

**PENGARUH PENGGUNAAN AI (*ARTIFICIAL INTELEGENCE*)
TERHADAP *DIGITAL RESPONSIBILITY* MAHASISWA
UNIVERSITAS LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh:

I PUTU SAGITA WAGESWARA

2013032057



**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2024

**PENGARUH PENGGUNAAN AI (*ARTIFICIAL INTELEGENCE*)
TERHADAP *DIGITAL RESPONSIBILITY* MAHASISWA
UNIVERSITAS LAMPUNG**

Oleh

I Putu Sagita Wageswara

ABSTRAK

Tujuan pada penelitian ini adalah mencari pengaruh penggunaan AI (*artificial intelligence*) terhadap *digital responsibility* mahasiswa Universitas Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah deskripsi analitik dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan wawancara terstruktur. Sampel penelitian ini terdiri dari mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung angkatan 2021. Data yang dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik untuk mengidentifikasi hubungan antara penggunaan AI dan tingkat tanggung jawab digital mahasiswa. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa FKIP Universitas Lampung angkatan 2021. Sampel pada penelitian ini sebanyak 43 responden. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan adanya pengaruh sebesar 37,3% dari penggunaan AI (variabel X) terhadap *digital responsibility* (variabel Y) pada mahasiswa FKIP Universitas Lampung. Faktor-faktor yang diamati dalam penggunaan AI meliputi efektivitas, efisiensi, serta validitas informasi yang dapat memengaruhi *digital responsibility* mahasiswa. Mahasiswa saat ini sebagian besar waktunya dihabiskan untuk mengakses teknologi AI guna membantu mengerjakan tugas-tugas selama perkuliahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa semakin baiknya pemanfaatan teknologi AI dapat mendorong perkembangan karakter tanggung jawab digital dalam diri mahasiswa. Mahasiswa yang aktif menggunakan AI dalam konteks akademis dan sehari-hari cenderung lebih sadar akan dampak penggunaan teknologi tersebut terhadap etika dan keamanan digital. Penemuan ini memberikan wawasan yang berharga terkait upaya peningkatan literasi digital dan pengembangan kebijakan di lingkungan pendidikan, khususnya di Universitas Lampung. Semakin baik dalam menggunakan teknologi AI maka akan karakter tanggung jawab digital (*digital responsibility*) dari pengguna yaitu mahasiswa akan semakin baik pula.

Kata Kunci: Teknologi, Artificial Intelligence (AI), Digital Responsibility, Mahasiswa, Karakter

**THE INFLUENCE OF THE USE OF AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE)
ON THE DIGITAL RESPONSIBILITY OF STUDENTS
UNIVERSITY OF LAMPUNG**

**By
I Putu Sagita Wageswara**

ABSTRACT

The purpose of this research is to find the effect of using AI (artificial intelligence) on the digital responsibility of Lampung University students. The research method used is analytical description with a quantitative approach. Data collection techniques were conducted through questionnaires and structured interviews. The sample of this study consisted of students of the Faculty of Teacher Training and Education (FKIP), University of Lampung, class of 2021. The data collected was analyzed using statistical techniques to identify the relationship between the use of AI and students' level of digital responsibility. The subjects of this study were FKIP students at the University of Lampung class of 2021. The sample in this study were 43 respondents. Based on the results of the study, it was found that there was an influence of 37.3% from the use of AI (variable X) on digital responsibility (variable Y) in FKIP students at Lampung University. Factors observed in the use of AI include effectiveness, efficiency, and validity of information that can affect students' digital responsibility. Students currently spend most of their time accessing AI technology to help with assignments during lectures. The results show that the better utilization of AI technology can encourage the development of digital responsibility characters in students. Students who actively use AI in academic and everyday contexts tend to be more aware of the impact of using these technologies on digital ethics and security. These findings provide valuable insights related to efforts to improve digital literacy and policy development in the educational environment, especially at the University of Lampung. The better the use of AI technology, the better the digital responsibility of the users, namely students.

Keywords: Technology, Artificial Intelligence (AI), Digital Responsibility, Student, Character

**PENGARUH PENGGUNAAN AI (*ARTIFICIAL INTELEGENCE*)
TERHADAP *DIGITAL RESPONSIBILITY* MAHASISWA
UNIVERSITAS LAMPUNG**

Oleh:

I Putu Sagita Wageswara

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2024

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN AI (ARTIFICIAL INTELEGENCE) TERHADAP DIGITAL RESPONSIBILITY MAHASISWA UNIVERSITAS LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **I Putu Sagita Wageswara**

NPM : **2013032057**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Yunisca Nuralisa, S.Pd., M.Pd.

NIP 19870602 200812 2 001

Pembimbing II,

Rohman, S.Pd., M.Pd.

NIK 231204840603101

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.

NIP 19741108 200501 1 003

Ketua Program Studi Pendidikan PKn

Yunisca Nuralisa, S.Pd., M.Pd.

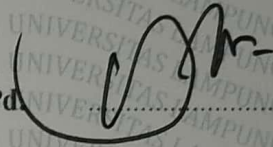
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

I. Tim Penguji

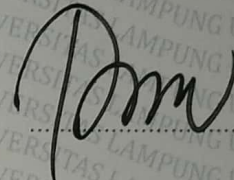
Ketua

: **Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.**



Sekretaris

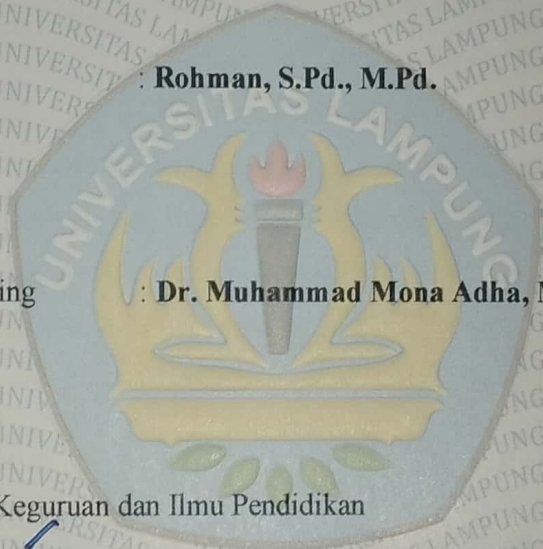
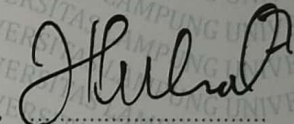
: **Rohman, S.Pd., M.Pd.**



Penguji

Bukan Pembimbing

: **Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **04 Maret 2024**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah :

Nama : I Putu Sagita Wageswara
NPM : 2013032057
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Alamat : Swastika Buana, Kecamatan Seputih Banyak,
Kabupaten Lampung Tengah, Provinsi Lampung.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 13 Maret 2024



I Putu Sagita Wageswara
NPM. 2013032057

RIWAYAT HIDUP



I Putu Sagita Wageswara merupakan nama lengkap dari penulis. Penulis di Swastika Buana, pada 29 November 2002 sebagai anak ke empat dari 5 bersaudara yang merupakan bentuk cinta kasih dari pasangan Bapak I Nyoman Kumpul Sunarte dan Ibu Ni Wayan Karsi

Penulis menghabiskan masa kecilnya di Desa Swastika Buana, Kecamatan Seputih Banyak, Lampung Tengah dengan memulai pendidikan di Taman Kanak-Kanak Xaverius (lulus pada tahun 2008), kemudian melanjutkan pendidikan di SD Negeri 4 Rukti Basuki (lulus pada tahun 2014), lalu melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Rumbia (lulus pada tahun 2017), dan menempuh pendidikan di SMA Negeri 1 Kotagajah (lulus pada tahun 2020). Penulis terdaftar sebagai mahasiswa di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur UTBK-SBMPTN. Semasa menjadi mahasiswa, penulis mengikuti organisasi tingkat universitas yaitu UKM Hindu Unila dan organisasi tingkat program studi yaitu Fordika sebagai anggota pada periode 2020/2021. Selanjutnya, penulis menjadi Ketua Divisi Kominfo Fordika pada periode 2021/2022. Selama kuliah, penulis pernah mendapat juara dalam lomba desain poster, yaitu juara 2 desain poster tingkat nasional yang diadakan oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Lampung dan juara 3 desain poster tingkat nasional yang diadakan oleh Himpunan Mahasiswa Peternakan Universitas Lampung. Selain itu, penulis juga pernah menjadi Ketua Umum Forum Pendidikan Kewarganegaraan (Fordika) periode 2022/2023 pada kabinet Ekadasa Abyakta.

Pada Desember 2022 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan tujuan Lampung-Yogyakarta-Bandung-Jakarta-Lampung. Kemudian penulis mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Lampung periode 1 pada bulan Januari sampai Februari 2023 di Desa Bali Sadhar Selatan, Kecamatan Banjit Kabupaten Way Kanan, serta melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) Universitas Lampung Periode 1 pada 2023 di SMA Negeri 1 Banjit.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur yang tidak pernah ada habisnya atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan karunia-Nya sehingga selalu adanya petunjuk, kemudahan serta kelancaran dalam membimbing diri ini dalam proses menimba ilmu dan mencari jati diri.

Goresan tinta dalam karya ini kupersembahkan teruntuk kedua orang tuaku yang merupakan manifestasi Tuham paling nyata di dunia ini. Terimakasih atas segala kasih sayang yang selalu mengiringi langkah demi langkah yang ditempuh putra kecilmu ini. Kesabaran, kekuatan, keikhlasan, serta untaian doa yang tiada hentinya dibisikkan pada setiap cakupan tanganmu supaya putramu bisa berdiri dengan kokoh dengan kakinya sendiri dalam mengahapi berbagai rasa dalam cerita di dunianya.

Harta yang paling berharga, adalah keluarga benar adanya. Kakak-kakakku serta adikku menjadi penopang diri ini dengan segala motivasinya yang membuka pikiran yang jauh lebih dewasa dalam melihat setiap permasalahan. Terimakasih telah mengajarkan untuk menilai serta memahami segala hal yang terjadi tidak dengan menggunakan satu sudut pandang saja yang membuat terbukanya pemikiran yang dewasa.

Serta

Alamamaterku Tercinta Universitas Lampung

MOTTO

“Terkadang kita berhasil mendapatkan apa yang diinginkan ketika kita benar-benar pasrah, karena sejatinya tidak semua hal dapat dipaksakan”

(I Putu Sagita Wageswara)

“Terkadang kamu harus terluka untuk dapat memahami sesuatu. Lalu anda harus terjatuh untuk tumbuh. Dan kalah untuk mendapat pelajaran terbesar dalam kehidupan

(Uzumaki Nagato)

“Senyuman adalah cara terbaik untuk mengatasi situasi yang sulit”

(Sai)

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan AI Terhadap Digital *Responsibility* Mahasiswa Universitas Lampung”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana (S1) Pendidikan di Universitas Lampung. terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, bantuan baik secara moral maupun spiritual serta arahan dan motivasi dari berbagai pihak, sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus sebagai Pembimbing akademik

serta Pembimbing 1, terima kasih untuk bimbingan, motivasi, perhatian dan segala ilmu yang telah diberikan selama ini.

7. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II, terima kasih atas arahan, didikan, ilmu dan perhatian dalam membimbing proses penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd. selaku Pembahas I, terima kasih untuk saran, masukan, kritik dan bimbingannya dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Bapak Edi Siswanto, S.Pd., M.Pd. selaku Pembahas II, terima kasih atas saran dan masukannya dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu dosen program studi PPKn, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, motivasi dan segala bantuan yang telah diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
11. Terkhusus Bapak dan Ibu tercinta. Bapak I Nyoman K Sunarte dan Ibu Ni Wayan Karsi, terima kasih sudah mendampingi prosesku selama ini. Terima kasih sudah mengajarkanku menjadi anak yang kuat, anak yang murah bersyukur, anak yang tidak mudah menyerah. Terima kasih untuk semua kasih sayang, ketulusan cintamu, kesabaran mendidikku, keikhlasan mengajariku dan menyakinkanku untuk terus bangkit ketika ketidakmampuan menghampiri. Maaf belum bisa memberikan yang terbaik untuk Bapak dan Ibu.
12. Teristimewa saudara-saudaraku, Niluh Dewi Kusumawati, Made Yoga Adi Winata, Nyoman Adi Yudana, Made Adelia Febriana. Terima kasih sudah hadir dalam cerita hidup ini dan mau mendengar segala keluh kesah selama kuliah. Terima kasih sudah mau kebersamaiku saat berada dititik tidak yakin dan hampir menyerah. Terima kasih untuk segala doa dan dukungannya. Semoga kedepannya aku dan kamu bisa menikmati semua proses kita dan bersama-sama membuat tersenyum Bapak dan Ibu.

13. Teruntuk teman-temanku (Aji Wahyu, Alia Apdi, Bagus Dimas, Egit Aksa, Hafid Mukhlis, Irvan Irmawanto, Dika Yumanda, Gebby Faulintya, Iswatun, Rahman Ardi, Ramadan Aditya, Rifki Ramzan, Riko Prasetyo, Shofi, Syaiful Qhozi, Dito, Yunita, Aufa, Yayang, Elsa) terima kasih sudah kebersamai dan memberikan warna untuk masa perkuliahan ini, semoga kalian diberikan kesuksesan di masa yang akan datang.
14. Teruntuk seluruh anak PA Ibu Yunisca Normalisa (Dito Anas Pramudia, Irfan Irmawanto, Nabila Syamsa, Wicahyani, Annisya Fauziati, Riko Prasetyo) yang sudah bersama-sama kebersamai ketika bimbingan dari pengajuan judul, bimbingan, hingga selesainya skripsi ini.
15. Teruntuk KKN Desa Bali Sadhar Selatan (Dhyana, Puspa, Anggi, Putri, Mila, Surya, Ria, Ratih) yang kebersamai selama 40 Hari di desa Bali Sadhar Selatan, semoga kesuksesan mengiri langkah kalian.
16. Teruntuk Gebby Faulintya, terimakasih selalu menjadi sosok yang memberikan saran, nasihat, dan selalu mengingatkan dalam setiap hal serta senantiasa memperhatikan kesehatan dari penulis sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir ini sampai selesai.
17. Teruntuk teman-teman Program Studi PPKn angkatan 2020 tersayang, terima kasih sudah kebersamai menyelesaikan bangku perkuliahan ini. Segala suka duka sudah semua terlewati bersama dalam menimba ilmu, semoga semua yang kita dapatkan dibangku perkuliahan ini dapat bermanfaat dan mendapat berkah dari Tuhan Yang Maha Esa.
18. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang sudah banyak membantu dalam proses pengerjaan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Bandar Lampung, 13 Maret 2024
Penulis

I Putu Sagita Wageswara
NPM. 2013032057

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) Terhadap *Digital Responsibility* Mahasiswa Universitas Lampung” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi peneliti.

