

**IMPLEMENTASI PENGGUNAAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SMAN 27 BANDUNG**

**Nabil Agus Jamal<sup>1</sup>, Delila Kania<sup>2</sup>, Elan<sup>3</sup>**

<sup>1, 2, 3</sup>Universitas Pasundan

<sup>1</sup>[nbl18082002@gmail.com](mailto:nbl18082002@gmail.com), <sup>2</sup>[delilakania@unpas.ac.id](mailto:delilakania@unpas.ac.id), <sup>3</sup>[elan@unpas.ac.id](mailto:elan@unpas.ac.id)

**Abstract**

*This study focuses on the implementation of Artificial Intelligence (AI) in Citizenship Education (PKn) learning at SMAN 27 Bandung. AI is a technology that mimics human intelligence to facilitate various tasks, including in education. The research aims to analyze how AI is utilized by 11th-grade students in PKn learning, the learning outcomes achieved, the challenges faced, and their efforts to overcome these challenges. The findings indicate that AI usage can enhance learning effectiveness and outcomes, despite challenges such as dependency on AI, insufficient teacher training, and shallow conceptual understanding. Proper utilization of AI enables PKn learning to be more flexible and adaptive to technological advancements, improving education quality and students' competitiveness in the Industry 4.0 era.*

**Keywords:** Artificial Intelligence (AI), Citizenship Education, Learning, Industry 4.0, Educational Technology.

**Abstrak**

Penelitian ini berfokus pada implementasi *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SMAN 27 Bandung. AI adalah teknologi yang meniru kecerdasan manusia untuk mempermudah berbagai tugas, termasuk dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana AI digunakan oleh peserta didik kelas XI dalam pembelajaran PKn, hasil belajar yang dicapai, kendala yang dihadapi, dan upaya mereka dalam mengatasi kendala tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AI dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil belajar, meskipun terdapat tantangan berupa ketergantungan pada AI, kurangnya pelatihan guru, dan pemahaman konsep yang dangkal. Dengan pemanfaatan AI yang tepat, pembelajaran PKn dapat lebih fleksibel dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, meningkatkan kualitas pendidikan dan daya saing siswa di era revolusi industri 4.0.

**Article History**

Received: March 2025

Reviewed: March 2025

Published: March 2025

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI: Prefix DOI:

10.8734/SINDORO.v1i2.365

**Copyright: Author**

**Publish by: SINDORO**



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

|   |  |
|---|--|
| <b>Kata kunci:</b> <i>Artificial Intelligence (AI)</i> , Pendidikan Kewarganegaraan, Pembelajaran, Revolusi Industri 4.0, Teknologi Pendidikan. |  |
|---|--|

## PENDAHULUAN

*Artificial Intelligence (AI)*, atau Kecerdasan Buatan, adalah cabang ilmu komputer yang bertujuan untuk mengembangkan sistem dan mesin yang mampu melakukan tugas-tugas yang memerlukan kecerdasan manusia. AI menggunakan algoritma dan model matematika untuk memungkinkan komputer belajar dari data, mengenali pola, serta membuat keputusan cerdas (Eureka Media Aksara, 2023). Beberapa konsep penting dalam AI meliputi *machine learning*, *neural networks*, dan *natural language processing*, yang telah memberikan dampak besar di berbagai bidang seperti pengenalan wajah, pengobatan, hingga mobil otonom.

Dalam konteks Revolusi Industri 4.0, AI menjadi salah satu inovasi signifikan yang mendukung otomatisasi di berbagai bidang, termasuk pendidikan. Teknologi ini memungkinkan mesin berpikir seperti manusia dan melakukan fungsi mirip manusia, seperti persepsi, kreativitas, dan pengetahuan. AI juga telah membawa perubahan besar dalam kehidupan sehari-hari, termasuk cara orang bekerja, belajar, dan berkomunikasi. Contoh penerapannya pada mahasiswa meliputi penggunaan aplikasi seperti *ChatGPT*, *Canva*, *Grammarly*, dan *Zoom*, yang mendukung proses belajar dan pekerjaan dengan lebih efisien.

