

Pemanfaatan *Artificial Intelligence* Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Proyek Di Smp *Daarut Tauhiid Boarding School*

Hari Nugraha Saputra¹, Rahmat², Kokom Komalasari³

¹ Universitas Pendidikan Indonesia, harryns807@gmail.com

² Universitas Pendidikan Indonesia, rahmat@upi.edu

³ Universitas Pendidikan Indonesia, kokom@upi.edu

Info Artikel

Article history:

Received Mei, 2024

Revised Mei, 2024

Accepted Mei, 2024

Kata Kunci:

Artificial Intelligence (AI),
Pendidikan Pancasila, Proyek
Based Learning

Keywords:

Artificial Intelligence (AI),
Pancasila Education, Project Based
Learning

ABSTRAK

Digital learning merupakan sebuah transformasi pada dunia pendidikan di era revolusi industri 4.0. Hal ini membawa pengaruh positif dikarenakan peran teknologi pada proses pembelajaran dapat meningkatkan mutu pendidikan sekaligus mempersiapkan generasi berikutnya yang dapat bersaing secara global. Hadirnya teknologi kecerdasan buatan (AI) menyuguhkan peluang bagi para pendidik untuk melakukan proses pembelajaran yang berfokus kepada kebutuhan, minat, dan gaya belajar peserta didik, karena kurikulum merdeka mewajibkan bagi para pendidik untuk melakukan pembelajaran berdiferensiasi sebagai inisiatif dalam memfasilitasi peserta didik khususnya pada pendidikan Pancasila yang notabene masih dilakukan model atau metode secara konvensional. Tujuan pada penelitian ini yaitu mengkaji bagaimana penerapan artificial intelligence dalam pembelajaran berbasis proyek pada pelajaran pendidikan pancasila. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kajian kepustakaan atau literatur dengan teknik analisis isi. Hasil kajian menunjukkan bahwa penerapan digital learning berbasis AI dapat meningkatkan motivasi, antusias yang tinggi dalam proses pembelajaran sehingga berpengaruh kepada dinamisnya kreativitas peserta didik.

ABSTRACT

Digital learning is a transformation in the world of education in the era of industrial revolution 4.0. This has a positive impact because the role of technology in the learning process can improve the quality of education while preparing the next generation that can compete globally. The presence of artificial intelligence (AI) technology presents an opportunity for educators to carry out a learning process that focuses on the needs, interests, and learning styles of students, because the independent curriculum requires educators to carry out differentiated learning as an initiative in facilitating students, especially in Pancasila education, which in fact is still carried out by conventional models or methods. The purpose of this research is to examine how the application of artificial intelligence in project-based learning in Pancasila education lessons. The method used in this research is a literature review or literature with content analysis techniques. The results of the study show that the application of AI-based digital learning can increase motivation, high enthusiasm in the learning process so that it affects the dynamic creativity of students.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Name: Hari Nugraha Saputra
Institution: Universitas Pendidikan Indonesia
Email: harryns807@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era revolusi Industri 4.0 sudah tidak terbendung lagi, hampir setiap saat pasti terjadi pembaharuan teknologi yang dapat berpengaruh terhadap segala sendi kehidupan manusia. Khususnya dalam bidang Pendidikan, adanya perkembangan teknologi menjadi transformasi luar biasa yang membawa pada perubahan metode dan model pembelajaran. Salah satu perubahan yang sangat mencolok adalah adanya sebuah pembelajaran digital atau *e-learning* yang memanfaatkan fitur digital dalam proses pembelajaran sehingga kemampuan dan kompetensi peserta didik dapat terasah, termotivasi dan memiliki daya rasa ingin tahu yang luar biasa.

Adanya trend dan isu digital dalam pembelajaran memunculkan fenomena baru yang menjadi sebuah budaya dan suatu keniscayaan menghapuskan proses pembelajaran secara konvensional yang sudah tidak relevan dengan perkembangan zaman. Hal ini dapat diyakini dengan adanya hasil riset dalam penggunaan teknologi digital yang terkoneksi dengan perangkat internet dari penelitian Bindu Ranaut (Darmansyah, 2020) yang mengungkapkan bahwa peserta didik pada jenjang sekolah menengah di negara Amerika Serikat telah mengakses perangkat internet melalui ponsel pintar sebanyak 89%, kemudian 46% para guru menggunakan video sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa digitalisasi pendidikan sudah menjadi keniscayaan sebagai inovasi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menuntut setiap peserta didik dan tenaga pendidik memiliki keterampilan digital agar dapat bersaing di era revolusi Industri 4.0.

