
Filsafat Ilmu di Era Digital

Ahmad fahrudin

Universitas PTIQ Jakarta, fachrudin@ptiq.ac.id

Abstract

Dewasa ini filsafat ilmu mengalami krisis dahsyat, baik krisis epistemologis dan metodologis. Dampaknya, alih-alih berharap adanya perbaikan fundamental dan komprehensif mengenai epistemologis dan metodologis keilmuan filsafat ilmu, mereka yang berminat menekuni filsafat ilmu makin langka. Untuk mengatasi dampak serbuan era digital terhadap filsafat bisa banyak dilakukan. Salah satunya adalah dengan mendalami *cyber studies*, yakni: bidang studi yang mempelajari tentang keamanan siber, kejahatan siber, dan ruang siber. Pekerjaan rumah selanjutnya adalah bagaimana secara praktis dapat memanfaatkan teknologi digital, AI, khususnya *machine learning* untuk mengajarkan, mempelajari, mendalami atau menulis karya tulis ilmiah filsafat ilmu. Tentu sebelumnya diperlukan pembuatan aplikasi atau program khusus yang dibuat menarik. Sebaliknya mentor, khususnya dosen pengampu mata kuliah filsafat ilmu, mau tidak mau, atau sedikit banyak, harus dapat memanfaatkan AI, dalam pembelajaran filsafat ilmu, khususnya saat membuat karya tulis ilmiah.

Keywords

Filsafat, ilmu, era digital

Corresponding Author

First name Last name

Affiliation, Country; e-mail@e-mail.com

1. INTRODUCTION

Istilah filsafat berasal dari Bahasa Yunani, yakni: *philosophia*. yang merupakan gabungan dari kata *philo* dan *sophia*. *Philo* berarti 'cinta dalam arti yang luas'. Sementara *sophia* berarti 'kebijaksanaan atau pandai'. Dalam Bahasa Inggris, filsafat disebut dengan *love of wisdom*, bahasa Belanda disebut *wijsbegeerte*, Bahasa Arab disebut *muhibbu a-hikmah*. Jadi, dapat disebut bahwa filsafat ini adalah keinginan untuk mencapai cita pada kebijaksanaan.

Harold H. Titus et.al dalam bukunya *Living Issues in Philosophy* (1984:5) merumuskan filsafat sebagai "*a process of reflecting upon and criticizing our most deeply held beliefs*" (suatu proses perenungan dan pengkritikan terhadap keyakinan-keyakinan kita yang paling dalam). Dalam bukunya itu Titus mengemukakan 5 definisi filsafat yang mengandung arti berbeda. Diantaranya filsafat adalah sekumpulan problema yang menjadi perhatian manusia dan yang dicarinya jawabannya oleh ahli-ahli filsafat. Misalnya, apakah kebenaran itu? Apa yang dimaksud dengan keindahan? Adakah kemungkinan hidup Setelah mati? Dari mana datangnya pengetahuan? dan sebagainya. Jawaban terhadap berbagai persoalan itu telah



menimbulkan berbagai teori atau aliran filsafat, seperti: idealisme, materialisme, rasionalisme, empirisme, pragmatisme, eksistensialisme, dan lain sebagainya.¹

Will Durant mengibaratkan filsafat seperti pasukan marinir yang merebut pantai untuk pendaratan pasukan infantri. Pasukan infantri ini adalah sebagai pengetahuan yang diantaranya adalah ilmu. Setelah itu ilmu yang membelah gunung dan merambah hutan, menyempurnakan kemenangan ini menjadi pengetahuan yang diandalkan.²

Filsafat mempunyai banyak cabang, yakni: (1) epistemologi (filsafat pengetahuan), (2) etika (filsafat moral), (3) estetika (filsafat seni), (4) metafisika, (5) politik (filsafat pemerintahan), (6) filsafat agama, (7) filsafat ilmu, (8) filsafat pendidikan, (9) filsafat hukum, (10) filsafat sejarah, dan (11) filsafat matematika.³