Kemajuan AI turut memengaruhi pendidikan, terutama selama pandemi COVID-19 ketika pembelajaran daring menjadi solusi utama. Proses *e-learning* memungkinkan dosen dan mahasiswa berinteraksi melalui jaringan internet menggunakan platform seperti *Google Classroom* dan *Zoom*. Teknologi kecerdasan buatan membantu meningkatkan fleksibilitas dan aksesibilitas pembelajaran, memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk memantau dan mengontrol proses belajar mereka secara mandiri, serta mempersiapkan mereka menghadapi tantangan masa depan.

Namun, implementasi pembelajaran berbasis AI di Indonesia menghadapi tantangan berupa keterbatasan fasilitas dan kemampuan siswa yang beragam. Teknologi ini muncul sebagai solusi potensial untuk meningkatkan fleksibilitas pembelajaran dan menggantikan metode lama yang kurang efektif. Dalam konteks pendidikan, AI dapat memberikan kontribusi dalam memperbarui metode pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan AI terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMAN 27 Bandung, termasuk kendala dan solusi yang dihadapi siswa.

## METODE PENELITIAN

Adapun pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian menurut Sugiyono (2018, hlm. 213) adalah metode yang berlandaskan pada filsafat yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen), di mana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data, dan analisis bersifat kualitatif dengan penekanan pada makna. Penelitian kualitatif menghasilkan temuan yang tidak dapat dicapai dengan prosedur statistik atau kuantifikasi lainnya, serta digunakan untuk meneliti aspek kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsional organisasi, gerakan sosial, dan hubungan kekerabatan (Corbin, 2007, hlm. 19). Creswell (1998, hlm. 19) menyatakan bahwa pendekatan kualitatif merupakan proses penelitian yang pemahamannya didasarkan pada metodologi yang menyelidiki masalah manusia dan fenomena sosial. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode studi kasus. Yin dalam Wimmer dan Dominick (2011, hlm. 141) mendefinisikan studi kasus sebagai penyelidikan empiris berdasarkan pengalaman yang menggunakan berbagai sumber bukti untuk menyelidiki fenomena kontemporer dalam konteks kehidupan nyata, di mana batasan antara fenomena dan konteks tidak jelas. Studi kasus bertujuan untuk menjelaskan berbagai aspek secara menyeluruh, seperti individu, kelompok, organisasi, program, atau situasi masyarakat yang diteliti secara mendalam, serta menjawab pertanyaan "apa" (*what*), "bagaimana" (*how*), dan "mengapa" (*why*) (Yin, 2013, hlm. 2). Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini menggunakan metode studi kasus tunggal untuk memahami dan mendapatkan informasi detail mengenai "Implementasi Penggunaan *Artificial Intelligence* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Kewarganegaraan pada Kelas XI di SMA Negeri 27 Bandung." Metode ini dipilih karena dapat memberikan detail yang baik melalui berbagai bukti seperti dokumen, wawancara sistematis, pengamatan langsung, dan survei tradisional (Wimmer dan Dominick, 2011, hlm. 142). Yin (2013, hlm. 25) membedakan studi kasus menjadi dua jenis, yaitu studi kasus tunggal dan jamak, dengan penelitian ini menggunakan studi kasus tunggal karena hanya ada satu kasus sebagai fokus penelitian.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan beberapa metode penting untuk mendapatkan data yang relevan dan akurat. Teknik pengumpulan data merupakan aspek strategis dalam penelitian karena tujuan utama penelitian adalah memperoleh data yang menjadi bahan dasar penulisan (Sugiyono, 2019, hlm. 224). Riduwan (2010, hlm. 51) menyatakan bahwa metode pengumpulan data mencakup teknik atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan data, sementara Djaman Satori dan Aan Komariah (2011, hlm. 103) menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data adalah prosedur sistematis untuk memperoleh data penelitian. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teknik adalah cara atau metode yang berhubungan dengan seni dan sistem untuk mencapai tujuan tertentu. L. James Havery (2000) menekankan bahwa teknik adalah prosedur logis untuk merancang komponen yang berfungsi sebagai satu kesatuan, sedangkan John Mc Manama (2010) mendefinisikannya sebagai struktur konseptual yang tersusun dari fungsi-fungsi saling berhubungan. Berdasarkan pendapat tersebut, teknik pengumpulan data merupakan prosedur sistematis dan logis untuk mencapai tujuan penelitian. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan studi dokumentasi. Wawancara mendalam dilakukan dengan guru dan peserta didik untuk menggali pengalaman, persepsi, dan dampak penggunaan AI dalam pembelajaran PKN menggunakan pedoman wawancara semi-terstruktur. Observasi partisipatif dilakukan di

