



The Agency of Students in the PGSD Study Program in the AI Era: A Philosophical Framework for the Acceptance of Technology and Micro Credentials in Arts and Culture

Yona Syaida Oktira¹, Zelhendri Zen ², Jasrial³, Ahmad Fauzan⁴

* yonasyaida2025@gmail.com, zenhendrizen@fip.unp.ac.id, jasrial@fip.unp.ac.id, ahmadfauzan@fmipa.ac.id

¹ Ilmu Pendidikan Pascasarjana, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

² Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

ABSTRACT

The development of artificial intelligence (AI) and the micro-credential ecosystem has fundamentally transformed the landscape of higher education. Students in the Primary School Teacher Education (PGSD) program at Nahdlatul Ulama University of West Sumatra are no longer positioned merely as prospective teachers who implement the curriculum, but as subjects with agency who must possess the capacity to act autonomously, reflectively, and responsibly in interpreting, selecting, and using technology, including AI and micro-credentials in the field of arts and culture. This study aims to construct a philosophy of education framework to understand and strengthen the agency of PGSD students in embracing technology and arts and culture micro-credentials in the current AI-driven digital era. This study employs a qualitative approach using a narrative literature review and philosophical analysis integrated with: (1) the concept of agency in Bandura's social cognitive theory; (2) Biesta's three domains of educational purposes (qualification, socialization, and subjectification); (3) technology acceptance models; (4) Indonesian micro-credential policy and practices; and (5) the position of arts and culture courses within the PGSD curriculum. The findings indicate that the acceptance of AI and micro-credentials cannot be reduced to purely technical issues such as ease of use and perceived usefulness, but must be situated within an ethical philosophical framework concerning the kind of elementary school teachers students aspire to become. This paper proposes a conceptual model of "PGSD Student Agency in the AI Era" that connects self-efficacy beliefs, educational values, perceptions of AI, and motivation to participate in arts and culture micro credentials. Practical implications include the design of a PGSD curriculum that positions arts and culture as a practical space for exercising agency, the critical integration of AI-based micro-credentials, and pedagogical strategies that foster ethical and reasonable digital literacy in the use of digital technologies.

Keywords: Agency; Artificial Intelligence; Philosophy of Education; Micro credentials; Arts and Culture

PENDAHULUAN

Integrasi kecerdasan artifisial (AI) dalam pendidikan tinggi saat ini bukan wacana masa depan, melainkan kenyataan yang membentuk ulang cara pendidik mengajar, mahasiswa belajar, dan institusi mendesain kurikulum. Menurut UNESCO (2021) menegaskan bahwa penerapan AI berpotensi mengubah cara fikir, fondasi dalam prises pembelajaran dan menuntut peran pendidik dan peserta didik agar tetap sejalan dengan tujuan pendidikan, kualitas pendidikan dan inklusivitas pendidikan. AI dapat mempengaruhi desain tugas asesmen serta norma akademik termasuk kekhawatiran plagiarisme, ketergantungan dan perubahan bentuk kemandirian peserta didik.



Artificial Intelligence atau kecerdasan buatan dapat memperkuat keterampilan digital siswa dari sudut pandang filsafat Pendidikan secara pragmatisme (Jhon Dewey), konstruktivisme sosial (Vygotsky), pedagogik kritis (Freire), rasionalitas komunikatif (Habermas), pendekatan kapabilitas, pemikiran teknologi dan gagasan. Mahasiswa menghadapi dua fakta di ekosistem digital dan alat AI yang saat ini hadir disetiap tugas dan tantangannya, nah yang harus disiasati adalah bagaimana guru dan dosen memastikan siswa dan mahasiswa bukan hanya menggunakan tetapi juga memberdayakan, selain itu bagaimana menjaga integritas akademik saat AI mampu menulis, menganalisis dan membuat gambar di lihat dari sudut padang kurikulum bagaimana kurikulum bisa menyesuaikan proses pembelajaran terhadap keterampilan digital ditingkat tinggi untuk menjaga nilai, informasi, memahami data dan privasi sebagai menguji berbagai model pembelajaran dan merefleksikannya.

Namun tidak dipungkiri kecanggihan teknologi ini bisa dimanfaatkan dengan beberapa syarat tertentu. Kita lihat saja adanya kurikulum merdeka menuntut proyek lintas disiplin adanya P5, secara penilaian, autentik dan portofolio AI dapat juga dimanfaatkan agar dapat memudahkan kinerja mahasiswa dalam menyelesaikan tugas perkuliahan, Solusi nya dengan menggunakan AI dapat menyusun rapi tujuan belajar, proses berfikir dan pengakuan capaian lewat kredensial mikroa atau microcredentials. Ditemui pada mahasiswa Prodi PGSD masih banyak mahasiswa yang pasif menggunakan teknologi, mahasiswa menggunakan AI hanya untuk mendapatkan jawaban cepat, bukan untuk memberikan kreasi, refleksi dan pelestarian seni budaya lokal, selain itu prodi PGSD juga membutuhkan kerangka bahan ajar yang sistematis agar dapat menerima teknologi berakar pada filsafat Pendidikan dan berbuah bakti kompetensi/microcredential yang dapat dinilai.