Semua cabang filsafat penting dan mempunyai fungsi sendiri-sendiri. Khusus filsafat dianggap paling penting karena dianggap sebagai induk ilmu pengetahuan atau *mother of science*. Hal ini disebabkan karena semua jenis ilmu pengetahuan tidak bisa dilepaskan dari peran dan pengaruh filsafat ilmu. Bahkan cabang ilmu, lahir dari rahim filsafat. Artinya antara filsafat dengan ilmu pengetahuan waktu itu tidak dapat dipisahkan. Semua hasil pemikiran manusia pada waktu itu disebut filsafat.⁴

Banyak alasan kenapa filsafat diposisikan sebagai induk ilmu pengetahuan. Diantaranya, karena filsafat mampu menjawab pertanyaan tentang segala sesuatu yang tidak bisa dilakukan ilmu lain. Selain itu, filsafat mengandung benih-benih pemikiran keilmuan. Filsafat juga membidani proses kelahiran bayi ilmu dari kandungannya, sehingga membentuk cabang-cabang dan ranting keilmuan baru. Selain itu, filsafat memberikan gizi pemikiran dalam berbagai proses diskursus dan ujian-ujian kritis. Hal terpenting lain filsafat tidak terbatas, sedangkan ilmu terbatas. Sehingga ilmu menarik bagian filsafat agar bisa dimengerti oleh manusia.

Diatas itu semua, filsafat mendapat posisi demikian tertinggi dalam jagat ilmu pengetahuan atau induk dari segala induk ilmu pengetahuan karena yang hendak disasar dari filsafat adalah kebijaksanaan kebijaksanaan, kearifan (*wisdom*) atau cinta kasih, cinta kebijaksanaan atau *love of wisdom*.⁵ Selain dengan ilmu pengetahuan, filsafat terkait dengan agama. Dengan tiga alat dan tenaga utama manusia adalah akal pikiran, rasa, dan keyakinan, sehingga dengan ketiga hal tersebut manusia dapat mencapai kebahagiaan bagi dirinya.⁶

Falsafah ilmu memiliki peran penting dalam membentuk cara pandang terhadap ilmu pengetahuan, di antaranya: Pertama, menjelaskan dasar-dasar ilmu. Falsafah ilmu membantu memahami konsep dasar yang membangun ilmu dan bagaimana ilmu

¹ HM. Rasyidi, *Persoalan-Persoalan Filsafat*, (Bulan Bintang, 1984), hal 11-14.

² Jujun S. Suriasmunatri, *Filfasat Ilmu*, (Sinar Harapan, 2017), hal 23-24.

³ Jujun S. Suriasmunatri, *Filfasat Ilmu*, (Sinar Harapan, 2017), hal 33..

⁴ Hambali, *Filsafat Ilmu*, (Alfabet, 2022), hal 2.

⁵ Mohammad Adib, *Filsafat Ilmu Ontologi, Epistemologi, Aksiologi, dan Logika Ilmu Pengetahuan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal 30.

⁶ Mohammad Adib, *Filsafat Ilmu Ontologi, Epistemologi, Aksiologi, dan Logika Ilmu Pengetahuan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal 30.

berkembang dari waktu ke waktu. Kedua, menilai validitas ilmu. Dengan memahami epistemologi, kita dapat membedakan ilmu yang sah dari pseudosains atau kepercayaan yang tidak berbasis bukti. Ketiga, mengembangkan pemikiran kritis. Studi falsafah ilmu melatih cara berpikir rasional dan kritis dalam menganalisis berbagai fenomena ilmiah. Keempat, menghubungkan ilmu dengan nilai moral. Kelima, filsafat ilmu dapat membantu seseorang membedakan persoalan yang ilmiah dengan yang tidak ilmiah. Filsafat ilmu juga memberikan landasan historis-filosofis bagi setiap kajian disiplin ilmu.

Filsafat ilmu memiliki tiga aspek utama yang menjadi ruang lingkup kajiannya, yakni: ontologi, epistemologi dan aksiologi⁷. Ontologi menjelaskan mengenai pertanyaan apa, epistemologi menjelaskan pertanyaan bagaimana dan aksiologi menjelaskan pertanyaan untuk apa? Epistemologi bermaksud mengkaji dan mencoba menemukan ciri-ciri umum dan hakikat dari pengetahuan manusia, bagaimana pengetahuan itu diperoleh dan diuji kebenarannya.⁸ Sementara aksiologi adalah ilmu pengetahuan yang menyelidiki hakekat nilai yang pada umumnya ditinjau dari sudut pandang kefilosofan.⁹