kelas untuk mengamati langsung proses pembelajaran dengan AI, termasuk interaksi antara peserta didik, guru, dan sistem AI. Studi dokumentasi mencakup pengumpulan dokumen seperti laporan evaluasi hasil belajar, catatan penggunaan AI, dan modul pembelajaran. Dalam penelitian ini, instrumen utama adalah peneliti sendiri yang bertindak sebagai pengumpul, penganalisis, dan penafsir data, didukung instrumen tambahan berupa pedoman wawancara dan observasi yang disusun sesuai fokus penelitian.

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yang dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan kesimpulan yang valid dan dapat dipahami. Menurut Sugiyono (2010, hlm. 335), teknik analisis data adalah proses mencari, menyusun, dan mengorganisasikan data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, menyusun pola, memilih data penting, serta membuat kesimpulan. Penelitian ini menggunakan analisis data induktif, yaitu penarikan kesimpulan dari fakta-fakta khusus untuk memperoleh gambaran umum. Tahap pertama adalah pengumpulan data, di mana data dari wawancara, observasi, dan dokumentasi dicatat, direkam, dan ditranskrip. Tahap kedua adalah reduksi data, di mana peneliti menyaring data yang relevan dengan fokus penelitian, mengelompokkannya berdasarkan tema, seperti pengalaman siswa menggunakan AI, persepsi guru terhadap AI, dan dampak AI terhadap hasil belajar. Tahap ketiga adalah penyajian data, di mana data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk narasi atau deskripsi tematik yang menggambarkan fenomena penelitian. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, di mana peneliti menyusun kesimpulan berdasarkan pola-pola data yang muncul dan memverifikasinya melalui triangulasi untuk memastikan keabsahan data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **Implementasi Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) Peserta didik Kelas XI SMAN 27 Bandung Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi penggunaan AI oleh peserta didik kelas XI di SMAN 27 Bandung dalam pembelajaran PKn hampir seluruhnya berhasil, di mana peserta didik dapat menggunakan aplikasi AI dalam berbagai aspek pembelajaran, termasuk mata pelajaran PKn. Implementasi, berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah pelaksanaan atau penerapan, yang menurut Usman (2002) mencakup aktivitas yang direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu. Secara garis besar, implementasi adalah pelaksanaan kegiatan yang disusun secara terencana guna mewujudkan tujuan yang diharapkan. Dalam konteks ini, *Artificial Intelligence* (AI) yang dikenal sebagai kecerdasan buatan adalah cabang ilmu komputer yang bertujuan mengembangkan sistem yang mampu melakukan tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia (Eriana & Zein, 2023). AI, sebagai teknologi digital, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar mereka selama proses pembelajaran.

Definisi implementasi dan AI menjadi pengantar untuk membahas hasil penelitian yang menunjukkan bagaimana peserta didik memanfaatkan AI dalam pembelajaran PKn di SMAN 27 Bandung. Berdasarkan observasi, peserta didik diberikan kebebasan memilih aplikasi AI untuk menunjang pembelajaran, seperti *Canva* dan *Kahoot!*. Dalam pembelajaran, *Canva* digunakan untuk membuat bahan presentasi terkait tugas kelompok yang diberikan guru PKn, sementara

*Kahoot!* dimanfaatkan untuk menciptakan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital yang lebih interaktif. Kombinasi ini memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi AI, yang terbukti meningkatkan minat dan semangat peserta didik. Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan AI memudahkan peserta didik memahami materi, menjadikan pembelajaran lebih menarik, serta meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan wawancara dengan guru PKn, penggunaan AI seperti *Canva* dan *Kahoot!* memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar. *Canva* memfasilitasi peserta didik dalam membuat presentasi kreatif, sedangkan *Kahoot!* menyediakan media interaktif seperti kegiatan *Question and Answer* berbasis digital yang meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Guru menyebutkan bahwa AI membantu menghadirkan pengalaman pembelajaran yang relevan dengan generasi digital saat ini. Temuan ini menunjukkan bahwa implementasi AI pada pembelajaran PKn di SMAN 27 Bandung tidak hanya menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga memiliki dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, terutama dalam memahami dan mengaplikasikan materi pembelajaran.

