CAMBRIDGE
International Education

Cambridge IGCSE™

BAHASA INDONESIA **0538/02**

Paper 2 Reading and Writing **May/June 2026**

INSERT **1 hour 45 minutes**

3465049552-I

INFORMATION

- This insert contains the reading passage.
- You may annotate this insert and use the blank spaces for planning. **Do not write your answers** on the insert.

INFORMASI

- Sisipan ini memuat kutipan bacaan.
- Anda boleh membubuhi catatan di sisipan ini dan menggunakan ruang yang kosong untuk perencanaan. **Jangan menuliskan jawaban** Anda di sisipan.

This document has **4** pages. Any blank pages are indicated.

DC (DE) 357300/1
© Cambridge University Press & Assessment 2026

https://xtremepape.rs/

Bagian 1

Pengaruh Kecerdasan Buatan bagi Remaja

Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*/AI) telah memperoleh peran yang semakin signifikan dalam kehidupan remaja di era digital saat ini. Dr. Gentza Rafardhan, psikiater dari RS Sukma Sentosa, menyatakan bahwa salah satu dampak kecerdasan buatan pada remaja adalah melalui platform pembelajaran daring. Saat ini, sekolah mengintegrasikan teknologi AI dalam metode pembelajaran. Hal ini memberikan kesempatan bagi remaja untuk mengakses materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan mereka secara individual. Penggunaan algoritma AI memungkinkan platform tersebut untuk menyesuaikan tingkat kesulitan, gaya belajar, dan kecepatan pembelajaran bagi setiap siswa. Tambahan pula, remaja dapat mudah mengerjakan tugas-tugasnya dengan bantuan AI. Namun, menurut Zalfa Syaularifa, seorang siswa kelas 10, jika seorang siswa diketahui menggunakan AI untuk mengerjakan tugasnya, maka guru pun tidak segan memberikan nilai 0. Oleh karena itu, siswa sebaiknya tetap melatih kemampuan kognitif dan tidak mengandalkan teknologi AI dalam mengerjakan tugas-tugasnya.

Dr. Gentza menambahkan kecerdasan buatan juga dapat membantu remaja untuk mengelola kesehatan mental mereka seperti stres, kecemasan, dan lain-lain. Aplikasi AI yang digunakan remaja dapat menganalisis pola perilaku dan emosinya untuk memberikan rekomendasi atau saran yang sesuai. Dengan adanya akses mudah melalui perangkat seluler atau komputer, remaja dapat memanfaatkan teknologi ini sebagai alat bantu untuk meningkatkan kesejahteraan mereka secara keseluruhan.

Di sisi lain, penggunaan kecerdasan buatan dalam permainan video juga memberikan dampak pada perkembangan remaja. Berbagai *game* menggunakan teknologi AI untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih menarik dan menantang. Melalui penggunaan algoritma yang cerdas, *game* dapat menyesuaikan tingkat kesulitan, strategi lawan, atau bahkan cerita sesuai dengan respons dan kemampuan pemain. Hal ini tidak hanya membuat pengalaman bermain lebih dinamis, tetapi juga memungkinkan remaja untuk mengembangkan keterampilan seperti pemecahan masalah, strategi, dan kreativitas. Tetapi, remaja yang terpapar permainan video secara berlebih dapat melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar. Akibatnya, nilai-nilai pelajarannya akan merosot. Selain itu, jika siswa terlalu sibuk dengan permainan AI akan mengurangi interaksi dengan orang lain dan menjadikannya penyendiri.

Seorang remaja juga perlu memperhatikan permasalahan yang timbul karena penggunaan AI. Salah satunya adalah masalah privasi dan keamanan data. Remaja perlu diberikan pemahaman yang cukup tentang bagaimana data pribadi mereka digunakan dan dilindungi oleh sistem AI. Selain itu, adopsi teknologi AI juga dapat menimbulkan ketergantungan yang berlebihan atau penggunaan yang tidak bertanggung jawab. Oleh karena itu, pendidikan dan pembimbingan yang tepat sangat penting untuk membantu remaja menggunakan teknologi ini secara bijaksana.

Dr. Gentza berkata bahwa kecerdasan buatan telah membawa dampak yang signifikan bagi kehidupan remaja saat ini. Remaja dapat memanfaatkan teknologi AI sebagai alat untuk meningkatkan kualitas hidup mereka secara keseluruhan. Namun, penting bagi kita semua untuk memastikan bahwa penggunaan kecerdasan buatan oleh remaja sebaiknya dilakukan dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

© Cambridge University Press & Assessment 2026

https://xtremepape.rs/

BLANK PAGE

© Cambridge University Press & Assessment 2026

https://xtremepape.rs/

BLANK PAGE

Permission to reproduce items where third-party owned material protected by copyright is included has been sought and cleared where possible. Every reasonable effort has been made by the publisher (Cambridge University Press & Assessment) to trace copyright holders, but if any items requiring clearance have unwittingly been included, the publisher will be pleased to make amends at the earliest possible opportunity.

To avoid the issue of disclosure of answer-related information to candidates, all copyright acknowledgements are reproduced online in our Copyright Acknowledgements Booklet. This is produced for each series of examinations and is freely available to download at www.cambridgeinternational.org after the live examination series.

Cambridge International Education is the name of our awarding body and a part of Cambridge University Press & Assessment, which is a department of the University of Cambridge.

© Cambridge University Press & Assessment 2026

https://xtremepape.rs/