Peneliti menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan. Semoga Tuhan selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan di masa mendatang dan semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 13 Maret 2024

Peneliti,

I Putu Sagita Wageswara
NPM. 2013032057

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
HALAMAN JUDUL	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
LEMBAR PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
PERSEMBAHAN.....	x
MOTTO	xi
SANWACANA	xii
KATA PENGANTAR.....	xv
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xx
I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	9
1.3. Batasan Masalah.....	9
1.4. Rumusan Masalah	10
1.5. Tujuan Penelitian.....	10
1.6. Kegunaan Penelitian.....	10
1.6.1. Secara Teoritis	10
1.6.2. Secara Praktis	10
1.7. Ruang Lingkup Penelitian.....	11
1.7.1. Ruang Lingkup Ilmu	11
1.7.2. Ruang Lingkup Objek	11
1.7.3. Ruang Lingkup Subjek.....	11
1.7.4. Ruang Lingkup Tempat.....	11
1.7.5. Ruang Lingkup Waktu	11
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Deskripsi Teori.....	12
2.1.1. Pendidikan Karakter	12
2.1.2. Digital <i>Responsibility</i>	14
2.1.2.1. Tanggung Jawab (<i>Responsibility</i>)	14
2.1.2.2. Ciri-Ciri Tanggung Jawab.....	20
2.1.2.3. Macam-Macam Tanggung Jawab	22

2.1.2.4. Digital <i>Responsibility</i> (Tanggung Jawab Digital)	23
2.1.2.5. Pentingnya Digital <i>Responsibility</i>	28
2.1.2.6. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Digital <i>Responsibility</i>	31
2.1.3. AI (<i>Artificial Intelligence</i>)	33
2.1.3.1. Kecerdasan Buatan	33
2.1.3.2. Penerapan <i>Artificial Intelligence</i> dalam Pendidikan	37
2.2. Kajian Penelitian Pendahuluan.....	42
2.3. Kerangka Berpikir	44
2.4. Hipotesis.....	46

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian.....	47
3.2. Populasi dan Sampel	47
3.2.1. Populasi	47
3.2.2. Sampel	48
3.3. Variabel Penelitian	49
3.3.1. Variabel Bebas (X).....	49
3.3.2. Variabel Terikat (Y)	49
3.4. Definisi Konseptual dan Operasional.....	49
3.4.1. Definisi Konseptual	49
3.4.2. Definisi Operasional.....	50
3.5. Rencana Pengukuran Variabel	51
3.6. Teknik Pengumpulan data	52
3.6.1. Teknik Pokok	52
3.6.2. Teknik Penunjang.....	53
3.7. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen.....	54
3.7.1. Uji Validitas	54
3.7.2. Uji Reliabilitas.....	54
3.8. Teknik Analisis Data	56
3.9. Uji Hipotesis.....	58

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Langkah-Langkah Penelitian.....	60
4.1.1. Persiapan Pengajuan Judul	60
4.1.2. Penelitian Pendahuluan.....	60
4.1.3. Pengajuan Rencana Penelitian	61
4.1.4. Penyusunan Alat Pengumpulan Data.....	61
4.1.5. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian	62
4.2. Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian	62
4.2.1. Sejarah Singkat FKIP Universitas Lampung	62
4.2.2. Profil FKIP Universitas Lampung	63
4.2.3. Visi Misi dan Tujuan FKIP Universitas Lampung	67
4.2.4. Sarana dan Prasarana FKIP Universitas	

Lampung	69
4.3. Deskripsi Data Uji Coba Instrumen	70
4.3.1. Uji Validitas	70
4.3.2. Uji Reliabilitas	72
4.4. Deskripsi Data Penelitian	74
4.4.1. Pengumpulan Data	74
4.4.2. Penyajian Data	74
4.4.3. Uji Prasyarat	94
4.5. Uji Hipotesis.....	96
4.5.1. Uji Regresi Linier Sederhana.....	96
4.6. Pembahasan Hasil Penelitian	98
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan.....	116
5.2. Saran.....	116

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Populasi Mahasiswa FKIP Universitas Lampung Angkatan 2021	48
Tabel 2. Indeks Koefisien Reliabilitas	55
Tabel 3. Daftar Nama Dekan FKIP Universitas Lampung 1981 – Sekarang.....	63
Tabel 4. Sarana dan Prasarana FKIP Universitas Lampung	69
Tabel 5. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel X Oleh 10 Responden di Luar Sampel	70
Tabel 6. Hasil Uji Coba Instrumen Variabel Y Oleh 10 Responden di Luar Sampel	71
Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel X Oleh 10 Responden di Luar Sampel	72
Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel Y Oleh 10 Responden di Luar Sampel	73
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Indikator Efektivitas	76
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Indikator Efisiensi	78
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Indikator Validitas Informasi	80
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Akumulasi Penggunaan AI (Variabel X)	83
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Indikator Kesadaran.....	85
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Indikator Keamanan	88
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Indikator Etika Digital.....	90
Tabel 16. Distribusi Frekuensi Akumulasi Digital Responsibility (Variabel Y).....	93
Tabel 17. Hasil Uji Normalitas Data Penelitian.....	94
Tabel 18. Hasil Uji Linieritas	95
Tabel 19 Hasil Uji regresi Linier Sederhana Data Penelitian Menggunakan SPSS versi 22	97
Tabel 20 <i>Coefficients</i> Uji Regresi Linier Sederhana dengan Bantuan SPSS versi 22.....	97
Tabel 21. Hasil Perhitungan R_{square}	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Data Pengguna <i>Chat GPT</i> di Dunia	6
Gambar 2. Data Pengguna <i>Chat GPT</i> di Indonesia.....	7
Gambar 3. Data Pengguna <i>Chat GPT</i> di FKIP Unila Angkatan 2021	8
Gambar 4. Kerangka Berpikir	45
Gambar 5. Grafik Distribusi Frekuensi Indikator Efektivitas	76
Gambar 6. Grafik Distribusi Frekuensi Indikator Efisiensi	78
Gambar 7. Grafik Distribusi Frekuensi Indikator Validitas Informasi	81
Gambar 8. Grafik Distribusi Frekuensi Akumulasi Penggunaan AI (Variabel X).....	83
Gambar 9. Grafik Distribusi Frekuensi Indikator Kesadaran	86
Gambar 10. Grafik Distribusi Frekuensi Indikator Keamanan	88
Gambar 11. Grafik Distribusi Frekuensi Indikator Etika Digital.....	91
Gambar 12. Grafik Distribusi Frekuensi Digital <i>Responsibility</i> (Variabel Y).....	93

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses sistematis yang dirancang untuk mengembangkan potensi intelektual, moral, sosial, dan fisik individu agar mereka dapat berfungsi secara efektif dalam masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan manusia dan juga masyarakat. Perkembangan dalam dunia Pendidikan terjadi sangat pesat terutama pada jenjang perguruan tinggi. Perkembangan pendidikan di dunia dapat terasa oleh masyarakat Indonesia, seperti sistem kurikulum yang berbeda diterapkan oleh negara lain dengan kurikulum yang diterapkan Indonesia.

Setiap Pendidikan yang diterapkan memiliki tujuan yang harus dicapai. Sistem Pendidikan di Indonesia memiliki beberapa tujuan yang memang harus dicapai, yaitu pembentukan warga negara yang berkualitas, pengembangan potensi individu, pemeliharaan budaya dan nilai, serta persiapan karir dan produktivitas. Selain dalam Pendidikan, secara umum Indonesia memiliki tujuan yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 Alenia ke-4 yang berbunyi:

“Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu Pemerintahan Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasar kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial”.

Salah satu tujuan dari negara Indonesia sendiri yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Langkah yang dilakukan oleh pemerintahan Indonesia

untuk mewujudkan tujuan ini yaitu dengan selalu mengembangkan serta memperbaiki sistem Pendidikan di Indonesia. Sistem Pendidikan tentu saja melibatkan pembelajaran di dalamnya. Pembelajaran adalah sebuah proses interaksi yang dilakukan peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Achjar, 2008). Dalam sebuah proses pembelajaran memiliki unsur-unsur di dalamnya yaitu pendidik, peserta didik, sumber belajar, lingkungan, belajar dan interaksi yang saling berkaitan di antara unsur-unsur tersebut.

Pembelajaran menjadi suatu proses yang yang penting dilalui oleh mahasiswa dan dosen. Saat ini, mahasiswa banyak dibantu oleh teknologi dan juga internet. Keberadaan teknologi dan internet menjadi elemen penting dari kehidupan dan keseharian mahasiswa. Banyak mahasiswa yang memiliki anggapan bahwa teknologi dan internet merupakan sesuatu hal yang harus ada, bukan merupakan sebuah inovasi. Kemajuan teknologi dan pesatnya arus informasi melalui internet telah mempengaruhi kehidupan generasi saat ini. Mereka terbiasa berkomunikasi dengan menggunakan gadget yang mereka miliki, melihat informasi tentang berbagai hal dari dunia luar melalui internet, bermain game dan bahkan berbelanja melalui genggaman mereka.

Pendidikan yang berlangsung saat ini sudah mulai menggunakan berbagai teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Proses dan produk teknologi yang dihasilkan, tidak semuanya dapat dimanfaatkan dan secara relevan dapat dimanfaatkan untuk pendidikan terutama untuk proses dan hasil pembelajaran. Produk teknologi seperti bioteknologi, mikroteknologi dan material tidak secara langsung digunakan sebagai alat dan bahan untuk pembelajaran. Dengan demikian teknologi yang secara langsung relevan dengan pembelajaran adalah disesuaikan dengan makna pembelajaran itu sendiri. Pendidikan Indonesia saat ini adalah bagaimana mencetak generasi muda yang memahami ilmu yang diajarkan, bukan sekadar pandai

mengingat informasi. Peserta didik dituntut untuk memahami dan dapat menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Pendidikan di Indonesia yang selama ini berpegang pada buku teks, sudah mulai tergantikan produk-produk digital, seperti *e-book* dan website lainnya.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sudah sangat masif dilakukan disetiap jenjang Pendidikan terutama pada jenjang Pendidikan tinggi. Proses pembelajaran yang menyebabkan suatu pembelajaran lebih aktif merupakan peran teknologi. Terdapat beberapa teknologi yang sering digunakan dalam pembelajaran, seperti *e-learning*, *video-assisted learning*, *blockchain technology*, *artificial intelligence*, *virtual reality*, *social media in learning*. Salah satu teknologi yang saat ini banyak digunakan oleh manusia terutama digunakan oleh mahasiswa yaitu kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Penggunaan AI yang sudah sangat masif ini tentu saja harus dipertanggungjawabkan kebenaran hasilnya. Oleh karena itu, tanggung jawab dari seorang mahasiswa perlu ditumbuhkan serta dikembangkan untuk siap dalam menggunakan AI yang diintegrasikan dalam kehidupan terutama dalam perkuliahan. Tanggung jawab merupakan nilai karakter yang seharusnya dimiliki oleh seorang mahasiswa.

Mahasiswa diajar dan dilatih menjadi insan cendekiawan yang memiliki daya nalar tinggi, analisa yang luas dan tajam serta berperilaku sesuai Amanat Pancasila. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan berkarakter sesuai yang tertuang dalam Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 khususnya, yaitu karakter tanggung jawab. Menurut Kemendiknas (2011) karakter tanggung jawab adalah perilaku seseorang dalam menuntaskan tugas dan kewajiban yang diembannya terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, budaya), negara, dan Tuhan Yang Maha Esa. Mahasiswa dalam menentukan keberhasilan juga memerlukan karakter karena dengan karakter, mahasiswa dapat membangun bukan hanya bangsa yang maju saja, namun juga bermartabat dan beradab. Karakter dibentuk melalui proses

berkesinambungan melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter merupakan suatu proses yang dimulai dengan menanamkan nilai, budi pekerti, moral, dan watak sejak dini, guna mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menentukan keputusan baik-buruk dan memelihara apa yang baik dan mewujudkannya dengan sepenuh hati (Muchlas, 2012).

Istilah karakter bukan hal baru untuk masyarakat Indonesia, karakter dimanifestasikan dalam suatu kebiasaan pada kehidupan sehari-hari, meliputi pikiran, hati maupun tingkah laku yang dimiliki oleh individu. Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Sebagai jati diri suatu bangsa, karakter merupakan nilai dasar perilaku yang menjadi acuan tata nilai interaksi antar manusia. Oleh karena itu, karakter dari masyarakat terutama mahasiswa harus dibentuk serta dikembangkan supaya menjadi cerminan Indonesia.

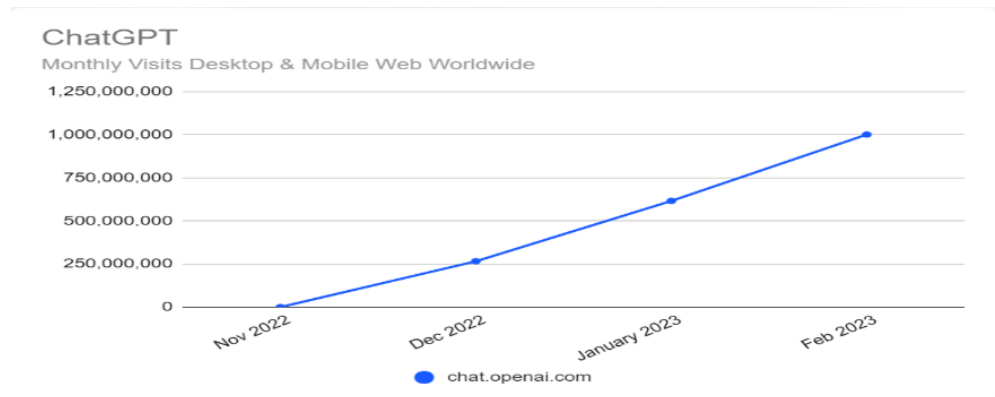
Pengembangan nilai karakter tanggung jawab menjadi suatu hal penting, terlebih dalam perkembangan teknologi yang sangat pesat ini. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran ini tentu bertujuan untuk meningkatkan berbagai kemampuan terkhususnya pada mahasiswa. Di era gempuran teknologi yang sangat pesat, tanggung jawab pada mahasiswa saat ini semakin menurun. Hal ini dapat tergambar pada pengerjaan tugas perkuliahan yang hanya mengandalkan *copy paste* dari internet tanpa membaca dan menelaah kembali informasi yang diberikan. Selain itu, *copy paste* juga sering dilakukan oleh mahasiswa untuk mengambil teks dari karya orang lain. Tentu tindakan semacam ini sangat tidak tepat dilakukan sebagai seorang mahasiswa dimana sebagai seorang mahasiswa harus memiliki tanggung jawab digital. Menjiplak karya orang lain merupakan suatu tindak kejahatan dalam dunia Pendidikan. Oleh karena itu, hampir

seluruh dosen saat ini menggunakan bantuan pengecekan plagiasi untuk mengurangi tindakan *copy paste* yang dilakukan oleh mahasiswa. Dengan adanya solusi yang dilakukan oleh dosen tersebut, dapat memperbaiki karakter tanggung jawab yang seharusnya dimiliki oleh mahasiswa.

Semakin lama perkembangan teknologi semakin tidak terkendali. Saat ini perkembangan teknologi industri sudah memasuki masa revolusi industri 5.0. Seperti yang dijelaskan pada laman Kementerian Keuangan Republik Indonesia bahwa Revolusi Industri 5.0 lebih menitikberatkan pada integrasi antara teknologi canggih seperti AI, IoT, dan teknologi robot dengan keahlian manusia serta inovasi yang dapat mendorong perkembangan sistem produksi yang lebih efisien, fleksibel, berkelanjutan, dan meningkatkan kesejahteraan (Kemenkeu, 2023). Adanya perkembangan yang sangat pesat ini memberikan dampak yang luar biasa terhadap nilai karakter tanggung jawab pada mahasiswa. Sebelum masuk ke revolusi industri 5.0, saja tindakan *copy paste* yang dilakukan oleh mahasiswa sudah sangat tinggi. Saat ini mulai muncul kecerdasan buatan atau yang biasa dikenal AI (*Artificial Intelligence*) yang dapat membantu segala pekerjaan manusia terutama mahasiswa dalam mengerjakan segala pekerjaan dalam perkuliahan seperti mengerjakan tugas, membuat karya ilmiah, bahkan sampai dengan mengerjakan tugas akhir skripsi.

Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) yang berkembang saat ini dapat memengaruhi nilai karakter tanggung jawab dalam konteks digital dari mahasiswa. Dengan segala kemudahan yang ditawarkan oleh kecerdasan buatan ini dapat membuat nilai tanggung jawab mahasiswa menjadi berkurang secara drastis. Dengan kecerdasan buatan ini mahasiswa hanya perlu menggunakan perintah berupa teks untuk mendapatkan hasil dari apa yang ingin dicari atau dibuat. Berbagai macam kecerdasan buatan mulai bermunculan seperti salah satu kecerdasan buatan yang paling banyak digunakan saat ini yaitu *Chat GPT*. Mengutip dari data *Similar Web*, *Chat*

GPT menarik lebih dari 1 miliar kunjungan di bulan Februari 2023, naik 62,5% dari 616 juta kunjungan di bulan Januari 2023.



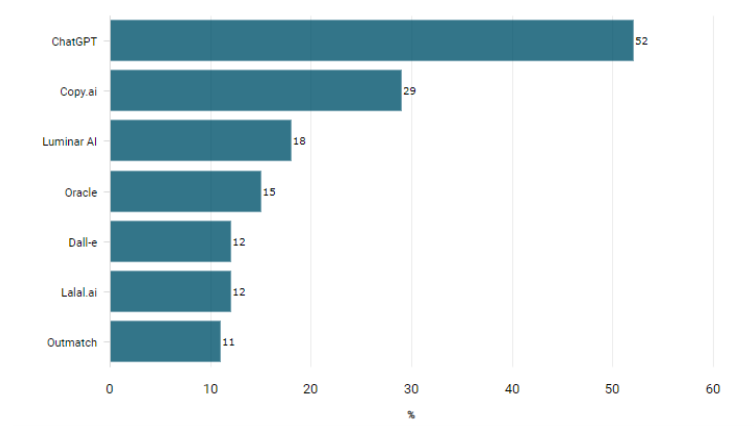
Gambar 1. Data Pengguna *Chat GPT* di Dunia

Sumber : (<https://www.similarweb.com/blog/insights/ai-news/chatgpt-1-billion/>)

Dapat dilihat pada data di atas, bahwa hampir di seluruh dunia kecerdasan buatan menjadi salah satu pilihan utama masyarakat, terutama mahasiswa dalam membantu mengerjakan tugas perkuliahan. Dengan segala kemudahan yang ditawarkan oleh kecerdasan buatan ini seharusnya mahasiswa dapat menggunakannya dengan bijak dan bertanggung jawab. Penggunaan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) harus bijak dan juga bertanggung jawab guna mencapai tujuan yang baik dari pembelajaran yang melibatkan teknologi.

Melihat perkembangan yang sangat pesat hampir di seluruh dunia, tentu saja Indonesia tidak bisa luput dari perkembangan tersebut. Seperti pada hasil survey yang dilakukan oleh *Populix* yang merupakan perusahaan pelayanan *consumer insight* yang menghubungkan bisnis dengan kumpulan responden berkualitas dan tepat sasaran di seluruh Indonesia. Hasil survei menunjukkan AI yang paling sering digunakan oleh Sebagian besar masyarakat Indonesia yaitu *Chat GPT*. Survei itu juga menunjukkan, mayoritas responden menggunakan aplikasi AI lebih dari satu kali dalam sebulan yaitu sebanyak 40%. Kemudian, diikuti responden yang

menggunakan aplikasi tersebut sebanyak satu kali sebulan (27%) dan setiap dua bulan sekali (11%). *Populix* melakukan survei tersebut secara online pada April 2023 terhadap 530 responden pekerja dan pengusaha di Indonesia dari total 1.014 responden yang terlibat. Proporsi responden tercatat seimbang yaitu perempuan dan laki-laki masing-masing 50%. Sebagian besar responden berasal dari pulau Jawa (76%), diikuti pulau Sumatra (14%), dan pulau lainnya (10%). Responden berasal dari kelompok usia 17-55 tahun, didominasi oleh kelompok usia 17-15 tahun (51%), disusul kelompok usia 26-35 tahun (33%).



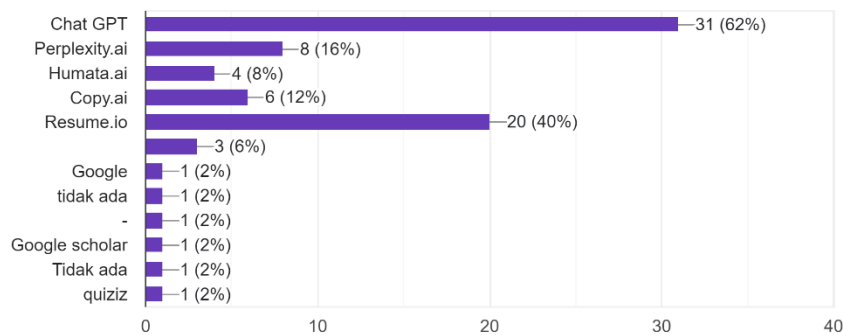
Gambar 2. Data Pengguna Chat GPT di Indonesia

Sumber : <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/06/21/deretan-aplikasi-ai-paling-banyak-digunakan-di-indonesia-chatgpt-teratas>

Berdasarkan hasil survei diatas, dapat terlihat bahwa AI sudah sangat sering digunakan oleh Sebagian besar masyarakat Indonesia. Sejalan dengan data yang dimuat dalam website *Similar Web*, hasil survei yang dilakukan oleh *Populix* juga menyajikan data dengan pengguna AI terbanyak terdapat pada *website* atau aplikasi *Chat GPT*. Hal ini menunjukkan penggunaan AI dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam dunia industri dan Pendidikan.

Menyoroti penggunaan AI ini yang sangat memudahkan manusia dalam menyelesaikan berbagai macam pekerjaan, tentunya juga berdampak nilai tanggung jawab pada mahasiswa.

Mahasiswa di era modern dengan perkembangan AI ini semakin mudah dalam mengakses segala informasi yang tersebar luas di internet. Dibantu dengan AI yang dapat menjadi asisten dalam mencari sumber-sumber informasi yang ada di internet. Akan tetapi, hasil yang didapatkan dari AI ini harus di cek kembali oleh mahasiswa berdasarkan data dan juga literatur lain untuk memastikan kebenarannya. Tindakan tersebut merupakan bagian dari tanggung jawab sebagai mahasiswa dengan adanya bantuan AI. Namun, yang menjadi masalah yaitu mahasiswa saat ini hanya menyalin hasil dari AI ini dan meletakkannya pada tugas perkuliahannya tanpa melakukan *crosscheck* kembali untuk memastikan kebenaran dari hasil AI tersebut.



Gambar 3. Data Pengguna Chat GPT di FKIP Unila Angkatan 2021

Sumber : *Google Formulir sebagai penelitian pendahuluan*

Penggunaan AI ini sudah sangat meluas terutama di kalangan mahasiswa. Dari penelitian pendahuluan yang sudah peneliti lakukan, memperoleh hasil Sebagian besar mahasiswa FKIP Unila Angkatan 2021 mengetahui serta menggunakan AI. Data yang dihasilkan dari penelitian pendahuluan tersebut menggambarkan bahwa *Chat GPT* masih menjadi AI yang paling sering digunakan oleh mahasiswa FKIP Unila Angkatan 2021. Hal tersebut membuktikan bahwa perkembangan yang pesat dari teknologi berupa AI ini sudah merambah ke berbagai bidang.

Perkembangan teknologi membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap segala bidang, terutama di bidang Pendidikan. Dimanjakan oleh kemudahan yang ada membuat kebanyakan dari mahasiswa mengabaikan tanggung jawab yang seharusnya digunakan untuk mengolah informasi yang didapat terutama yang berasal dari internet. Hal tersebut menunjukkan sikap bertanggung jawab yang ada pada mahasiswa juga semakin menurun. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada mahasiswa Universitas Lampung di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan judul “Pengaruh Penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) Terhadap Digital *Responsibility* Mahasiswa Universitas Lampung”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, terdapat permasalahan yang diidentifikasi, sebagai berikut.

1. Menurunnya karakter tanggung jawab mahasiswa
2. Ketergantungan mahasiswa terhadap penggunaan AI
3. Penggunaan AI yang tidak bertanggungjawab.
4. Tidak melakukan peninjauan ulang informasi yang diperoleh dari AI.
5. Melakukan Tindakan *copy paste* tanpa melakukan perubahan.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi permasalahan yang diteliti. Pembatasan masalah ini bertujuan supaya penelitian yang dilakukan lebih terarah dan tidak menyimpang dari judul penelitian, maka peneliti membatasi permasalahan pada “Pengaruh Penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) Terhadap Digital *Responsibility* Mahasiswa Universitas Lampung”

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, serta Batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana Pengaruh

Penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) Terhadap Digital *Responsibility* - Mahasiswa Universitas Lampung?”

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami Pengaruh Penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) Terhadap Digital *Responsibility* Mahasiswa Universitas Lampung.

1.6. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi segala pihak yang membutuhkan. Adapun kegunaan dari penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat berguna secara teoritis untuk mengamati pengaruh penggunaan AI terhadap digital *responsibility* mahasiswa. Hasil penelitian ini dapat memperkaya pemahaman pembaca tentang bagaimana perkembangan teknologi AI dalam konteks pendidikan dapat mempengaruhi perkembangan nilai karakter tanggung jawab dalam dunia digital pada mahasiswa.

1.6.2. Secara Praktis

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh penggunaan AI terhadap digital *responsibility* mahasiswa. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan oleh dosen untuk merancang strategi yang memanfaatkan sistem AI secara efektif dalam meningkatkan keterampilan serta tanggung jawab dalam dunia digital pada mahasiswa.

1.7. Ruang Lingkup Penelitian

1.7.1. Ruang Lingkup Ilmu

Penelitian ini termasuk ke dalam ruang lingkup kajian Pendidikan Nilai Moral Pancasila. Hal ini dikarenakan peneliti mengkaji tentang nilai karakter tanggung jawab dalam dunia digital pada mahasiswa

dalam memanfaatkan teknologi sebagai pendukung yang menjadi cermin dari warga negara yang bertanggungjawab. Mahasiswa sebagai warga negara diharapkan memiliki tanggung jawab terhadap kebenaran informasi yang dijadikan sebagai bahan belajar ataupun menjadi sebuah karya.

1.7.2. Ruang Lingkup Objek

Ruang lingkup objek pada penelitian ini adalah pengaruh Penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) terhadap digital *responsibility* mahasiswa.

1.7.3. Ruang Lingkup Subjek

Ruang lingkup subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Angkatan 2021

1.7.4. Ruang Lingkup Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

1.7.5. Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini dilaksanakan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tanggal 11 Juli 2023 dengan nomor surat 6484/UN26.13/PN.01.00/2023 dan melakukan penelitian pada tanggal 13 Oktober 2023 dengan nomor surat 9866/UN26.13/PN.01.00/2023

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter telah menjadi perhatian berbagai negara dalam rangka mempersiapkan generasi yang berkualitas, bukan hanya untuk kepentingan individu warga negara, tetapi juga untuk warga masyarakat secara keseluruhan. Pendidikan karakter dapat diartikan sebagai *the deliberate us of all dimensions of school life to foster optimal character development* (usaha secara sengaja dari seluruh dimensi kehidupan sosial untuk membantu pembentukan karakter secara optimal). Terminologi pendidikan karakter mulai dikenalkan sejak tahun 1900- an. Thomas Lickona dianggap sebagai pengusungnya, terutama ketika ia menulis buku yang berjudul *The Return of Character Education* dan kemudian disusul bukunya, *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. Melalui buku tersebut menyadarkan dunia Barat akan pentingnya pendidikan karakter. Pendidikan karakter menurut Thomas Lickona mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*desiring the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*). Pendidikan karakter tidak sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah kepada anak, tetapi lebih dari itu pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang yang baik sehingga peserta didik paham, mampu merasakan, dan mau melakukan yang baik. Jadi, pendidikan karakter ini membawa misi yang sama dengan pendidikan akhlak atau pendidikan moral.

Menurut Thomas Lickona, karakter berkaitan dengan konsep moral (*moral knowing*), sikap moral (*moral feeling*), dan perilaku moral (*moral behavior*). Berdasarkan ketiga komponen ini dapat dinyatakan bahwa karakter yang baik didukung oleh pengetahuan tentang kebaikan, keinginan untuk berbuat baik, dan melakukan perbuatan kebaikan. Dengan demikian, proses pendidikan karakter, ataupun pendidikan akhlak dan karakter bangsa sudah tentu harus dipandang sebagai usaha sadar dan terencana, bukan usaha yang sifatnya terjadi secara kebetulan. Bahkan kata lain, pendidikan karakter adalah usaha yang sungguh-sungguh untuk memahami, membentuk, memupuk nilai-nilai etika, baik untuk diri sendiri maupun untuk semua warga masyarakat atau warga negara secara keseluruhan. Thomas Lickona menyebutkan tujuh unsur-unsur karakter esensial dan utama yang harus ditanamkan kepada peserta didik yang meliputi Ketulusan hati atau kejujuran (*honesty*), Belas kasih (*compassion*) Kegagahberanian (*courage*), Kasih sayang (*kindness*), Kontrol diri (*self-control*), Kerja sama (*cooperation*), Kerja keras (*diligence or hard work*).

Tujuh karakter inti (*core characters*) inilah, menurut Thomas Lickona, yang paling penting dan mendasar untuk dikembangkan pada peserta didik, disamping sekian banyak unsur-unsur karakter lainnya. Jika dianalisis dari sudut kepentingan restorasi kehidupan Bangsa Indonesia ketujuh karakter tersebut memang benar-benar menjadi unsur-unsur yang sangat esensial dalam mengembangkan jati diri bangsa melalui pendidikan karakter. Lebih dari itu, unsur karakter yang ketujuh adalah kerja keras (*diligence or hard work*). Selain itu, tujuh unsur karakter yang menjadi karakter inti tersebut, para pegiat pendidikan karakter mencoba melukiskan pilar-pilar penting karakter dalam gambar dengan menunjukkan hubungan sinergis antara keluarga, (*home*), sekolah (*school*), masyarakat (*community*) dan

dunia usaha (*business*). Adapun Sembilan unsur karakter tersebut meliputi unsur-unsur karakter inti (*core characters*) sebagai berikut:

- a. *Responsibility* (tanggung jawab)
- b. *Respect* (rasa hormat)
- c. *Fairness* (keadilan)
- d. *Courage* (keberanian)
- e. *Honesty* (belas kasih)
- f. *Citizenship* (kewarganegaraan)
- g. *Self-discipline* (disiplin diri)
- h. *Caring* (peduli)
- i. *Perseverance* (ketekunan).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter merupakan suatu hal yang menjadi penting untuk diperhatikan oleh setiap kalangan dan semua bidang. Pendidikan karakter merupakan pondasi dari pembentukan watak dari setiap warga negara terutama seorang mahasiswa. Salah satu karakter utama yang harus dimiliki oleh setiap kalangan terutama mahasiswa yaitu karakter tanggung jawab. Tanggung jawab meliputi berbagai aspek seperti tanggung jawab waktu, tugas, dan segala hal yang menjadi tanggung jawab sebagai seorang mahasiswa dan juga warga negara.