### **Hasil Belajar Peserta didik Kelas XI SMAN 27 Bandung Menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) Dalam pembelajaran PKn**

Hasil belajar peserta didik kelas XI SMAN 27 Bandung setelah menggunakan AI dalam pembelajaran PKn menunjukkan peningkatan yang signifikan. Peningkatan ini terlihat dari skor rata-rata yang lebih tinggi serta perubahan sikap peserta didik dalam memahami materi. Mereka menyadari bahwa AI mempermudah pemahaman konsep kewarganegaraan, meningkatkan rasa percaya diri, dan menumbuhkan minat belajar yang lebih besar dibandingkan sebelum penerapan teknologi digital ini. Perubahan perilaku ini sesuai dengan definisi hasil belajar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), yaitu perubahan perilaku dan kemampuan setelah melalui proses belajar. Berdasarkan pengamatan, peserta didik tampak lebih antusias dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran PKn, yang menjadi indikator peningkatan hasil belajar.

Definisi "hasil" dalam KBBI mengacu pada sesuatu yang dihasilkan dari usaha tertentu, sedangkan "belajar" didefinisikan sebagai upaya memperoleh ilmu atau keterampilan. Ahli seperti Skinner, Morgan, dan Thursan Hakim menjelaskan bahwa belajar melibatkan proses perubahan perilaku dan kemampuan individu yang terjadi secara progresif akibat pengalaman atau latihan. Hasil belajar, menurut KBBI, adalah perubahan yang dicapai setelah proses belajar, yang mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar peserta didik dapat diukur melalui nilai evaluasi setelah pembelajaran berlangsung, yang menjadi tolok ukur keberhasilan dalam mencapai kompetensi yang diharapkan oleh guru.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru PKn, penggunaan AI seperti *Canva* dan *Kahoot!* dalam pembelajaran PKn di kelas XI SMAN 27 Bandung berdampak positif pada hasil belajar peserta didik. AI membantu menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan inklusif, sehingga peserta didik merasa lebih tertarik dan semangat belajar. Peningkatan motivasi ini juga tercermin dari meningkatnya skor rata-rata peserta didik. Pemanfaatan teknologi digital berbasis AI mempermudah peserta didik dalam memahami materi, meningkatkan keterampilan, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Dengan demikian, pembelajaran berbasis AI dapat menjadi metode yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar, menciptakan suasana belajar yang positif, dan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mendukung keberhasilan pendidikan.

## **Kendala Peserta didik Kelas XI SMAN 27 Bandung Dalam Menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) Dalam Pembelajaran PKN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik kelas XI SMAN 27 Bandung menghadapi berbagai kendala dalam menggunakan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Kendala utama yang diidentifikasi meliputi kurangnya infrastruktur pendukung, seperti laboratorium komputer yang tidak berfungsi dengan baik, sehingga peserta didik harus menggunakan perangkat pribadi seperti *smartphone* atau laptop. Selain itu, kurangnya penyuluhan dari guru mengenai tata cara penggunaan platform berbasis AI menyebabkan kesulitan bagi peserta didik, terutama saat pertama kali menggunakan teknologi tersebut. Kendala-kendala ini sejalan dengan definisi yang disampaikan oleh Blocher dkk. (2014), yang menyatakan bahwa kendala adalah segala sesuatu yang dapat menghambat tercapainya suatu tujuan.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan selama penelitian, mayoritas peserta didik mengkonfirmasi bahwa kedua kendala tersebut menjadi penghalang utama dalam pembelajaran berbasis AI. Kurangnya infrastruktur yang memadai membatasi aksesibilitas dan efektivitas penggunaan teknologi, sedangkan minimnya penyuluhan dari guru mengurangi pemahaman peserta didik tentang cara memanfaatkan AI secara optimal dalam pembelajaran. Maka, dapat disimpulkan bahwa kendala ini perlu diatasi agar tujuan pembelajaran berbasis teknologi dapat tercapai dengan lebih efektif, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih inklusif dan interaktif bagi peserta didik.