Perkembangan teknologi pada revolusi industri 4.0 lebih berfokus kepada kecerdasan teknologi seperti AI, IoT dan teknologi robot yang di program agar memudahkan dan mampu mengatasi berbagai permasalahan yang terjadi. Secara spesifik bahwa revolusi industri 4.0 menciptakan sistem produksi yang lebih efektif dan efisien yang memberikan manfaat bagi para pekerja industry, para pendidik dan umumnya masyarakat luas. Menurut Holmes & Tuomi, 2022 mengatakan bahwa banyak AI yang diproduksi berfokus terhadap pendidikan yang disebut dengan *intelligent Tutoring System* (ITS) yang berfungsi menyediakan *platform* pengajaran otomatis, adaptif, dan individual. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Populix secara online pada April 2023 yang dilansir dari katadata.co.id menjelaskan bahwa aplikasi AI yang paling digunakan, diminati dan dimanfaatkan yaitu Chat GPT, dapat dilihat dari 52% responden yang telah menggunakan platform Chat GPT yang dikembangkan OpenAI tersebut.

Selain Chat GPT terdapat juga AI lain yang dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Hal ini bisa diketahui ketika berbagai macam platform AI bermunculan seperti pictory.ai, wave.ai (membuat video hanya dari teks/audio), elevenlab.ai (merubah teks menjadi suara), canva.ai (membuat koran, poster, dan video) serta masih banyak lagi teknologi AI yang lainnya. Tentunya hal ini ada dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memberikan wahana pembelajaran yang lebih modern dengan bantuan teknologi.

Adanya perkembangan teknologi memberikan peluang yang sangat besar kepada guru pendidik untuk melakukan proses pembelajaran dengan strategi diferensiasi yang memfasilitasi gaya belajar setiap peserta didik pada kurikulum merdeka. Apabila pembelajaran pendidikan Pancasila hanya bermodalkan konvensional dalam proses pembelajarannya, maka yang terjadi

adalah peserta didik akan mudah bosan, tidak mengerti dan kurang kreativitas. Padahal menurut Bobi Erno Rusadi (dalam Wijaya et al., 2023) mengemukakan pembelajaran pada abad ke-21 menuntut agar peserta didik harus memiliki keterampilan berfikir kritis (*critical thinking*), memecahkan masalah (*problem solving*), komunikasi dan kolaborasi (*communication and collaboration*), serta kreativitas dan inovatif (*creativity and innovation*). Selain itu, sesuai kurikulum merdeka melalui Kepmendikbudristek No. 56 Tahun 2022 tentang penerapan kurikulum merdeka dibutuhkan inovasi guru dalam meningkatkan kreatifitas, berfikir kritis, dan pemecahan masalah dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran yang berpusat terhadap peserta didik (Susanti, 2023).

Selain itu, setiap sekolah boarding memiliki ciri pembelajarannya yang jarang menggunakan teknologi digital seperti handphone, laptop atau computer. Hal ini menjadi tantangan luar biasa bagi para guru untuk meningkatkan melek digital di sekolah berasrama, karena segala hal yang berbaur teknologi digital pemakaiannya dibatasi, baik gawai, laptop, bahkan komputer. Hal ini tentu saja untuk menjaga kefokusannya peserta didik dalam menghafal alqur'an sekaligus menjaga moril dalam pribadinya. Oleh karena itu, para guru dengan hadirnya merdeka belajar dalam kurikulum merdeka dan tantangan pembelajaran abad ke-21 di sekolah berasrama harus mampu menjaga kualitas peserta didik selain karakternya bagus, dapat memiliki juga keterampilan yang dibutuhkan setiap zamannya (Jufriadi et al., 2022).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran diferensiasi dan digitalisasi pembelajaran melalui model pembelajaran *project based learning* (PjBL). Menurut Trianto (dalam Putri, 2021) model pembelajaran *project based learning* merupakan pendekatan yang inovatif dengan menekankan pada pembelajaran kontekstual melalui berbagai macam kegiatan untuk memecahkan masalah melalui produk yang dihasilkan. Kemudian menurut Homan (Fadillah Gustaman et al., 2023) mengemukakan terdapat langkah-langkah/ sintak dari model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) yaitu: (1) Penentuan proyek. (2) Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek. (3) Penyusunan jadwal proyek. (4) Penyelesaian proyek dengan fasilitas dan monitoring guru. (5) Penyusunan hasil proyek. (6) Evaluasi proses dan hasil proyek. Diharapkan dengan adanya model pembelajaran *project based learning* (PjBL) peserta didik diajak untuk memecahkan permasalahan yang ada di masyarakat dengan berbagai macam kreativitas produk yang dikemas melalui digitalisasi sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta bersaing secara global.