2.1.2. Digital Responsibility

2.1.2.1. Tanggung Jawab (*Responsibility*)

Responsibility atau tanggung jawab merupakan karakter yang harus dibangun pada diri setiap mahasiswa. Kamila (2013) menyatakan karakter mengacu kepada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*). Tanggung jawab adalah salah satu nilai karakter yang seharusnya ditanamkan serta dikembangkan

pada manusia sejak usia dini dengan mengintegrasikan dalam Pendidikan. Dalam era teknologi dan informasi saat ini, pendidikan karakter sangat penting. Pada akhirnya, semua aspek kehidupan masyarakat, terutama generasi muda, termasuk mahasiswa, telah terpengaruh oleh arus budaya massa.

Perubahan tersebut menyebabkan nilai-nilai etika dan moral berubah sejalan dengan nilai-nilai budaya bangsa Indonesia yang bermartabat dan berkeadaban. Di satu sisi, kemajuan dalam teknologi informasi dan informasi membawa manfaat, seperti kemudahan akses ke berbagai ilmu pengetahuan dan informasi. Di sisi lain, kemajuan ini menghasilkan perspektif dan cara berpikir yang instan, pragmatis, hedonistis, dan bahkan individualistis. Oleh karena itu, untuk menumbuhkan penguatan nilai-nilai pendidikan karakter, dibutuhkan kemampuan dan keinginan yang kuat dari berbagai pihak. Pendidikan karakter diartikan sebagai upaya penanaman kecerdasan dalam berfikir, penghayatan dalam bentuk sikap, dan pengalaman dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang menjadi jati diri peserta didik, diwujudkan dalam interaksi dengan Tuhan, diri sendiri, masyarakat dan lingkungannya. Pendidikan karakter merupakan pendidikan budi pekerti plus yang melibatkan aspek pengetahuan, perasaan, dan tindakan (Lickona, 2012).

Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan

bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Ambarita dan Pangaribuan (2008) mengemukakan bahwa karakter dalam dunia perguruan tinggi berbeda dengan karakter dalam dunia sekolah dasar dan sekolah menengah. Karakter intelektual dunia perguruan tinggi mengacu pada pengembangan pola pikir ilmiah dan daya cipta. Karakter sikap di perguruan tinggi dibangun oleh karakter intelektualnya, sehingga sikap menghargai kepada hakikat kebenaran. Selanjutnya, karakter tindakan di perguruan tinggi dibangun oleh karakter intelektual dan karakter sikap, sehingga tindakan-tindakan yang dilakukan adalah berdasarkan pertimbangan dampak positif dan negatif yang mungkin terjadi, berdasarkan optimalisasi dampak positif bagi diri sendiri dan masyarakat.

Pemerintah Republik Indonesia (2010) mengemukakan beberapa alasan mendasar yang melatari pentingnya pembangunan karakter bangsa, baik secara filosofis, ideologis, normatif, historis maupun sosiokultural.

a. Filosofis

Secara filosofis, pembangunan karakter bangsa merupakan sebuah kebutuhan asasi dalam proses berbangsa karena hanya bangsa yang memiliki karakter dan jati diri yang kuat yang akan eksis.

b. Ideologis

Secara ideologis, pembangunan karakter merupakan upaya mengejawantahkan ideologi Pancasila dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

c. Normatif

Secara normatif, pembangunan karakter bangsa merupakan wujud nyata langkah mencapai tujuan negara, yaitu melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia; memajukan kesejahteraan umum; mencerdaskan kehidupan bangsa; ikut melaksanakan ketertiban dunia berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi, dan keadilan sosial.

d. Historis

Secara historis, pembangunan karakter bangsa merupakan sebuah dinamika inti proses kebangsaan yang terjadi tanpa henti dalam kurun sejarah, baik pada zaman penjajahan maupun pada zaman kemerdekaan.

e. Sosiokultural

Secara sosiokultural, pembangunan karakter bangsa merupakan suatu keharusan dari suatu bangsa yang multikultural. Pembangunan karakter bangsa merupakan gagasan besar yang dicetuskan para pendiri bangsa karena sebagai bangsa yang terdiri atas berbagai suku bangsa dengan nuansa kedaerahan yang kental, bangsa Indonesia membutuhkan kesamaan pandangan tentang budaya dan karakter yang holistik sebagai bangsa.

Nilai karakter merupakan aspek utama dalam kehidupan abad ke-21 yang penting ditumbuhkembangkan melalui proses pembelajaran. Tantangan yang semakin kompetitif menempatkan nilai karakter sebagai faktor penting untuk berinteraksi, membangun jejaring, dan meraih sukses (Saleh dan Sultan, 2015). Tanggung jawab adalah salah satu wujud nilai yang menjadi sasaran pendidikan karakter yang sedang digalakkan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2010) merumuskan 18 butir nilai-nilai yang menjadi pijakan dalam pembentukan karakter peserta didik. Karakter tanggung jawab merupakan salah nilai yang menjadi sasaran. Nilai karakter tanggung jawab bermakna nilai, sikap, dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Tanggung jawab merupakan salah satu dari beberapa sikap yang menjadi nilai-nilai dalam pendidikan karakter. Tanggung jawab yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya (Sri Narwati, 2014). Tanggung jawab adalah suatu sikap siap untuk memilih suatu pilihan yang ingin dilakukan dalam hidup, dan siap menghadapi konsekuensi atas pilihan yang sudah dilakukan. Dengan demikian, segala sesuatu yang telah dilakukan seharusnya harus dipertimbangkan dahulu secara mendalam dan tidak terburu-buru. Orang yang tidak bertanggung jawab menurut Fatchul Mu'in (2014) adalah orang yang memiliki kontrol diri rendah, tergesa-gesa dalam memilih suatu pilihan. Tanggung jawab yaitu memiliki penguasaan diri,

mampu melaksanakan tugas dengan baik secara individu maupun kelompok, dan memiliki akuntabilitas yang tinggi.

Pasani (2016) mengungkapkan sebagaimana yang disitir oleh *Character Counts Coalition (a project of The Joseph Institute of Ethics)* ada enam pilar karakter (*The Six Pillars Characters*) yang dapat menjadi acuan. Enam pilar karakter yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- a. *Trustworthiness*, bentuk karakter yang membuat seseorang menjadi berintegritas, jujur, dan loyal.
- b. *Fairness*, bentuk karakter yang membuat seseorang memiliki pemikiran terbuka serta tidak suka memanfaatkan orang lain.
- c. *Caring*, bentuk karakter yang membuat seseorang memiliki sikap peduli dan perhatian terhadap orang lain maupun kondisi sosial lingkungan sekitar.
- d. *Respect*, bentuk karakter yang membuat seseorang selalu menghargai dan menghormati orang lain.
- e. *Citizenship*, bentuk karakter yang membuat seseorang sadar hukum dan peraturan serta peduli terhadap lingkungan.
- f. *Responsibility*, bentuk karakter yang membuat seseorang selalu bertanggung jawab, disiplin, dan selalu melakukan sesuatu dengan sebaik mungkin.

Berdasarkan penjelasan di atas, tanggung jawab merupakan nilai karakter yang penting untuk diperhatikan pada saat ini. Perkembangan teknologi yang sangat pesat memang sangat membantu mahasiswa dalam mengerjakan segala hal. Akan tetapi, tanggung jawab dalam menggunakan teknologi ini juga harus menjadi perhatian yang besar. Karakter tanggung

jawab merupakan bagian dari enam pilar karakter utama yang diantaranya *Trustworthiness, Fairness, Caring, Respect, Citizenship, dan Responsibility*. Oleh karena itu, nilai karakter tanggung jawab menjadi hal yang harus dikembangkan dengan baik terutama di kalangan mahasiswa pada perkembangan teknologi yang sangat pesat ini.

2.1.2.2. Ciri-Ciri Tanggung Jawab

Ciri-ciri seorang yang bertanggung jawab menurut Anton Adiwiyato (Astuti, 2005) antara lain yaitu.

1. Melakukan tugas rutin tanpa harus diberi tahu.
Mengerjakan tugas rutin yang dilaksanakan oleh mahasiswa atas keinginan sendiri merupakan salah satu bentuk perilaku bertanggung jawab yang dimiliki oleh mahasiswa. Dengan melaksanakan tugas dari keinginan sendiri menggambarkan bahwa perilaku mahasiswa menunjukkan rasa tanggung jawab yang tulus.
2. Dapat menjelaskan apa yang dilakukannya. Pekerjaan yang dilaksanakan dengan mampu mencapai target merupakan bentuk pekerjaan yang tidak sia-sia, artinya bahwa mahasiswa memiliki tujuan dari apa yang dikerjakan berdasarkan konsep yang ada.
3. Tidak menyalahkan orang lain yang berlebihan.
Kegagalan ataupun hasil pekerjaan yang belum mencapai tujuan dengan maksimal mampu dipertanggung jawabkan oleh mahasiswa tanpa mencari celah ataupun kekurangan dari orang lain disekitar mahasiswa.
4. Mampu menentukan pilihan dari beberapa alternatif.
Bentuk perilaku tanggung jawab mahasiswa dapat ditunjukkan melalui kemampuan mahasiswa dalam

menentukan pilihannya dengan mempertimbangkan alternatif yang dirasa tepat.

5. Bisa bermain atau bekerja sendiri dengan senang hati. Pekerjaan yang dilaksanakan oleh mahasiswa dengan senang hati akan menunjukkan hasil yang lebih baik dari segi fisik maupun psikis. Hal ini berarti bahwa hasil pekerjaan yang dapat dilihat berdasarkan dilihat berdasarkan fisik lebih baik dan psikis mahasiswa tampak lebih senang.
6. Bisa membuat keputusan yang berbeda dari keputusan orang lain dalam kelompoknya. Dalam kegiatan kelompok mahasiswa yang memiliki perilaku tanggung jawab akan lebih percaya diri dengan kreatifitas yang dimiliki dalam kegiatan kelompok.
7. Punya beberapa saran atau minat yang ditekuni. Perilaku tanggung jawab mahasiswa dapat dilihat melalui bentuk saran dan minat dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Mahasiswa dengan perilaku tanggung jawab yang lebih besar akan mampu memiliki minat yang lebih dalam melaksanakan pekerjaan atau tugas.
8. Menghormati dan menghargai Aturan-aturan yang dibuat bukan untuk dilanggar, merupakan salah satu bentuk ataupun prinsip yang dimiliki mahasiswa yang bertanggung jawab.
9. Dapat berkonsentrasi pada tugas-tugas yang rumit Sesulit apapun tugas yang dimiliki oleh mahasiswa, dengan perilaku tanggung jawab maka pekerjaan itu akan tetap dilaksanakan dengan penuh kesadaran.

10. Mengerjakan apa yang dikatakannya akan dilakukan. Ide ataupun kreatifitas yang telah diniatkan maka tentunya pasti akan tetap dilaksanakan oleh mahasiswa yang memiliki perilaku tanggung jawab sebab mahasiswa yang memiliki perilaku tanggung jawab lebih memiliki komitmen yang tinggi.
11. Mengakui kesalahan tanpa mengajukan alasan yang dibuat-buat. Setiap kegagalan membutuhkan pengakuan dari orang yang berbuat. Namun, hal ini tentunya berbeda dengan orang yang memiliki rasa tanggung jawab yang besar. Dimana mahasiswa dengan perilaku tanggung jawab akan berterus terang dengan resiko pekerjaan yang telah dilakukannya.

2.1.2.3. Macam-Macam Tanggung Jawab

Setiap hal yang dilakukan dalam kehidupan pasti harus dipertanggung jawabkan, tanggung jawab tidak hanya pada diri sendiri. Tanggung jawab dibagi menjadi tiga bagian menurut (Mustari, 2014) sebagai berikut.

1. Tanggung jawab personal
Tanggung jawab personal merupakan seseorang tersebut memilih untuk bertindak atau berbicara atau mengambil posisi tertentu. Untuk itulah dia harus bertanggung jawab. Jika seseorang memilih untuk menjadi orang berkuasa maka ia memiliki tanggung jawab untuk berada diposisi tersebut.
2. Tanggung jawab moral
Merujuk pada pemikiran bahwa seseorang mempunyai kewajiban moral dalam situasi tertentu. Jika baik maka

akan mendapat penghargaan jika tidak maka akan ada hukuman.

3. Tanggung jawab sosial

Manusia adalah makhluk sosial yang hidup berdampingan dengan orang lain, keadaan manusia atau seseorang mesti bertanggung jawab kepada masyarakat di sekelilingnya. tanggung jawab sosial itu bukan hanya memberi atau membuat kerugian di lingkungan sosial namun juga tanggung jawab sosial merupakan sifat-sifat kita yang perlu dikendalikan dalam hubungannya dengan orang lain.

Dapat disimpulkan dalam bertanggung jawab tidak hanya dengan diri siswa sendiri, namun tanggung jawab juga dilakukan siswa terhadap kelompok, dan mempertanggung jawabkan setiap tindakan atau sikap siswa terhadap lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat, karena tanggung jawab ini sifatnya luas tidak hanya dilingkungan sekolah namun juga dilingkungan tempat tinggal.

2.1.2.4. Digital Responsibility (Tanggung Jawab Digital)

Era digital telah membentuk warga negara digital yang dalam kehidupan sehari-hari terbiasa menggunakan internet sebagai sebuah kebutuhan. warga negara digital yang cerdas dan baik merupakan konsep yang ideal sebagai seorang warga negara hidup di era digital. Warga negara digital yang cerdas dan baik tercermin melalui perilaku cerdas dan baik ketika beraktifitas di masyarakat dalam jaringan (*Online Community*). Perilaku warga negara digital yang cerdas dan baik menjadi kunci utama agar seorang warga negara dapat berkontribusi secara positif dalam kehidupan digital. Ketika

warga negara digital tidak cerdas dan tidak baik dalam beraktifitas maka akan berdampak negatif terhadap kehidupan masyarakat dalam jaringan.

Arus informasi yang datang dapat mempengaruhi pola pikir dalam diri seseorang. Salah satu tantangan masyarakat pada masa saat ini adalah dengan kemampuannya untuk mencerna informasi yang masuk dari lingkungan yang ada di sekitarnya. Kemampuan mencerna informasi yang positif yang masuk dalam diri seseorang dipengaruhi oleh pendidikan karakter. Kekuatan pendidikan karakter dapat mempengaruhi cara berpikir pada masyarakat dalam memanfaatkan segala arus informasi yang diterapkan sehingga dapat memiliki nilai-nilai budaya yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, tidak hanya mencontoh budaya dari luar saja, tetapi mempergunakan internet untuk pengembangan budaya nasional.

Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, masyarakat dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi agar tetap melaksanakan kegiatan, karena fasilitas dan fitur dari teknologi informasi dan komunikasi yang memiliki keunggulan dan kemudahan untuk dipergunakan oleh berbagai kalangan masyarakat. Tidak hanya itu, transformasi digital yang semakin maju dan canggih memang mempunyai banyak manfaat untuk perkembangan di berbagai aspek kehidupan. Kini terdapat berbagai teknologi digital yang dapat digunakan untuk menambah dan meningkatkan strategi pekerjaan serta pembelajaran dan kesehatan masyarakat yang berkaitan dengan hak serta tanggung jawab sebagai warga digital.