Meskipun filsafat ilmu dianggap sebagai ilmu dari segala ilmu pengetahuan, bukan berarti tidak mempunyai masalah. Diantara Tantangan dan persoalan yang dihadapi di era digital adalah kecenderungan orang berpikir instan karena kemudahan akses informasi yang tersedia secara cepat melalui internet sehingga membuat orang cenderung mencari mudah, malas berfikir, dan apalagi hingga berfikir radikal. Padahal mendalami filsafat ilmu membutuhkan kerja keras dan kesungguhan dalam berfikir hingga keakar-akarnya.

2. METHODS

Penulisan artikel menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2018), metode penelitian kualitatif berlandaskan filsafat dan digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah. Sedangkan Creswell (2017) berpendapat, penelitian kualitatif mengeksplorasi dan memahami makna di sejumlah individu atau sekelompok orang. Adapun Moleong (2005) mengatakan, penelitian kualitatif memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik.

Tujuan metode penelitian kualitatif menurut para ahli adalah untuk memahami fenomena, menggali makna, dan mendapatkan wawasan mendalam dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Metode penelitian pendekatan kualitatif melalui kajian pustaka buku, jurnal, dan artikel ilmiah untuk menjadikan landasan kerangka teori. Kemudian data dikumpulkan dan kemudian disajikan dengan cara baru dan untuk keperluan baru.

⁷ Jujun S. Suriasumantri, *Filsafat Ilmu, Sebuah Pengantar Populer*, Sinar Harapan, 1986), hal 2.

⁸ J. Sudarminta, *Epistemologi Dasar, Pengantar Filsafat Pengetahuan* (Yogyakarta: Kanisius, 2002), 18.

⁹ *Van Melsen, Ilmu Pengetahuan dan Tanggung Jawab Kita*, (Jakarta: Gramedia, 1990), hal 107.

3. FINDINGS AND DISCUSSION

Filsafat ilmu menghadapi tantangan berat yang belum pernah dihadapi sebelumnya, yakni: dengan kehadiran era digital. Paling berat tantangannya adalah pada substansinya. Jika di masa lalu mencakup ontologi, epistemologi, dan aksiologi. Ontologi: Berkenaan dengan objek ilmu, atau apa yang menjadi bahan kajian ilmu; Epistemologi: Berkenaan dengan metode ilmu, atau bagaimana ilmu memperoleh pengetahuan, dan Aksiologi: Berkenaan dengan tujuan ilmu, atau apa yang hendak dicapai dengan ilmu.

Selain itu, filsafat ilmu juga membahas tentang perkembangan ilmu; struktur fundamental ilmu, kerangka dasar teori pengetahuan, pengetahuan dan ukuran kebenaran; bagaimana ilmu dapat menjelaskan, memperkirakan, dan memanfaatkan kebenaran terhadap fenomena alamiah; Bagaimana konsep ilmiah dilahirkan? dan bagaimana pernyataan ilmiah harus berdasarkan pengamatan atau pengalaman?

Di era digital tantangannya lebih pada dimensi keengganan manusia untuk memikirkan hal-hal yang berat, dan apalagi filosofis; serta tidak mudahnya melakukan transformasi dalam penggunaan teknologi digital untuk dimanfaatkan dalam memahami dan mendalami filsafat ilmu. Padahal, jika hal tersebut bisa dimanfaatkan akan sangat membantu dan memudahkan dalam mempelajari dan mendalami filsafat ilmu. Sayangnya masih langka, teknologi digital digunakan untuk mendalami filsafat.

Era digital sendiri mengandung dua kata, era dan digital. Kata era berasal dari bahasa Latin yakni: "aera" yang berarti "era atau zaman yang menjadi dasar penghitungan waktu". Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi online, era diartikan dengan kurun waktu dalam sejarah; sejumlah tahun dalam jangka waktu antara beberapa peristiwa penting dalam sejarah; atau masa. Contoh era misalnya era pemerintahan dalam sejarah monarki tertentu; Era kalender yang digunakan untuk kalender tertentu; Era geologi yang ditetapkan untuk sejarah Bumi, era kolonial, era orde lama, era orde baru, era reformasi, dan sebagainya.