Hasil observasi peneliti pada rapor pendidikan sekolah SMP Daarut Tauhid Boarding School dalam ruang lingkup kualitas pembelajaran pada tahun 2024 skor capaian Kualitas Pembelajaran tahun ini 67,05 turun 4,15 dari tahun 2023 (skor 71,23), kemudian skor capaian refleksi dan perbaikan pembelajaran oleh guru tahun ini 67,09 turun 2,32 dari tahun dari tahun 2023 (skor 69,41). Selain itu dalam skor capaian karakter anda tahun ini 57,21, turun 4,12 dari tahun 2023 (skor 61,33), hal tersebut dirasa belum optimal dalam kualitas pembelajaran. Dengan demikian, membuktikan bahwa sekolah boarding memerlukan adanya terobosan baru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, refleksi pembelajaran oleh guru dan karakter peserta didik yang dapat dimaksimalkan dalam penerapan kurikulum merdeka, sehingga kualitas pembelajaran dapat lebih ditingkatkan menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan penjelasan diatas, saya tertarik untuk melakukan penelitian berkaitan dengan pembelajaran digital berbasis proyek yang disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik atau terdiferensiasi karena pendidik memiliki tanggung jawab yang besar dalam mencetak generasi bangsa yang memiliki rasa cinta tanah air, rela berkorban bagi nusa dan bangsa, sehingga diharapkan dapat memiliki kemampuan dan bekal dalam bersaing secara global. Maka dari itu, artikel ini akan membahas mengenai pemanfaatan *artificial intelligence* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis Proyek.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Pengertian Artificial Intelligence*

Menurut Eriana dan Zein (2023) Artificial Intelligence dalam bahasa Indonesia adalah kecerdasan buatan yang berarti cabang ilmu computer yang memiliki tujuan untuk mengembangkan sistem dan mesin dalam memudahkan tugas manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Kemudian, menurut Sowmia & Poonkuzhali (2020) Kecerdasan buatan (AI) adalah agen atau mesin yang menggunakan pengetahuan manusia, penalaran logistik, dan pemikiran kognitif untuk menyelesaikan tugas. Maka dari itu, artificial intelligence itu sangat memudahkan tugas manusia dalam menyelesaikan tugasnya.

2.2 *Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Pendidikan*

Gulamhussein (2020) bahwa AI dapat dimanfaatkan untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan potensi peserta didik, termasuk dalam bidang kreativitas. Hal tersebut disampaikan oleh Craft bahwa kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan yang dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan ide-ide baru, mengeksplorasi gagasan, dan menghasilkan solusi yang inovatif. Dengan demikian diharapkan dengan adanya artificial intelligence menjadikan peserta didik sebagai generasi penerus bangsa yang selalu berkreativitas dan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan. Pendidikan di era digitalisasi saat ini, artificial intelligence (AI) menjadi salah satu inovasi yang berpotensi untuk menjadikan peserta didik memiliki keterampilan abad ke-21, salah satunya peserta didik harus memiliki keterampilan kreatif, dengan keterampilan tersebut diharapkan peserta didik dapat berkembang dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran melalui kurikulum merdeka disesuaikan dengan kebutuhan, minat dan gaya belajar peserta didik.

2.3 *Pembelajaran Berbasis Proyek*

Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan salah satu alternative model pembelajaran yang dapat mendukung peningkatan keterampilan abad ke-21. Stearns (2008) menyatakan bahwa melalui PjBL peserta didik mengalami peningkatan dalam menginternalisasi konsep dan keterampilan yang berhubungan dengan mata pelajaran sains, serta memiliki kecenderungan untuk mengingat dan memahami berbagai informasi yang didapatkan melalui pelaksanaan PjBL. Dia juga menyatakan bahwa hal ini dikarenakan peserta didik terlibat secara langsung dalam pemilihan fokus proyek yang akan dikerjakan, hal ini secara langsung mempengaruhi motivasi intrinsik peserta didik untuk terus mencari dan menggali informasi dengan sendirinya. Dengan keterlibatan secara aktif dalam PjBL ini, peserta didik pun dapat terus memperdalam pengetahuan mereka dan mempraktekannya dalam pengerjaan proyek tersebut.

