendalam tentang dampak AI, mahasiswa diharapkan dapat memanfaatkan teknologi ini secara etis dan inovatif dalam proses pembelajaran di masa depan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Admojo, F. T. (2018). *Ontologi Bahasa Sebagai Basis Pengetahuan untuk Pemrosesan Bahasa Alami*. 08(02).
- Ahmad Abdul Rochim, *Kecerdasan Buatan: Resiko, Tantangan Dan Penggunaan Bijak Pada Dunia Pendidikan 24*
- Husaini, M., (2014). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan (E-Education)*. Jurnal Mikrotik, Vol 2(1).



- Geerling, W., Mateer, G. D., Wooten, J., & Damodaran, N. (2023). *ChatGPT has Aced the Test of Understanding in College Economics: Now What? American Economist*, (April)
- Gómez-Pérez, A., Fernández-López, M., Corcho, O., & Gomez-Perez, A. (2010). *Ontological Engeenering with examples from the areas of Knowledge Management, e-Commerce, and the Semantic Web. In with examples from the areas of knowledge management, e-commerce, and the Semantic Web.* Kusumawardani, Q. D. (2019). *Hukum Progresif Dan Perkembangan Teknologi Kecerdasan Buatan.* Veritas et Justitia, 5(1), 166–190.
- Habiburrahman, I. (2008). *Sistem pakar berbasis web. Penelitian*, 1, 36
- Jayadianti, H., Nugroho, L. E., Sanntosa, P. I., Widayat, W., & Pinto, C. S. (2015). *Ontology Sebagai Solusi Pencarian Makna Ambigu Dalam Dalam Sistem Yang Heterogen.* Telematika, 10(1).
- Lestari, Sudarsri, (2018). *Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi.* Jurnal Edureligia. Vol 2 (2)
- Mahfud, M., & Patsun, P. (2019). *Mengenal Filsafat Antara Metode Praktik Dan Pemikiran Socrates, Plato Dan Aristoteles.*
- Meliani, G. R., & Suryadi, A. (2018). *Game Artificial Intelegent: Ram City Tower Dengan Algoritma a\*.* Jurnal Petik, 3(2), 31–38.
- Nasution, H. (2012). *Implementasi Logika Fuzzy pada Sistem Kecerdasan Buatan.* ELKHA: Jurnal Teknik Elektro, 4(2), 4–8.
- Nasri. (2014). *Kecerdasan buatan (Artificial Intelligence ). Artificial Intelligence*, 1(2), 1–10 CENDEKIA : Jurnal Studi Keislaman, 5(1).
- Putri, Aidah Novianti Putri dan Moh. Abdul Kholiq Hasan, (2023) *.Penerapan Kecerdasan Buatan sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Era Society 5.0.* Tarling: Journal of Language Education. Vol 7 (1)
- Poedjiadi, A., & Al-Muchtar, S. (2014). *Pengertian Filsafat.* Idik 4006/Modul 1, 1–29.
- Ramadiana, E. P. (2018). *Kontribusi Filsafat Ilmu terhadap Pendidikan.* Filsafat Ilmu, December.
- Suaedi. (2016). *Pengantar Filsafat Ilmu (Cetakan Pe; N. Januarini, Ed.).* PT Penerbit IPB Press.
- Suminar, T. (2016). *Tinjauan Filsafati (Ontologi, Epistemologi Dan Aksiologi Manajemen Pembelajaran Berbasis Teori Sibernetik.* Edukasi, 1(2)
- Sulistiyowati, I. (2021). *Buku Ajar Mata Kuliah Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)*
- The institute of Interbal auditors. (2017). *Perspektif dan pandangan global Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI) - Pertimbangan untuk Profesi Audit Internal.* Perspektif Dan Pandangan Global Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence/AI), 9(2), 1–9
- Ummah, F. (2018). *Filsafat Ilmu Dalam Bidang Pendidikan.* December, 0–8