Sedangkan digital berasal dari bahasa Yunani yaitu Digitus yang berarti Jari Jemari. Biasanya mengacu pada sesuatu yang menggunakan angka, terutama bilangan angka biner. Bahasa biner adalah jantung dari komunikasi digital. Menggunakan bilangan 1 dan 0, diatur dalam kode yang berbeda untuk memudahkan pertukaran informasi. 1 dan 0 juga disebut sebagai bit (Binary Digit) dari kata digit biner yang mewakili potongan terkecil dari informasi dalam sistem digital.

Perkembangan teknologi digital adalah merupakan perkembangan dimana mulai hadirnya komputer, lahirnya internet, ponsel (telephon selular), dan juga jejaring sosial. Diantara contoh perangkat digital antara lain televisi, perrangkat permainan genggam, jam digital, telephon pintar (smartphone), komputer dan laptop. Sedangkan merupakan contoh konversi teknologi diantaranya perubahan buku-buku cetak menjadi buku elektronik (E-Book), surat menjadi Surat Elektronik (Email/Gmail), mesin ketik menjadi komputer, telepon menjadi ponsel (telephone seluler), gramophone menjadi kaset kemudian CD (Compact

Disk) kemudian beralih kepada MP3/MP4, dan jam analog menjadi jam digital kemudian Smartwatch.¹⁰

Diantara ciri utama era digital adalah informasi dapat diakses dan disebarluaskan dengan cepat, komunikasi menjadi lebih mudah, meskipun jarak jauh, kegiatan penting dapat dilakukan secara digital, budaya digital berkembang pesat. Hal ini dapat disimak dari data yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengumumkan jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023.

Dari hasil survei penetrasi internet Indonesia 2024 yang dirilis APJII, maka tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5%. Dibandingkan dengan periode sebelumnya, maka ada peningkatan 1,4%. Terhitung sejak 2018, penetrasi internet Indonesia mencapai 64,8%. Kemudian secara berurutan, 73,7% di 2020, 77,01% di 2022, dan 78,19% di 2023. Berdasarkan gender, kontribusi penetrasi internet Indonesia banyak bersumber dari laki-laki 50,7% dan perempuan 49,1%. Sementara dari segi umur, orang yang berselancar di dunia maya ini mayoritas adalah Gen Z (kelahiran 1997-2012) sebanyak 34,40%. Lalu, berusia generasi milenial (kelahiran 1981-1996) sebanyak 30,62%.

Kemudian berikutnya, Gen X (kelahiran 1965-1980) sebanyak 18,98%, Post Gen Z (kelahiran kurang dari 2023) sebanyak 9,17%, baby boomers (kelahiran 1946-1964) sebanyak 6,58% dan pre boomer (kelahiran 1945) sebanyak 0,24%. Sedangkan tingkat penetrasi pengguna internet berdasarkan wilayahnya, APJII menemukan daerah urban masih paling besar dengan kontribusi 69,5% dan daerah rural kontribusi 30,5%.

Sejalan dengan perkembangan teknolog digital dan penggunaan internet, berkembang pula kemajuan teknologi yang disebut dengan Artificial Intelligence (AI). AI adalah cabang ilmu komputer yang bertujuan untuk membuat mesin yang dapat melakukan tugas-tugas yang biasanya dilakukan manusia. AI juga dikenal sebagai kecerdasan buatan.

Secara konsep AI, Machine learning adalah cabang AI yang memungkinkan komputer belajar dari data tanpa perlu diprogram secara eksplisit. AI generatif adalah model pembelajaran mendalam yang dapat mengambil data mentah dan menghasilkan output yang probabilitasnya tinggi secara statistik. Beragam jenis AI bermunculan. Antara lain AI yang lemah (Weak AI) memiliki kemampuan terbatas, namun juga bisa melakukan tugas tertentu. AI yang kuat (Strong AI) memiliki kelebihan berupa kemampuan intelektual layaknya manusia.

AI terus berkembang dan bisa menghasilkan berbagai jenis tindakan, seperti mengolah teks, membuat gambar, dan mengolah audio. Sekurangnya kini terdapat 10 generator teks AI terbaik, yakni: 1. ClickUp AI. Jenis AI ini bekerja lebih cepat, menulis lebih baik, dan memicu kreativitas dengan ClickUp AI. Kedua, QuillBot. QuillBot mendeskripsikan dirinya sebagai alat parafrase, bukan generator teks AI.