Hak dan kewajiban merupakan dua hal yang saling berkesinambungan, saling berhubungan sebab-akibat yang bisa dipisahkan. Implementasi hak dan kewajiban warga negara dalam kehidupan diberbagai bidang sering mengalami ketimpangan dalam pelaksanaannya. Seringkali menuntut hak tanpa memperhatikan kewajiban-kewajiban yang harus dilakukan untuk mendapat haknya. Lebih lanjut, banyaknya pelanggaran-pelanggaran yang terjadi karena hak-hak yang seharusnya diberikan dan dijamin tidak terpenuhi seutuhnya. Pemahaman yang diterapkan harus mengetahui apa yang harus dilakukan dan apa yang harus diperjuangkan secara bertanggung jawab. Jika dianalogikan, ketika kita pergi ke sebuah restoran atau warung makan kita diharuskan membayar dan akan mendapatkan makanan yang kita inginkan. Kegiatan transaksi pembayaran itu menjadi kewajiban sebagai konsumen, dan mendapatkan makanan sesuai dengan pesanan adalah hak. Begitupun sebaliknya, yang menjadi hak kita itu menjadi kewajiban bagi pihak yang terkait.

Di era digital saat ini, biasanya antara hak dan kewajiban mengejewartahkan makna sesungguhnya, menjadi bias dan rawan jika keduanya tidak disandingkan secara konsekuen. Banyak individu lupa tentang kewajiban yang melekat dan harus dilakukat secara bertanggung jawab, justru menuntut dengan pekat atas hak yang harus didapat. Begitupun sebaliknya, hak yang harus diberikan kepada seseorang yang harus dijamin dan dipenuhi kini terabaikan, sehingga menimbulkan kekecewaan yang berimbas pada penurunan kepercayaan. Jaminan hak dan kewajiban yang melekat pada

warga negara bersamaan dengan kesadaran menjaga harmonisasi antara hak dan kewajiban dalam setiap lini kehidupan (Widiyawati, 2022). Eksistensi dalam kehidupan bermasyarakat merujuk keseimbangan antara hak dan kewajiban, serta keseimbangan kepentingan pribadi dan kepentingan umum. Berbagai upaya dalam melindungi menghormati dan menjunjung tinggi Hak Asasi manusia menjadi kewajiban semua pihak baik individu, pemerintah terutama negara. Pemenuhan hak dan kewajiban harus diikuti dengan rasa tanggung jawab sehingga kesadaran warga negara terhadap pola pikirnya tidak hanya berorientasi pada pemenuhan hak yang diberikan oleh orang lain kepadanya melainkan disertai dengan kewajiban yang harus dilakukan sebagai bentuk tanggung jawab baik dalam kehidupan pribadi, masyarakat, berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan penggunaannya, terdapat beberapa aspek yang dijadikan acuan dalam mengamati tanggung jawab digital dari seseorang. Sebagai seorang mahasiswa, tanggung jawab digital di era saat ini tentu menjadi hal yang penting untuk dikembangkan. Telah dijelaskan sebelumnya bahwa nilai karakter tanggung jawab merupakan salah satu nilai karakter utama yang harus dimiliki oleh setiap orang terutama seorang mahasiswa sebagai generasi muda. Aspek-aspek yang menjadi tanggung jawab digital dari mahasiswa sebagai pengguna digital di era saat ini sebagai berikut.

a. Kesadaran

Merujuk pada pemahaman dan kemampuan individu untuk berinteraksi, berpartisipasi, dan berfungsi secara efektif dalam dunia digital yang semakin berkembang.

Ini melibatkan pemahaman tentang teknologi, risiko, etika, dan tata kelola data. Kesadaran digital sangat penting dalam era informasi saat ini karena hampir semua aspek kehidupan kita, baik yang bersifat pribadi maupun profesional, terkait dengan teknologi digital.

b. Keamanan

Keamanan adalah salah satu aspek yang sangat penting dalam tanggung jawab digital. Ini mencakup perlindungan data pribadi, bisnis, dan informasi sensitif lainnya dari akses yang tidak sah, peretasan, pencurian, atau penyalahgunaan. Keamanan data dalam konteks tanggung jawab digital melibatkan berbagai langkah dan praktik untuk memastikan bahwa data tersebut tetap aman dan terlindungi.

c. Etika (*technologi ethics*)

Etika adalah seperangkat prinsip dan norma yang mengatur perilaku individu dan organisasi dalam dunia digital. Ini melibatkan tanggung jawab untuk menggunakan teknologi digital dengan cara yang bermanfaat, etis, dan bertanggung jawab. Etika penggunaan digital adalah prinsip dasar yang harus diikuti oleh individu, organisasi, dan masyarakat secara keseluruhan untuk memastikan bahwa teknologi digital digunakan dengan cara yang bermanfaat, aman, dan berkelanjutan bagi semua orang.

2.1.2.5. Pentingnya Digital Responsibility

Tanggung jawab merupakan sebuah kewajiban yang harus dipenuhi terutama oleh mahasiswa. Kewajiban itu telah dipilih, maka harus menaati semua peraturan dan juga konsekuensi yang telah ditentukan. Mahasiswa telah memilih menjadi seorang pelajar, maka harus menjalani kehidupan layaknya seorang pelajar. Menurut Clemos dan Bean (2001) mengemukakan tanggung jawab adalah kemampuan untuk menggapai, secara umum kata itu juga berarti mengambil keputusan yang patut dan efektif. Patut artinya menetapkan pilihan yang terbaik dalam batas-batas norma sosial dan harapan yang umum diberikan, untuk meningkatkan hubungan antara manusia yang positif serta keselamatan, keberhasilan dan kesejahteraan mereka. Tanggapan yang efektif adalah tanggapan yang memungkinkan seorang untuk mencapai tujuan-tujuan yang hasil akhirnya adalah makin kuatnya harga diri mereka.

Menurut Schiller dan Bryant (Tu'u, 2002) Tanggung jawab adalah perilaku yang menentukan bagaimana kita bereaksi terhadap situasi setiap hari, yang memerlukan beberapa jenis keputusan yang bersifat moral. Seorang perlu memiliki dan meningkatkan harga diri yang kuat. Memiliki harga diri yang kuat disini adalah seorang mampu memiliki sumber daya, kesempatan dan kemampuan untuk mempengaruhi keadaan hidupnya sendiri. Sumber daya yang anak miliki akan mampu membuat anak mengambil keputusan untuk melakukan suatu kegiatan yang dipandang ada manfaatnya. Mengambil suatu keputusan merupakan sikap bertanggung jawab yang perlu ditingkatkan dan dikembangkan secara terus menerus dari

sejak anak sampai dewasa. Seorang akan terus belajar untuk meningkatkan rasa mampunya. Jika seorang dapat meningkatkan rasa mampunya maka orang tersebut akan lebih percaya diri, tahu bagaimana membawa diri, serta mengerti bagaimana anak dapat memperoleh pujian dan imbalan.

Tanggung jawab dari seorang yang menggunakan teknologi tentu menjadi suatu hal yang penting untuk dimiliki. Karakter tanggung jawab menjadi penting karena sebagai seorang mahasiswa harus memiliki etika serta dapat menggunakan teknologi dengan bijak. Hal ini yang dapat dimaknai dengan tanggung jawab digital. Tanggung jawab digital yang meliputi kesadaran, keamanan data, serta etika digital yang harus dipertanggungjawabkan sebagai pengguna teknologi saat ini.

Digital *responsibility* atau tanggung jawab digital adalah konsep yang sangat penting bagi mahasiswa dalam era digital saat ini. Ini mencakup serangkaian perilaku dan tindakan yang bertujuan untuk menjaga integritas, keamanan, dan etika dalam penggunaan teknologi dan media sosial. Mahasiswa memiliki tanggung jawab untuk menjaga integritas dalam pekerjaan akademik mereka. Ini termasuk menghindari penjiplakan, menghormati hak cipta, dan memberikan kredit kepada sumber-sumber yang digunakan dalam tugas dan penelitian mereka. Mahasiswa perlu memahami pentingnya menjaga keamanan informasi pribadi mereka. Ini melibatkan penggunaan kata sandi yang kuat, berhati-hati dalam berbagi informasi pribadi secara online, dan menghindari tindakan yang dapat menyebabkan pencurian identitas. Tanggung

jawab digital juga mencakup berperilaku dengan baik dalam komunikasi online. Mahasiswa harus menghindari pelecehan, intimidasi, atau perilaku yang tidak etis dalam interaksi mereka di media sosial atau platform online lainnya. Mahasiswa perlu menyadari bagaimana penggunaan teknologi dan media sosial dapat memengaruhi kesejahteraan mereka. Ini termasuk menghindari kecanduan media sosial, mengatur waktu dengan bijak, dan memastikan bahwa penggunaan teknologi tidak mengganggu produktivitas akademik dan kehidupan sosial mereka.

Di era informasi yang cepat dan mudah tersebar, mahasiswa perlu berperan sebagai penyebar informasi yang bertanggung jawab. Mereka harus memeriksa kebenaran informasi sebelum membagikannya dan berpikir kritis tentang sumber-sumber informasi yang mereka konsumsi dan sebarluaskan. Tanggung jawab digital juga mencakup kesadaran tentang dampak teknologi dan media sosial terhadap masyarakat dan lingkungan. Mahasiswa perlu memikirkan bagaimana penggunaan teknologi dapat memengaruhi hubungan sosial, lingkungan, dan masyarakat secara keseluruhan. Kemampuan untuk menggunakan teknologi dan media sosial secara bertanggung jawab dapat memberikan mahasiswa peluang pendidikan dan karier yang lebih baik. Kemampuan ini bisa mencakup kemampuan berkomunikasi secara efektif online, mengelola identitas digital, dan memanfaatkan teknologi untuk kepentingan pendidikan dan karier. Mahasiswa yang bertanggung jawab digital akan lebih mampu mengembangkan keterampilan digital yang diperlukan di dunia kerja yang semakin terhubung. Ini termasuk

kemampuan untuk menggunakan berbagai alat dan platform digital dengan efisien. Dengan demikian, digital responsibility bukan hanya tanggung jawab individu, tetapi juga merupakan bagian integral dari pendidikan dan perkembangan pribadi mahasiswa. Memahami dan menerapkan prinsip-prinsip tanggung jawab digital akan membantu mahasiswa menjadi individu yang lebih sadar teknologi, etis, dan berkontribusi positif dalam lingkungan digital yang terus berkembang.

2.1.2.6. Faktor-Faktor yang Memengaruhi Digital Responsibility

Menurut Sudani (2014), tanggung jawab seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor, sebagai berikut.

- a. Kurangnya kesadaran akan pentingnya melaksanakan hak dan kewajiban yang merupakan tanggung jawabnya.
- b. Kurang memiliki rasa percaya diri terhadap kemampuan yang dimiliki

Berkaitan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, tanggung jawab seseorang sebagai pengguna tentu akan berkembang mengikuti perkembangan teknologi.

Tanggung jawab tersebut adalah tanggung jawab digital yang merujuk pada kewajiban individu, organisasi, atau masyarakat dalam menggunakan dan mengelola teknologi digital dengan etika dan pertimbangan yang baik. Terdapat berbagai faktor yang memengaruhi tanggung jawab digital, sebagai berikut.

- a. Pemahaman individu tentang teknologi digital dan dampaknya.
- b. Tingkat kesadaran terhadap risiko online seperti keamanan data, privasi, dan kejahatan cyber.

- c. Tingkat literasi digital seseorang, termasuk pemahaman tentang cara menggunakan teknologi dengan bijak.
- d. Pendidikan dan pelatihan terkait keamanan digital.
- e. Norma-norma sosial yang mempengaruhi perilaku online seseorang.
- f. Etika dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara online.
- g. Peraturan dan undang-undang yang mengatur penggunaan teknologi digital.
- h. Konsekuensi hukum atas tindakan yang melanggar hukum digital.
- i. Upaya individu atau organisasi dalam melindungi privasi data dan informasi pribadi.
- j. Praktik keamanan online, termasuk penggunaan kata sandi yang kuat dan perangkat lunak antivirus.
- k. Kemampuan untuk mengidentifikasi dan mengelola isu-isu sensitif secara online.
- l. Kemampuan teknologi untuk memberikan kontrol dan keamanan kepada pengguna.
- m. Ancaman keamanan siber yang dapat memengaruhi tanggung jawab digital.
- n. Kemajuan teknologi yang dapat memengaruhi cara individu atau organisasi berinteraksi secara digital.
- o. Kesiapan dalam mengikuti perkembangan teknologi.
- p. Tindakan yang diambil untuk mengurangi risiko yang diidentifikasi.
- q. Akses ke sumber daya seperti perangkat lunak keamanan atau panduan etika.

Berdasarkan penjelasan mengenai faktor-faktor yang memengaruhi tanggung jawab digital di atas, dapat

disimpulkan bahwa Faktor-faktor di atas dapat berinteraksi dan saling memengaruhi, dan tingkat tanggung jawab digital seseorang atau entitas akan sangat dipengaruhi oleh bagaimana faktor-faktor ini berlaku dalam situasi mereka. Penting untuk terus meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang tanggung jawab digital agar dapat berperilaku secara bertanggung jawab dalam era digital ini.

2.1.3. AI (*Artificial Intelligence*)

2.1.3.1. Kecerdasan Buatan

Salah satu teknologi yang dipercaya memiliki potensi yang sangat baik kedepannya di dalam dunia pendidikan adalah teknologi kecerdasan buatan. Deloitte (2019) menjelaskan kecerdasan buatan adalah sebuah sistem yang dikembangkan untuk dapat mampu melakukan tugas-tugas selayaknya manusia, seperti persepsi visual, pengenalan suara, pengambilan keputusan, dan terjemahan antar bahasa. Terdapat beberapa studi yang sudah dilaksanakan mengenai kecerdasan buatan dalam dunia pendidikan.

Kecerdasan buatan (*AI*) pertama kali didefinisikan sebagai ilmu dan teknik membuat mesin cerdas pada tahun 1956. Selama beberapa dekade abad ke-20, *AI* telah berkembang secara progresif menjadi mesin dan algoritma cerdas yang dapat bernalar dan beradaptasi berdasarkan seperangkat aturan dan lingkungan yang meniru kecerdasan manusia. *Artificial intelligence* (*AI*) menurut John McCarthy (2007) merupakan suatu ilmu dan teknik dalam menciptakan mesin yang bersifat cerdas, terutama dalam menciptakan program atau aplikasi komputer cerdas. *AI* adalah suatu langkah untuk

menciptakan komputer, robot, atau aplikasi atau program yang bekerja secara cerdas, layaknya seperti manusia.

Kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) merupakan cabang ilmu komputer yang konsern dengan pengautomatisan tingkah laku cerdas. Pernyataan tersebut juga dapat dijadikan defenisi dari AI. Defenisi ini merupakan bahwa AI adalah bagian dari ilmu komputer sehingga harus didasarkan pada *sound theoretical* (teori suara) dan prinsip-prinsip aplikasi dari bidangnya. Prinsip-prinsip ini meliputi struktur data yang digunakan dalam representasi pengetahuan, algoritma yang diperlukan untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut, serta bahasa dan teknik pemrograman yang digunakan dalam mengimplementasikannya. (Barus, Verawaty Monica, et al. 2017)

Sistem kecerdasan buatan ditujukan untuk merumuskan pengetahuan dan tindakan baru yang bermanfaat bagi masyarakat secara luas. *AI* adalah kemampuan komputer digital atau robot yang dikendalikan komputer untuk melakukan tugas tertentu. Umumnya, *AI* dikaitkan dengan makhluk cerdas. Teknologi ini menggunakan statistik-analitik metode (algoritmik) untuk merencanakan, menyusun, menganalisis, dan menyimpulkan kumpulan data secara komputasi dengan membuat prediksi dan keputusan (Berendt et al., 2020).

Menurut Jogyanto (2000) *Artificial Intelligence* (AI) didefinisikan sebagai suatu mesin atau alat pintar (biasanya adalah suatu komputer) yang dapat melakukan suatu tugas yang bilamana tugas tersebut dilakukan oleh manusia akan

dibutuhkan suatu kepintaran untuk melakukannya. Turban (1995) menekankan bahwa *Artificial Intelligence* dapat diartikan menjadi kecerdasan buatan, yang mana pada prosesnya berarti membuat, atau mempersiapkan, mesin seperti komputer agar memiliki sebuah *intelligence* atau kecerdasan berdasarkan perilaku manusia. *Artificial Intelligence* pada dasarnya bertujuan untuk membuat komputer melaksanakan suatu perintah, yang dapat dilakukan oleh manusia.

Para ahli mendefinisikan AI secara berbeda-beda tergantung pada sudut pandang mereka masing-masing. Tetapi ada juga yang mendefinisikan AI secara lebih luas pada tingkah laku manusia. Stuart Russel dan Peter Norvig mengelompokkan definisi AI, yang diperoleh dari beberapa *textbook* berbeda, kedalam empat kategori sebagai berikut. (Suyanto, 2014: 3)

1. *Thinking humanly: the cognitive modeling approach*

Pendekatan ini dilakukan dengan dua cara, yaitu melalui introspeksi mencoba menangkap pemikiran-pemikiran kita sendiri pada saat kita berpikir. Dan melalui eksperimen-eksperimen psikologi.

2. *Acting humanly: the Turing test approach*

Pada tahun 1950, Alan Turing merancang suatu ujian bagi komputer berinteligensia untuk menguji apakah komputer tersebut maupun mengelabui seorang manusia yang menginterogasinya melalui *teletype* (komunikasi berbasis teks jarak jauh). Jika *interrogator* tidak dapat membedakan yang diinterogasi manusia atau komputer, maka komputer berinteligensia tersebut lolos dari *Turing test*. Komputer tersebut perlu memiliki

kemampuan *Natural Language Processing, Knowledge Representation, Automated Reasoning, Machine Learning, Computer Vision, Robotics*. Turing Test sengaja menghindari interaksi fisik antara interrogator dan komputer karena simulasi fisik manusia tidak memerlukan inteligensi.

3. *Thinking rationally: the laws of thought approach*
Terdapat dua masalah dalam pendekatan ini, yaitu:
 - a. Tidak mudah untuk membuat pengetahuan informal dan menyatakan pengetahuan tersebut ke dalam formal term yang diperlukan oleh notasi logika, khususnya ketika pengetahuan tersebut memiliki kepastian kurang dari 100%.
 - b. Terdapat perbedaan besar antara dapat memecahkan masalah “dalam prinsip” dan memecahkannya “dalam dunia nyata”.
4. *Acting rationally: the rational agent approach*
Membuat inferensi yang logis merupakan bagian dari suatu rational agent. Hal ini disebabkan satu-satunya cara untuk melakukan aksi secara rasional adalah dengan menalar secara logis. Dengan menalar logis, maka bisa didapatkan kesimpulan bahwa aksi yang diberikan akan mencapai tujuan atau tidak. Jika mencapai tujuan, maka agent dapat melakukan aksi berdasarkan kesimpulan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* merupakan bagian dari ilmu komputer yang menitikberatkan pada perancangan otomatisasi tingkah laku cerdas dari sistem. Otomatisasi tingkah laku cerdas tersebut mampu melakukan

pekerjaan yang biasanya dilakukan oleh manusia. Teknologi ini menggunakan statistik-analitik metode (algoritmik) untuk merencanakan, menyusun, menganalisis, dan menyimpulkan kumpulan data secara komputasi dengan membuat prediksi dan keputusan. Kecerdasan buatan tersebut dikelompokkan menjadi empat definisi, yaitu *Thinking Humanly*, *Acting Humanly*, *Thinking Rationally*, dan *Acting Rationally*.

2.1.3.2. Penerapan *Artificial Intelligence* dalam Pendidikan

Kecerdasan buatan yang terkait dengan implementasi di dunia pendidikan adalah sistem yang dirancang untuk mendukung proses pendidikan dan pembelajaran (Holmes, Bialik, & Fadel, 2019). Dalam dunia pendidikan, kecerdasan buatan digunakan untuk mempersonalisasi pembelajaran. Sistem AI ini membantu membuat profil pembelajaran untuk setiap mahasiswa, memungkinkan materi pembelajaran disesuaikan dengan kemampuan, gaya belajar, dan pengalaman setiap mahasiswa. Dengan AI dan pembelajaran mesin, konten pembelajaran digital yang dipersonalisasi juga muncul.

Proses pembelajaran lebih aktif merupakan peran teknologi kecerdasan buatan. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran sepenuhnya pada mahasiswa. Mahasiswa melakukan kegiatan belajar sesuai dengan niat dan kebutuhannya. Selain aktif, kehadiran sistem kecerdasan buatan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik (Chassignol, Khoroshavin, Klimova, dan Bilyatdinova, 2018). Hal ini disebabkan berbagai pengalaman yang dialami mahasiswa ketika menggunakan produk yang dipelajarinya pada saat ini dalam proses pembelajaran.

Penggunaan kecerdasan buatan dalam pendidikan ini sangat berdampak pada perkembangan terutama pada mahasiswa. Berdasarkan yang disampaikan Stuart Russel dan Peter Norvig (Suyanto, 2014) yang mengelompokkan definisi AI pada penjelasan sebelumnya, dapat dirumuskan bahwa penggunaan kecerdasan buatan dalam pendidikan ini mengacu pada beberapa aspek, sebagai berikut.

1. Efektivitas

Efektivitas yaitu tingkat keberhasilan mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan AI. Selain itu, efektivitas dilihat dari semangat belajar mahasiswa serta kemajuan belajarnya dengan menggunakan sistem AI tersebut.

2. Efisiensi

Efisiensi berkaitan dengan waktu yang dibutuhkan mahasiswa untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan melalui penggunaan AI. Selain itu, efisiensi sistem ini juga berkaitan dengan seberapa sering mahasiswa menggunakan penggunaan AI ini serta kualitas informasi yang disajikan oleh sistem tersebut.

3. Validitas Informasi

Validitas informasi berkaitan dengan keabsahan suatu informasi yang disajikan oleh penggunaan AI, yaitu sesuai atau tidaknya informasi yang diberikan dengan informasi yang sebenarnya.

Penggunaan kecerdasan buatan yang sangat sering oleh mahasiswa tentu sangat berdampak. Oleh karena itu, perlunya ditelaah lebih dalam lagi mengenai efektivitas dari pembelajaran ketika mahasiswa menggunakan AI. Selain itu,

lama waktu yang digunakan mahasiswa serta validnya informasi yang diterima mahasiswa dari adanya bantuan AI ini tentu juga harus ditelaah lebih dalam lagi. AI saat ini tidak hanya membantu mahasiswa untuk mengerjakan tugas saja, tetapi juga dapat membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan yang lain, seperti desain grafis, editing video, maupun olah program.

Berbagai macam kecerdasan buatan saat ini mampu membantu pekerjaan manusia. Seperti website dan aplikasi yang sangat sering digunakan tidak hanya oleh mahasiswa tetapi digunakan oleh hampir seluruh elemen masyarakat, yaitu *Chat GPT*. Di bulan November 2022 lalu, sebuah laboratorium riset kecerdasan buatan (*AI / Artificial Intelligence*) bernama OpenAI di Amerika Serikat telah merilis aplikasi chatbot yang dinamakan *Chat GPT* (openai.com, 2022). Mesin ini merupakan teknologi pemroses bahasa alami (*natural language processing/NLP*) yang mampu merespons manusia dalam bentuk teks (disebut sebagai *prompt*) yang diketikkan pada aplikasi tersebut. Yang membuat banyak pihak takjub adalah jawaban yang diberikan oleh *Chat GPT* terlihat terstruktur dengan baik, hubungan antar kata atau kalimatnya koheren dan akurasinya cukup baik serta mampu mengingat percakapan-percakapan sebelumnya. Bahkan dengan menggunakan teknik *prompt* yang tepat, dapat dihasilkan sebuah artikel ilmiah bahkan buku dalam waktu yang jauh lebih singkat dibandingkan dengan cara konvensional.

Beberapa penelitian atau eksperimen menggunakan *ChatGPT* telah dimuat pada beberapa jurnal dan situs. Zhai (2023) menyatakan dalam artikel jurnalnya yang bereksperimen membuat suatu artikel sepanjang lebih kurang 5.830 kata berjudul ”*Artificial Intelligence for Education*”. Sebagai orang yang juga ahli di bidang kecerdasan buatan, Zhai menilai artikel buatan mesin itu bersifat koheren, relatif akurat, informatif dan sistematis. Kemampuan *Chat GPT* dalam memberi informasi yang dibutuhkan juga lebih efisien daripada manusia pada umumnya, serta kemampuannya menulis di atas rata-rata mahasiswa. Proses yang dibutuhkan untuk menghasilkan artikel itu hanya 2-3 jam saja, sudah termasuk untuk melakukan proses edit minor dan reorganisasi artikel (Zhai, 2023).

Guna lebih mengetahui persepsi publik, khususnya dunia pendidikan mengenai penggunaan *ChatGPT*, sebuah lembaga penyedia kursus daring (*online course*) terkemuka, yaitu *study.com* pada bulan Januari 2023 melakukan survei terhadap 100 pengajar dan 1.000 mahasiswa berusia di atas 18 tahun mengenai penggunaan *ChatGPT* di sekolah (*Perception of ChatGPT in Schools*). Hasilnya dapat diringkaskan sebagai berikut (study.com, 2023).

1. Di kalangan profesor perguruan tinggi, 72% dari mereka mengkhawatirkan para mahasiswanya memanfaatkan *Chat GPT* untuk mencontek, namun hanya 58% guru sekolah yang khawatir mengenai hal itu. Ada sekitar 34% dari seluruh profesor dan guru itu yang menghendaki pelarangan penggunaan *Chat GPT* di perguruan tinggi atau sekolah. Namun lebih banyak lagi dari mereka

(yakni 66%) yang mendukung adanya pemberian akses kepada ChatGPT.

2. Di kalangan mahasiswa perguruan tinggi, 72% dari mereka mendukung pelarangan akses ke *Chat GPT* di jaringan kampus mereka. Sebanyak 89% mahasiswa mengaku menggunakan *Chat GPT* untuk menyelesaikan tugas/pekerjaan rumah dari guru mereka. Ada 48% mahasiswa yang menggunakan *Chat GPT* untuk menyelesaikan tes atau kuis dari rumah, 53% menggunakannya untuk menghasilkan tulisan (esai) dan 22 % memanfaatkannya untuk merancang *outline* tulisan mereka.

Hasil dari survey yang dilakukan oleh lembaga *study.com* menargetkan di bidang Pendidikan. Meski demikian, Bagi peneliti, kehadiran teknologi ChatGPT membuka peluang untuk memanfaatkan *chatbot AI* ini bagi pendidikan di Indonesia, khususnya dalam pengembangan kompetensi (*skills*) mahasiswa yang diperlukan di abad ke-21.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan buatan berpengaruh besar dalam dunia Pendidikan. Beberapa hal yang perlu ditelaah lebih dalam mengenai AI dalam Pendidikan ini meliputi efektivitas pembelajaran, efisiensi waktu, serta validitas informasi. Banyak sekali AI yang beredar di internet, Salah satu kecerdasan buatan yang memengaruhi dunia Pendidikan adalah *Chat GPT*. Survei yang dilakukan oleh *study.com* dapat terlihat bahwa Sebagian besar tenaga pendidik mendukung penggunaan *Chat GPT* pada mahasiswa. Akan tetapi, sebaliknya Sebagian besar mahasiswa tidak

mendukung penggunaan *Chat GPT* dalam perkuliahan maupun dalam menyelesaikan tugas-tugas dalam kuliah

2.2. Kajian Penelitian Pendahuluan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian yang relevan tersebut sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Maryani Farwati, dkk pada tahun 2023 dengan judul Analisa Pengaruh Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam Kehidupan Sehari-Hari. Penelitian tersebut menggunakan metodologi semi deskriptif kualitatif serta sumber yang diambil bersumber dari *google scholar*. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa kecerdasan yang dimiliki *Artificial Intelligence* (AI) dapat menggantikan peran manusia dalam bidang pekerjaan yang spesifik. Namun, *Artificial Intelligence* (AI) tidak dapat menggantikan aspek emosional yang ada pada diri manusia. Oleh karenanya, sebaiknya masyarakat di seluruh dunia, terutama di Indonesia, tetap menjaga dan mengembangkan kecerdasan emosional mereka agar keberadaan mereka tetap dibutuhkan di masa depan, hidup selayaknya manusia sejati yang memiliki kepedulian dan kasih sayang terhadap sesama makhluk hidup lainnya untuk memperbaiki kehidupan

Penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti dalam melihat pengaruh teknologi *artificial intelligence* (AI). Akan tetapi terdapat sedikit perbedaan pada pembahasan variabel Y dimana pada penelitian yang relevan ini merujuk pada sesuatu yang umum yaitu kehidupan sehari-hari, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti merujuk pada satu hal yang lebih khusus yaitu digital *responsibility* atau tanggung jawab digital

2. Penelitian yang dilakukan oleh Jagad Aditya Dewantara, dkk pada tahun 2023 dengan judul Pengaruh Teknologi Dalam Sikap Moralitas Dan Tanggung Jawab. Penelitian tersebut menggunakan metode studi kepustakaan. Subjek pada penelitian tersebut tidak disebutkan. Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa Dampak internet terhadap masyarakat Indonesia sangat mendalam mengenai nilai karakter.

Penelitian tersebut merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti karena memiliki kesamaan dalam melihat pengaruh perkembangan teknologi yang dalam penelitian yang dilakukan peneliti lebih berfokus pada teknologi kecerdasan buatan (AI). Akan tetapi, terdapat sedikit perbedaan dimana penelitian tersebut mengamati dampak teknologi terhadap sikap moralitas dan tanggung jawab, sedangkan peneliti akan meneliti pengaruh penggunaan teknologi AI (Kecerdasan Buatan) terhadap tanggung jawab digital.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Galang Sansaka Megahantara pada tahun 2017 dengan judul Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan di Abad 21. Penelitian tersebut merupakan penelitian kualitatif. Hasil pada penelitian tersebut yaitu teknologi memiliki pengaruh yang sangat kuat, termasuk juga dalam bidang Pendidikan. Terdapat banyak manfaat yang dapat diambil guna membantu guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar dan komunikasi sebagai kontrol siswa dirumah maupun kontrol orang tua disekolah. Namun dampak negatif dari teknologi tidak kalah banyak, hanya bagaimana kita dapat mengontrol dan mengawasi anak agar tidak terjerumus dalam dampak negatif perkembangan teknologi

Penelitian tersebut merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti karena memiliki kesamaan dalam mengamati pengaruh teknologi pada pendidikan saat ini. Akan tetapi, terdapat perbedaan dimana pada penelitian tersebut berupaya menggali informasi mengenai pengaruh teknologi terhadap pendidikan saja, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti untuk melihat pengaruh yang ditimbulkan oleh teknologi terkhusus pada kecerdasan buatan (AI) terhadap tanggung jawab digital.