## **Upaya Peserta didik SMAN 27 Bandung Mengatasi Kendala Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran PKN**

Upaya peserta didik kelas XI SMAN 27 Bandung dalam mengatasi kendala penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melibatkan berbagai strategi yang mereka lakukan secara mandiri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, salah satu upaya utama adalah menggunakan perangkat pribadi seperti *smartphone* dan laptop sebagai alternatif untuk mengatasi keterbatasan infrastruktur, seperti lab komputer yang tidak berfungsi dengan baik. Selain itu, mereka juga belajar secara otodidak mengenai tata cara penggunaan AI, memanfaatkan pemahaman mereka yang sudah cukup familier dengan teknologi modern. Hal ini dilakukan untuk mengatasi minimnya penyuluhan yang diberikan oleh guru mengenai penggunaan AI dalam pembelajaran. Dengan pendekatan ini, peserta didik tetap dapat menjalankan pembelajaran berbasis teknologi meskipun terdapat kendala infrastruktur dan bimbingan.

Berdasarkan definisi upaya sebagai usaha untuk memecahkan kendala demi mencapai tujuan, tindakan peserta didik ini menunjukkan semangat adaptasi yang baik dalam menghadapi tantangan. Mereka tidak hanya mampu mengatasi hambatan sementara tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, meskipun terbatas pada kemampuan mandiri mereka. Hasilnya, pembelajaran berbasis AI tetap dapat berlangsung secara efektif, yang ditunjukkan dengan meningkatnya motivasi belajar dan peningkatan skor rata-rata pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Dengan demikian, upaya ini tidak hanya menyelesaikan kendala tetapi juga memberikan dampak positif terhadap keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan.

## SIMPULAN

Penelitian terkait implementasi penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas XI SMAN 27 Bandung menunjukkan beberapa temuan penting. Pertama, implementasi AI terbukti diterapkan melalui penggunaan platform digital seperti *Canva* untuk membuat bahan presentasi dan *Kahoot!* untuk pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Kedua, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan, ditandai dengan skor rata-rata yang lebih tinggi dan suasana kelas yang lebih interaktif serta penuh semangat. Ketiga, terdapat kendala dalam penggunaan AI, yakni kurangnya fasilitas infrastruktur seperti komputer dan minimnya penyuluhan dari guru terkait penggunaan platform AI, yang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan awal. Namun, peserta didik mampu mengatasi kendala tersebut dengan menggunakan perangkat pribadi seperti *smartphone* dan laptop serta belajar secara otodidak untuk memahami aplikasi berbasis AI. Secara keseluruhan, implementasi AI dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SMAN 27 Bandung berhasil menciptakan suasana belajar yang kondusif, inovatif, dan memotivasi peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Abdurrahman, M. (1999). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar: Teori, Diagnosis, Dan Remediasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ahdar, A., & Wardana, W. (2019). *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*.
- Ahmad, S. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Anni, C. T. (2004). *Psikologi belajar*.
- Creswell, J. W. Adams, KM (2006). *Arts as Politics: Re-Crafting Identities, Tourism, and Power in Tana Toraja, Indonesia*. USA: University of Hawai 'i Press.
- Dimiyati, M., & Mudjiono, M. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djam'an, S., & Aan, K. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Eriana, E. S., & Zein, A. (2023). *Artificial Intelligence (AI)*.
- Eriyanto. (2015). *Analisis Naratif: Dasar-dasar Dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita media*. Prenada Media.
- Havery, L. J. (2000). *Sistem Informasi*. Jakarta: Mata Satu.
- Heri Budianto, S. (2019). *Kontestasi Politik dalam Ruang media Perspektifcritical discourse analysis*. Prenada Media.
- Iwan Hermawan, S., & M.Pd.I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan mixed method)*. Hidayatul Quran.
- Japar, M., Fadhillah, D. N., & G L. (2019). *Media Dan teknologi pembelajaran Ppkn*. Jakad Media Publishing.
- Madiong, B., Mustapa, Z., & Chakti, A. G. R. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan Civic Education*. Makasar: Celebes Media Perkasa.
- Mc Manama, J. (2010). *Pengertian Sistem*.
- Purwanto, M. N. A. *Deskripsi Teori 1. Belajar a. Pengertian Belajar*.
- Rahayu, M. (2007). *Pendidikan kewarganegaraan*. Grasindo.