Program studi PGSD memiliki posisi yang unik dalam perubahan ini, kurikulum PGSD yang memuat mata kuliah seni budaya yang terdiri dari seni musik, seni tari, seni rupa dan prakarya, kreatifitas seni dan pendidikan karakter budaya sebagai bagian integral pembentukan calon guru sekolah Sekolah Dasar. Disisi lain kebijakan micro credential nasional dan international dibidang seni budaya dan humaniora kita misalkan saja melihat “ Budaya di Indonesia yang membuka peluang bagi mahasiswa PGSD untuk memperoleh kredensial tambahan dibidang seni budaya secara fleksibel.

Masalah nya pada penelitian ini apakah mahasiswa PGSD mau menggunakan AI atau hanya ikut icro credential seni budaya saja, tetapi mahasiswa juga bisa menjawab bagaimana agency mereka sebagai calon pendidik/calon guru dimaknai dan diartikulasikan ketika berhadapan dengan teknologi yang sangat kuat ini. Riset mutakhir tentang AI dan agency mahasiswa menunjukan rasa ingin tahu di satu sisi AI dapat memperkuat otonomi dan ketelibatan belajar, namun di sisi lain menimbulkan kecenderungan bergantung pada rekomendasi AI dan melemah secara refleksi kritis.

Transformasi digital pendidikan tinggi berjalan beriringan dengan penguatan ekosistem *micro credential* bersama dengan kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi memposisikan *credential* sebagai bagian yang strategis dari ekosistem pembelajaran sepanjang hanyat dan kampus merdeka. *Micro credential* dipahami sebagai unit belajar berukuran kecil, terfokus dan terverifikasi yang menghasilkan sertifikat digital agar dapat tercapainya kompetensi spesifik. Ledakan AI Generatif mengubah cara calon guru merancang pembelajaran di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), teknologi sering hadir untuk membantu atau sebagai alat membantu mengerjakan tugas, secara pedagogis, hasilnya tidak memuaskan karena membuat mahasiswa malas berfikir, ketakutan tingginya angka plagiat dan kurangnya etika menghargai dosen. Selain AI juga ada TPACK dan SAMR yang merupakan dua model integrasi teknologi dalam Pendidikan. TPACK /*Technological*



Pedagogical and Content Knowledge) merupakan kerangka kerja untuk merancang pembelajaran yang mengabungkan pengetahuan teknologi, pedagogik dan konten secara efektif, semetara itu SAMR (*substitution, augmentation, modification dan redenfinition*) yaitu model untuk mengevaluasi tingkat integrasi teknologi didalam kelas terhadap sederhana hingga transformatif. Selain itu perbedaan TPACK dan SAMR adalah TPACK fokus pada merancang pembelajaran yang efektif dengan teknologi sementara itu SAMR fokus pada mengevaluasi sejauh mana teknologi telah di integrasikan dalam pembelajaran.

Penulisan ini memandang bahwa dibalik penerimaan teknologi dan kredensial mikro bukan sekedar persoalan merasakan kegunaan AI dan memudahan dengan menggunakan AI, persoalan tersebut merujuk pada dimensi filosofis untuk tujuan pendidikan dan *micro credential* digunakan serta bagaimana hal itu berkontribusi pada pembentukan subjek pendidikan. Hal ini menunjukkan mahasiswa harus cerdas dalam menggunakan AI, kreatif dan juga mahasiswa bertanggung jawab. Kemudian, AI juga dapat menumbuhkan agency untuk mahasiswa PGSD agar mampu berfikir secara kritis dan mampu menerima AI serta menghasilkan kredensial mikro di dalam bidang seni budaya lebih lengkap, update dan valid. Kosep makalah ini adalah 1) secara agency mahasiswa, agar mahasiswa lebih trampil lagi mengeluarkan gagasan, ide, pemikiran nya, 2) AI dapat merumuskan menilai, Menyusun dan memberikan sitasi menjaga etik dan privasi, 3) kredensial mikro untuk mengakuan unit kompetensi spesifik agar mahasiswa dapat belajar lebih lama lagi, berbasis bukti porfotolio, rubrik jelas, portable dan terverifikasi.

Agency Mahasiswa dalam Perspektif Sosial *Cognitive Theory* dan Filsafat Pendidikan. Menurut Albert Bandura (2021) pada penulisan nya tentang sosial cognitive theory memaknai human agency sebagai kapasitas individu untuk bertindak secara sengaja, memproyeksikan masa depan, melakukan refleksi diri dan mengatur diri dalam interaksi timbal balik antara faktor personal, perilaku dan lingkungan. Agar tidak hanya individual tetapi juga kolektif yang menyakinkan suatu kelompok memiliki kemampuan merubah praktik pembelajaran berupa bentuk *collective agency*. Menurut Gert Biesta (2020) ada tiga point tujuan pendidikan yaitu untuk pembekalan pengetahuan dan keterampilan, untuk menanamkan kreatifitas, inovatif dan bertanggung jawab ke peserta didik, untuk menanamkan nilai, tradisi dan praktik sosial. Pendidikan juga untuk mengontrol hasil dan evaluasi belajar peserta didik.

AI dalam Pendidikan Tinggi dan Implikasinya bagi Agency. Secara empiris kecanggihan teknologi AI di perguruan tinggi membawa dampak dalam proses pembelajaran yaitu sebagai personalisasi pembelajaran hingga alat bantu asesmen otomatis, walaupun sering kali menimbulkan pertanyaan integritas akademik dan perubahan relasi antara dosen, mahasiswa dan platform digital. Dengan adanya AI mahasiswa cenderung menggunakan AI untuk bahan refleksi sehingga agency mereka justru terancam mengambil sepenuhnya dari AI tanpa di saring kembali. Dalam penelitian ini untuk menyusun secara teoritis tentang bagaimana mahasiswa menggunakan agency dalam lingkungan belajar dibantu oleh AI dengan menekan dimensi negosiasi, resistensi dan co-design dalam interaksi dengan AI.