Dari pendapat diatas menunjukkan bahwa kekuatan PjBL dalam mendukung peningkatan keterampilan peserta didik tidak hanya pada pendalaman ilmu pengetahuan saja tetapi juga mendorong peserta didik untuk dapat bekerjasama dengan temannya agar mampu memecahkan masalah, mengkomunikasikan ide mereka, berpikir kritis dan menciptakan karya yang kreatif. Maka dari itu, PjBL menjadi salah satu strategi inovatif yang dapat digunakan di abad ke-21, agar peserta didik memiliki keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif.

2.4 *Nilai-Nilai Pancasila*

Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila menjadi landasan falsafah bangsa, dan asas Pancasila merupakan sistem nilai, oleh karena itu sila Pancasila pada hakikatnya adalah satu kesatuan. (Asmaroini, A. P. 2016). Pancasila memiliki nilai-nilai yaitu ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi dan keadilan. Pancasila bersifat subjektif, artinya nilai-nilai Pancasila merupakan pengemban dan pendukung nilai-nilai

Pancasila itu sendiri, yaitu masyarakat, negara, dan negara Indonesia. Pancasila yang merupakan dasar Negara Republik Indonesia mempunyai mutu luhur dan makna tersendiri pada setiap silanya, karena pada beberapa poin Pancasila itu telah dinyatakan dari nilai kehidupan bangsa Indonesia sejak dulu.

Menurut Hidayanti, L., & Natajaya, I. N. (2019), Pancasila sebagai dasar falsafah bangsa, merupakan suatu sistem nilai, sehingga nilai-nilai Pancasila pada hakekatnya merupakan suatu kesatuan. Meskipun setiap perintah mengandung nilai yang berbeda satu sama lain, tetapi semuanya terintegrasi secara sistematis, tetapi hubungannya dengan perintah lain tidak dapat dipisahkan. Nilai-nilai Pancasila juga merupakan pedoman atau penasehat hidup bagi bangsa Indonesia. Karena Pancasila berakar pada kepribadian bangsa Indonesia, maka Pancasila juga merupakan nilai yang sesuai dengan hati nurani bangsa Indonesia.

3. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan yaitu metode kualitatif deskriptif yang berfokus menggali sebanyak-banyaknya informasi tentang permasalahan yang diteliti menggunakan data verbal bukan bilangan. Menurut Bodgan dan Guba (Suharsaputra, 2012, p. 181) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah “prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif seperti kata-kata tertulis atau lisan dari subjek yang dapat diamati dan berfokus mendalami tentang yang terjadi pada subjek penelitian secara alamiah seperti tingkah laku, persepsi, motivasi serta tindakan lainnya.” Penelitian ini dalam memperoleh data dengan pengungkapan secara langsung dan bebas berkata apa dari subjek peneliti tanpa banyak arahan atau pedoman tertentu.

Kemudian wawancara, observasi dan studi dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti. Wawancara dilakukan dengan cara menanyakan hal-hal atau informasi kepada informan, dimana informan atau subjek penelitian ialah Guru SMP, dan observasi dilakukan ketika pembelajaran di sekolah. Hal ini penting dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang relevan dalam menghasilkan suatu khazanah pengetahuan yang berdasarkan fakta.

Setelah data dikumpulkan langkah selanjutnya yaitu analisis data. Teknik analisis data menurut (Creswell & Clarck, 2018, hlm.274) mengemukakan bahwa “Analisis data merupakan hal yang sangat memerlukan proses dalam merefleksikan dari data yang diperoleh serta diperlukannya penulisan catatan pendek terkait penelitian”. Maka dari itu, sangatlah penting analisis data untuk memperoleh data yang dibutuhkan, kemudian data tersebut dianalisis agar hasil penelitian dapat dipertanggungjawabkan. Teknik analisis data yang akan digunakan ialah Data Reduction (Reduksi Data) yaitu merangkum hal-hal pokok atau penting, Data Display (Penyajian Data) yaitu menyajikan data dengan teks yang bersifat naratif, dan Conclusion Drawing / Verification yaitu merangkum kesimpulan atau verifikasi, supaya dapat ditarik kesimpulan yang akurat dan mampu dipertanggungjawabkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran digital yang memanfaatkan teknologi *Artificial intelligence* (AI) telah memberikan suasana dan motivasi baru bagi peserta didik. Apalagi di abad ke-21 tuntutan pembelajaran secara digital memang harus dilakukan karena peserta didik harus memiliki keterampilan abad ke-21 yakni 4C (*Critical thinking and problem solving, Communication, Collaboration, and Creativity*). Oleh karena itu, guru dan peserta didik harus memiliki kemampuan dalam menemukan dan menerapkan teknologi digital yang relevan dalam pembelajaran.