¹⁰Puji Rahayu, Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak, (AI-Fathin Vol. 2 Edisi Januari-Juni 2019), hal 48.

Ketiga, Jasper. Jasper masuk ke dalam daftar generator teks AI ini karena merupakan salah satu generator teks terbaik yang berfokus untuk merefleksikan gaya dan suara merek pengguna. Keempat Copy.ai. Salah satu generator teks AI yang paling membantu lainnya adalah Copy.ai, yang ideal bagi tim pemasaran untuk membuat salinan penjualan dan pemasaran.

Kelima ContentBot.ai. Seperti namanya, ContentBot.ai menggunakan AI untuk membuat konten pemasaran. Keenam ChatGPT. ChatGPT adalah alat yang menciptakan ketertarikan yang meluas saat ini pada teks yang dihasilkan AI. Ketujuh Rytr. Rytr adalah platform untuk membuat konten bentuk panjang menggunakan teks yang dihasilkan oleh AI. Kedelapan Sederhana. Sembilan Frase. Frase adalah platform pembuatan konten SEO yang ditujukan untuk pemasar konten dan agensi pemasaran. Sepuluh Peniru. Melalui Peniru (copysmith) Copysmith adalah alat pembuatan konten AI yang memanfaatkan model GPT OpenAI untuk membuat konten produk e-niaga.

Selain tentu saja era digital mempunyai dampak positif, seperti: mempermudah komunikasi, meningkatkan akses informasi, dan mempercepat proses produksi, menurut T, Jacob, dalam bukunya "Manusia, Ilmu dan Teknologi Pergumulan Abadi Dalam Perang dan Damai" (1988), menyebutkan, sekurangnya tujuh dampak negatif teknologi terhadap manusia dapat disebutkan sebagai berikut: 1) Penggeseran atau penggantian Manusia (displacement, substitution). Misalnya, fungsi otot-otot besar manusia yang di dalam pekerjaannya diganti oleh hasil teknologi, sehingga manusia mengalami atrofi; 2) Kebebasan terkekang. Pilihan yang dapat diambil manusia relatif makin sedikit, meskipun dapat makin bertambah dengan Perkembangan teknologi.

Dampak lain atau ke-3, membuat kepribadian terhimpit, 4) Objektivisasi manusia (dehumanisasi). 5) Mentalitas teknologi. Hal ini tercermin pada kepercayaan yang berlebihan pada alat (teknosentris), seolah-olah segala sesuatu dapat dipecahkan oleh teknologi, dan sesuatu akan lebih meyakinkan kalau dilakukan dengan peralatan dan disertai angka-angka, (6) Penyeimbangan kembali yang tidak adaptif, dan 7) Krisis teknologis Berbagai krisis yang melanda dunia di abad ini terutama disebabkan oleh perkembangan teknologi yang terlalu cepat, sehingga proses adaptasi dan integrasi tidak sempat dilakukan.

Meskipun kita dapat membuat algoritme dan menyediakan akses ke data untuk Mendukung proses ini di dalam komputer, kemampuan komputer untuk mencapai kecerdasan sangatlah terbatas. Misalnya, komputer tidak mampu memahami apa pun karena bergantung pada proses mesin untuk memanipulasi data menggunakan matematika murni dengan cara yang sangat mekanis. Demikian pula, komputer tidak dapat dengan mudah memisahkan kebenaran dari ketidakbenaran. Nyatanya, tidak ada komputer yang dapat sepenuhnya mengimplementasikan salah satu aktivitas mental yang dijelaskan dalam daftar yang menggambarkan kecerdasan. Sebagai bagian dari memutuskan apa yang

sebenarnya melibatkan kecerdasan, mengkategorikan kecerdasan juga membantu manusia mengandalkan beberapa kecerdasan untuk bekerja.¹¹

Contoh kasus penggunaan ChatGPT, potensi kekurangannya Diantaranya melanggar hak cipta. ChatGPT dapat menggunakan tulisan yang berhak cipta untuk menghasilkan tanggapan. Ketergantungan teknologi dan menghambat seseorang kehilangan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan riset. Kelamahan lain, keterbatasan dalam memahami konteks dan nuansa tertentu dalam bahasa alami. Lalu keterbatasan pengetahuan dan kurang mampu menjawab pertanyaan yang sangat spesifik atau bersifat teknis. Kelemahan lain ChatGPT tidak selalu memberikan jawaban yang benar atau akurat.