Penerimaan Teknologi dikembangkan oleh davis dengan membagikan Teknology Acceptance model (TAM) dan penerima teknologi dipengaruhi oleh beberapa persepsi mempengaruhi sikap, nilai, prilaku dan akhir perilaku aktual. Dipantau secara psikologi mengapa mahasiswa PGSD menerima atau menolak AI dan micro credential, kita mengangkat keduanya untuk menyamakan persepsi kemanfaatan dan kemudahan tidak netral secara nilai, tetapi dibentuk oleh pandangan mahasiswa tentang pendidikan yang baik dan guru yang baik.

Micro Credential dan Ekosistem Pendidikan di Indonesia. Kita kaji global menunjukan bahwa micro credential menjadi instrumen penting untuk meningkatkan employability, fleksibilitas belajar dan pembelajaran sepanjang hayat, terutama dibidang sosial, seni dan



humaniora. Seluruh mahasiswa mulai mengintegrasikan micro credential kedalam kurikulum termasuk bidang seni budaya.

Seni Budaya dalam Kurikulum PGSD dan Potensi Kredensial Mikro. Kurikulum pada prodi PGSD adanya mata kuliah bidang seni budaya terdiri dari seni musik, seni tari, seni rupa, teater dan prakarya, mata kuliah ini wajib di ambil oleh mahasiswa prodi PGSD untuk menyiapkan guru SD yang memiliki kreatifitas, inovasi, estetis, estetika dan memiliki identitas budaya. Fokus micro credential membahas dinamika budaya indonesia dalam konteks sejarah di era digital agar dapat mengembangkan budaya industri kreatif serta memperlihatkan potensi perluasan keranah PGSD. dengan demikian seni budaya merupakan ruang yang strategis untuk menguji bagaimana mahasiswa PGSD memaknai teknologi dan micro credential agar dapat memperluas gagasan mahasiswa serta mendalami nilai kebudayaan untuk bekal mahasiswa nanti sebagai calon guru Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan metode kualitatif pendekatan kajian pustaka naratif kritis. Langkah yang dilakukan dengan cara penelusuran literatur mengenai AI dalam pendidikan tinggi, student agency, micro credential, filsafat pendidikan dan kurikulum PGSD melalui basis data daring, artikel jurnal internasional dan nasional, laporan kebijakan, dokumen kurikulum dan lama resmi lembaga. Peneliti juga menggunakan seleksi sumber berdasarkan relevansi dengan topik memuat pembahasan eksplisit tentang AI dan agency, menjelaskan konsep dan praktik micro credential membahas seni budaya dalam konteks PGSD, dan menyusun kerangka filsafat pendidikan yang relevan.

Peneliti juga melakukan analisis tematik yaitu dengan mengelompokan temuan literatur ke dalam topik 1) agency dan subjek pendidikan, 2) AI dan Agency mahasiswa, 3) penerimaan teknologi, 4) ekosistem micro credential dan 5) seni budaya dalam prodi PGSD. dan terakhir peneliti melakukan sintesis filosofis dengan mengintegrasikan temuan-temuan empirik dan teoretik menjadi sebuah model konseptual tentang agency mahasiswa PGSD di era digital dengan menempatkan dalam horizon tiga domain pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Jhon Dewey 1938, Pragmatisme, mengatakan nilai alat terletak pada kegunaannya memecahkan masalah secara nyata *learning by doing*, selain itu belajar terbaik terjadi saat mahasiswa mencoba, merefleksi dan memperbaiki, AI menjadi medium untuk *learning by doing*. Menurut Plaget, Vygotsky 1978, konstruktivisme dan sosiokultural, pengetahuan dibangun sosial AI memberi *scaffolding*, selain itu AI dapat bertindak sebagai *scaffold* di zona perkembangan proksimal dimana memberikan umpan balik, namun guru tetap sebagai fasiliator dalam fasilitator utama. dan ruang kolaborasi, Freire 1970, *Critical pedagogy*, teknologi harus memperkuat agency dan suara budaya lokal, etika Kebajikan dan tanggung jawab, setelah itu dosen mengajak mahasiswa agar lebih aktif dengan cara bertanya memberikan data dan dampak apa yang terdapat menggunakan AI ini tidak hanya sekedar menggunakan alat teknologi AI saja. Karena kejujuran, keadilan, dan Humanisme Pancasila membahas martabat manusia gotong royong dan pelestarian kearifan lokal yang dapat menjadikan landasan etik saat menggunakan AI dalam pembelajaran Seni budaya.

Menurut Jurgen Habermas, secara rasionalitas komunikatif pembelajaran menggunakan AI itu juga dapat mendorong dialog terbuka soal bagaimana AI memberi, membantu bahkan sampai ke mengklarifikasi secara transparansi tentang pembahasan dan perpadat mahasiswa yang di tuangkan disana. Namun secara pendekatan kapabilitas. Menurut Amarty Sen dan Martha Nussbaum untuk mengukur keberhasilan bukan hanya output tugas tetapi juga



kemampuan rill mahasiswa dalam menggunakan AI secara bermakna dan bertanggung jawab karena Teknologi dapat memberi resiko dapat juga menjadi resiko (penyesatan pemahaman terhadap mahasiswa) ada nya dampak dari budaya media (Martin Heidengger dan Neil Postman, sementara itu menurut Gert Biesta Tujuan Pendidikan harus seimbang *qualification* (keterampilan), sosialisasi dalam praktik digital yang sehat dan subjectif.