Terkhusus dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan atau pada saat ini dalam kurikulum merdeka disebut pendidikan Pancasila memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan warga negara yang *good citizenship*. Menurut Budimansyah menyatakan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan dalam dunia baru diartikan sebagai mata pelajaran yang

mempunyai misi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa melalui jalan *value based education* yaitu kerangka sistematis secara kurikuler, teoritik dan pragmatik atau sederhananya yaitu pendidikan nilai. Sedangkan menurut Wahab dan Sapriya, alasan sebuah negara mengadakan pendidikan kewarganegaraan “agar setiap warga negara mempunyai produktivitas tinggi yang dibuktikan dengan memiliki rasa bangga, bertanggung jawab, dan ikut mengambil bagian di masyarakat untuk menciptakan rasa peduli pada suku bangsa dan tanah air” (Insani et al., 2021).

Oleh karena itu, dalam pembelajaran pendidikan Pancasila memiliki misi yang sangat penting dalam menciptakan generasi bangsa untuk mewujudkan warga negara yang cerdas dengan mengedepankan sikap memanusiakan manusia, mempunyai nilai dan moral, toleransi serta bernalar kritis agar melatih tindakan demokratis. Tentunya dengan perkembangan zaman pembelajaran dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi digital. Pendidikan Pancasila di era digitalisasi saat ini, *artificial intelligence* (AI) menjadi salah satu inovasi yang berpotensi untuk menjadikan peserta didik memiliki kererampilan abad ke-21. Adapun Ashshidqi (dalam Sucipto et al., 2023) menjelaskan bahwa terdapat tiga kategori AI, yaitu AI Lemah diciptakan untuk kebutuhan tertentu, AI Kuat yang memiliki kemampuan yang sebanding dengan manusia, dan AI yang secara sengaja diciptakan agar mampu melampaui kemampuan manusia.

Hal tersebut sejalan dengan Mambu dkk (2023) yang menyatakan bahwa *Artificial Intelligences* (AI) menawarkan berbagai manfaat yang dapat di manfaatkan pada konteks pendidikan yang memberikan peluang baru agar berkeaktifitas untuk pengembangan pendidikan pada kegiatan pembelajaran agar lebih menyenangkan.

Kisno menjelaskan bahwa teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran untuk memberikan kontribusi yang positif sebagai upaya dalam peningkatan efektifitas pembelajaran secara utuh menyeluruh. *Artificial Intelligences* (AI) mempunyai kemampuan dalam menganalisis data peserta didik, memberi peluang baru pada mahapeserta didik, guru, pengguna lainnya yang memungkinkan dalam mengidentifikasi system atau pola pembelajaran yang bersesuaian kebutuhan peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan Gulamhussein bahwa AI dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan potensi peserta didik, termasuk dalam bidang kreativitas dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan di atas dan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa AI yang dimanfaatkan di sekolah SMP *Daarut Tauhiid* Boarding School Bandung yang telah diterapkan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila.

Langkah yang pertama dilakukan adalah perencanaan pembelajaran berbasis digital dengan konsep diferensiasi pembelajaran. Hal ini menjadi poin penting agar ketika pelaksanaan proses belajar mengajar seorang guru memiliki arah yang jelas dalam memberikan ilmunya. Menurut Kokom Komalasari (Faizah, 2017) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan mengajarkan peserta didik yang telah direncanakan di desain oleh guru mulai dari program tahunan, modul ajar, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, model pembelajaran media, dan strategi belajar yang secara efektif dan efisien dengan tujuan untuk memberikan perubahan kepada peserta didik. Selain itu, guru merancang *assessment* awal untuk mengetahui pengetahuan serta minat belajar peserta didik. Poin penting setelah dilakukannya *assessment* awal, peneliti membuat pilihan konten produk sebagai diferensiasi pembelajaran yang nantinya akan dipilih oleh peserta didik sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

Selanjutnya dalam penerapan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi AI berbasis proyek, peneliti mengelompokkan peserta didik melalui diferensiasi produk yang telah peneliti siapkan, seperti konten produk video AI (*wave and pictory*) dari teks menjadi video, video role playing, produk komik di aplikasi canva, teks menjadi gambar di bing image AI, teks menjadi suara melalui elevantlab.ai dan poster di aplikasi canva. Setiap kelompok akan menghasilkan produk yang berbeda dikarenakan proses yang dilakukan berbeda namun dalam tema yang sama. Disini peneliti mengajar kelas 8 dengan membahas materi ajar terkait pengamalan nilai-nilai Pancasila dan UUD

1945. Setelah itu, hasil produk yang telah dibuat individu/ kelompok di presentasikan dalam kegiatan pembelajaran yang nantinya akan didiskusikan dengan kelompok lain.

Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan pembuatan konten produknya sebagai berikut:

1. Peserta didik menentukan ide judul cerita, masalah, ataupun materi terkait tema besar sesuai kelompok kelasnya, kemudian setelah itu dituangkan dalam bentuk tulisan/teks terlebih dahulu yang nantinya akan di convert dengan teknologi AI.
2. Peserta didik masuk ke website AI sesuai dengan ketentuan sebelumnya, ada yang video, audio, visual, dan kinestetik. Bagi yang berkaitan dengan teknologi AI langkah awal untuk bisa masuk ke dalam website tersebut ialah dengan mempunyai akun google terlebih dahulu untuk mendaftar, setelah itu baru bisa masuk dan memanfaatkan fitur dari setiap website AI yang free/ gratis. Di bawah ini ada beberapa deskripsi dari setiap website AI, yaitu:

a. Pictory.AI

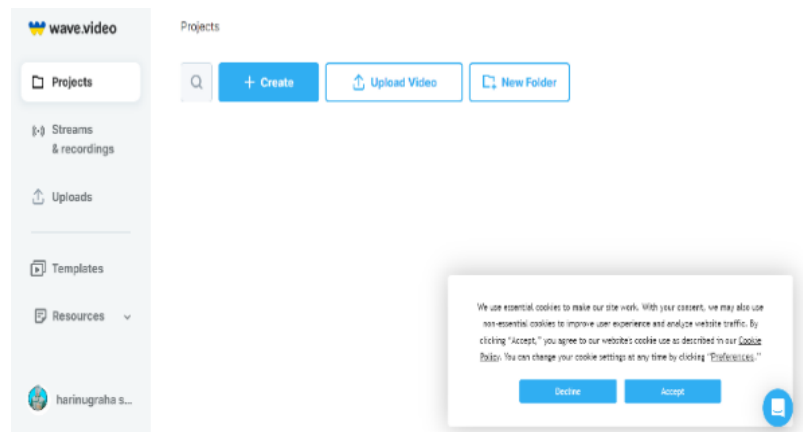
Merupakan sebuah website kebaruan yang termasuk ke dalam jenis teknologi kecerdasan buatan (AI) yang berfokus pada pembuatan video hanya dengan teks, suara, dan link artikel. Hal ini tentu saja memberikan kemudahan bagi setiap manusia khususnya para guru dalam meningkatkan kualitas pembelajarannya. Menurut Suryani 2023, mengemukakan bahwa pictory AI merupakan aplikasi yang dapat membantu dalam pembuatan sebuah video khususnya video edukasi menggunakan teknologi AI.



Gambar 1. Text to Video. Pictory.AI

b. Wave.AI

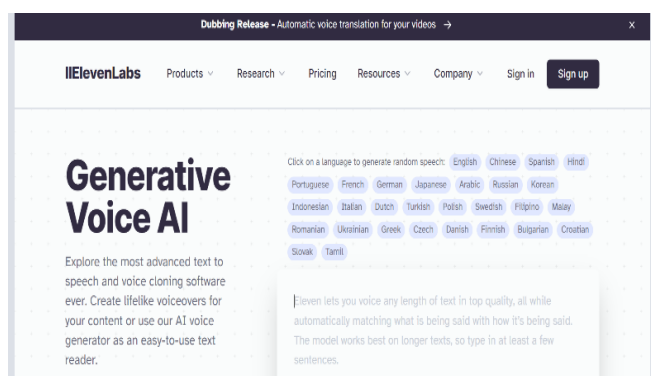
Kemudian yang kedua website dalam pembuatan video hanya menggunakan teks dan suara saja yaitu wave video. Sama halnya dengan pictory.AI, Wave video memberikan kemudahan bagi siapa saja yang ingin membuat video tanpa harus ada editing ataupun mempersiapkan bahan-bahan lainnya. Bagi guru sangat cocok untuk menggunakan wave sebagai fasilitas bagi peserta didik yang memiliki gaya pembelajaran audio visual.