- Sigit Hermawan, S., & Amirullah, S. (2021). *Metode PENELITIAN bisnis: Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Susanto, A. (2016). *Manajemen peningkatan kinerja guru konsep, strategi, dan implementasinya*. Prenada Media.
- Usman, M. (2002). *Menjadi guru profesional*. (No Title).
- Wada, F. H., Pertiwi, A., M I., Lestari, S., Sudipa, I. G., Patalatu, J. S., Boari, Y., Ferdinan, F., Puspitaningrum, J., Ifadah, E., & Rahman, A. (2024). *Buku ajar Metodologi Penelitian*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

### **Jurnal dan Seminar**

- Afrita, J. (2023). "Peran artificial intelligence dalam meningkatkan efisiensi dan efektifitas sistem pendidikan". *COMSERVA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(12), 3181-3187.
- Arly, A., Dwi, N., & Andini, R. (2023, November). "Implementasi penggunaan artificial intelligence dalam proses pembelajaran mahasiswa ilmu komunikasi di kelas A". In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)* (Vol. 2, pp. 362-374).
- Byram, M., & Masuhara, H. (2013). "Intercultural competence". *Applied linguistics and materials development*, 143-159. "
- Dewi, W. A. F. (2020). "Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar". *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.
- Efendi, I., Prawitasari, M., & Susanto, H. (2021). "Implementasi Penilaian Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Sejarah". *Prabayaksa: Journal of History Education*, 1(1), 21-25.
- Fromme, K., Corbin, W. R., & Kruse, M. I. (2008). "Behavioral risks during the transition from high school to college". *Developmental psychology*, 44(5), 1497.
- Haris, I. (2013). "Assessment on the implementation of internal quality assurance at higher education (an Indonesian report)". *Journal of Educational and Instructional studies in the world*, 3(4), 45-49.
- Labobar, J., & Malatuny, Y. G. (2024). "ARTIFICIAL INTELLIGENCE: Tantangan Dalam Pembelajaran Kewarganegaraan". *Civics Education and Social Science Journal (CESSJ)*, 6(1), 39-50.
- Mitha, M. (2014). "Internalisasi nilai nasionalisme dalam pembelajaran PKn pada siswa MAN 2 Model Banjarmasin". *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(8).
- Muarif, J. A., Jihad, F. A., Alfadli, M. I., & Setiabudi, D. I. (2022). "Hubungan perkembangan teknologi AI terhadap pembelajaran mahasiswa". *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 117-127.
- Qurtubi, A., Ramli, A., Mahmudah, F. N., Suwarsito, S., & Nasril, N. (2024). "Manajemen Pendidikan Islam Berbasis Digitalpreneurship Sebagai Solusi Dalam Menghadapi Tantangan Era Teknologi Digital". *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 285-293.
- Rahman, S. (2022, January). "Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar". In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Riduwan, A. (2010). "Etika dan perilaku koruptif dalam praktik manajemen laba: Studi hermeneutika". *Jurnal Akuntansi dan Auditing Indonesia*, 14(2).
- Rifky, S., Paling, S., Arifudin, O., & Narayanti, P. S. (2024). "Professionalism Of Educators In Learning Development". *International Journal of Teaching and Learning*, 2(2), 579-588.

- Rosad, A. M. (2019). "Implementasi pendidikan karakter melalui manajemen sekolah". *Tarbiawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 5(02), 173-190.
- Sihadi, I. P., Pangemanan, S. S., & Gamaliel, H. (2018). "Identifikasi kendala dalam proses produksi dan dampaknya terhadap biaya produksi pada UD. Risky". *Jurnal Riset Akuntansi Going Concern*, 13(4), 602-609.
- Yin, H. B., Lee, J. C. K., Jin, Y. L., & Zhang, Z. H. (2013). "The effect of trust on teacher empowerment: the mediation of teacher efficacy". *Educational Studies*, 39(1), 13-28.

#### **Skripsi dan Disertasi**

- Silviyana, M. (2021). "Upaya Sekolah Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Agama Islam di SDN 1 Biting", (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Setiawan, A. (2019). "Implementasi Artificial Intelligence dalam Sistem Pembelajaran Adaptif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", (Doctoral dissertation, Universitas Gajah Mada).

#### **Internet**

- <https://jagokata.com/arti-kata/hasil> Diakses pada 20 Februari 2025.
- <https://kbbi.co.id/arti-kata/kendala> Diakses pada 20 Februari 2025
- <https://kbbi.web.id/upaya> Diakses pada 20 Februari 2025