Menurut Teori *Self Determination* mengatakan agency tumbuh apabila ada tiga point sebagai berikut: 1) autonomy atau alat sebagai analisis kemampuan sistem atau mesin untuk beroperasi secara mandiri tanpa campur tangan manusia, 2) kompetensi atau kemampuan individu untuk efektif dan percaya diri dalam menggunakan keterampilan digital dan 3) Relatedness merupakan konsep pendekatan atau kemiripan antara berbagai elemen teknologi.

Selain itu, Aktivity Theory merupakan sebuah kerangka teoritis yang digunakan untuk menganalisis dan memahami interaksi antara manusia, teknologi dan lingkungan sosial agar dapat mencapai tujuan yang terdiri dari 1) subjek, individu atau kelompok yang terlibat dalam aktivitas, 2) objek, tujuan aktivitas, 3) instrument atau alat, teknologi, perangkat lunak digunakan untuk membantu subjek dalam mencapai objek, 4) aturan, Dimana norma, kebijakan, dan prosedur yang mengatur aktifitas, 5) komunitas, kelompok sosial tempat subjek berada dan guru memberikan pembagian kerja, agar mahasiswa menjalankan peran nya dan pertanggung jawab atas tugasnya.

Kemudian, Teknologi Acceptance Model (TAM)/ model penerimaan teknologi membantu menganalisis mengapa, bagaimana orang menggunakan teknologi baru contohnya dibidang seni budaya mahasiswa menggunakan untuk menganalisis transkrip nilai notasi balok dengan menggunakan aplikasi Silbilius, kemudian dosen membantu merancang proses pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan TPACK untuk memahami metode pengajaran, pengelolaan kelas dan strategi pembelajaran yang efektif.

Capaian pembelajaran yang dapat diukur agency mahasiswa menunjukan *voice*, *choice* dan *ownership* olah vocal membaca notasi balok dalam proyek seni budaya berbasis AI, mahasiswa juga mengelola privasi, atribusi, plagiarism dan bias. Dari segi produk budaya mahasiswa dapat menghasilkan musik yang berakar pada identitas lokal selain itu mahasiswa juga dapat menghasilkan tari, visual dan cerita tergantung tema seni budaya yang di rancang Bersama AI. Setelah selesai mahasiswa juga menulis refleksi yang mengaitkan filsafat pragmatisme dengan praktik dan secara kredensial mikro mahasiswa mampu mengompilasi bukti dan menghasilkan program yang baik.

Pembahasan dan Solusi 1) Agency Mahasiswa PGSD Menggunakan AI. Menurut John Dewey, secara pragmatisme belajar dengan tindakan menyampaikan teori yang telah disusun kemudian mahasiswa diberikan refleksi terhadap tindakan tersebut, dampaknya ialah agar mahasiswa dapat menggunakan langkah kerja AI, mencoba, serta mengevaluasi kemudian memperbaiki apa yang telah didapat, agencynya mahaisswa dapat mengambil tahap-tahap dan merefleksikan apa yang didapatkan dengan AI, semetara itu menurut Vygotsy, secara konstruktivisme, mahasiswa dapat membangun apa yang dibutuhkan dosen dalam memberikan bantuan terbatas untuk mambantu mahasiswa untuk mendapatkan keterampilan baru secara bertahap dan mahasiswa mampu belajar mandiri. Kemudian menurut Rogers secara Humanisme, mahasiswa memiliki otonomi, autentisitas, iklim aman yang berdampak mahasiswa berani mengambil keputusan kreatif, mengakui batas AI dan bertanggung jawab atas hasil. Agar mahasiswa menjadi manusia yang bermartabat, gotong royong, pelestarian kearifan lokal terarah karena mahasiswa memiliki praktik AI yang adilm berizin dan menjaga kearifan lokal. Secara Ontologi, epistemology dan aksiologi juga memberikan Solusi terhadap agency mahasiswa dalam menggunakan AI.



Ontologi mengatakan apa yang ada dalam praktik belajar dengan AI secara entitas dan relasi mahasiswa mampu agen, mahasiswa diberikan wewenang untuk mengambil tindakan dan membuat keputusan yang mengikat prinsip dan bertanggung dalam mengelola AI, model yang prediktif yang menghasilkan luaran konsep, teknik, metode yang terbaru bukan kekuasan sepihak semata. Contohnya saja dalam materi Seni rupa dan prakarya mahasiswa dapat mengembangkan konteks budaya, masalah nyata di Sekolah Dasar dan warisan seni budaya lokal apa saja, lukisan apa yang menjadi khas negara apa buktinya, ada produk atau karya di berikan untuk evaluasi, implikasinya bagaimana mahasiswa mampu mendesain kelas yang mengakui keberadaan lukisan lokal dan memunjukkan nilai budaya sehingga mahasiswa mampu berubah strategi dalam pembelajaran.