Dampak negatif lainnya adalah berpotensi membuat banyak orang berpikir instan akibat mudahnya akses informasi. Dengan adanya mesin pencari seperti Google, mahasiswa dapat menemukan jawaban atas pertanyaan mereka dalam hitungan detik tanpa harus melakukan riset mendalam.

Selain itu, ketergantungan pada teknologi. Banyak orang, termasuk mahasiswa lebih mengandalkan gadget dan aplikasi untuk menyelesaikan tugas daripada berpikir kritis atau melakukan analisis yang mendalam. Kemudian mengakibatkan budaya serba cepat (intans) dengan dalih berburu kecepatan dan efisiensi, sehingga banyak banyak orang lebih terbiasa mencari solusi instan daripada melalui proses berpikir yang panjang.

Pengaruh negatif lainnya adalah kurangnya kebiasaan membaca mendalam, berfikir serius, dan apalagi menulis karya tulis ilmiah berbasis riset. Sebaliknya, orang cenderung membaca atau menulis secara sekilas atau hanya mengandalkan rangkuman daripada memahami konsep secara mendalam, sehingga berpikir kritis menjadi kurang terasah.

Diatas itu semua, dampak era digital khususnya media sosial sering kali disajikan dalam bentuk yang singkat dan padat, seperti video pendek atau thread Twitter, yang membuat orang terbiasa dengan informasi cepat tanpa eksplorasi dan refleksi lebih lanjut dan mendalam. Dan itu semua, bertolak belakang dengan ciri-ciri falsafi, termasuk filsafat ilmu.

Sebab, filsafat ilmu secara umum mempunyai ciri-ciri antara lain: (1) mendasar: Berpikir hingga mendapatkan hasil fundamental atau esensial objek yang dipelajari, (2) Menyeluruh: Mencakup seluruh aspek kehidupan, (3) Kritis: Mempertanyakan segala sesuatu dan tidak menerima begitu saja apa yang dikatakan orang, (4) Runtut atau sistematis: Memperhatikan kaidah-kaidah logika, dan (5) Spekulatif: Dapat dijadikan titik tolak bagi pemikiran berikutnya.

Ciri lainnya adalah Universal, Kritis, Radikal, Rasional, Bertanggung jawab, Memikirkan sifat-sifat umum, Hidup dalam kesadaran, Bersifat toleran dan Bersifat subjektif. Khusus kriteria radikal, penting ditekankan karena berfikir radikal berarti berpikir secara mendalam, mendasar, dan tidak hanya menerima pemikiran yang sudah ada tanpa

¹¹ Muhammad Sholikin, dkk, Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*), Yayasan Prima Agus Teknik, Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM), 2023, hal 3.

pertanyaan. Kata "radikal" berasal dari bahasa latin *radix*, yang berarti "akar," sehingga berpikir radikal dalam filsafat berarti menggali sampai ke akar dari suatu pemikiran, konsep, atau sistem kepercayaan.

Berpikir radikal tidak selalu berarti ekstrem atau berbahaya, tetapi lebih kepada berpikir secara mendalam dan berani mempertanyakan dasar-dasar yang sering dianggap pasti. Jika demikian adanya, maka mempelajari filsafat bagi pencari ilmu sejati bukan hanya penting, melainkan harus. Kenapa? pertama, filsafat membantu seseorang untuk memiliki pemikiran yang kritis karena mereka mampu membedakan mana yang teruji dan tidak teruji serta berdasar dan tidak berdasar. Kedua, pemikiran analitis dapat terbentuk karena seseorang yang belajar filsafat akan langsung bertanya kepada hakikat suatu isu dan tahu bagaimana menjabarkannya. Ketiga, pemikiran holistik karena seseorang akan melihat sebuah masalah dalam perspektif yang menyeluruh.¹²

4. CONCLUSION

Dewasa ini filsafat ilmu mengalami krisis dahsyat, baik krisis epistemologis dan metodologis. Dua krisis besar tersebut bertambah makin parah dengan kehadiran era digital dengan berbagai instrumen kemudahan yang dibawanya. Dampaknya, alih-alih berharap adanya perbaikan fundamental dan komprehensif mengenai epistemologis dan metodologis keilmuan filsafat ilmu, mereka yang berminat menekuni filsafat ilmu makin langka. Jikapun masih terdapat universitas umum maupun agama yang membuka fakultas atau program studi filsafat, terus mengalami krisis mahasiswa.