Berdasarkan kedua penelitian terdahulu tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedua penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Pada penelitian pertama menunjukkan Pengaruh Teknologi Dalam Sikap Moralitas Dan Tanggung Jawab. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan pada variabel X dan Y yang meneliti mengenai pengaruh penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) terhadap tanggung jawab digital. Pada penelitian yang kedua menunjukkan Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan di Abad 21. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan pada variabel X yang meneliti mengenai perkembangan teknologi. Dengan kedua penelitian terdahulu tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) Terhadap Digital *Responsibility* Mahasiswa Universitas Lampung”.

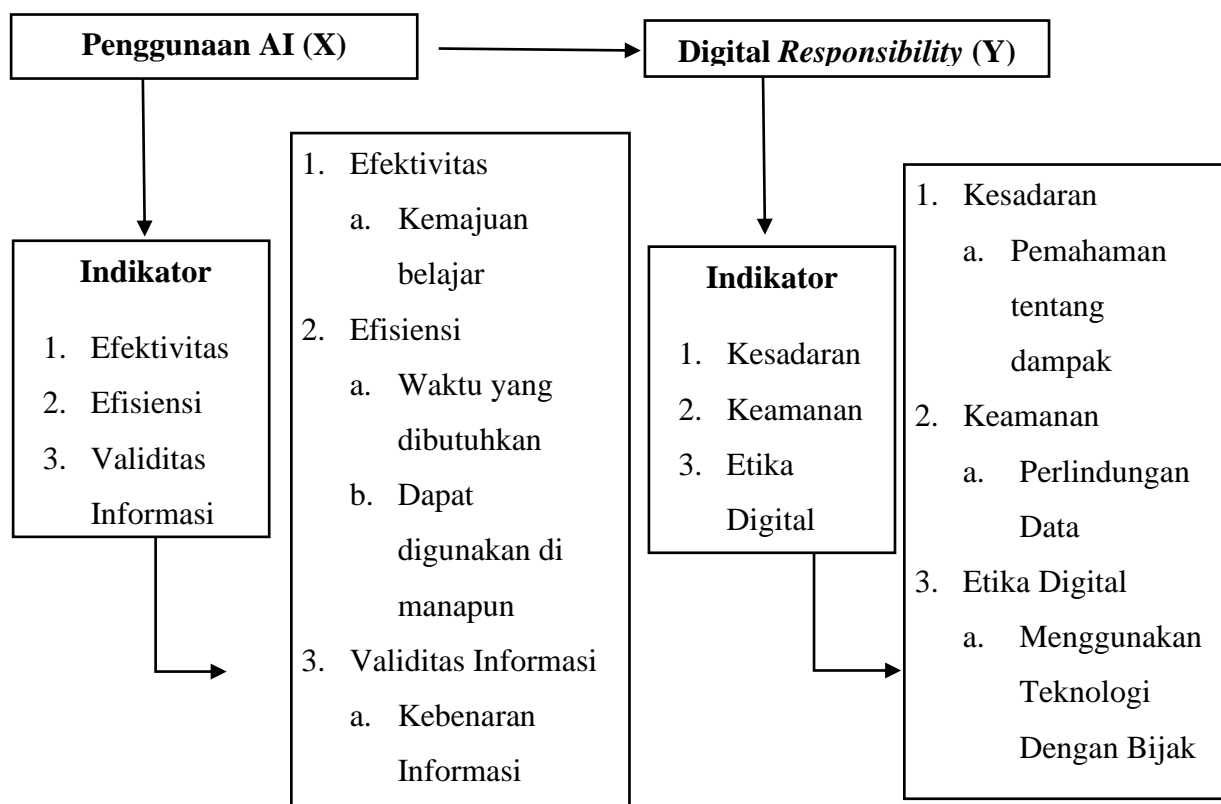
3.3. Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini akan dikaji mengenai pengaruh penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) terhadap digital *responsibility* mahasiswa universitas lampung. Berdasarkan pada identifikasi masalah bahwa penggunaan AI sangat memerlukan tanggung jawab yaitu tanggung jawab digital. Sampai saat ini, sebagian besar mahasiswa menggunakan bantuan AI dalam mengerjakan tugas-tugas perkuliahan. Penggunaan bantuan AI yang kurang tidak bijak membuat digital *responsibility* pada mahasiswa semakin

meorosot. Hal ini dikarenakan dengan bantuan AI mahasiswa sangat dipermudah dalam menemukan informasi untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Selain itu, tindakan *copy paste* selalu digunakan untuk informasi yang diperoleh dari bantuan AI yang dimana informasi tersebut belum tervalidasi kebenarannya. Oleh karena itu, hal ini sesuai dengan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti pada mahasiswa FKIP Universitas Lampug dimana Sebagian besar sudah menggunakan AI.

Tanggung Jawab digital dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik internal maupun eksternal. Pada penelitian ini, peneliti ingin mengamati penggunaan AI dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap tanggung jawab digital pada mahasiswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 4. Kerangka Berpikir



3.4. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, tinjauan Pustaka, dan kerangka berpikir dari permasalahan yang dijelaskan di atas, maka dapat ditentukan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

H₀ : Tidak adanya pengaruh penggunaan AI terhadap digital *responsibility* mahasiswa Universitas Lampung

H_a : Adanya pengaruh penggunaan AI terhadap digital *responsibility* mahasiswa Universitas Lampung

III. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskripsi analitik dengan pendekatan kuantitatif. Adapun pengertian dari deskriptif analitik menurut Sugiyono (2016), yaitu suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran suatu objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah dikumpulkan sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Serta digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dimana penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) terhadap digital responsibility mahasiswa di fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas lampung.

3.2. Populasi dan Sampel

3.2.1. Populasi

Dalam sebuah penelitian, populasi adalah komponen yang penting karena digunakan menentukan validitas data yang diperoleh dari hasil penelitian. Sugiyono (2016) mendefinisikan populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau obyek yang mempunyai suatu kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan diolah untuk kemudian dapat ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Lampung Angkatan 2021.

Tabel 1. Populasi Mahasiswa FKIP Universitas Lampung Angkatan 2021

No.	Jurusan	Jumlah Mahasiswa
1	Pendidikan IPS	338
2	Pendidikan MIPA	356
3	Pendidikan Pendidikan Bahasa dan Seni	387
4	Ilmu Pendidikan	600
Jumlah		1681

Sumber : Data Telah Diolah Peneliti Pada Bulan Juli 2023

3.2.2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2016) yang berpendapat bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang diamati. Teknik sampling yang digunakan adalah random sampling yaitu sampel acak sehingga peneliti memberikan hak yang sama kepada seluruh mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan universitas lampung Angkatan 2021 untuk memperoleh kesempatan untuk menjadi sampel. Menurut Arikunto (2010) menyatakan bahwa untuk ancer-ancer, jika subjek kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi dan jika populasinya lebih dari 100 maka diambil 10-15% atau 15%-25% atau lebih. Oleh karena itu, sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah 15% dari jumlah populasi yang ada, dan dihitung dengan menggunakan rumus Taro Yamane sebagai berikut.

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d^2 = Presisi (ditetapkan 15%)

$$n = \frac{1681}{1681 \cdot 0,15^2 + 1}$$

$$n = \frac{1681}{1681 \cdot 0,0225 + 1}$$

$$n = \frac{1681}{38,8225} = 43,29 = 43$$

Berdasarkan perhitungan dengan rumus Taro Yamane di atas, sampel yang diambil sebesar 15% dari jumlah populasi mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Lampung angkatan 2021 yang melebihi 100 dengan jumlah 1681, kemudian didapat jumlah sampel sebanyak 43 responden.

3.3. Variabel Penelitian

3.3.1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan AI (*Artificial Intelligence*).

3.3.2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah digital *responsibility*.

3.4. Definisi Konseptual dan Operasional

3.4.1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual variabel digunakan guna menegaskan tentang masalah yang akan diteliti. Definisi konseptual merupakan penegasan serta penjelasan suatu konsep dengan menggunakan konsep atau kata-kata kembali, yang tidak diharuskan untuk menunjukkan dimensi pengukuran tanpa menunjukkan deskripsi,

indikator, dan tentang bagaimana cara mengukurnya. Beberapa aspek yang perlu dikonsepskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. AI (*Artificial Intelligence*)

AI (*Artificial Intelligence*) adalah suatu sistem yang menggunakan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk menyediakan bantuan dan dukungan bagi proses pembelajaran dan pengajaran. Tujuan utama dari sistem ini adalah untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kualitas pembelajaran, baik dalam konteks pendidikan formal maupun informal

B. *Digital Responsibility*

Digital Responsibility adalah konsep yang mengacu pada tanggung jawab individu, organisasi, dan masyarakat secara umum dalam menggunakan, mengelola, dan berinteraksi dengan teknologi digital dan lingkungan online. Konsep ini mencakup pemahaman akan dampak sosial, etika, keamanan, dan privasi yang terkait dengan penggunaan teknologi digital. *Digital Responsibility* juga melibatkan upaya untuk mempromosikan perilaku yang bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi digital guna menciptakan lingkungan online yang lebih aman, inklusif, dan bermanfaat bagi semua orang.

3.4.2. Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk dapat memahami objek permasalahan yang ada di dalam penelitian ini. Dapat disimpulkan bahwa definisi operasional merupakan hal yang dapat diamati dalam sebuah variabel yang menggunakan proses pengukuran yang

tepat. Beberapa aspek yang untuk dioperasionalkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. AI (*Artificial Intelligence*)

AI (*Artificial Intelligence*) merupakan suatu sistem yang mampu membantu Sebagian besar pekerjaan dari manusia. AI adalah suatu sistem teknologi informasi yang menggunakan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) untuk memberikan dukungan dan bantuan kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran. Sesuai dengan indikator yaitu efisiensi waktu, efektivitas pembelajaran, dan validitas informasi.

B. Digital Responsibility

Tanggung jawab digital adalah kesadaran, perilaku, dan kewajiban individu atau entitas dalam menjalankan aktivitas online yang mencakup penggunaan teknologi, interaksi di media sosial, dan berbagi informasi digital. Ini mencakup tindakan seperti menjaga privasi pribadi, menghindari penyebaran informasi palsu atau merugikan, mematuhi hukum dan peraturan yang berlaku dalam dunia maya, serta berkontribusi positif dalam membangun lingkungan online yang aman, etis, dan beradab.

3.5. Rencana Pengukuran Variabel

Rencana pengukuran pada variabel dalam penelitian ini menggunakan butir-butir pertanyaan tentang pengaruh penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) terhadap digital *responsibility* mahasiswa. Didalam penelitian ini variabel (X) yang akan diukur adalah penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) dan variabel (Y) adalah Digital *Responsibility*. Dalam mengukur variabel ini menggunakan alat ukur berupa angket yang berisi item. Angket yang disebar dan diberikan kepada responden bersifat tertutup. Setiap soal yang

diberikan memiliki jawaban sering, pernah, dan tidak pernah sehingga responden tinggal memilih jawaban yang tersedia. Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan kategori sebagai berikut:

1. Setuju

Pengaruh teknologi AI (*Artificial Intelligence*) dinyatakan berpengaruh terhadap digital *responsibility* apabila teknologi AI (*Artificial Intelligence*) sering memberikan pengaruh terhadap digital *responsibility* mahasiswa.

2. Kurang Setuju

Pengaruh teknologi AI (*Artificial Intelligence*) dinyatakan cukup berpengaruh terhadap digital *responsibility* apabila teknologi AI (*Artificial Intelligence*) kadang-kadang memberikan pengaruh terhadap digital *responsibility* mahasiswa.

3. Tidak Setuju

Pengaruh teknologi AI (*Artificial Intelligence*) dinyatakan berpengaruh terhadap digital *responsibility* apabila teknologi AI (*Artificial Intelligence*) tidak pernah memberikan pengaruh terhadap digital *responsibility* mahasiswa

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini maka diterapkan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

3.6.1. Teknik Pokok

A. Angket/Kuisisioner

Angket atau kuisisioner adalah daftar pertanyaan tertulis yang terdiri dari item-item pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian dan akan dijawab oleh responden. Dimana responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Lampung Angkatan 2021. Angket yang akan digunakan dalam

penelitian ini adalah angket tertutup dengan item- item pertanyaan tentang pengaruh penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) terhadap *digital responsibility* mahasiswa yang disertai alternatif jawaban, sehingga membantu responden untuk menjawab dengan cepat, dan juga memudahkan bagi peneliti dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang telah terkumpul. Variasi nilai atau skor dari masing- masing jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Untuk alternatif jawaban setuju diberi nilai atau skor tiga (3).
- 2) Untuk alternatif jawaban kurang setuju diberi nilai atau skor dua (2).
- 3) Untuk alternatif jawaban tidak setuju diberi nilai atau skor satu (1).

3.6.2. Teknik Penunjang

A. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi atau penelitian pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Untuk penelitian ini, wawancara telah dilakukan oleh peneliti dalam rangka studi pendahuluan. Tujuan wawancara juga dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui kondisi awal atau mengetahui permasalahan yang akan diteliti. Wawancara dilakukan secara acak kepada beberapa responden mahasiswa FKIP Universitas Lampung angkatan 2021. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan jika peneliti akan melakukan wawancara kembali untuk mengetahui hal-hal dari responden lain yang lebih mendalam. Jenis wawancara yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah

wawancara terstruktur, yang dimana peneliti sudah mempersiapkan dan memiliki daftar pertanyaan secara rinci dan detail mengenai topik yang akan ditanyakan kepada narasumber. Pertanyaan yang diajukan oleh peneliti tentu saja berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

3.7. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen

3.7.1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2016) instrumen penelitian yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data atau mengukur itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 22.

Langkah-langkah menghitung validitas menggunakan *SPSS* versi 22 yaitu:

- a) Masukkan dengan seluruh data dan skor total
- b) Klik *Analyze >> Correlate >> Bivariate*
- c) Masukkan seluruh item ke dalam kotak *Variabels*
- d) Klik *Pearson >> OK*.

3.7.2. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto, S. (2010) reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument itu sudah baik. Untuk menentukan reliabilitas angket digunakan suatu rumus. Uji reliabilitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Cara mencari besaran angka reliabilitas dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan *SPSS* versi 22.

Beberapa peneliti berpengalaman merekomendasikan dengan cara membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Indeks Koefisien Reliabilitas

No	Nilai Interval	Kriteria
1	<0,20	Sangat Rendah
2	0,20 – 0,399	Rendah
3	0,40 – 0,599	Cukup
4	0,60 – 0,799	Tinggi
5	0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

Sumber : Wibowo (2012)

Selain itu nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai r_{tabel} menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara default menggunakan nilai ini) dan $df = N - k$, $df = N - 2$, N adalah banyaknya sampel dan k adalah jumlah variabel yang diteliti (Wibowo. 2012).