Gambar 2. Text to Video. Wave.Video.AI

c. Elevenlabs.AI

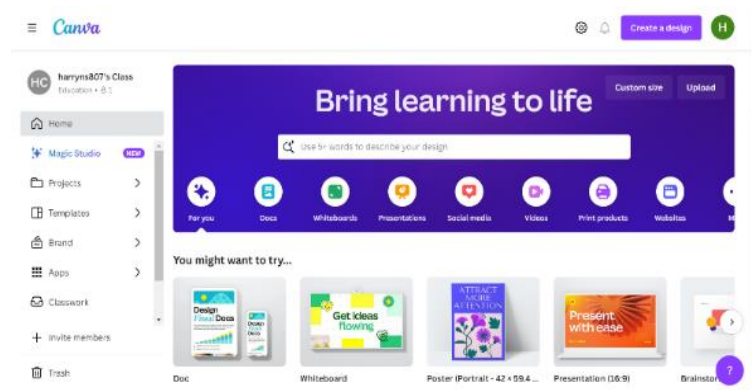
Elevenlabs adalah kecerdasan buatan (AI) yang mengubah tulisan menjadi sebuah suara. Elevenlabs sangat cocok digunakan oleh guru khususnya bagi peserta didik yang memiliki gaya belajar dengan suara (audio). Guru dan peserta didik tinggal menuliskan materi kemudian nanti tinggal di convert saja menjadi suara. Selain itu, Elevenlabs juga dapat mejadi sebuah produk dalam menyuarakan kritikan jika tidak bisa diucapkan secara langsung.



Gambar 3. Text to Audio. Elevenlabs.AI

d. Canva

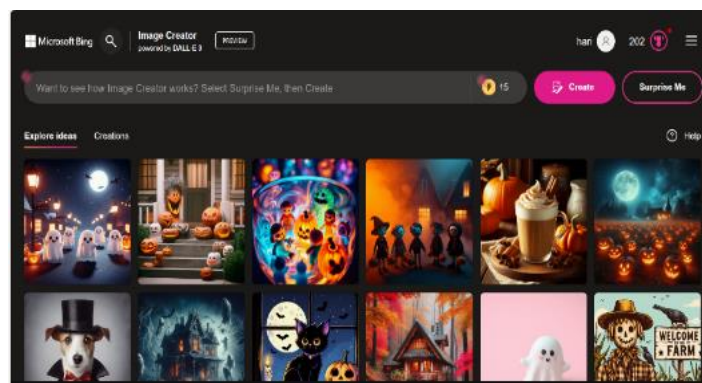
Setiap insan cendikia pasti sudah tidak asing dengan aplikasi canva. Aplikasi yang memiliki fitur sangat banyak untuk mendesain dan dapat digunakan oleh siapa saja. Menurut Leryan canva merupakan aplikasi desain yang menggunakan teknik *drag and drop* seperti gambar, *shape*, *font*, dan lainnya. Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas, peneliti memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat koran dan poster tentang pelanggaran peraturan dan menjaga toleransi yang dikerjakan pada aplikasi canva. Tugas tersebut sebagai tantangan kepada peserta didik untuk mengetahui, menganalisis dan memecahkan permasalahan yang ada di masyarakat.



Gambar 4. Canva

e. Image creator

Aplikasi terakhir yang sangat *trend* sekarang yaitu *image creator bing*. Banyak sekali desain foto yang bersebaran di media sosial hasil dari aplikasi ini. *image creator bing* berfokus kepada pembuatan gambar hanya bermodalkan teks dengan deskripsi yang lengkap sehingga memberikan gambar yang epik. Peserta didik membuat gambar terkait budaya sekolah dalam menjaga toleransi dan anti melanggar peraturan.



Gambar 5. Image creator

Berdasarkan pemaparan di atas terkait teknologi AI yang digunakan dalam membuat produk yang berdiferensiasi memberikan dampak yang sangat berpengaruh dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasilnya kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan baik, karena peserta didik sangat antusias, karya produk yang beragam tidak monoton, serta yang paling penting adalah peserta didik dapat memiliki kemampuan abad 21 seperti berfikir kritis, komunikasi, kreativitas inovasi dan pemecahan masalah yang dikemas dalam produk digital sehingga memiliki efek pengaruh dalam kegiatan pembelajaran yang menarik. Kemudian refleksi hasil wawancara dengan beberapa peserta didik semuanya mengatakan sangat menikmati pembelajaran melalui AI, selain praktis dan efisien, dapat juga menumbuhkan daya kreatif inovatif dan daya nalar yang tinggi untuk menciptakan sebuah produk yang dapat membantu memecahkan permasalahan kehidupan dikemas melalui teknologi digital.