Namun secara epistemology bagaimana solusinya, epistemology memberikan kebenaran ilmu pengetahuan karena epistemology memiliki prinsip ialah Ko konstruksi AI dapat memberikan variasi mahasiswa menilai dan memperbaiki, validitas nya adanya triangulasi sumber manusia dokumen yang dihasilkan oleh AI, statement penggunaan AI dapat membantu manusia apa yang diinginkan, indikator agency secara epistemology untuk mengajukan kriteria kualitas sendiri, bukan hanya mengikuti template yang ada di AI tetapi berhasil merevisi apa yang didapat oleh AI menjadi versi mahasiswa tersebut, Secara Aksiologi untuk menilai atau evaluasi hasil agency AI oleh mahasiswa, hal ini dilihat dari empat aspek terhadap kerjaan mahasiswa yang di bantu oleh AI yaitu terdiri dari 1) kearifan lokal yang dihindari simplifikasi, 2) kejujuran akademik, adanya atribusi, izin dan lisensi jelas., 3) Manfaat pedagogis, agar produk yang dikerjakan oleh mahasiswa dapat digunakan oleh siswa Sekolah Dasar, 4) keadilan, dapat terakses secara realistik di SD, indikator yang diatur oleh agency aksiologis mahasiswa mampu membela Keputusan dengan alas an nilai bukan sekedar teknis dan produk akhir dapat diterapkan di Sekolah dasar dari kesimpulan diatas adalah ontology menata apa yang disusun dan karya apa yang dibuat dengan AI, epistemology mengantur cara menilai benar dan salah serta kualitas dan aksiologi untuk menjaga nilai atau hasil agar dapat digunakan. 2) Kredensial Mikro dalam Capaian Pembelajaran Pembelajaran Seni Budaya. Kredensial mikro telah disusun pada capaian pembelajaran dalam RPS mata kuliah Pembelajaran Seni Budaya pada Prodi PGSD UNU Sumbar, namun kita kaji secara filsafat Pendidikan secara kerangka ontology, epistemology dan aksiologi. Ontologi dalam kredensial mikro secara kompetensi mahasiswa mampu merancang pengalaman belajar seni berbasis budaya lokal dengan menggunakan AI secara etis, buktinya adalah mahasiswa berproses menghasilkan karya seni musik, tari, seni rupa dan prakarya, mahasiswa berperan sebagai pendidik, dosen sebagai fasilitator atau pengajar dan mitra komunitas sekolah dasar sebagai tempat berjalannya Pendidikan, kredensialnya bagaimana digital berisi metadata tersusun secara struktur kurikulum kemudian diimplikasikan ke dalam capaian pembelajaran. Contoh mahasiswa menghasilkan karya lukis berbasis budaya lokal Minangkabau yang layak lalu digunakan oleh SD untuk pameran atau pergelaran.

Namun secara epistemology, AI dapat memberikan pilihan untuk mahasiswa mengkaji nilai, merevisi kebenaran secara akurat budaya dan etika, didukung dengan proses karya, oleh guru/dosen dan evaluasi secara singkat, kemudian diberikan contohnya untuk tugas akhir secara transparansi karya seni itu nyata adanya. Solusinya tugas dapat digunakan secara autentik untuk dibahas dikelas sekolah dasar. Seiringan dengan aksiologi, setiap karya ada nilai yang harus di nantikan diujung tidak terlepas dari capaian pembelajaran nya sesuai kurikulum adanya keberlanjutan budaya lokal, kejujuran mahasiswa, kelayakan karna dan kerja sama tim mahasiswa dalam mengerjakan tugas mereka. Solusinya adalah mahasiswa harus jujur, adil, berkerjasama, serta menjaga Marwah budaya lokal khusus Minangkabau ontology untuk memastikan apa yang diperhitungkan ada bukti nya, epistemology membicarakan proses dan



aksiologi adalah nilai adil, etis dan berguna di sekolah dasar. 3) TPACK dan SAMR Pembelajaran Seni Budaya TPACK (teknologi, pedagogic, conten, knoeledge) dari padangan ontology memiliki keberadaan yang unik, baik secara wujud, fisik dan konsep. TPACK entitas dalam teknologi adalah perangkat keras computer, printer atau perangkat lunak dalam aplikasi yang terdiri dari C (content) adalah pengetahuan seni budaya lokal, P (pedagogy) adalah strategi ajar T (teknologi) adalah rekaman audi, video, AI generative atau AR relasinya tiga point uni untuk membantu dosen mengajar agar pembelajaran bervariasi.

Epistemology untuk meningkat pengetahuan mengajar, pemahaman konsep dan strategi pembelajaran serta proses hasil akhir dari pembelajaran, dan aksiologi untuk menilai akurasi budaya keadilan akses dan etika dan tujuan akhirnya untuk mendapatkan pengalaman bukan dari sekedar teknologi saja.

SAMR (substation, augmentation, modification dan redefinition) sebagai kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa, secara ontology memaknai arti dari SAMR yaitu S untuk menganti media dengan fungsi baru, A untuk meningkatkan fungsi, M untuk tugas agar berubah struktur dan R untuk tuga baru, objek adalah tugas siswa, produk seni, dan interaksi antara mahasiswa dan dosen. Sementara itu secara epistemology agar dapat meningkatkan kebenaran, hal ini adanya perubahan dan hasil akhir, dan inferensi adannya fungsi baru apa yang menjadi tujuan seni bukan hanya sekedar bagus tetapi bermanfaat dan bernilai, dan aksiologi agar hasil karya terlihat autentik, terlibat dari semua pemangku kepentingan dibidang seni, dan bernilai tinggi solusinya adalah TPACK memastikan keputusan yang logis baik itu secara teknologi, selaras, konten dan pedagogik, dan SAMR memastikan level tugas naik dari sekadar Ganti media menuju perubahan dan aksiologi memberikan nilai dari semua makna, etis dan kekhasan budaya lokal untuk siswa Sekolah Dasar.