Untuk mengatasi dampak serbuan era digital terhadap filsafat bisa banyak dilakukan. Salah satunya adalah dengan mendalami *cyber studies*, yakni: bidang studi yang mempelajari tentang keamanan siber, kejahatan siber, dan ruang siber. Keamanan siber mencakup mempelajari cara melindungi komputer, jaringan, aplikasi, dan data dari ancaman digital; mempelajari cara mengamankan sistem operasi, website, dan aplikasi; mempelajari cara melindungi informasi pribadi dari penyalahgunaan data dan mempelajari cara menjaga kerahasiaan, integritas, dan ketersediaan informasi.

Pekerjaan rumah selanjutnya adalah bagaimana secara praktis dapat memanfaatkan teknologi digital, AI, khususnya *machine learning* untuk mengajarkan, mempelajari, mendalami atau menulis karya tulis ilmiah filsafat ilmu. Tentu sebelumnya diperlukan pembuatan aplikasi atau program khusus yang dibuat menarik. Sebaliknya mentor, khususnya dosen pengampu mata kuliah filsafat ilmu, mau tidak mau, atau sedikit banyak, harus dapat memanfaatkan AI, dalam pembelajaran filsafat ilmu, khususnya saat membuat karya tulis ilmiah.

Kelemahan dan kekurangan dari AI itulah yang harus dikaji secara komprehensif. Kemudian dicarikan solusinya supaya filsafat ilmu tidak mengalami kemandegan. Sebaliknya justru mengalami perkembangan dan kemajuan. Karena pada dasarnya teknologi digital, termasuk AI jika ditelusuri ke akarnya, keluar dari rahim filsafat ilmu.

¹² <https://kumparan.com/vanessaanabelle/filsafat-ibu-dari-segala-ilmu-yang-mulai-dilupakan-1x29rET9iOD/1>

Sama seperti bidang-bidang ilmu lainnya. Bukan merupakan ‘anak haram’ dari filsafat ilmu. Dengan demikian, ekspektasi filsafat ilmu makin berkembang di era digital bukan suatu illusi atau halusinasi. Melainkan sangat memungkinkan untuk diwujudkan—sepanjang ada kemauan dan keinginan kuat.

5. REFERENCES

- HM. Rasyidi, *Persoalan-Persoalan Filsafat*, (Bulan Bintang, 1984).
- Hambali, *Filsafat Ilmu*, (Alfabet, 2022).
- J. Sudarminta, *Epistemologi Dasar, Pengantar Filsafat Pengetahuan* (Yogyakarta: Kanisius, 2002).
- Jujun S. Suriasmunatri, *Filsafat Ilmu*, (Sinar Harapan, 2017).
- Hambali, *Filsafat Ilmu*, (Alfabet, 2022).
- Mohammad Adib, *Filsafat Ilmu Ontologi, Epistemologi, Aksiologi, dan Logika Ilmu Pengetahuan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010).
- Mohammad Adib, *Filsafat Ilmu Ontologi, Epistemologi, Aksiologi, dan Logika Ilmu Pengetahuan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010).
- Muhammad Sholikin, dkk, *Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)*, Yayasan Prima Agus Teknik, Universitas Sains & Teknologi Komputer (Universitas STEKOM), 2023.
- Puji Rahayu, *Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak*, (Al-Fathin Vol. 2 Edisi Januari-Juni 2019).
- Van Melsen, *Ilmu Pengetahuan dan Tanggung Jawab Kita*, (Jakarta: Gramedia, 1990).
- <https://kumparan.com/vanessaanabelle/filsafat-ibu-dari-segala-ilmu-yang-mulai-dilupakan-1x29rET9iOD/1>