5. KESIMPULAN

Penerapan *digital learning* dalam pembelajaran berbasis project melalui pendekatan diferensiasi pada pelajaran pendidikan pancasila di era revolusi industri 4.0 telah memberikan pengaruh yang luar biasa baik kepada guru dan peserta didik. Adanya digitalisasi dalam pendidikan memberikan peluang yang sangat besar terhadap proses pembelajaran untuk lebih inovatif, kreatif, komunikatif, kolaborasi dan pemecahan masalah sesuai dengan keterampilan abad 21. Kemampuan mengolah teknologi kecerdasan buatan (AI) mempersiapkan generasi berikutnya yang dapat bersaing dan bertahan hidup di era revolusi industri 4.0 sebagai penjaga pertahanan dan keamanan negara Indonesia dari pengaruh global.

Saran yang dapat diberikan oleh saya yaitu adanya pelatihan kepada para guru terkait teknologi kecerdasan buatan (AI) agar dapat mengimplementasikan kurikulum merdeka yang di dalamnya terdapat model diferensiasi pembelajaran kepada peserta didik untuk terus mengeksplorasi segala inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru sebagai pahlawan yang melahirkan generasi berikutnya agar mampu menjaga dan mempertahankan negara Indonesia dari persaingan global.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiana, D. M., Malik, M., & Rumiati, S. (2023). *Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dalam Kurikulum Merdeka*. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2023(2), 522–533.
- Asmaroini, A. P. (2016). *Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Bagi Peserta didik di Era Globalisasi*. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 4(2), 440-450.
- Creswell, W. J., & Clarck, P. L. V. (2018). *Designing And Conducting Mixed Methods Research*. Sage Publicatipns, Inc.
- Darmansyah. (2020). *Inovasi Dan Peran Teknologi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0**.
- Dewi, Finita. (2015). *Proyek Buku Digital: Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Calon Guru Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek*. *Metodik Didaktik* Vol. 9, No. 2.
- Eriana, Emi Sita dkk. (2023). *Artificial Intelligence*. Jawa Tengah : Eureka Media Aksara.
- Fadillah Gustaman, R., Adi Saputra, K., & Ridwan Paturochman, I. (2023). *Penggunaan Metode Project Based Learning (Pjbl) Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Sma Negeri 10 Tasikmalaya*. 10(2), 125–134. <https://doi.org/10.25157/jwp.V10i2.10072>
- Faizah, N. S. (2017). *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran*. At-Thullab: *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175–185.
- Gulamhusein, A. (2013) *Teaching the 4Cs with Technology: How do I use 21st century tools to teach 21st-century skills?* Alexandria, VA: ASC.
- Hidayanti, L., & Natajaya, I. N. (2019). *Implementasi Nilai-Nilai Pancasila pada Peserta didik MAN 1 Buleleng Tahun Ajaran 2016/2017*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 3(3).
- Holmes, W., & Tuomi, I. (2022). *State Of The Art And Practice In Ai In Education*. *European Journal Of Education*, 57(4), 542–570. <https://doi.org/10.1111/Ejed.12533>
- Insani, G. N., Dewi, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). *Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Karakter Peserta didik Sekolah Dasar*. 5, 8153–8160.
- Kisno, dkk (2023). *Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligences (AI) Sebagai Respon Positif Mahapeserta didik Piaud Dalam Kreativitas Pembelajaran Dan Transformasi Digital*. *Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education*, Vol 4, No 1.
- Mambu, J. G. Z., dkk (2023). *Pemanfaatan Teknologi Artificial Intelligence (AI) Dalam Menghadapi Tantangan Mengajar Guru di Era Digital*. *Jounarl On Education*, 06 (01), 2689– 2698.
- Putri. (2021). *Analisis Penerapan Metode Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Keaktifan belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas V Di Sd Negeri 02 Kemiling Permai Bandar Lampung*.
- Stearns, Peggy Heally (2008). *Beyond Testing: Project-Based Learning, 21st Century Skills and ISTE Standards*. Retrieved March 2014 from http://www.trumbullesc.org/Downloads/Beyond_Testing.pdf
- Suharsaputra, Uhar (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama.
- Susanti, E. (2023). *Optimalisasi Pembelajaran Berdiferensiasi Konten Dan Proses Pada Perencanaan Pembelajaran PPKn*. *Educatio*. <https://doi.org/10.29408/Edc.V18i1.14796>

Wijaya, W., Wusqo, U., Muttaqin, Z., *Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, F., & Profesi Guru, P.* (2023). *Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta didik Kelas Vii C Pada Mata Pelajaran Ppkn Menggunakan Model Project Based Learning.* 6(2), 111–116. <https://doi.org/10.31764>