Pembahasan

Bentuk Agency Mahasiswa PGSD dalam menghadapi AI. Literatur tentang agency mahasiswa di lingkungan AI-assisted learning menunjukkan beberapa bentuk ekspresi agency: memilih kapan menggunakan AI dan kapan tidak, memodifikasi output AI, menguji ulang rekomendasi AI, serta merundingkan batas antara bantuan dan kecurangan akademik. Dalam konteks PGSD, bentuk-bentuk agency ini dapat muncul, misalnya ketika mahasiswa: 1) menggunakan AI untuk merancang lembar kerja seni budaya bagi siswa SD, lalu mengadaptasinya sesuai konteks lokal, 2) menolak menggunakan AI tertentu karena mempertimbangkan isu privasi atau bias budaya, 3) memanfaatkan AI sebagai “partner brainstorming” tetapi tetap melakukan kurasi kritis sebelum menggunakan di kelas. Dari perspektif Social Cognitive Theory, bentuk-bentuk agency ini bergantung pada **self-efficacy** mahasiswa terhadap teknologi, kemampuan reflektif, dan persepsi mereka tentang konsekuensi moral-pedagogis penggunaan AI. Menempatkan fenomena ini dalam domain **subjectification**: AI menjadi “latar” di mana mahasiswa menguji siapa mereka sebagai calon guru apakah sekadar operator teknologi atau pendidik yang secara sadar memutuskan bagaimana dan untuk tujuan apa teknologi digunakan. Dalam perspektif filsafat pendidikan, agency mahasiswa PGSD di era AI idealnya tidak direduksi menjadi ketaatan pada panduan teknis, tetapi ditopang oleh refleksi mengenai baik-buruk, adil-tidak adil, serta dampak jangka panjang AI terhadap murid-murid SD yang kelak mereka ajar.

Penerimaan AI dan Kredensial Mikro. TAM dan UTAUT menjelaskan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh persepsi manfaat, kemudahan, pengaruh sosial, dan kondisi penunjang. Ini relevan untuk menjelaskan mengapa sebagian mahasiswa PGSD lebih tertarik mengambil micro-credential yang jelas berhubungan dengan peluang kerja (misalnya literasi digital atau data science) daripada micro-credential seni budaya yang manfaat praktisnya tampak kurang langsung. Namun, ketika dianalisis dalam kerangka Biesta, pilihan



tersebut juga merupakan ekspresi orientasi pendidikan yang condong pada domain *qualification*, sementara domain *socialization* dan *subjectification* yang erat dengan seni budaya, identitas kultural, dan pembentukan karakter berpotensi terpinggirkan. Dengan demikian, penerimaan teknologi dan micro-credential di kalangan mahasiswa PGSD tidak cukup dibaca melalui lensa psikologis, tetapi perlu ditanya: Apakah mahasiswa melihat seni budaya sebagai “beban SKS” atau ruang pembentukan kepekaan estetik dan moral? Apakah micro-credential seni budaya dipandang “kurang berguna” karena tidak langsung terkait gaji, atau justru dipahami sebagai modal penting untuk membangun kelas SD yang kaya ekspresi dan berakar pada budaya lokal? Kerangka filsafat pendidikan di sini berfungsi untuk menggeser pertanyaan dari “apakah teknologi ini mudah dan bermanfaat?” menjadi “manfaat untuk tujuan hidup dan pendidikan macam apa?”.

Micro Credential Seni Budaya sebagai ruang agency dan emansipasi. Secara praktis, micro-credential seni budaya dapat dirancang untuk: (1) memperdalam keterampilan artistik (musik, tari, rupa, teater), (2) mengkaji kebudayaan lokal dan global, dan (3) mengintegrasikan teknologi digital termasuk AI kreatif dalam produksi karya seni. Pengalaman internasional di perguruan tinggi seni menunjukkan bahwa micro-credential dapat menghubungkan pembelajaran seni dengan keterampilan baru, seperti konten kreatif, media digital, dan manajemen karier. Di Indonesia, kursus-kursus daring tentang budaya Indonesia dan norma budaya-hukum memberikan fondasi konseptual untuk merancang micro-credential seni budaya yang kontekstual, termasuk yang relevan bagi mahasiswa PGSD. Kebijakan micro-credential yang berkembang melalui ICE Institute dan konsorsium nasional memudahkan integrasi kredensial ini ke dalam kurikulum formal maupun sebagai pilihan ko-kurikuler. Dari perspektif filsafat pendidikan kritis, micro-credential seni budaya dapat menjadi **ruang emansipasi** jika 1) memberi ruang bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi identitas kultural dan keadilan sosial melalui praktik artistik, 2) mendorong pembacaan kritis terhadap representasi budaya di era digital dan AI, 3) menjadikan mahasiswa bukan sekadar konsumen konten budaya, tetapi pencipta yang sadar konteks. Namun, tanpa kerangka nilai yang jelas, micro-credential seni budaya juga berpotensi terjerat logika pasar semata—sekadar “badge” tambahan untuk portofolio, bukan bagian dari perjalanan menjadi guru yang humanis dan peka budaya.