- 1) Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) > r_{tabel}$ maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut reliabel.
- 2) Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) < r_{tabel}$ maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut tidak reliabel.

Adapun langkah-langkah analisis data untuk menguji reliabilitas dilakukan pada program SPSS adalah sebagai berikut:

- 1) Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan/pernyataan, dalam hal ini skor total tidak diikutsertakan.
- 2) Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *scale reliability analysis*.

3) Membandingkan nilai *cronbach's alpha* dengan r_{tabel} .

3.8. Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menyederhanakan ke dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif yaitu menguraikan kata-kata dalam kalimat serta angka secara sistematis yang dilakukan setelah semua data terkumpul. Dengan langkah mengidentifikasi data selanjutnya mengolah data tersebut. Adapun dalam penggolongan data tersebut menggunakan rumus interval, sebagai berikut:

1. Analisis Distributif Frekuensi

Analisis distribusi frekuensi dilakukan terhadap hasil pengambilan data dari angket penggunaan AI dan angket digital *responsibility*. Analisis distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui klasifikasi beserta persentase tingkat pengaruh penggunaan AI dan digital *responsibility*. Analisis distribusi frekuensi menggunakan rumus interval yang dikemukakan oleh Hadi (1986) dengan persamaan berikut:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

I = Interval

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat presentase digunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Besarnya persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

N = Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

Selanjutnya untuk mengetahui banyaknya presentase yang diperoleh maka digunakan dengan kriteria yang ditafsirkan sebagai berikut:

76% - 100 % = Baik

56% - 75% = Cukup

40% - 55% = Kurang baik

0% - 39% = Tidak baik

(Suharsimi Arikunto, 2010).

2. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis ini dilakukan dengan alasan karena pengerjaan analisisnya menggunakan statistik parametris, maka harus dilakukan pengujian persyaratan analisis terhadap asumsi dasar seperti uji normalitas dan linieritas untuk uji korelasi dan regresi. Pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat normalitas dan linieritas karena analisis akhir dari penelitian ini adalah analisi korelasi dan analisis regresi linier sederhana.

A. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data penelitian yang digunakan terdistribusi dengan normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan *SPSS 22* untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Uji yang digunakan adalah uji *Kolmogorov Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal.

- b) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

B. Uji Linieritas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah Penggunaan AI (variabel X) berpengaruh terhadap digital *responsibility* (variabel Y) secara signifikan atau tidak. Uji linearitas dilakukan menggunakan *SPSS 22* untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji linearitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. > 0,05, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.
2. Jika nilai Sig. < 0,05, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.

3.9. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dapat digunakan jika data penelitian telah dianalisis dan telah memenuhi uji prasyarat analisis. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan program *SPSS* versi 22. Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk memprediksi pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan AI (*Artificial Intelligence*) terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa universitas lampung. Kriteria penerimaan dan penolakan digunakan nilai signifikansi 5%. Jika nilai sig < 0,05 maka H_0 ditolak atau hipotesis alternatif (H_a) diterima. Persamaan regresi linier sederhana adalah sebagai berikut.

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Variabel Terikat/Kriterium

X = Variabel Bebas/Prediktor

a = Variabel Konstan

b = Koefesien arah regresi linier

Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil $<$ dari probabilitas 0,05, maka ada pengaruh penggunaan AI (X) terhadap digital *responsibility* (Y).
- b) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar $>$ dari probabilitas 0,05, maka tidak ada pengaruh penggunaan AI (X) terhadap digital *responsibility* (Y).

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian, ada beberapa kriteria yang harus dilakukan, diantaranya:

- a) Apabila nilai t hitung $>$ t tabel dengan dk = n-2 atau 66-2 dan α 0.05 maka H_0 ditolak dan sebaliknya H_a diterima.
- b) Apabila probabilitas (sig) $<$ 0,05 maka H_0 diterima dan sebaliknya H_a ditolak.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh penggunaan AI terhadap digital *responsibility* mahasiswa Universitas Lampung, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan AI (variabel X) dengan digital *responsibility*. Hal tersebut dapat diamati pada hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh dari variabel X terhadap variabel Y. Diluar dari penggunaan teknologi AI, terdapat faktor lain yang dapat memengaruhi digital *responsibility* mahasiswa. Pengaruh tersebut dapat disebabkan oleh banyak faktor seperti media sosial, lingkungan sekitar, maupun aturan-aturan yang berlaku. Dengan demikian penggunaan AI memberikan pengaruh terhadap digital *responsibility* mahasiswa Universitas Lampung. Dari pernyataan tersebut dapat dimaknai bahwa semakin baik dalam menggunakan teknologi AI, maka semakin baik pula digital *responsibility* diterapkan.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran yang dapat di tulis oleh peneliti dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagi Kampus

Kampus sebagai tempat menempuh pendidikan diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai penggunaan teknologi terkhususnya teknologi yang berkembang pesat saat ini yaitu teknologi AI. Dapat diberikan juga pelatihan-pelatihan dalam menggunakan teknologi AI untuk memaksimalkan kerja mahasiswa selama perkuliahan. Pelatihan tersebut dapat di narasumberi oleh orang-orang yang aktif serta mengerti dengan baik penggunaan AI agar maksimal. Hal ini dikarenakan mahasiswa lebih sering

menghabiskan waktunya menggunakan teknologi AI tersebut untuk mencari informasi dibandingkan melalui google maupun melalui media cetak.

2. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa sebagai *agent of change* sangat diharapkan mampu memanfaatkan perkembangan dunia teknologi. Informasi untuk menunjang segala kegiatan dalam perkuliahan dapat memanfaatkan bantuan teknologi AI saat ini. Akan tetapi, jangan sampai tanggung jawab digital dikesampingkan sehingga sehingga informasinya dapat berupa informasi yang sebenarnya. Dengan kemudahan yang didapat ini, tentunya mahasiswa juga harus mengetahui bagaimana dampak positif serta negatif sehingga dapat memperkirakan segala tindakan yang akan di lakukan menggunakan bantuan teknologi AI tersebut. Selain tugas-tugas kuliah, bantuan teknologi AI juga mampu menunjang *soft skill* yang dimiliki oleh mahasiswa, seperti desain, video editing, fotografi, dan lain sebagainya sehingga teknologi AI ini harus bisa dimanfaatkan dengan baik oleh mahasiswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti variabel lain yang dapat memengaruhi digital *responsibility* seperti media sosial, lingkungan sekitar, maupun aturan-aturan penggunaan media informasi yang dapat menjadi pendukung penggunaannya atau bahkan dapat menjadi *boomerang* bagi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, N. (2017). Membangun Penguatan Budaya Literasi Media Dan. *Jpii*, 2, 65–77.
- Arends, R.I. (2012). *Learning to Teach Ninth Edition*. New York: The Mc Graw-Hill Companies, Inc.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Catarina Puji. 2005. *Pengaruh Bimbingan Belajar Orang Tua Terhadap Tanggung Jawab Belajar Anak Kelas IV SD Pangudi Luhur Don Bosco Semarang Tahun Pelajaran 2003/2004*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Semarang: UNNES.
- Barus, Verawaty Monica, et al. "Sistem Pakar Untuk Mendiagnosis Hama Pada Tanaman Jambu Biji Menggunakan Metode Bayes." *Jurnal Ilmiah INFOTEK 2.1* (2017).
- Berendt, B., Littlejohn, A., & Blakemore, M. (2020). AI in Education: Learner Choice and Fundamental Rights. *Learning, Media and Technology*, 45(8), 312–324.
- Chassignol M., Khoroshavin A., Klimova, A., & Bilyatdinova, A. 2018. Artificial Intelligence Trends In Education : A Narrative Overview. *Procedia Computer Science*, 136: 16 - 24.
- Deloitte. (2019). *Global development of AI-based education*. China: Deloitte
- Dewantara, J. A., Sulistyarini, Ulfa, M., Warneri, & Afandi. (2023). Pengaruh Teknologi Dalam Sikap Moralitas Dan Tanggung Jawab. *Jurnal Kewarganegaraan*, VOL. 7(1), 54.
- Direktorat Jenderal Kekayaan Negara. (2023, 30 Maret). "Mengenal Revolusi Industri 5.0." Diakses pada 24 Juli 2023, dari <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpknl-lahat/baca-artikel/16023/Mengenal-Revolusi-Industri-50.html>
- Dwork, C., Mcsherry, F., Nissim, K., & Smith, A. (2016). Calibrating Noise to Sensitivity in Private Data Analysis. In *Journal of Privacy and Confidentiality* (Vol. 7).

- Efraim, Turban. (1995). *Decision support systems and expert system (4th ed.)*. Prentice-Hall International, Inc.
- Farwati, M., Salsabila, I. T., Navira, K. R., & Sutabri, T. (2023). Analisa Pengaruh Teknologi Artificial Intelligence (Ai) Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jursima: Jurnal Sistem Informasi & Manajemen*, 11(1), 39–45.
- Ferdian, Ferry. (2017). *Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web pada UD*. Rukun Makmur. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya
- Gagne, Robert M & Briggs, Leslie J. (1979). *Principles Of Instructional Design (2nd Edition)*. New York : Holt, Rinehart and Winston.
- Hadi, Sutrisno. 1986. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Holmes W., Bialik M., & Fadel, C. 2019. *Artificial Intellegence in Education*. Boston: Center For Curriculum Redesign.
- I. T. Islamy, S. T. Agatha, R. Ameron, B. H. Fuad, Evan, and N. A. Rakhmawati, “Pentingnya Memahami Penerapan Privasi di Era Teknologi Informasi,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 11, no. 2, pp. 21–28, 2018.
- Jogiyanto HM. 2000. *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan terstruktur teori dan praktis aplikasi bisnis*. Andi. Yogyakarta.
- Jogiyanto, 2007. *Sistem Informasi Keperilakuan*. Edisi Revisi. Yogyakarta: Andi Offset
- Kamila, M.Z. (2013). *Penanaman Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Mahasiswa Kelas X Melalui Pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Prambanan*. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- Kemendiknas. (2011). *Panduan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Kebukuan Kemendiknas.
- Kusumadewi, Sri. *Artificial Intelligence (Teknik Dan Aplikasinya)*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.
- Lickona, T. (2012). *Character matters. Persoalan karakter; bagaimana membantu anak mengembangkan penilaian yang baik, integritas, dan kebajikan penting lainnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Locke, J. (1689). *An essay concerning human understanding*. Oxford University Press.

- M. R. Pabubung, (2021). "Epistemologi Kecerdasan Buatan (AI) dan Pentingnya Ilmu Etika dalam Pendidikan Interdisipliner," *Jurnal Filsafat Indonesia*, vol. 4, no. 2, pp. 152-159.
- McCarthy, J. (2007). Dari sini ke AI tingkat manusia. *Kecerdasan buatan*, 171(18), 1174-1182.
- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Terjemahan. Buku 2, Ed.6. Salemba Humanika. Jakarta Media.
- Megahantara, G. S. (2017). *Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Abad 21*.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2004
- Mu'in, Fatchul. 2014. *Pendidikan Karakter Konstruksi teoritik dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Muarif, J. A., Jihad, F. A., Alfadli, M. I., & Setiabudi, D. I. (2019). Hubungan Perkembangan Teknologi Ai Terhadap Pembelajaran Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPS*, 4(2), 53–60.
- Muchlas Samani, H. (2012). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi, 2010. *Sistem Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Mustari, Mohammad. 2014. *Nilai Karakter Refleksi untuk Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Narwanti, Sri. 2014. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Familia Pustaka Keluarga
- OpenAI.com. (2022). ChatGPT: Optimizing Language Models for Dialogue. from <https://openai.com/blog/chatgpt/>.
- Pangaribuan Wanapri. (2008). "Metode Pendidikan Berkarakter oleh Ayah pada Anak untuk Keberhasilan Anak di Sekolah dan Pekerjaan". *Makalah* disampaikan pada Konsultasi Pria GKPI di GKPI Dolok Sanggul Kota Tanggal 26 November 2008
- Pasani, dkk. (2016). Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Mahasiswa Melalui Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Number Head Together*. *Jurnal*. Vol 4, No 2 2016.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2010). *Pembangunan Karakter Bangsa 2010 – 2025*.

- Perdana, D. R., & Adha, M. M. (2020). Implementasi blended learning untuk penguatan pendidikan karakter pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2), 90-101.
- Puriwigati, A. N., & Buana, U. M. (2020). *Sistem Informasi Manajemen-Keamanan Informasi*. May.
- Putri, V. A., Carissa, K., Sotyardani, A., & Rafael, R. A. (2023). Peran Artificial Intelligence dalam Proses Pembelajaran Mahasiswa di Universitas Negeri Surabaya. *Prosiding Seminar Nasional*, 615–630.
- Rogantina Meri Andri. 2017. *Peran dan Fungsi Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah Research Sains. 3(1):127.
- Saleh, M. dan Sultan. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Kurikulum 2013 yang Mengintegrasikan Karakter Bangsa di SMP. *Pendidikan dan Pembelajaran*, 22(2): 117–129
- Saputro, D. W., Pitoewas, B., & Adha, M. M. (2013). *Pengaruh Pendidikan Nilai Dalam Keluarga Terhadap Sikap Tanggung Jawab Siswa* (Doctoral dissertation, Lampung University).
- Schiller, P., & Bryant T. (2002). *The value Book for Children: 16 Moral Dasar Bagi Anak Disertai Kegiatan yang Bisa Dilakukan Orang Tua Bersama Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective (6th edition)*. Boston: Pearson.
- Soeatminah. (1992). *Perpustakaan, kepastakawanan dan pustakawan*. Yogyakarta: Kanasius.
- Study.com. (2023). Productive Teaching Tool or Innovative Cheating? from <https://study.com/resources/perceptions-of-chatgpt-in-schools>.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung : Alfabeta.
- Suryabrata, S. 2012. *Metode Penelitian*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sutarman, 2009. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yang Menerbitkan PT Bumi Aksara : Jakarta.
- Suyanto. *Artificial Intelligence : Searching, Reasoning, Planning dan Learning* (Revisi Kedua). Penerbit Informatika. 2014.

- Syaiful, Sagala. 2012. *Supervisi Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Thomas Lickona, 1991. *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*. New York, Toronto, London, Sydney, Aucland: Bantam books.
- Thomas Lickona, 2012. *Character Matters: Persoalan Karakter*, terj. Juma Wadu Wamaungu & Jean Antunes Rudolf Zien dan Editor Uyu Wahyuddin dan Suryani, Jakarta: Bumi Aksara.
- Thomas Lickona, 2012. *Educating for Character: Mendidik untk Membentuk Karakter*, terj. Juma Wadu Wamaungu dan Editor Uyu Wahyuddin dan Suryani, Jakarta: Bumi Aksara.
- Wibowo. 2012. *Manajemen Kinerja*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Widiawati, Irawan. 2022. Implementasi Demokrasi dan Hak Asasi Manusia dalam Membangun Masyarakat Yang Demokratis. *Jurnal Kalacakra*, Vol 3
- Zhang, L. &. (2019). The impact of social media use on environmental awareness and philosophical thinking. *Environmental Education Research*.
- Zubaidi, 2011. *Desain Pendidikan Karakter*, Jakarta: Prenada Media