Model Konseptual, kerangka filsafat pendidikan untuk Agency Mahasiswa PGSD di Era AI. Berdasarkan sistesis teori dan temuan kajian literature, penulisan mengusulkan model konseptual agency mahasiswa PGSD di era AI dalam konteks penerimaan teknologi dan micro credential seni budaya. Model tersebut terdiri dari 1) lapisan fondasi filsafat pendidikan yang terdiri dari Domain *qualification*, *socialization*, dan *subjectification* (Biesta) membungkai bagaimana program studi memaknai tujuan pendidikan dan Social Cognitive Theory (Bandura) memberikan pemahaman tentang mekanisme *agentic* (intentionality, forethought, self-reflection, self-regulation). 2) Lampiran Psikologis dan Pedagogis. Keyakinan efektivitas diri digital dan artistik mahasiswa (*self-efficacy*) memengaruhi keberanahan mereka mengeksplorasi AI dan micro-credential seni budaya dan Persepsi manfaat dan kemudahan (TAM), serta ekspektasi kinerja dan pengaruh sosial (UTAUT), menjelaskan variasi intensi mengikuti kredensial mikro. 3) Lampiran Praktik Kurikuler terdiri dari Struktur kurikulum PGSD dan kebijakan Kampus Merdeka menentukan sejauh mana seni budaya dan micro-credential ditempatkan sebagai komponen inti atau periferal dan ketersediaan micro-credential seni budaya yang relevan (baik internal kampus maupun melalui ICE Institute) menjadi kondisi penunjang (facilitating conditions) yang konkret. 4) Lampiran Ekspressi Agency, agency mahasiswa terwujud ketika mereka apabila secara dasar memilih jenis AI dan kredensial mikro yang diikutim mampu mengkritisi sekaligus memanfaatkan teknologi untuk tujuan pedagogis yang mereka yakini, dan mengintegrasikan kompetensi seni budaya dan literasi AI dalam visi



mereka sebagai guru SD. Model ini menempatkan AI dan micro credential bukan sebagai titik awal, tetapi sebagai objek pilihan yang selalu dinegosiasikan melalui lensa nilai, tujuan pendidikan dan struktur kurikulum.

Implikasi strategis bagi pengembangan program studi PGSD yaitu 1) Re-desain Mata Kuliah Seni Budaya sebagai Ruang Literasi AI dan Agency Mata kuliah seni budaya tidak hanya membahas teknik berkesenian, tetapi juga mengajak mahasiswa mengkritisi representasi budaya di media digital dan AI (misalnya penggunaan generator gambar atau musik AI) serta menggunakan secara kreatif dan etis dalam pembelajaran SD. 2) Integrasi Micro-Credential Seni Budaya Berbasis AI dalam Skema MBKM. Prodi dapat bermitra dengan platform seperti ICE Institute untuk mengakui micro-credential seni budaya sebagai SKS atau komponen portofolio, selama ada mekanisme penjaminan mutu dan kesesuaian dengan profil lulusan. 3) Penguatan Dimensi Filsafat Pendidikan dalam Matakuliah Dasar. Matakuliah seperti Filsafat Pendidikan, Landasan Pendidikan, atau Pendidikan Karakter perlu secara eksplisit membahas isu AI, datafikasi pendidikan, dan micro-credential, sehingga mahasiswa memiliki bahasa konseptual untuk menafsirkan pengalaman digital mereka. 4) Pengembangan Praktik Reflektif dan Penilaian A utentik Untuk menghindari ketergantungan mekanistik pada AI, dosen dapat merancang tugas yang mendorong refleksi: misalnya jurnal reflektif tentang kapan mahasiswa memilih menggunakan atau tidak menggunakan AI dalam tugas seni budaya. 5) Kemitraan dengan Program Micro-Credential untuk Guru dan Dosen. Dosen PGSD sendiri perlu memperoleh kompetensi melalui micro-credential di bidang AI, pedagogi digital, dan seni budaya, agar mampu menjadi model agency dan literasi etis bagi mahasiswa

KESIMPULAN

Era AI dan berkembangnya ekosistem micro-credential menghadirkan peluang sekaligus tantangan bagi program studi PGSD. Dalam konteks ini, agency mahasiswa menjadi kunci untuk memastikan bahwa AI dan kredensial mikro seni budaya tidak sekadar menjadi instrumen teknis, tetapi wahana pembentukan subjek pendidikan yang reflektif, kreatif, dan bertanggung jawab.

Melalui integrasi Social Cognitive Theory, teori tujuan pendidikan Biesta, model penerimaan teknologi (TAM dan UTAUT), serta kebijakan micro-credential di Indonesia, artikel ini menyusun kerangka filsafat pendidikan yang menempatkan AI dan micro-credential sebagai objek pilihan yang selalu dinegosiasikan melalui nilai-nilai pendidikan. Penerimaan teknologi dan kredensial mikro seni budaya oleh mahasiswa PGSD dengan demikian dipahami sebagai hasil interaksi antara keyakinan diri, persepsi manfaat, pengaruh sosial, struktur kurikulum, dan visi mereka tentang “menjadi guru SD yang baik”.

Implikasi bagi program studi PGSD antara lain: perlunya re-desain mata kuliah seni budaya sebagai ruang literasi AI dan agency, integrasi micro-credential seni budaya dalam skema MBKM, penguatan dimensi filsafat pendidikan dalam kurikulum, pengembangan penilaian reflektif, dan peningkatan kompetensi dosen melalui micro-credential.

Ke depan, riset empiris yang melibatkan survei dan wawancara mahasiswa PGSD di berbagai perguruan tinggi UNU Sumbar diperlukan untuk menguji dan menyempurnakan model konseptual yang ditawarkan, termasuk mengukur hubungan antara agency, penerimaan AI, dan partisipasi dalam micro-credential seni budaya.

Pernyataan Apresiasi (jika ada)

Penelitian ini salah satu syarat memenuhi tugas mata kuliah Filsafat Pendidikan program studi ilmu pendidikan Program Pascasarjana S3 UNP, Ucapan terimakasih peneliti sampai untuk dosen pembimbing mata kuliah Bapak Prof. Zelhendri Zen, M.Pd, Ph.D dan



Bapak Prof. Jasrial, M.Pd atas bimbingan salam proses pembelajaran, semoga penulisan ini bermanfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amka. (2019). *Filsafat Pendidikan*. sidoarjo: Nizamia Learning Center .
- Adhikari, D. P. (2025). Transforming teachers' roles in boosting student agency in AI-integrated higher education. *Education and Information Technologies*.
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Annual Review of Psychology*, 52, 1–26.
- Biesta, G. (2013). *The beautiful risk of education*. Routledge.
- Biesta, G. (2020). Risking ourselves in education: Qualification, socialization and subjectification revisited. *Educational Theory*
- Chan, C. K. (2024). *Generative AI in higher education: The ChatGPT effect*. Routledge. : Routledge. .
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Darvishi, A. (2024). Impact of AI assistance on student agency in peer feedback. *Computers & Education*.
- D’Olimpio, L. G. (2025). *Philosophy of Education*. . Palgrave Macmillan: Palgrave Macmillan.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.: New York: Macmillan.
- Durak, G. &. (2024). *Integrating micro-credentials with AI in open education*. IGI Global: IGI Global.
- Fatmawati, E. (2015). Technology Acceptance Model (TAM) untuk menganalisis penerimaan sistem informasi. *Jurnal Teknologi Informasi*.
- Farber, M. (1944). *The Foundation of Phenomenology: Edmund Husserl and the Quest for a Rigorous Science of Philosophy*. . Cambridge, MA: Harvard : University Press.
- Fraser-Burgess, S. H.-R. (2024). *he Cambridge Handbook of Ethics and Education*. Cambridge : University Press.
- Geier, B. A. (2024). *The Palgrave Handbook of Educational Thinkers*. Palgrave Macmillan.: Palgrave Macmillan.
- Gamage, K. A. A., et al. (2025). Unlocking career potential: How micro-credentials are reshaping lifelong learning. *Education Sciences*, 15(5), 525.
- Hisarma saragih, d. (2021). *Filsafat Pendidikan* . Medan: Yayasan Kita Menulis .
- Holmes, W. &.-P. (2023). *The ethics of artificial intelligence in education: Practices, challenges, and debates*. Routledge: Routledge.
- Holmes, W. B. (2019). *Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning*. Center for Curriculum Redesign. . USA: USA.
- Indah, s. (2025). sistematik literarture riview Filsafat paulo Freire dalam dunia pendidikan berbasis kritis dan humanisasi . *Jurnal Filsafat Indonesia* , 2670-7990.
- Kemdikbudristek. (2023). Program micro-credential CS50x Indonesia dan beasiswa non-gelar bagi guru dan dosen.
- Kartanegara, M. N. (2024). *Filsafat Pendidikan*. Jakarta: Deepublish.
- Koh, J. H. (2021). *Teaching and learning the arts in higher education with technology: Vignettes from practice*. Springer: Springer.
- Kurikulum S1 PGSD (berbagai prodi: UPI Purwakarta, Univet Bantara, BBG, IKIP Siliwangi). Dokumen kurikulum resmi diakses 2024–2025.
- Lawrence, J. P. (2024). *Using generative AI effectively in higher education: Sustainable and ethical practices for learning, teaching and assessment*. Routledge: Routledge.

- Made Paramarta, H. M. (2024). Experience And Education John Dewey sebagai Upaya penguatan Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pakarena*, 228-235.
- Miao, F., Holmes, W., & UNESCO. (2021). *AI and education: Guidance for policy-makers*. UNESCO.
- Murtiningsih, S. (2024). *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: UGM Press.
- Norizzatthy, M. E. (2022). Aplikasi Mdel connoiseiship dan kritikan pendidikan . *Journal of sciences and humanietis* , 233.
- Noroozi, O. (2025). Artificial intelligence in higher education: Impact and implications. *Innovations in Education and Teaching International* (Editorial).
- Sanusi, A. (2018). *Paradigma Penelitian Sosial Budaya: Dari Positivisme ke Fenomenologi*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, F. (2019). Metode Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) dalam analisis penerimaan e-learning. *Jurnal Informatika Darmajaya*.
- Vaughn, M. (2021). *Student agency in the classroom: Honoring student voice in the curriculum* . College Press: Teachers College Press.
- Venkatesh, V., Morris, M., Davis, G., & Davis, F. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. *MIS Quarterly*, 27(3), 425–478.

